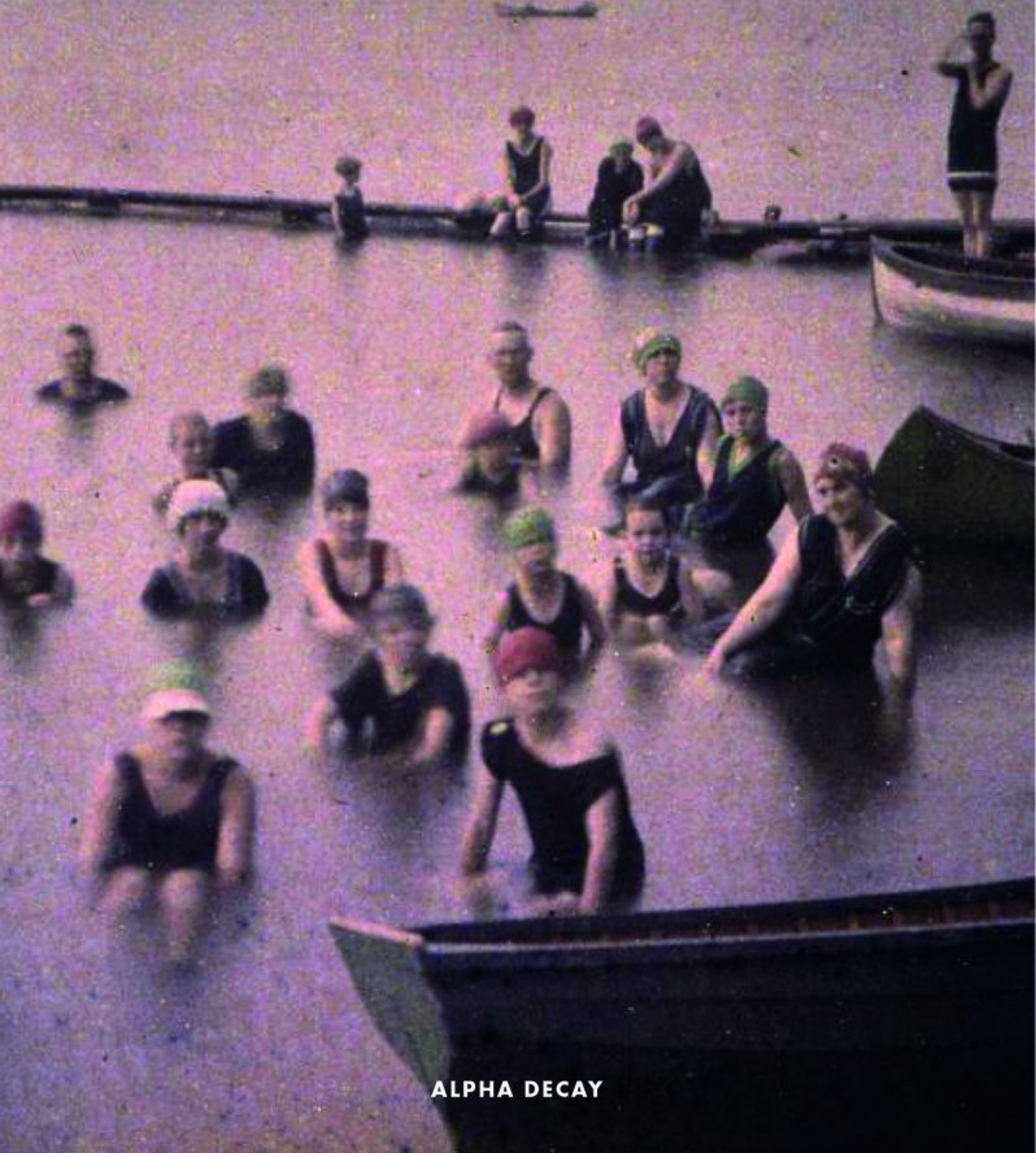


LO RARO Y LO ESPELUZNANTE

MARK FISHER



ALPHA DECAY

Mark Fisher



Lo raro y lo espeluznante

Traducción de Núria Molines



ALPHA DECAY

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

Lo raro y lo espeluznante (más allá de lo <i>unheimlich</i>)	9
---	---

LO RARO

1. Fuera de lugar, fuera de tiempo: Lovecraft y lo raro	19
2. Lo raro frente a lo mundano: H. G. Wells	33
3. «El cuerpo, un amasijo de tentáculos». Lo grotesco y lo raro: The Fall	40
4. Atrapado en el círculo de Uróboros: Tim Powers	48
5. Simulaciones y alienación: Rainer Werner Fassbinder y Philip K. Dick	55
6. Cortinas y agujeros: David Lynch	64

LO ESPELUZNANTE

1. Acercamiento a lo espeluznante	75
2. Algo donde no debería haber nada. Nada donde debería haber algo: Daphne du Maurier y Christopher Priest	80
3. Acerca de la tierra que desaparece: M. R. James y Eno	93

4. El Tánatos de lo espeluznante: Nigel Kneale y Alan Garner	101
5. De dentro afuera, de fuera adentro: Margaret Atwood y Jonathan Glazer	121
6. Huellas alienígenas: Stanley Kubrick, Andréi Tarkovski, Christopher Nolan	135
7. «...Lo espeluznante permanece»: Joan Lindsay	150
<i>Bibliografía</i>	159

*Para Zöe, mi fuente de apoyo
constante y la razón por la que
hay algo en lugar de nada.*

INTRODUCCIÓN

LO RARO Y LO ESPELUZNANTE (MÁS ALLÁ DE LO *UNHEIMLICH*)

No deja de ser extraño que haya tardado tanto tiempo en ponerme a reflexionar a fondo acerca de lo raro y lo espeluznante. Pues aunque los orígenes inmediatos de este libro puedan encontrarse en acontecimientos medianamente recientes, desde que tengo uso de razón me han fascinado y perseguido las manifestaciones de lo raro y lo espeluznante; si bien no había identificado todavía estas categorías, y mucho menos había especificado sus rasgos definitorios. Sin duda, esto se debe en parte a que los ejemplos culturales más destacados de lo raro y lo espeluznante se encuentran en las fronteras de géneros como el terror y la ciencia ficción, y las asociaciones que evocan estos géneros han empañado la especificidad de lo raro y lo espeluznante.

Por una parte, empecé a fijarme en lo raro hace más de diez años, tras dos simposios sobre la obra de H.P. Lovecraft en Goldsmith, en la Universidad de Londres; por otra parte, lo espeluznante se convirtió en el tema principal de *On Vanishing Land*, el audioensayo de 2013 que produce en colaboración con Justin Barton. A decir verdad, lo espeluznante se nos acercó sigilosamente a ambos, pues, en un principio, no era el asunto en el que habíamos escogido centrarnos, pero al final del proyecto nos dimos cuenta de que gran parte de la música, películas y obras de ficción que nos habían obsesionado a lo largo de nuestra vida poseían la cualidad de lo espeluznante.

Lo que tienen en común lo raro y lo espeluznante es una cierta preocupación por lo extraño. Lo extraño; no lo terrorífico. La idea de que «disfrutamos de lo que nos asusta» no acaba de dar cuenta del atractivo que poseen lo raro y lo espeluznante. De hecho, tiene más que ver con la fascinación por lo exterior, por aquello que está más allá de la percepción, la cognición y la experiencia corrientes. Esta fascinación suele conllevar una cierta aprensión —pavor incluso—, pero no sería acertado decir que lo raro y lo espeluznante son, por necesidad, algo terrorífico. Con esto no pretendo decir que lo exterior sea siempre algo benefactor. Hay muchísimas cosas terroríficas allí, pero no todo lo que hay en el exterior es terrorífico.

Que haya tardado tanto a la hora de abordar lo raro y lo espeluznante puede que tenga que ver con el hechizo que lanzó el concepto freudiano de lo *unheimlich*. Como es bien sabido, lo *unheimlich* se ha traducido, de manera poco adecuada, como lo siniestro o lo ominoso; la expresión que mejor capta el sentido que Freud le dio a este término sería «no sentirse en casa». Lo *unheimlich* se suele identificar con lo raro y lo espeluznante; el propio ensayo de Freud emplea estos términos de manera intercambiable. Sin embargo, la influencia del gran ensayo de Freud ha provocado que lo *unheimlich* le haga sombra a los otros dos modos.

El ensayo sobre lo *unheimlich* ha tenido una gran influencia en el estudio de la narrativa de terror y ciencia ficción —quizá, al fin y al cabo, más por culpa de las vacilaciones de Freud, las conjeturas y las tesis desestimadas que por la definición que en realidad nos proporciona—. Los ejemplos de lo *unheimlich* que plantea Freud —entidades dobles, mecánicas, con apariencia humana, prótesis— generan cierta inquietud. Pero la resolución definitiva que

Freud da al enigma de lo *unheimlich* —su afirmación de que se puede reducir al complejo de castración— es tan decepcionante como cualquier desenlace manido de una historia de detectives de pacotilla. Lo que sigue fascinándonos es el racimo conceptual que circula por el ensayo de Freud y la manera en la que este ejemplifica de manera recurrente los mismos procesos a los que se refiere. La «repetición» y el «doble»: otra pareja siniestra que se duplica y se repite a sí misma y que parece estar en el centro de todos los fenómenos «siniestros» que Freud identifica.

Sin duda alguna, hay algo que comparten lo raro, lo espeluznante y lo *unheimlich*. Son sensaciones, pero también modos: modos cinematográficos y narrativos, modos de percepción, y, al fin y al cabo, se podría llegar a decir que son modos de ser. En todo caso, no llegan a ser géneros.

Quizá la diferencia más importante entre, por un lado, lo *unheimlich* y, por el otro, lo raro y lo espeluznante sea su manera de lidiar con lo extraño. Lo *unheimlich* freudiano se relaciona con lo extraño *dentro* de lo familiar, lo extrañamente familiar, lo familiar como extraño; la manera en la que el mundo doméstico no coincide consigo mismo. Todas las ambigüedades del psicoanálisis freudiano están reunidas en este concepto. ¿Se trata de convertir lo familiar —y de lo que a la familia se refiere— en extraño? ¿O tiene que ver con devolver lo extraño al espacio de lo familiar, al seno de la familia? En este punto podemos apreciar el doble movimiento inherente al psicoanálisis freudiano: en primer lugar, está el extrañamiento de muchas de las nociones comunes sobre la familia, si bien va acompañado de un movimiento compensatorio por el cual lo exterior se vuelve legible en términos de un drama modernista familiar. El psicoanálisis en sí mismo es un género

unheimlich; le persigue una exterioridad a la que da vueltas, pero que nunca puede llegar a reconocer o a afirmar del todo. Muchos analistas han apuntado que el ensayo sobre lo *unheimlich* se parece a un cuento, con Freud en el lugar de un narrador no fiable al estilo de James. Si Freud es un narrador no fiable, ¿por qué deberíamos aceptar que su propio cuento se clasifique en los términos de la categoría que su ensayo propone? ¿Qué pasaría si, en vez de eso, toda la enjundia del ensayo residiera en los incesantes intentos de Freud por contener los fenómenos que explora dentro de la jurisdicción de lo *unheimlich*?

Que lo *unheimlich* asimile lo raro y lo espeluznante es sintomático de un retiro secular del exterior. La generalizada predilección por lo *unheimlich* va a la par con una compulsión hacia cierto tipo de crítica que siempre opera procesando lo exterior a través de las brechas y puntos muertos de lo interior. Lo raro y lo espeluznante actúan a la inversa: nos permiten ver el interior desde la perspectiva exterior. Y, como veremos más adelante, lo raro es *aquello que no debería estar allí*. Lo raro trae al dominio de lo familiar algo que, por lo general, está más allá de esos dominios y que no se puede reconciliar con lo «doméstico» (incluso como su negación). La forma que quizá encaja mejor con lo raro es el *collage*, la unión de *dos o más cosas que no deberían estar juntas*. De ahí la predilección del surrealismo por lo raro, donde se entendía el inconsciente como una máquina de montaje, un generador de extrañas yuxtaposiciones. De ahí deriva también la razón por la que Jacques Lacan —enfrentándose al desafío planteado por el surrealismo y al resto de modos de expresión artística de la modernidad estética— pudo avanzar hacia un *psicoanálisis raro* en el que la pulsión de muerte, los sue-

ños y el inconsciente se libran de cualquier naturalización o sensación de familiaridad.

A primera vista, lo espeluznante puede parecer más próximo al concepto de lo *unheimlich* que lo raro; sin embargo, como lo raro, lo espeluznante también está intrínsecamente ligado con lo exterior; y aquí podemos entender lo exterior de un modo netamente empírico, o bien en un sentido abstracto más trascendental. La sensación de lo espeluznante no suele emanar de espacios cerrados, domésticos y habitados; hallamos lo espeluznante con más facilidad en paisajes parcialmente desprovistos de lo humano. ¿Qué tuvo que suceder para causar aquellas ruinas, aquellas desaparición? ¿Qué tipo de entidad tuvo que ver con ello? ¿Qué clase de cosa fue la que emitió un grito tan *espeluznante*? Como podemos ver en estos ejemplos, lo espeluznante está ligado, fundamentalmente, a la naturaleza de lo que provocó la acción. ¿Qué clase de agente ha actuado? ¿Acaso existe? Estas cuestiones pueden plantearse a nivel psicoanalítico (si no somos lo que creemos ser, ¿qué somos en realidad?), pero también se aplican a las fuerzas que rigen la sociedad capitalista. El capital es, en todos los niveles, una entidad espeluznante: a pesar de surgir de la nada, el capital ejerce más influencia que cualquier entidad supuestamente sustancial.

El escándalo metafísico del capital nos conduce a un tema más amplio, la cuestión de lo inmaterial y lo inanimado: la acción de los minerales y del paisaje para autores como Nigel Kneale y Alan Garner, y el modo en el que «nosotros», «nosotros mismos», nos vemos atrapados en los ritmos, pulsiones y patrones de las fuerzas que no son humanas. No existe lo interior salvo como asimilación de lo exterior; el espejo se resquebraja, soy otra persona y siem-

pre lo he sido. Ahí nos provoca escalofríos lo espeluznante, no lo *unheimlich*.

Un ejemplo extraordinario del desplazamiento de lo *unheimlich* por parte de lo espeluznante es la novela de D.M. Thomas *El hotel blanco*. En un primer momento, la novela parece tratar de un estudio de caso simulado sobre una paciente ficticia de Freud, Anna G. El poema de Anna G. con el que empieza la novela parece, a primera vista, repleto de histeria erótica, como propone Thomas Freud en el historial que redacta. La lectura de Freud amenaza con disipar la atmósfera onírica del poema de Anna G. y también con marcar un rumbo de la explicación: del presente al pasado, del exterior al interior. Pero resulta que el aparente erotismo es, en realidad, una confusión y un desvío del referente más intenso del poema, que no se hallará en el pasado de Anna G., sino en su futuro —su muerte en la matanza de Babi Yar en 1941—. En este caso, los problemas que plantean los presagios y el destino nos traen lo espeluznante bajo una forma inquietante. Sin embargo, se podría decir que el destino pertenece a lo raro tanto como a lo espeluznante. A las hechiceras adivinatoras de *Macbeth*, al fin y al cabo, se las conoce como las «Weird Sisters» (literalmente, «hermanas raras») y uno de los significados arcaicos de «weird» es «destino».¹ El concepto del destino es raro en tanto que implica formas enrevesadas de tiempo y causalidad que son ajenas a la percepción corriente, pero

¹ De ahí que a veces se traduzca como las «Hermanas fatídicas» (en las ediciones de Luís Astrana y de J. Pérez del Hoyo) para mantener la relación etimológica de «fatídico» y «destino» (del *lat.* «fatidicus», compuesto por «fatum» [destino] y «dicere» [señalar, indicar], el que indica el destino). (N. de la T.)

también espeluznante en tanto que plantea preguntas sobre el sujeto de la acción: ¿quién o qué es la entidad que ha tejido el destino?

Lo espeluznante tiene que ver con las cuestiones metafísicas más fundamentales que pueden plantearse; preguntas relacionadas con la existencia y la no existencia: «¿Por qué hay algo cuando no debería haber nada? ¿Por qué no hay nada cuando debería haber algo?». Los ojos ciegos de los muertos, los ojos idos de los amnésicos provocan una sensación espeluznante, del mismo modo que un pueblo abandonado o un círculo de rocas.

Hasta aquí, todavía tenemos la impresión de que lo raro y lo espeluznante tienen mucho que ver con lo inquietante o lo terrorífico; así que permítannos concluir estas notas preliminares señalando diversos ejemplos de lo raro y lo espeluznante que evocan una serie de sensaciones completamente diferentes. Las obras contemporáneas y experimentales suelen parecernos raras la primera vez que las vemos. Esta sensación de lo *erróneo* asociada con lo raro —la convicción de que algo *no debería estar allí*— suele ser una señal de que estamos en presencia de algo nuevo. Aquí lo raro es un indicio de que los conceptos y marcos que hemos empleado anteriormente se han quedado obsoletos. Si en este caso el encuentro con lo extraño no es placentero de manera inmediata (lo placentero siempre se refiere a formas previas de satisfacción), tampoco se puede decir que sea desagradable: disfrutamos viendo cómo lo familiar y lo convencional se pasa de moda; un goce que, por ser una mezcla de placer y dolor, tiene relación con lo que Lacan llama *jouissance*.

Lo espeluznante también conlleva una desafección en cuanto a nuestros vínculos actuales. Pero, con lo espeluz-

nante, esa desafección no suele tener la capacidad de impactarnos que sí que es típica de lo raro. La serenidad que normalmente se asocia a lo espeluznante —pensemos, por ejemplo, en lo espeluznante que es un «silencio sepulcral»— está relacionada con el distanciamiento de las urgencias del día a día. La perspectiva de lo espeluznante nos puede dar acceso a las fuerzas que rigen la realidad mundana, pero que suelen estar escondidas, del mismo modo que nos puede abrir las puertas de espacios que están más allá de la realidad mundana. Esta salida de lo corriente, esta huida más allá de los confines de aquello que normalmente consideramos realidad es lo que, en cierto modo, explica el atractivo particular que posee lo espeluznante.

LO RARO



FUERA DE LUGAR, FUERA DE TIEMPO: LOVECRAFT Y LO RARO

¿Qué es lo raro? Cuando decimos que algo es raro, ¿a qué tipo de sensación apuntamos? Quisiera plantear que lo raro es un tipo de perturbación particular. Conlleva la sensación de algo *erróneo*: una entidad rara o un objeto que es tan extraño que nos hace sentir que no debería existir, o que, al menos, no debería existir aquí. Pues si tal entidad u objeto *está* aquí, las categorías que hasta ahora nos han servido para dar sentido al mundo dejan de ser válidas. Al fin y al cabo, no es que lo raro sea erróneo, sino que nuestras concepciones deben de ser inadecuadas.

Las definiciones de los diccionarios no siempre ayudan a la hora de definir lo raro. Algunas se refieren, de manera inmediata, a lo sobrenatural, pero no está nada claro que las entidades sobrenaturales tengan que ser raras por necesidad. En muchos sentidos, un fenómeno natural como un agujero negro es mucho más raro que un vampiro. Lo cierto es que, cuando se trata de ficción, con lo generalmente reconocibles que son criaturas como los vampiros o los hombres lobo, estos personajes no consiguen evocar una sensación de extrañeza. Hay una sabiduría popular previa, toda una serie de protocolos para interpretar y situar al vampiro y al hombre lobo. En todo caso, estas criaturas son empíricamente monstruosas, nada más; su apariencia refunde elementos del mundo natural tal y como lo entendemos. Al mismo tiempo, el hecho de que sean entidades sobrenaturales significa que cualquier clase de ex-

trañeza que posean se le está atribuyendo a un reino que está más allá de la naturaleza. Comparemos esto con el agujero negro: la manera tan rocambolesca en la que pliega el espacio y el tiempo es completamente ajena a nuestra experiencia mundana y, aun así, pertenece al cosmos mático-natural; un cosmos que, por ende, debe de ser mucho más extraño de lo que nuestra experiencia corriente puede aprehender.

Esta clase de intuición fue lo que inspiró la ficción rara de H. P. Lovecraft. «Ahora, todos mis cuentos se basan en la premisa fundamental de que las leyes humanas comunes, así como sus intereses y emociones, no tienen ni validez ni importancia en el vasto y amplio cosmos», escribió Lovecraft al editor de la revista *Weird Tales* en 1927. «Para alcanzar la esencia de la exterioridad real, ya sea temporal, espacial o relativa a la dimensión, hemos de olvidar que existen cosas como la vida orgánica, el bien y el mal, el odio y el amor, y todos los rasgos concretos de una raza prescindible y temporal llamada humanidad.»² Este rasgo de la «exterioridad real» es clave para entender lo raro.

Cualquier debate sobre ficción rara tiene que empezar con Lovecraft. Con las historias que publicó en las revistas *pulp*, Lovecraft prácticamente inventó el cuento raro, para lo que desarrolló una fórmula que puede diferenciarse tanto de la fantasía como de la ficción de terror. Las historias de Lovecraft tienen una fijación obsesiva con la cuestión de lo exterior: un afuera que irrumpe a través de encuentros con entidades anómalas desde un pasado lejano, en estados alterados de conciencia o en giros extraños de la estructu-

² Las traducciones de las citas de todo el texto, a menos que se indique lo contrario, son mías. (N. de la T.)

ra temporal. El encuentro con lo exterior suele acabar en conmoción y psicosis. Las historias de Lovecraft conllevan a menudo una integración catastrófica de lo exterior en un interior que, de manera retrospectiva, acaba mostrándose como un envoltorio engañoso, una farsa. Pongamos por caso «La sombra sobre Innsmouth», en la que se acaba revelando que el protagonista principal es también un Profundo, una entidad acuática alienígena. Soy Ello, o mejor dicho, Ellos.

Aunque se lo suele clasificar como autor de terror, la obra de Lovecraft no suele provocar miedo. Cuando Lovecraft plantea sus motivaciones como escritor en su breve ensayo *Notes on Writing Weird Fiction*, no menciona el terror de manera directa. En cambio, sí que nos habla de «impresiones vagas, escurridizas y fragmentarias de lo maravilloso, de la belleza y la audaz expectación». El hincapié en el terror, sigue diciendo Lovecraft, es consecuencia del encuentro de las historias con lo desconocido.

Ateniéndonos a esto, lo que es realmente fundamental en la manera de Lovecraft de plasmar lo raro no es el terror, sino la *fascinación* —aunque sea una fascinación que suela ir acompañada de cierta inquietud—. Sin embargo, también cabría añadir que esa fascinación también es intrínseca al concepto de lo raro en sí; lo raro no solo puede repeler, sino también atraer nuestra atención. Así, si el elemento de fascinación estuviera completamente ausente en una historia y esta fuera *puramente* terrorífica, lo raro desaparecería. La fascinación es una sensación que comparten los personajes de Lovecraft y sus lectores. El miedo o el terror no se comparten de la misma manera; muchas veces, los personajes de Lovecraft están aterrorizados, aunque sus lectores normalmente no.

La fascinación lovecraftiana es una forma que adopta la *jouissance* de Lacan, un goce que abarca, de manera inseparable, el placer y el dolor. Los textos de Lovecraft, prácticamente, echan espumarajos de *jouissance*. «Echar espumarajos», «soltar espuma por la boca» o «rebosar» son palabras a las que Lovecraft recurre con frecuencia, pero que también se podrían aplicar igualmente bien a la «oscura gelatina» de la *jouissance*. Con esto no se pretende plantear algo tan absurdo como que en Lovecraft no haya negatividad —apenas esconde el asco y la abominación—, simplemente, que la negatividad no tiene la última palabra. Centrarse demasiado en objetos que son «oficialmente» negativos indica, sin excepción, que la *jouissance* está en pleno funcionamiento; un modo de gozar que en ningún caso «redime» la negatividad: la sublima. Es decir, la transforma en un objeto normal y corriente que provoca cierto desagrado; en una Cosa que es tanto terrible *como* cautivadora, que ya no puede clasificarse, en términos libidinales, como positiva o negativa. La Cosa abruma, es incontenible a la par que fascinante.

Por encima de cualquier otra cosa, la fascinación es el motor de la fatalidad en la ficción de Lovecraft, lo que arrastra a sus personajes librescos hacia la disolución, desintegración o degeneración —algo que nosotros, los lectores, siempre auguramos—. En cuanto el lector ha transitado un par de historias de Lovecraft, sabe perfectamente lo que esperar del resto. De hecho, cuesta creer que, incluso cuando alguien lee por primera vez una historia de Lovecraft, acabe sorprendido por el desenlace del relato. Por tanto, puede decirse que el *suspense* —así como el terror— no son rasgos definitorios de la narrativa de Lovecraft.

Eso significa que la obra del Lovecraft no encaja en la definición estructuralista de fantasía que plantea Tzvetan

Tóodorov. Según esta definición, lo fantástico se constituye mediante una suspensión entre lo siniestro (historias que acaban teniendo un desenlace natural) y lo maravilloso (historias que terminan de manera sobrenatural). Aunque las historias de Lovecraft abarcan lo que él mismo definió en *Notes on Writing Weird Fiction* como «la ilusión de una extraña suspensión o infracción de las irritantes limitaciones de tiempo, espacio y de la ley natural que siempre nos aprisionan y frustran nuestra curiosidad hacia los infinitos espacios cósmicos que están más allá del alcance de nuestra visión y análisis», nunca se sugiere que intervengan seres sobrenaturales. Los intentos humanos por transformar las entidades alienígenas en dioses, a ojos de Lovecraft, son actos claros y vanos de antropomorfismo; esfuerzos quizá nobles, pero al fin y al cabo absurdos de imponer sentido a la «exterioridad real» de un cosmos en el que las preocupaciones, perspectivas y conceptos humanos no son más que cuestiones de referencia local.

En su libro *Lovecraft: A Study in the Fantastic*, Maurice Lévy incluye a Lovecraft en una «tradición fantástica» que incluye las novelas góticas, a Poe, Hawthorne y Bierce. Sin embargo, el hincapié que hace Lovecraft en la materialidad de las entidades anómalas de sus historias lo aleja muchísimo de los novelistas góticos o de Poe. Si bien aquello que denominamos naturalismo corriente —el mundo normal y empírico de sentido común y geometría euclidiana— acaba hecho trizas al final de cada cuento, lo sustituye un hipernaturalismo; una noción expandida de lo que contiene el cosmos material.

El materialismo de Lovecraft es una de las razones por las que pienso que deberíamos distinguir su ficción —y, sin duda, lo raro en general— de la fantasía y lo fantásti-

co. (Cabe decir que Lovecraft equipara sin despeinarse lo raro con lo fantástico en sus *Notes on Writing Weird Fiction*.) Lo fantástico es una categoría más bien amplia que puede incluir gran parte de la ciencia ficción y de la literatura de terror. No es que sea inapropiado como término para la obra de Lovecraft, pero no señala lo singular de su método. Sin embargo, la fantasía denota una serie de propiedades genéricas más específicas. Lord Dunsany, una de las inspiraciones tempranas de Lovecraft, y Tolkien son escritores de fantasía ejemplares y el contraste entre ellos nos permitirá comprender la diferencia entre lo fantástico y lo raro. La fantasía se sitúa en mundos completamente diferentes al nuestro, Peg na en Dunsany, o la Tierra Media en Tolkien; o, mejor dicho, esos mundos están espacial y temporalmente lejos del nuestro (si bien hay también muchos mundos de fantasía que resultan ser muy similares en el plano ontológico o político al nuestro). En cambio, lo raro destaca por la manera en la que abre una *puerta* entre este mundo y los demás. Sin duda, hay historias y sagas —como los libros de Narnia de C. S. Lewis, el Oz de Baum, la trilogía de Thomas Covenant de Stephen Donaldson— donde hay una puerta entre este y otro mundo, y no se aprecia un peso discernible de lo raro. Esto sucede porque las secciones «de este mundo» de esas historias sirven, más o menos, como prólogos y epílogos a cuentos fantásticos normales y corrientes. Los personajes de este mundo van al otro mundo, pero ese otro mundo no tiene impacto alguno sobre este, más allá del efecto que produce en las mentes de los personajes que regresan. En Lovecraft hay *interacción*, intercambio, confrontación y, sin lugar a dudas, un conflicto entre este mundo y los demás.

Eso justifica la suma importancia del hecho de que Lovecraft sitúe muchas de sus historias en Nueva Inglaterra. Maurice Lévy escribe que la Nueva Inglaterra de Lovecraft es un mundo cuya «*realidad* —física, topográfica e histórica— debe hacerse notar. Es bien conocido que lo realmente fantástico existe solamente donde lo imposible puede irrumpir, a través del tiempo y el espacio, en una situación objetivamente familiar». Lo que propongo, por tanto, es que en su ruptura con la tendencia de inventar mundos tal y como Dunsany había hecho, Lovecraft *dejó* de ser un escritor de fantasía y puso su pluma al servicio de lo raro. Una de las primeras características de lo raro, al menos en su versión lovecraftiana, sería —por adaptar la frase de Lévy— una ficción en la que no lo imposible, sino lo exterior «puede irrumpir, a través del tiempo y el espacio, en una situación objetivamente familiar». Puede que un mundo nos resulte completamente extraño tanto en términos de localización como por lo que a sus leyes físicas se refiere sin que por ello sea raro. Sin embargo, la irrupción en *este* mundo de algo del exterior sí que es un indicador de lo raro.

Aquí podemos ver por qué lo raro tiene una cierta relación con el realismo. El propio Lovecraft solía escribir en términos nada elogiosos acerca del realismo; pero si lo hubiese rechazado por completo, nunca habría salido de los reinos de fantasía de Dunsany y De La Mare. Sería más acertado decir que Lovecraft ponía coto o localizaba el realismo. En una carta al redactor jefe de la revista *Weird Tales*, en 1927, lo plantea de manera explícita:

Solo las escenas y personajes humanos deben tener rasgos humanos. *Estos aspectos* deben tratarse con riguroso realismo (no con *romanticismo* de cartón piedra), pero cuando cruzamos la lí-

nea de lo desconocido, ilimitado y horrible —ese *Exterior* plagado de sombras—, no podemos olvidarnos de dejar nuestra humanidad y nuestro terrestrialismo en el umbral.

La fuerza de los cuentos de Lovecraft depende de la *diferencia* entre lo terrestre-empírico y lo exterior. Esta es una de las razones por las que tan a menudo la voz narradora está en primera persona: si lo exterior invade cada vez más el espacio de un sujeto humano, se pueden apreciar sus contornos extraños, mientras que al tratar de captar «lo desconocido, ilimitado y horrible» sin ningún tipo de referencia al mundo humano se puede correr el riesgo de caer en la banalidad. Lovecraft necesita el mundo humano, del mismo modo que un pintor de un edificio gigantesco puede introducir una figura humana normal y corriente parada frente al coloso: para darnos una idea de la escala.

Por tanto, una noción provisional de lo raro podría tomar ejemplo de la expresión ligeramente peculiar y ambigua de «fuera de» que emplea en los títulos de dos de sus historias, en «El color fuera del espacio»³ y en «La sombra fuera del tiempo». A un nivel más simple, «fuera de» significa, evidentemente, «desde». Sin embargo, es imposible —especialmente en el caso de «La sombra fuera del tiempo»— evitar un segundo significado, sugerir que hay algo que se ha eliminado, que se ha recortado. La sombra es algo que se le *recorta* al tiempo. Esta idea de cosas «recortadas» de su lugar habitual nos indica la afinidad de Lovecraft con las técnicas modernistas del *collage*. Sin embar-

³ Aunque este título se ha traducido de diversas maneras, la clásica es *El color que cayó del cielo*, trad. Ricardo Gosseyn (1988). Barcelona: Edhasa. Aquí se refiere a la expresión «out of». (N. de la T.)

go, también hay un tercer significado para ese «fuera de»: el más allá. La sombra de lo que hay *fuera del* tiempo es, en parte, una sombra de lo que hay más allá del tiempo tal y como lo entendemos y lo experimentamos normalmente.

Para paladear ese regusto del más allá, para invocar lo exterior, la obra de Lovecraft no puede basarse en formas preexistentes o relatos tradicionales. Así, todo el proyecto depende totalmente de la producción de algo nuevo. Como China Miéville explica en su introducción a *En las montañas de la locura*, «Lovecraft vive de manera radicalmente ajena a cualquier tradición popular: sus personajes no implican una modernización del vampiro común o del hombre lobo (o de la *garuda* o la *rusalka*,⁴ o de cualquier otro personaje pesadillesco tradicional). El panteón y el bestiario de Lovecraft son absolutamente sui géneris». Sin embargo, hay otra dimensión igualmente importante en la novedad de las creaciones de Lovecraft: el autor la niega y la disfraza. Como prosigue Miéville, «puede hallarse [...] una paradoja en la narrativa de Lovecraft. Aunque su concepto de lo monstruoso y su enfoque de lo fantástico son absolutamente nuevos, *finge* que no lo son». Cuando se confrontan con las entidades raras, los personajes de Lovecraft encuentran paralelismos en mitos y cuentos populares que son de cosecha propiamente lovecraftiana. La proyección retrospectiva de Lovecraft de una mitología de nueva planta hacia un lejano pasado ha dado pie a lo que Jason Colavito llama «el culto a los dioses alienígenas» en

⁴ *Garuda*, en el hinduismo y el budismo, es un pájaro mítico representado por un águila antropomorfizada; la *rusalka*, en mitología eslava, es un fantasma o una ninfa acuática, también un súcubo o sirena, dependiendo de la tradición. (N. de la T.)

escritores como Erich von Däniken y Graham Hancock. La «retroinhumación» de Lovecraft de lo nuevo es también lo que sitúa sus ficciones raras «fuera del» tiempo, como por ejemplo en la historia «La sombra fuera del tiempo», en la que el personaje principal, Peaslee, encuentra textos escritos por sus propias manos entre ruinas arquitectónicas.

China Miéville afirma que fue el impacto de la Primera Guerra Mundial lo que hizo surgir lo nuevo en Lovecraft: la traumática ruptura con el pasado permitió que emergiese lo nuevo. Pero quizá también sea útil pensar la obra de Lovecraft como una obra sobre el trauma, en el sentido de que trata de los desgarros del propio tejido de la experiencia misma. Algunos de los apuntes que hace Freud en «Más allá del principio del placer» («La tesis de Kant según la cual tiempo y espacio son formas necesarias de nuestro pensar puede someterse a revisión a la luz de ciertos conocimientos psicoanalíticos»),⁵ indicando que creía que el inconsciente actuaba más allá de lo que Kant llamó las estructuras «trascendentales» de tiempo, espacio y casualidad que rigen el sistema de conciencia perceptiva. Una de las maneras de comprender las funciones del inconsciente y su alejamiento de los modelos dominantes de tiempo, espacio y causalidad fue a través del estudio de la vida mental de aquellos que sufrían algún trauma. Así, se puede pensar el trauma como una especie de conmoción trascendental (una frase sin duda sugerente en relación con la obra de Lovecraft). Lo exterior no es «empíricamente» exterior, sino trascendentalmente exterior, es decir, no es que esté lejos en el espacio y en el tiempo, sino que está

⁵ En *Obras completas*, tomo XVIII, trad. José Luís Etcheverry. (1992). Buenos Aires: Amorrortu, p. 28.

más allá de nuestra experiencia corriente y de nuestra concepción espaciotemporal. A través de su obra, Freud recalcó en numerosas ocasiones que el inconsciente no conoce ni la negación ni el tiempo. De ahí la imagen escheresca de *El malestar en la cultura* de lo inconsciente como una Roma «en que no se hubiera sepultado nada de lo que una vez se produjo, en que junto a la última fase evolutiva pervivieran todas las anteriores». ⁶ Las extrañas formas geométricas de Freud hallan paralelismos claros en las ficciones de Lovecraft, con sus repetidas invocaciones de espacios no euclidianos. Veamos por ejemplo la descripción de «la geometría del lugar onírico» en «La llamada de Cthulhu»: «anormal, no euclidiano y asquerosamente impregnado de sensaciones esféricas y dimensiones ajenas a la nuestra».

Es importante no meter a Lovecraft demasiado de prisa en el cajón de lo irrepresentable. Se le suele tomar al pie de la letra cuando tilda a sus propias entidades de «innombrables» o «indescriptibles». Como China Miéville apunta, en cuanto Lovecraft llama a algo «indescriptible», no tarda nada en ponerse a describirlo con todo lujo de detalles. (Pero, a pesar de su predilección por el uso del término «innombrable» —ridiculizado a la vez que defendido por el propio Lovecraft en su historia «Lo innombrable»—, Lovecraft se abstiene a darle nombre a las Cosas.) Sin embargo, esta secuencia tiene una tercera fase. Después de (1) la declaración de indescriptibilidad y (2) la descripción, llega (3) lo invisualizable. A pesar de lo detalladas que son, o quizá precisamente gracias a ello, las descripciones de Lovecraft no permiten al lector sintetizar la esqui-

⁶ *Ibíd.*, tomo XXI, pp. 70-71.

zofonía verborreica de todos sus adjetivos en una imagen mental, cosa que provoca que Graham Harman compare el efecto de tales pasajes con el cubismo; un paralelismo apuntalado por la evocación de «grupos de cubos y planos» en «Los sueños de la casa de la bruja». Las técnicas y motivos cubistas y futuristas aparecen en diversas historias de Lovecraft, normalmente, como objetos que (aparentemente) provocan asco. Incluso aunque se mostrase hostil a ello, Lovecraft reconoció que el arte moderno visual podía replantearse como fuente para invocar lo exterior.

Hasta este punto, mis reflexiones acerca de Lovecraft se han centrado en lo que sucede *dentro* de las propias historias, pero uno de los efectos raros más importantes que genera el autor tiene lugar *entre* sus textos. La sistematización de los textos lovecraftianos en una «mitología» puede que haya sido obra de su discípulo August Derleth, pero la interrelación de las historias, la manera en la que generan una realidad coherente es clave para entender la singularidad de la obra de Lovecraft. Puede parecer que la manera en que Lovecraft crea esa coherencia no difiere mucho de la manera en la que Tolkien consiguió un efecto similar; pero, de nuevo, la relación con este mundo es fundamental. Al situar sus historias en Nueva Inglaterra en lugar de en algún reino inmaculado y lejano, Lovecraft puede tejer la relación jerárquica entre ficción y realidad.

La interpolación en las historias de erudición simulada junto a historias auténticas produce anomalías ontológicas similares a las que hallamos en ficciones «posmodernas» de Robbe-Grillet, Pynchon y Borges. Al tratar fenómenos existentes como si tuvieran la misma condición ontológica que sus propias invenciones, Lovecraft quita realidad a lo factual y otorga realidad a lo ficticio. Graham Harman si-

gue esperando el día en el que Lovecraft destrone a Hölderlin como el objeto literario de estudio que más apasiona a la Filosofía. Quizá podamos también esperar el día en que el modernista *pulp* de Lovecraft desplace al posmoderno de Borges como explorador preeminente de los dominios de la ficción de los acertijos ontológicos. Lovecraft ejemplifica lo que Borges se limita a «fabular», pues nadie se creará jamás que la versión de Pierre Menard del Quijote existe fuera de la historia de Borges, mientras que más de uno ha contactado con la Biblioteca Británica preguntando por una copia del *Necronomicón*, el grimorio que recoge la sabiduría tradicional a la que tantas veces se hace referencia en Lovecraft. Lovecraft genera un «efecto de realidad» limitándose a mostrarnos solamente pequeños fragmentos del *Necronomicón*. Es justo ese carácter fragmentario de sus referencias al texto abominable lo que induce la creencia en los lectores de que debe de ser un objeto real. Imaginemos si Lovecraft hubiese escrito un texto completo del *Necronomicón*; el libro parecería mucho menos real de lo que pensamos al leer citas solamente. Parece que Lovecraft entendió muy bien el poder de la cita, la manera en la que un texto parece más real si se cita que si se encuentra en bruto.

Uno de los efectos de esos desplazamientos ontológicos es que Lovecraft deja de tener la autoridad definitiva sobre sus textos. Si sus escritos han alcanzado una cierta autonomía con respecto a su autor, entonces, el papel de Lovecraft como su creador aparente parece accidental. Así, en vez de eso, se convierte en el inventor de entidades, personajes y fórmulas. Lo que importa es la coherencia de su sistema ficticio; una coherencia que invita a una participación colectiva tanto por parte de los lectores como de otros escritores.

Como es bien sabido, no solo Derleth, sino también Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Brian Lumley, Ramsey Campbell y muchos otros han escrito cuentos de los mitos de Cthulhu. Al entretelar sus cuentos, Lovecraft pierde el control de sus creaciones dentro de un sistema emergente que tiene sus propias reglas y cuyos acólitos pueden determinar tanto como él mismo.

LO RARO FRENTE A LO MUNDANO: H.G. WELLS

Ahora me gustaría reflexionar acerca de lo raro desde un ángulo diferente, mediante una lectura del relato corto de H. G. Wells «La puerta en el muro». Creo que en esta historia lo raro tiene un peso destacado, si bien es muy diferente al que encontramos en las obras de Lovecraft.

El narrador se llama Redmond, y la historia trata de su amigo, el político Lionel Wallace. Wallace le cuenta a Redmond el recuerdo de una vivencia infantil suya en el que aparecía una puerta verde en alguna de las calles de West Kensington, en Londres. Por algún motivo, le atraía la idea de abrir la puerta. Al principio tenía ciertas reservas, sentía que era una «insensatez o un error» franquear su umbral, pero, «en un arrebató de emoción», deja atrás las dudas y corre a atravesar la Puerta en el Muro. El jardín del otro lado de la Puerta en el Muro recuerda un poco a las pinturas surrealistas de Delvaux o de Ernst; hay una atmósfera de alegría lánguida, al tiempo que parece que de todas las personas que allí se encuentran emana una débil aura de amabilidad. Hay elementos anómalos; por ejemplo, el chico se encuentra dos panteras y una especie de libro que «no contenía ilustraciones, sino imágenes reales». No se aclara en ningún momento si ese libro es un objeto mágico, un ejemplo de tecnología avanzada o fruto de una percepción alterada a causa de algún estupefaciente. Sin embargo, al cabo de un poco, mientras hojea el libro, de repente se encuentra observando «una larga calle gris

de West Kensington a esa gélida hora de la tarde, antes de que enciendan los faroles. Y allí estaba yo. Una desdichada criatura llorando a lágrima viva». No obstante, por razones que no quedan del todo claras —¿por qué no vuelve a atravesar la Puerta en el Muro de inmediato?—, no puede regresar a ese mundo. De nuevo, confinado en los dominios mundanos, le sobrevino una «infinita pena».

Wallace solo vuelve a ver la Puerta del Muro al cabo de unos años, por accidente, aparentemente. Se «perdió por el laberinto de calles de mala muerte del otro lado de Campden Hill» hasta que ve el extenso muro blanco y la puerta que conduce al jardín. Sin embargo, esta vez no la atraviesa. Piensa que llegará tarde a la escuela, y que será mejor volver más tarde con más tiempo. Comete el error de hablarle a algunos compañeros de la existencia de la puerta y del jardín; estos obligan a Wallace a guiarlos hasta allí, pero resulta incapaz de encontrarla.

Vuelve a verla un par de veces durante su juventud —una vez, yendo de camino a Oxford a solicitar una beca—, pero, de nuevo, apremiado por las urgencias del día a día, pasa de largo sin franquear su umbral. Recientemente, ya en la madurez, Wallace vuelve a obsesionarse con la puerta y teme no volverla a ver nunca:

Pasé años trabajando duro sin volver a ver la puerta. No ha vuelto a aparecer hasta hace poco. Y, al verla, me invadió una sensación extraña, como si algo hubiese esmerilado el mundo. Empecé a pensar, con pesadumbre y amargura, que tal vez no volvería a verla. Quizá la excesiva carga de trabajo me estaba afectando, quizá fuera aquello que dicen que se siente cuando se acercan los cuarenta. No lo sé. Pero lo cierto es que aquel vivo esplendor que hace que cualquier esfuerzo parezca fácil me ha abandonado hace poco...

Pero vuelve a ver la puerta de nuevo: tres veces. Aunque cada vez vuelve a pasar de largo —bien porque está liado con asuntos políticos importantes, bien porque va de camino al lecho de muerte de su padre, bien porque está conversando con otra persona sobre su posición—. Cuando Wallace le relata esto a Redmond, le invade la angustia por no haber sido capaz de franquear el umbral de la puerta. No nos sorprende enterarnos de que la siguiente noticia que le llega a Redmond sobre Wallace es que está muerto. Encuentran su cadáver en una «excavación cerca de la estación de East Kensington».

¿Por qué debería clasificarse «La Puerta en el Muro» como un cuento raro? El problema de los mundos —del contacto entre mundos inconmensurables— es algo que comparte claramente con Lovecraft, cosa que nos lleva de nuevo directos al corazón de lo raro. Como empezamos a explorar en el último capítulo, la ficción rara siempre nos muestra un umbral entre mundos. El relato de Wells, qué duda cabe, se centra justo en ese umbral. Gran parte de su fuerza deriva de la oposición entre la mundanidad del paisaje londinense, con sus detalles cotidianos —«recordaba haber visto unas cuantas tienduchas sucias y, en particular, la de un fontanero y decorador, desordenada y polvorienta, llena de cañerías de barro, láminas de plomo, grifos, muestrarios de papel pintado y latas de barniz»— y el mundo que hay al otro lado de la puerta.

Las historias de Lovecraft están llenas de umbrales entre mundos: a menudo, la puerta se abre a través de un libro (el temido *Necronomicon*), a veces, como en el caso de las historias de «La llave de Plata» de Randolph Carter, es, literalmente, un portal. Las puertas y los portales son elementos muy habituales en las historias tan lovecraftianas

del Doctor Extraño, el personaje de cómic de Marvel. Las obras cinematográficas y televisivas de David Lynch tienen una fijación similar con las puertas, las cortinas y las verjas: como veremos más tarde, *Inland Empire* resulta ser un «espacio horadado» construido a partir de umbrales entre mundos, un sistema ontológico de túneles subterráneos. A veces, el umbral que separa ambos mundos puede ser una mera cuestión de tamaño: en *El increíble hombre menguante*, de Richard Matheson, se demuestra que el propio salón de tu casa puede ser un lugar raro, fantástico y terrorífico, si te vuelves lo suficientemente pequeño.

La centralidad de las puertas, umbrales y portales significa que la noción del *entre* es clave para lo raro. Queda claro que, si la historia de Wells hubiese tenido lugar en el jardín que hay al otro lado del muro, la historia perdería sus tintes de rareza. (Por ese motivo, la farola que está en la frontera de Narnia en las historias de C. S. Lewis tiene algo de raro, pero Narnia en sí misma no.) Si la historia se desarrollara por completo al otro lado de la puerta, estaríamos en los dominios del género fantástico. Este tipo de fantasía naturaliza otros mundos, pero lo raro desnaturaliza todos los mundos al exponer su inestabilidad, su apertura al exterior.

Un punto de partida claro que surge de la fórmula del cuento lovecraftiano es la ausencia de entidades no humanas en «La puerta en el muro». Cuando Wallace franquea la puerta, se encuentra seres extraños, pero parecen ser humanos. Esa sensación de lo raro que se plantea en la historia no viene dada, en primera instancia, por esos seres lánguidos y benefactores; además, lo raro no precisa de las «monstruosidades abominables» que tan importantes son en los cuentos de Lovecraft.

Una segunda diferencia que podemos establecer entre Lovecraft y «La puerta en el muro» tiene que ver con la cuestión del suspense. Como hemos visto, las historias lovecraftianas no suelen caracterizarse por una sensación de suspense: al acabar de leer, no nos quedamos pensando si lo exterior es real o no. En cambio, al concluir «La puerta en el muro», Redmond tiene la cabeza «ofuscada con preguntas y acertijos». No puede descartar la posibilidad de que Wallace haya sufrido una «clase de alucinación sin precedentes». O Wallace era un loco o un «soñador, un visionario con imaginación». «Todos vemos el mundo como algo normal y corriente», concluye Redmond inconcluyentemente, «vemos la valla y el hoyo. A juzgar por lo que parece normal a plena luz del día, Wallace dejó atrás la seguridad para adentrarse en la oscuridad, en el peligro de la muerte. Pero ¿acaso lo vio él del mismo modo?».

Esto nos trae una tercera diferencia entre Lovecraft y esta historia: la pregunta sobre la cordura. En los cuentos de Lovecraft, cualquier clase de locura que experimentan los personajes es *consecuencia* de la conmoción trascendental que produce el encuentro con el exterior; en ningún momento cabe preguntarse si es la locura lo que *provoca* que los personajes perciban las entidades (cuya condición, evidentemente, se vería degradada; serían meros productos del delirio). «La puerta en el muro» deja abierta la cuestión de la psicosis: es posible —aunque Redmond tenga sus dudas, pues no es lo que «cree en el fondo»— que Wallace esté loco, que haya sido engañado o que haya armado toda la historia a partir de confusos recuerdos infantiles (que, por usar la distinción del ensayo de Freud «Recuerdos de infancia y recuerdos encubridores», se trataría de recuerdos *de* infancia, no de recuerdos que uno tiene *desde* la in-

fancia). El propio Wallace sospecha que podría haber adornado su recuerdo infantil —haberlo vuelto a soñar— hasta el punto de distorsionarlo por completo.

Aunque quizá la diferencia más fundamental entre «La puerta en el muro» y Lovecraft consista en ese tono nostálgico que es clave en la historia de Wells. En Lovecraft, el encanto positivo de lo exterior se ha de reprimir e invertir, se transforma en miedo y asco. Sin embargo, el encanto del mundo que hay al otro lado de la puerta resplandece a lo largo de todo el relato de Wells. La oposición clave que estructura la historia no es el naturalismo frente a lo sobrenatural —pues no hay muchos elementos que permitan afirmar que el mundo que hay al otro lado del muro sea sobrenatural, aunque sin duda esté «encantado»—, sino la oposición entre lo cotidiano y lo numinoso. La descripción de Wallace de un «aura indescriptible de irrealidad translúcida, [diferente] del resto de cosas corrientes de la experiencia que la rodean» recuerda a la caracterización de Rudolph Otto de lo numinoso en *La idea de lo sagrado*. Pues, tanto para Wallace como para Otto, hay un «aura indescriptible de irrealidad translúcida» que acompaña encuentros con aquello que es *más* real «[que] el resto de cosas corrientes de la experiencia». Lo Real no *parece* real, conlleva una exacerbación de las sensaciones, excede los parámetros de la experiencia normal y corriente, pero para Wallace «al menos la Puerta en el Muro era una puerta real que conducía, a través de un muro real, a realidades inmortales».

Michel Houellebecq tituló su libro sobre Lovecraft *Contra el mundo, contra la vida*, pero puede que lo que realmente resultara antipático a Lovecraft fuese lo mundano, los simples confines de lo mundano, cuyos cuentos dinamitan sin cesar. El ataque a las deficiencias de lo mundano

es, sin lugar a dudas, uno de los imperativos que vehiculan «La puerta en el muro». «¡Oh, qué triste el regreso!», se lamenta Wallace cuando se halla de nuevo «en este mundo gris». Wallace se siente deprimido porque se ha rendido a las tentaciones de lo mundano.

Cuando Wallace describe su dolor, parece el pelele de la pulsión de muerte psicoanalítica. «La cuestión es que, en realidad, no se trata de un caso de fantasmas o apariciones, pero, por extraño que pueda parecer que diga esto, hay algo que me persigue. Hay algo que me persigue que se lleva la luz de las cosas y me sume en la nostalgia.» Pensando en la primera vez que Wallace se topa con la puerta, Redmond se imagina «a un muchachito, *atraído y repelido*» (la cursiva es mía). Freud describe la pulsión de muerte en estos mismos términos de atracción ambivalente hacia algo que resulta desagradable. Pero fueron Lacan y sus discípulos quienes trazaron la extraña geometría de la pulsión de muerte, la manera en la que el deseo se perpetúa de manera infinita al no alcanzar nunca el objeto oficial de satisfacción; del mismo modo que Wallace nunca consigue franquear la puerta, aunque aparentemente sea su deseo más profundo. La atracción que ejercen la puerta y el jardín lo privan de todas las satisfacciones y logros mundanos:

Ahora que conozco la explicación, parece llevarlo escrito con claridad en el rostro. Tengo una fotografía que capta e intensifica esa mirada distante. Me recuerda a lo que una mujer dijo de él, una mujer que lo amó con toda el alma. «De repente», dijo ella, «desaparece en él todo interés. Se olvida de ti. Le importas un rábano, aunque te tenga delante de las narices».

La puerta siempre ha sido un umbral que conduce más allá del principio de placer, al mundo de lo raro.

«EL CUERPO, UN AMASIO DE TENTÁCULOS». LO GROTESCO Y LO RARO: THE FALL

La palabra «grotesco» deriva de un tipo de motivo ornamental descubierto en el siglo xv durante la excavación de los baños de Tito. Se emplea este término por las «grutas» en las que se encontraron; estos motivos consistían en formas humanas y animales entremezcladas con follaje, flores y frutos, plasmadas en diseños fantásticos que nada tenían que ver con las categorías lógicas del arte clásico. Si nos remontamos al escritor latino Vitruvio, hallamos un relato contemporáneo a estas formas. Vitruvio era un oficial a quien encargaron la reconstrucción de Roma bajo el mandato de Augusto, a quien dedica su tratado *De architectura*. No es de extrañar que critique duramente «la falta de gusto» de lo grotesco: «tales cosas ni existen, ni pueden existir, ni haber existido —dice el autor en su descripción de las formas que mezclan lo humano, lo animal y vegetal—: ¿Pues cómo puede un junco sostener un techo o un candelabro adornar un hastial? ¿O cómo puede ser un tallo tierno y esbelto una estatua sedente? ¿O cómo pueden las flores y los bustos brotar aquí de raíces y allá de tallos? Pero cuando la gente contempla estas falsedades las aprueba en lugar de condenarlas, sin acaso considerar si pueden existir o no en realidad.»

PATRICK PARRINDER, *James Joyce*

Si la historia de Wells ejemplifica lo raro melancólico, entonces podemos apreciar otra dimensión de lo raro pensando en la relación que existe entre lo raro y lo grotesco. Como en lo raro, lo grotesco nos habla de algo que está fuera de lugar. La respuesta a la aparición de un objeto

grotesco podrá ser tanto la risa como la repulsión y, en su estudio de lo grotesco, Philip Thomson afirma que lo grotesco suele caracterizarse por la cohabitación de lo risible y lo que no es compatible con la risa. Esta capacidad de dar risa significa que quizá lo grotesco pueda entenderse mejor como una forma particular de lo raro. Es difícil pensar en un objeto grotesco que no se pueda clasificar también como raro, aunque también hay fenómenos raros que no producen risa —como, por ejemplo, las historias de Lovecraft, cuyo humor es siempre contingente—.

La confluencia de lo real y lo grotesco tiene su mejor exponente en los trabajos del grupo post-punk The Fall. La música de The Fall —sobre todo en el periodo entre 1980-82— está plagada de referencias a lo grotesco y a lo raro. El estilo del grupo en aquellos tiempos se plasma a la perfección en la imagen de portada del sencillo de 1980 «City Hobgoblins», en el que vemos un paisaje urbano invadido por «emigrantes de antiguos claros verdes», un trasgo de mirada perversa y maléfica que se cierne sobre una casa. Sin embargo, en lugar de integrarlo suavemente en la escena fotografiada, el trasgo, plasmado rudamente, ha sido grabado en el fondo. Es una guerra de mundos, una batalla ontológica, una lucha por los medios de representación. Desde el punto de vista de la cultura oficial burguesa y de sus categorías, un grupo como The Fall —de clase obrera y experimental, popular y modernista— no podría ni debería existir, y en The Fall destacan por la manera en la que esbozan una política cultural de lo raro y lo grotesco. El grupo originó algo que podría llamarse lo raro popular modernista, donde la rareza moldea tanto la forma como el contenido de la obra. El cuento raro cobra entidad con la rareza del modernismo —su ausencia de familiaridad, su

combinación de elementos previamente concebidos como inconmensurables, su comprensión, los desafíos que plantea a los modelos corrientes de legibilidad— y con todas las dificultades y compulsiones del sonido post-punk.

Gran parte de todo esto converge, aunque de un modo oblicuo y enigmático, en el disco de The Fall de 1980, *Grotesque (After the Gramme)*. Referencias, por lo general incomprensibles, a «máscaras de arándanos», «un hombre con mariposas en la cara», «un tocado de avestruz» y «cabezas de planta azul claro» empiezan a cobrar sentido cuando nos damos cuenta de que, según la descripción de Parrinder antes citada, lo grotesco se refería en origen a «formas humanas y animales entremezcladas con follaje, flores y frutos, plasmadas en diseños fantásticos que nada tenían que ver con las categorías lógicas del arte clásico».

Las canciones del álbum *Grotesque* son cuentos, pero contados a medias. Las letras son fragmentarias, como si nos llegaran por un medio de transmisión poco fiable que las recorta. Los puntos de vista están embrollados, las distinciones ontológicas entre autor, texto y personaje son confusas y están truncadas. En última instancia, resulta imposible distinguir las palabras del narrador del discurso directo. Las canciones son palimpsestos grabados de mala manera en un rechazo deliberado a la estética «de mesilla de café» de la que se mofa el líder del grupo Mark E. Smith en los textos interiores del álbum. No hubo retoque en el proceso de grabación, se puso en primer plano el resultado; los silbidos superficiales y el ruido de un casete ilegible se enarbolan como las costuras improvisadas de alguna especie de monstruo tipo Frankenstein hammeriano. La canción «Impression of J Temperance» era típica, una historia al estilo lovecraftiano en la que la «horrenda réplica»

de un criador de perros («calcetines marrones... ojos morados... alimentado con basura de los barcos vertedero...») acecha Manchester. Es un cuento raro, pero sujeto a las técnicas modernistas de compresión y *collage*. El resultado es tan elíptico que es como si el texto —en parte ocultado por el cieno, el moho y las algas— lo hubieran pescado en el canal de navegación de Manchester, pues los sonidos del bajo de Steve Hanley parecen estar dragándolo.

Hay algo cómico en todo esto, parece una forma de parodia de los renegados, una mofa que dudo si clasificar como sátira, especialmente teniendo en cuenta la forma tan insípida e inoperante que ha asumido la sátira en la cultura británica en los últimos años. Sin embargo, con *The Fall*, es como si la sátira volviese a sus orígenes grotescos. La carcajada del grupo no surge de un mundo al uso, dentro de los límites de sentido común, sino de un afuera psicótico. Esto puede llamarse sátira en el sentido onírico de Gillray, en cuya imaginación y parodia esta se convierte en un chorreo delirante y (psico)tropológico de asociaciones y hostilidades, el verdadero objeto de la cual no es el fracaso de la rectitud, sino del engaño de que la dignidad humana es posible. No es de extrañar encontrarnos a Smith aludiendo al Ubú Rey de Jarry en una frase apenas audible en «City Hobgoblins»: «*Ubu le Roi* es un trasgo de cuna». Para Jarry, igual que para Smith, la incoherencia y la incompletitud de lo obscuro y lo absurdo habían de oponerse a las falsas simetrías de sentido común. Podríamos llegar incluso a decir que la condición humana ha de ser grotesca, pues el animal humano es el único que no encaja, el monstruo de la naturaleza que no tiene lugar en el orden natural y es capaz de reutilizar los productos de la naturaleza para darles nuevas y horribles formas.

El sonido de *Grotesque* es una combinación aparentemente imposible de lo caótico pero disciplinado, lo intelectual literario y lo ignorante del plano físico. El álbum se articula alrededor de la oposición entre lo cotidiano y lo raro-grotesco. Es como si todo el disco se hubiese construido como respuesta a una conjetura hipotética. ¿Y si el rock and roll hubiese nacido en el corazón industrial de Inglaterra en lugar de en el delta del Misisipi? El *rockabilly* de «Container Drivers» o «Fiery Jack» se enlentece con pasteles de carne y salsa, sus sueños de escapar, honestamente emponzoñados por pintas de biter y tazas de té en antros. Es el rock and roll a modo de cabaré para obreros, donde actúa un imitador fracasado de Gene Vincent en el Mánchester profundo. Las especulaciones del tipo «y si» fracasan. El rock and roll necesitaba carreteras infinitas y despejadas, nunca podría haber nacido en medio del atasco de las circunvalaciones inglesas y las claustrofóbicas conurbaciones.

En la canción «The N.W.R.A.» («The North Will Rise Again») se escenifica de manera más explícita el conflicto entre la mundanidad claustrofóbica de Inglaterra y lo raro-grotesco. Todos los temas de este álbum convergen en esta canción, un cuento de intriga política y cultural que suena como si lo hubieran fertilizado con un improbable abono de T.S. Eliot, Wyndham Lewis, H.G. Wells, Philip K. Dick, Lovecraft y Le Carré. Es la historia de Roman Totale, un antiguo artista de cabaré que ha perdido la cabeza y cuyo cuerpo está cubierto de tentáculos. Se suele decir que Roman Totale es uno de los «álgter egos» de Smith; de hecho, Smith tiene la misma relación con Totale que Lovecraft con alguien como Randolph Carter. Totale es un tipo más que un personaje. Huelga decir que no se pa-

rece en nada a un personaje «bien acabado», sino que es más bien el portador de un mito, un lazo intertextual entre fragmentos *pulp*:

Así, R. Totale mora en la clandestinidad / Lejos de la enfermi-
za rutina / Con un tocado de avestruz / La cara un desastre, cu-
bierta de plumas / Anaranjadas y rojas con líneas azuladas y ne-
gras / Un drapeado le cae por el pecho / El cuerpo, un amasijo
de tentáculos / Y cabezas de planta azul claro.

La forma de «The N. W. R. A.» es tan ajena a la totalidad orgánica como el abominable cuerpo tentacular de Totale. Es un brebaje grotesco, un *collage* de piezas que no encajan. El modelo es la *nouvelle* más que el cuento; la historia se relata de manera episódica, desde diferentes puntos de vista, con un derroche heteroglósico de estilos y tonos: cómico, periodístico, satírico, novelístico; es como «La llamada de Cthulhu» de Lovecraft reescrita por el Joyce del *Ulyses* y comprimida en diez minutos. A juzgar por lo que vemos, Totale está metido de lleno en un plan –infiltrado y traicionado desde el principio– para devolver al Norte la gloria perdida, quizá a su época victoriana de supremacía económica industrial; quizá incluso a la preeminencia de tiempos anteriores, quizá a una grandeza que eclipsará todo lo que ha habido hasta ahora. Más que la cuestión de un alzamiento contra la capital, en la mirada de Smith el Norte se levanta por todo aquello que el buen gusto urbano ha eliminado: lo esotérico, lo anómalo, lo sublime vulgar, es decir, lo raro y lo grotesco. Totale, engalanado con un incongruente y abigarrado disfraz con un «tocado de avestruz», «plumas / Anaranjadas y rojas con líneas azuladas y negras» y «cabezas de planta azul claro» es el aspi-

rante a Oberón de esta revuelta tan rara que termina con su tullido Rey Pescador abandonado como una Miss Havisham modernista y *pulp* entre los vestigios de un carnaval que nunca se celebrará, un tótem babeante de la justa en la que ha sido derrotado en el realismo social, el líder visionario reducido a ser de nuevo —a medida que se pasa el efecto de los psicotrópicos y el fervor se apacigua— un artista de cabaré acabado.

Smith regresa a la forma del cuento raro en el álbum de The Fall de 1982 llamado *Hex Enduction Hour*, otro disco que está repleto de referencias a lo raro. En la canción «Jawbone and the Air Rifle», un cazador furtivo, por accidente, causa daños en una tumba y así desentierra una mandíbula que «porta el germen de una maldición / De la Iglesia del Pentáculo de los Hermanos Rotos». La canción es un tejido de alusiones a textos como los cuentos de M. R. James «Aviso a los curiosos» y «Silba y acudiré» o «La sombra sobre Innsmouth» de Lovecraft, o el ciclo de horror de Hammer, hasta incluso *El hombre de mimbre*, que culmina en una conmoción psicodélica/psicótica, rematada con una muchedumbre de pueblerinos blandiendo antorchas.

Ve mandíbulas por la calle / los anuncios se vuelven carnívoros / y los obreros de carreteras se convierten en mandíbulas / y tiene visiones de islas, totalmente cubiertas de cieno. / Los pueblerinos bailan alrededor de barracones / y se ríen a través de retorcidas bocas.

«Jawbone and the Air Rifle» se parece muchísimo a un número del grupo cómico británico The League of Gentlemen. El febril carnaval de este grupo, con sus referencias a cuentos raros y sus frecuentes ensambles de lo gracioso

con lo que no es objeto de risa, es un sucesor mucho más digno de The Fall que muchos de los grupos musicales que han tratado de seguir su influencia.

Por otro lado, la canción «Iceland», grabada en un estudio cubierto de lava en Reikiavik, es un encuentro con los mitos de la cultura del norte de Europa que se desvanecen en el territorio helado del que nacieron. Aquí, la risa grotesca ha desaparecido. La canción, hipnótica y ondulante, meditativa y taciturna, recuerda a las estepas blancas como el hueso de *The Marble Index*, de Nico, en su atmósfera ártica. Los envites de una ventolera (en un casete grabado por Smith) atraviesan la canción mientras Smith te invita a «proyectar las ruinas contra tu propia alma», otra referencia a M. R. James, esta vez al relato «El maleficio de las runas». «Iceland» es un *Crepúsculo de los ídolos* para los trasgos, los duendes y los troles que desaparecen de una Europa cuya cultura rara pierde terreno; un lamento por las monstruosidades y los mitos cuyo último aliento queda grabado en la cinta:

Ved a los últimos dioses-hombres
Un Memorex para los krakens

ATRAPADO EN EL CÍRCULO DE URÓBOROS: TIM POWERS

Templeton se sienta inmóvil en su desván, inmerso en el tictac engañosamente errático de su antiguo reloj náutico, reflexionando absorto sobre el hermético grabado de JC Chapman. La compleja imagen, que durante mucho tiempo se pensó que era un retrato de Kant, constituye un monograma perturbador de su propio dilema cronológico. Como si se burlara de los marcos estables, la imagen está rodeada por extraños círculos serpenteantes de Uróboros, la serpiente cósmica, que traza la forma de una lemniscata —y de la eternidad moebiana— tragándose siempre a sí misma.

CCRU, «The Templeton Episode»

Nos vemos [...] tentados a ver en la «paradoja temporal» de las novelas de ciencia ficción una especie de «aparición de lo Real» de la estructura elemental del proceso simbólico, el ocho internamente invertido, supuestamente interno: un movimiento circular, una especie de trampa en la que solo podemos avanzar de tal manera que siempre nos «alcanzamos» a nosotros mismos en la transferencia, siempre nos acabamos encontrando en un punto en el que ya hemos estado. La paradoja consiste en el hecho de que este desvío superfluo, esta trampa suplementaria en la que primero nos conocemos («viaje al futuro») y luego invertimos la dirección temporal («viaje al pasado») no es una mera percepción/ilusión subjetiva de un proceso objetivo que tiene lugar en una supuesta realidad ajena a tales ilusiones. La trampa adicional es, en vez de eso, una condición interna, un elemento constituyente interno del proceso supuestamente «objetivo»: solo mediante este desvío adicional, el pasado, el estado «objetivo» de las cosas, se convierte de manera retroactiva en aquello que siempre ha sido.

SLAVOJ ŽIŽEK, *El sublime objeto de la ideología*

¿Acaso no hay una dimensión intrínsecamente rara en las historias de los viajes en el tiempo? Por su propia naturaleza, el viaje temporal, al fin y al cabo, combina entidades y objetos que no encajan. Aquí, el umbral entre mundos es el aparato que permite el viaje entre diferentes periodos temporales —ya sea una máquina del tiempo o alguna especie de puerta o portal temporal— y el efecto de extrañeza suele manifestarse a modo de anacronismo. Sin embargo, hay otro efecto de extrañeza que se desencadena cuando la historia acerca de un viaje en el tiempo conlleva también paradojas temporales. La paradoja del viaje en el tiempo nos sumerge en estructuras que Douglas Hofstadter llama «bucles extraños» o «jerarquías entrelazadas», donde la distinción habitual entre causa y efecto se ve alterada de manera fatídica.

Las puertas de Anubis, de Tim Powers, es una propuesta fabulosamente imaginativa sobre la paradoja del viaje en el tiempo, que sigue el modelo de Robert Heinlein en «Todos ustedes, zombis» y «Por sus propios medios». Aunque quizá el predecesor al que más le debe *Las puertas de Anubis* es a la *nouvelle* de 1969 *He aquí el hombre*, de Michael Moorcock, en la que Karl Glogauer viaja atrás en el tiempo dos mil años, desde los sesenta, y acaba recreando —o viviendo por primera vez— la vida de Cristo, crucifixión inclusive.

Sin duda, *Las puertas de Anubis* son un cuento raro en versión extendida. Aunque está repleto de referencias a la brujería, la transfiguración corporal y entidades anómalas, la principal fuente de rareza de la novela es la torsión del tiempo en un bucle infernal. En *Las puertas de Anubis*, el excéntrico plutócrata Clarence Darrow tienta al académico Brendan Doyle para que participe en un experimento en el que tendrá que viajar por el tiempo. Darrow se está mu-

riendo y, al emprender esta prodigiosa y aparentemente arriesgada empresa en una apuesta desesperada por prolongar su vida, se encuentra con la historia de «Joe Carade-perro» entre los diversos relatos del folclore del Londres de principios del siglo XIX. Mediante un proceso de diligente erudición y avezada suposición, Darrow determina que Joe era un mago capaz de transferir su conciencia de un cuerpo a otro; sin embargo, su poder tenía un desafortunado efecto secundario: en cuanto Joe entraba en la otra persona, del cuerpo robado empezaba a crecer muchísimo pelo, como si fuera un simio, por lo que su nuevo dueño se veía obligado a descartarlo al poco de haberse metido en él. Por razones obvias, Darrow quiere conocer el secreto de esta transmigración profana y parece tener los medios para contactar con el mago cambiacerpos, ya que su investigación ha revelado «vacíos» en el río del tiempo, puertas a través de las cuales se puede ir al pasado. El cometido de Doyle es hacer el papel de una especie de guía turístico literario para los viajeros en el tiempo, podridos de dinero, que Darrow ha reunido, atraídos por la posibilidad de asistir a un recital de Coleridge, y cuyo pago de un millón de dólares financiará el viaje.

Al poco de llegar al siglo XIX, Doyle es abducido por un sub-Londres rizómico que es en parte *Oliver Twist* y en parte *Tierras del Occidente* (si me permiten el anacronismo, ya que esta última fue publicada con posterioridad a *Las puertas de Anubis*). El fantasmagórico Londres de Powers —el realismo apocalíptico con el que es descrito, que llevó a John Clute a describir *Las puertas de Anubis* como «punk babilónico del Tamésis»— es el campo de batalla donde luchan las fuerzas de la hechicería politeísta egipcia y el gris positivismo del empirismo británico; aparecen gitanos, do-

bles mágicos, poetas, mendigos, vendedores ambulantes, mujeres que se visten de hombre...

Al cabo de un tiempo, Doyle acaba por aceptar su destino a regañadientes —que, en términos literarios generales, significa ser arrojado, mediante la ciencia ficción, a la picaresca del siglo XIX— y, en mayor o menor medida, abandona toda esperanza de regresar a casa. Se resigna a aprovechar al máximo su vida en el siglo XIX y decide que su baza más realista para escapar de la mendicidad es contactar con William Ashbless, un poeta menor en cuya obra se había especializado.

Doyle va al Café Jamaica la mañana en la que, según el biógrafo de Ashbless, el poeta estadounidense escribirá su épico poema «Las doce horas de la noche». Llega el momento, pero ni rastro de Ashbless. Mientras espera, primero ansioso y luego desmoralizado, Doyle transcribe de memoria, para entretenerse, «Las doce horas de la noche».

Pronto se ve envuelto en otros asuntos y se olvida de Ashbless. En una escena que es más espeluznante que rara, Doyle oye, o cree oír, a alguien silbando la canción de «Yesterday». Solo cuando vuelve a pillar a alguien silbando el estribillo al cabo de un par de días se da cuenta de que hay un grupo de expatriados del siglo XX viviendo en su Londres del siglo XIX. Al final, resultan ser gente de Darrow a quienes también se les ha encargado ayudar en la búsqueda de Joe Cara-de-perro. Doyle se encuentra con uno de ellos, su antiguo estudiante Benner, quien, en esos momentos, está hecho una piltrafa, paranoico y entrecano, convencido de que Darrow va a matarlo. Él y Doyle acuerdan verse de nuevo dentro de un par de días, pero entonces Doyle encuentra el comportamiento de su amigo todavía más extraño que antes, aunque descubre el motivo

demasiado tarde. Joe Cara-de-perro ha poseído el cuerpo de Benner; algo que se hace patente cuando finalmente Doyle se encuentra con el propio cuerpo de Benner después de que Joe lo desechara.

Ahora todo está preparado para la revelación que descoloca a Doyle, pero que no es sorpresa alguna para el lector: Doyle *es* Ashbless. O, mejor dicho, Ashbless no existe (salvo por Doyle). Entonces, Doyle empieza a procesar la magnitud de las implicaciones que esto conlleva cuando contempla la peculiar condición (a)temporal del manuscrito de «Las doce horas de la noche»:

No se sorprendió demasiado cuando se dio cuenta de que, tras escribir las primerísimas líneas de «Las Doce Horas de la Noche», pese a seguir reconociendo como suyos esos garabatos, su recién adquirida cualidad de zurdo había modificado bastante su caligrafía; claro que la nueva letra no le resultaba extraña, pues era idéntica a la de William Ashbless. Y ahora, una vez escrito el poema de principio a fin, estaba seguro de que, si se sobrepusiera una transparencia de la copia que en 1983 se encontraría a buen recaudo en el Museo Británico, coincidirían a la perfección, y cada una de las comas y los puntos de las íes de su versión encajarían exactamente con los del manuscrito original.

¿Manuscrito *original*?, pensó con una mezcla de asombro e inquietud. Estas hojas de papel *son* el manuscrito original..., solo que ahora son más nuevas y están más blancas que cuando las vi en 1976. ¡Ja! Si hubiera sabido entonces que era yo quien había hecho todos esos garabatos, no me habrían impresionado tanto... Me pregunto cuándo, dónde y cómo aparecerán esas huellas de grasa que recuerdo haber visto en las primeras páginas.

De pronto se le ocurrió una idea. Dios mío, pensó, entonces si me quedo aquí y vivo una vida como Ashbless (y parece bastante claro que eso es lo que me depara el universo)..., entonces *nadie*

ha escrito los poemas de Ashbless. Yo los iré copiando de memoria, tal y como los recuerdo por haberlos leído en los *Poemas Reunidos* de 1932, y lo que yo escriba se imprimirá en las revistas, y luego usarán los recortes de estas para crear el volumen de *Poemas Reunidos*... ¡Están en un bucle cerrado que de la nada sale! Solo soy el... mensajero y el vigilante.

Como otro desdichado fuera de su tiempo —Jack Torrance en *El resplandor*— Doyle siempre *había sido el vigilante*. Aquí, la *mise-en-abyme* hace que mane lo raro, tanto por el escándalo de algo que sale de la nada como por la retorcida causalidad que ha permitido que exista. (¿No será que todas las paradojas tienen un toque de rareza?)

El Enigma de Ashbless con el que Doyle se encuentra se desinfla de manera cómica en cuanto se da cuenta de que —en cierto modo— la solución solo puede ser él. «Si hubiera sabido entonces que era yo quien había hecho todos esos garabatos, no me habría impresionado tanto.» Pero, tras el pinchazo, vienen un asombro y un pavor profundos (¡los poemas no están escritos!) que exceden, con mucho, su fascinación original hacia el poeta.

En cuanto Doyle se da cuenta de que está destinado a ser Ashbless, cosa que significa que siempre había sido Ashbless, se enfrenta a un dilema: ¿debe actuar de acuerdo con lo que entiende que es la voluntad del universo (es el «universo» quien «quiere» que viva en la piel de Ashbless) o no? El problema con el que se topa es que el determinismo es mucho más inflexible que la voluntad, incluso cuando tal voluntad pertenece «al universo». Le resulta imposible procesar que todo lo que haga como Ashbless ya ha sucedido en realidad. La barrera que implica que no puede enfrentarse a ello es trascendental: la subjetividad pre-

supone la ilusión de que las cosas podrían ser diferentes. Ser un sujeto *es* ser incapaz de pensar sobre uno mismo como algo que no es libre, incluso aunque uno sepa que no lo es. Lo que sostiene la presuposición de Doyle es la hipótesis aparentemente espontánea de un «pasado alternativo»: para poder dejar abierta la posibilidad de que las cosas puedan ir contra la biografía de Ashbless, ya relatada, Doyle se ve obligado a considerar la posibilidad de que, de alguna manera, ha entrado en un «pasado diferente» al que ya ha visto documentado. Sin embargo, la paradoja completa es que solamente el planteamiento de Doyle de aquel «pasado alternativo» es lo que asegura que actúe en concordancia con lo que ya ha sucedido. Ashbless se convierte en el héroe que ya fue, el restaurador de un orden que nunca fue amenazado. Nada ha cambiado, solo que Doyle y el lector saben que algo raro ha sucedido.

SIMULACIONES Y ALIENACIÓN:
RAINER WERNER FASSBINDER
Y PHILIP K. DICK

Hay otro tipo de efecto raro: el que generan los bucles extraños. Estos no solo implican imbricaciones de causa y efecto, como ya hemos visto en el capítulo anterior con referencia a la historia del bucle temporal, sino también confusiones de nivel ontológico. Brian McHale dedica gran parte de su *Postmodernist Fiction* a analizar estas confusiones. Por ejemplo, sucede que lo que debería estar en un nivel ontológicamente «inferior», de repente, aparece un nivel superior (personajes de un mundo simulado que aparecen en el mundo y, de este modo, lo convierten en simulación); o, por el contrario, cuando lo que debería estar en un nivel ontológicamente «superior» aparece en un nivel inferior (autores que interactúan con los personajes de la historia). Las imágenes de Escher ejemplifican los espacios paradójicos de este extraño bucle. Sin duda, hay algo raro en el efecto escheriano; al fin y al cabo, nos remite a una sensación de que algo no encaja: los diferentes niveles están mezclados, las cosas no están donde deberían estar.

Aunque McHale se refiere a Dick, a quien volveremos en un instante, muchos de los textos sobre los que reflexiona plasman esta confusión de mundos en un registro literario metafictional. Me gustaría abordar los textos que —en la frontera del género de ciencia ficción— abordan la cuestión de los mundos simulados o injertados de un modo que hace hincapié en lo raro.

Detengámonos primero en *Welt am Draht* (*El mundo conectado*), una producción en dos partes de 1973 para el canal público Westdeutscher Rundfunk. Se trata de una adaptación de la novela de ciencia ficción de Daniel F. Galouye *Simulacron-3* llevada a la pequeña pantalla nada más y nada menos que por Rainer Werner Fassbinder.

Una de las escenas iniciales se centra en un espejo: un espejito de mano que el profesor Vollmer —la mente sin duda trastornada del proyecto Simulacron— agita de manera frenética frente a sus colegas diciendo: «Solo sois la imagen que los demás tienen de vosotros.» El proyecto ha creado un mundo generado por ordenador habitado por «unidades de identidad» que creen ser personas reales. Vollmer muere y lo sustituye Stiller, un programador que pronto se obsesiona con el enigma que hizo enloquecer a Vollmer: que su «mundo real» también es una simulación generada por un mundo «más real» que hay por encima del suyo.

La escenografía social que ambienta la película parece confirmar la idea de Vollmer de que somos lo que perciben que somos. Apenas hay una escena en la que no aparezca una superficie reflectora y alguno de los planos más memorables muestran reflejos de reflejos, el eterno retorno de los simulacros. Los personajes de relleno de las escenas de multitud tienen una inmovilidad curiosamente expectante, como si fueran espectadores en un teatro. Una de las primeras escenas parece una extrapolación de la solapa de cubierta de un álbum de Bryan Ferry a principios de los setenta: en un ambiente de sórdida decadencia, las élites económicas y culturales posan como modelos o miran embobados como mirones situados alrededor de una piscina, cuya luz se refleja y juguetea por el interior de la estancia, de estilo futurista de la época.

De manera muy similar al recurso a la ciencia ficción de Tarkovski en *Solaris* y en *Stalker* (de la que hablaremos más tarde), el desvío que toma Fassbinder de ciertas convenciones de la ciencia ficción es lo que confiere a *El mundo conectado* una importancia especial —sobre todo tras *Star Wars* y *Matrix*—. Mientras que los efectos especiales fueron lo que marcaron estas dos últimas películas, en *El mundo conectado* no encontramos ninguno. El efecto más conspicuo son los sorprendentes ruiditos y borbotones de música electrónica al estilo de taller radiofónico que resquebrajan el naturalismo estilizado de Fassbinder como una grieta que se abre en la realidad misma.

En *El mundo conectado*, quien crea el extraño bucle es «Einstein», la unidad de identidad de Simulacron que emplean los miembros del Instituto de Cibernética y Ciencia del Futuro para comunicarse directamente con el mundo simulado. Para llevar a cabo esta función de enlace, Einstein tiene que estar al corriente de que él mismo es un simulacro. Sin embargo, este conocimiento, de manera inevitable, le produce el deseo de escalar al mundo «real», deseo que, sin duda, jamás puede satisfacer.

El terror ontológico alrededor del cual se articula *El mundo conectado* —¿nuestro mundo es también un simulacro?— nos resulta ahora familiar gracias a las muchas adaptaciones de Philip K. Dick y a sus imitadores. Pero, sin ser en realidad una adaptación del mundo ficticio de Dick, *El mundo conectado* tiene más en común con la irónica mordacidad de la obra de Dick que con las diversas adaptaciones oficiales, sobre todo por la manera en la que muestra cómo cada uno de los tres mundos entrelazados es igualmente sombrío. En realidad, apenas vemos el mundo de «abajo» (el mundo dentro de Simulacron) y prácticamente

nada del mundo de «arriba» (el mundo que está un nivel por encima de lo que consideramos la realidad). Del mundo de abajo solo vemos algunos retazos de vestíbulos de hoteles y el interior de la cabina de un camión, pero lo más deslumbrante de toda la película es la revelación —o la no revelación— del mundo de arriba en el clímax de la historia. En lugar de una transfiguración gnóstica, nos hallamos en lo que parece una sala de reuniones en un bloque de oficinas tremendamente anodino. En un primer momento, las persianas electrónicas están bajadas, dejando abierta por un instante la posibilidad de que pueda verse un mundo maravilloso —o al menos extraño— cuando se suban. Pero, cuando esto sucede, lo único que vemos es el mismo cielo plomizo y el mismo lúgubre paisaje urbano. Stiller —cuyo nombre cobra en este momento un significado especial, ya que tanto en inglés como en alemán «still» significa, entre otras cosas, inmóvil— ha alcanzado su objetivo oficial (escalar hasta el «mundo de arriba»), pero no se ha «movido». La condición zenoniana permanece bajo la forma de una ansiedad ontológica que —en un preludio del tormento que destruye a Mal en *Origen*— sigue las extrañas topologías de la pulsión: cuando Stiller pierde la fe en el mundo en el que vive, ya no hay posibilidad de que llegue a creer del todo en ninguna realidad.

Las diferencias entre los tres mundos no son accesibles a nivel experiencial (bien para los personajes, bien para el público), y es como si Fassbinder produjese en *El mundo conectado* algo que encaja perfectamente en la célebre definición de Darko Suvin de ciencia ficción como el arte del «extrañamiento cognitivo». Que Stiller sea cada vez más consciente de la naturaleza simulada del mundo que todos consideran real provoca un extrañamiento cognitivo tan in-

tenso que da pie a un brote psicótico. El *contenido* de su experiencia es siempre el mismo, pero al clasificarlo como simulacro se transforma psicóticamente. Sin embargo, como también suele suceder en la ficción de Dick, la posición del psicótico suele ser también la posición de la verdad.

Aquí, el «extrañamiento cognitivo» adopta la forma de la alienación, un despeñamiento abisal de la idea de que haya algún nivel «fundamental» que pudiera servir de cimientos o de piedra de toque, algo que asegure y autentifique lo que sí es real. La película genera algo que podríamos llamar lo cognitivamente raro, pues aquí lo raro no se ve ni se experimenta de manera directa; es un aspecto cognitivo que priva al realismo formal de la película de cualquier sensación de realidad.

La novela de Philip K. Dick *Tiempo desarticulado*, publicada en 1959, escenifica un extrañamiento similar del realismo, al tiempo que presenta otra versión de la alienación. De hecho, la novela es notable por la meticulosa manera en la que Dick construye un pueblecito estadounidense «realista». Dos años después de la inauguración del primer parque de Disneyland —Dick se convirtió en un asiduo visitante del parque de Los Ángeles—, la novela aborda el realismo literario como una especie de disneyficación. En una escena clásica del vértigo ontológico de Dick, se revela que el pueblecito, descrito tan concienzudamente, resulta ser un sistema intrincado de fachadas de cartón, sugerencias hipnóticas y alucinaciones negativas (más tarde volveremos a la cuestión de las alucinaciones negativas). El resultado puede leerse en términos de metaficción crítica como ciencia ficción, ¿pues qué es cualquier montaje en la fic-

ción realista sino un sistema similar a ese? ¿Cómo se logra un «efecto de realidad» salvo si los autores emplean esas técnicas de simulacro? En *Tiempo desarticulado*, la maquinaria del realismo se redefine y se convierte en una serie de efectos especiales.

En la novela, la sensación de lo raro no la genera la colisión de mundos, sino el pasaje de un mundo «realista» a «un mundo alienado», a otro mundo. Tras haber sido degradado a simulacro, el mundo realista no se ve tanto invadido como sí borrado. En la novela, todo el escenario del pueblecito está construido como si fuera un ardid, un espacio en el que el protagonista puede llevar a cabo labores militares muy exigentes para el gobierno mientras piensa que está participando en un concurso del periódico sin mayor trascendencia. Sin embargo, queda claro que, para Dick, los elementos de la ciencia ficción eran el pretexto que le permitía escribir de con un logrado estilo naturalista sobre la América de los cincuenta. Aquellos elementos eran los dispositivos enmarcadores que permitían que *Tiempo desarticulado* funcionase allí donde la ficción puramente realista de Dick fracasaba. En *El posmodernismo como lógica cultural del capitalismo tardío*, Jameson capta el dolor peculiar de la nostalgia que genera *Tiempo desarticulado*, una *nostalgia del presente* que Dick logra aunando imágenes estereotípicas de la década que estaba llegando a su fin en el momento de su escritura:

El derrame de Eisenhower; Main Street; EE. UU.; Marilyn Monroe; un mundo de vecinos y asociaciones de padres; programas de televisión preferidos; tonto discreto con el ama de casa de la puerta de al lado; concursos y juegos televisados; *sputniks* dando vueltas directamente por encima de nuestras cabezas, meros

destellos en el firmamento difíciles de distinguir de aviones de pasajeros o platillos volantes.

(En realidad, Monroe es una de las anomalías que provoca que se descubra el simulacro del pueblecito, pues no ha sido incorporada en el mundo reconstruido de los cincuenta y se le aparece al personaje principal solamente cuando descubre algunas revistas hechas polvo, reliquias de nuestros años cincuenta, en el vasto terreno «fuera de las lindes de la ciudad»).

Lo que es realmente reseñable es la manera en la que Dick fue capaz, ya en 1959, de identificar aquellos rasgos estereotípicos de los años cincuenta de su país que acabarían por definir la década. Su pericia a la hora de mirar hacia el futuro no es tan admirable —el 1997 en el que tiene lugar la novela se basa en tropos genéricos de la ciencia ficción— como sí su capacidad para imaginar cómo vería el futuro los años cincuenta. Los pinta ya en su momento como un parque temático: una reconstrucción anticipada. El pueblecito simulado de Dick no es tan cursi como los recuerdos de Disney de principios del siglo xx, la época del autor, sino, justamente, por lo que Jameson llama la «peste a repollo» del naturalismo:

La desdicha de la felicidad, [...] de la falsa felicidad de Marcuse, la alegría por tener un coche nuevo, cenar frente a la tele viendo tu programa preferido en el sofá... ahora son secretas desdichas, una infelicidad que no sabe cómo se llama, que no tiene manera de distinguirse de la satisfacción genuina y de la realización, pues aparentemente nunca se ha cruzado con esta última.

En este mundo tibio, el descontento del ambiente se esconde a plena vista, es un malestar brumoso que reflejan las neveras, los televisores y demás electrodomésticos. La intensidad y aparente realidad de este desdichado mundo —cuya propia miseria contribuye a la plausibilidad del mundo—, de algún modo, se exacerba todavía más cuando se degrada su condición a la de constructo simulado. El mundo es un simulacro, pero sigue *pareciendo* real.

Alguno de los pasajes más poderosos de la obra de Dick son aquellos en los que hay un interreino ontológico: una alienación traumática a la que todavía no se le da una motivación narrativa, un espacio irresoluto que aguarda a ser reincorporado en otro reino simbólico. En *Tiempo desarticulado*, el interreino adopta la forma de un escenario extraordinario en el que objetos aparentemente anodinos del naturalismo cotidiano —la gasolinera y el motel— actúan casi como una versión negativa de la farola en la linde del bosque de Narnia. Al contrario que en la farola de Lewis, estos objetos no marcan el umbral de un nuevo mundo, sino que constituyen hitos en la senda que va hacia el desierto de lo Real, un vacío más allá de cualquier mundo. Cuando las fronterizas gasolineras aparecen en primer plano, el decorado del mundo del realismo literario amenaza con aparecer, y hay un momento de objeto-Epifanía en el que la familiaridad de la visión periférica se transforma en algo extraño:

Cada vez se veían menos casas. El camión pasó por gasolineras, cafés sórdidos, puestos de helados y moteles... El monótono desfile de moteles... como si, pensó Ragle, ya hubiéramos recorrido mil millas y estuviésemos entrando en una ciudad extraña. Nada es tan ajeno, tan inhóspito y hostil como la franja de ga-

solineras —gasolineras baratas— y moteles en la linde de tu propia ciudad. Es irreconocible. Y, al mismo tiempo, has de llevarla contigo. No solo por una noche, sino todo el tiempo que pretendas vivir donde vives. Pero nosotros no tenemos intención de seguir viviendo aquí. Nos marchamos. Para siempre.

Es una escena que Edward Hopper parece delegar en Beckett, ya que el paisaje natural(ista) da pie a una monotonía vacía, a un espacio minimalista, casi abstracto, vacío de gente, si bien industrializado y comercializado: «Una última intersección, una carretera menor que conectaba las fábricas situadas en una zona fuera de lo que propiamente sería la ciudad. Las vías del ferrocarril... vio un kilométrico tren de carga parado. Los depósitos de sustancias químicas suspendidos en torres sobre las fábricas.» Es como si Dick estuviera despejando paulatinamente los elementos fijos y los accesorios del realismo literario para preparar el terreno en vista a una alienación que ya había descrito unas páginas antes:

Hueca forma exterior en lugar de sustancia; en verdad, el sol no brilla; en verdad, el día no es para nada cálido, sino frío, gris y llueve, llueve en silencio, la maldita ceniza de Dios lo va cubriendo todo. No hay hierba, sino franjas chamuscadas y desgajadas. Estanques de agua contaminada... El esqueleto de la vida, un espantapájaros blanco y quebradizo que se aguanta en una cruz. Dibuja una mueca. Vacío en vez de ojos. El mundo entero [...] puede verse a través de él. Estoy dentro mirando afuera. Atisbando por una rendija y viendo... el vacío. Mirando sus ojos.

CORTINAS Y AGUJEROS: DAVID LYNCH

Dos de las últimas películas de David Lynch —*Mulholland Drive* e *Inland Empire*— presentan una especie de rareza aguda, compacta. Aunque en ocasiones puedan ser desconcertantes, las primeras obras de Lynch, incluida la película *Terciopelo azul* (1986) y la serie de televisión *Twin Peaks* (1990-91), presentan, a primera vista, una aparente coherencia superficial. Tanto la película como la serie se construyen —al menos en un principio— en torno a la oposición entre un Estados Unidos de pueblecitos idealizados (no muy diferente al de *Tiempo desarticulado* de Dick) y diversos mundos subterráneos o ajenos (criminales, ocultos). La división entre mundos suele estar marcada por uno de los motivos visuales a los que Lynch recurre con frecuencia: las cortinas. Las cortinas ocultan a la vez que revelan (y, de manera casual, una de las cosas que ocultan y revelan, en forma de telón, es la propia pantalla del cine). No solo marcan un umbral, sino que lo constituyen: son una salida al exterior.

En *Mulholland Drive*, estrenada en 2001, la estabilidad de esta oposición que habían articulado *Terciopelo azul* y *Twin Peaks* empieza a desmoronarse. Sin duda, esto tiene que ver con que Lynch se aleja de la ambientación del pueblecito y se centra en Los Ángeles. La habitual fijación de Lynch con los sueños y lo onírico se ve refractada y duplicada por los sueños mediados y manufacturados de Hollywood, la Fábrica de los Sueños. La ambientación ho-

llywoodiense fomenta la aparición de mundos incrustados; películas dentro de películas (e incluso películas dentro de películas), *castings*, papeles, fantasías. Cada incrustación contiene la posibilidad de ser desincrustada, como algo que, estando en un nivel ontológico supuestamente inferior, amenaza con trepar y dejar atrás su posición subordinada, y reclamar la misma condición que el nivel superior: fantasías que se cruzan con la vida real, *castings* que parecen tan convincentes como las conversaciones en las escenas que supuestamente tienen lugar en el mundo real que las rodea. Sin embargo, en *Mulholland Drive* —cuyo título en pantalla se presentó como *Mulholland Dr.*, apuntando a la onírica idea de *Mulholland Dream*—, esa abrumadora tendencia parece discurrir en la dirección opuesta: aquí no es que consideremos que los sueños son reales, sino que cualquier realidad aparente reside en un sueño. Pero, en cualquier caso, ¿de quién es ese sueño?

La interpretación «al uso» de *Mulholland Drive* reza que la primera mitad es la fantasía/sueño de la fracasada actriz de segunda Diane Selwyn (Naomi Watts), cuya vida real es lo que supuestamente se representa en toda su miseria cotidiana en la segunda mitad de la película. En esta primera mitad, Betty ayuda a una chica morena con amnesia (Laura Haring) —víctima de un fallido intento de asesinato— a recuperar su identidad. La morena asume el nombre de «Rita» por Rita Hayworth, un nombre que ve en el cartel de una película y ella y Betty se convierten en amantes. En la segunda parte de la película, «Rita» es Camila, una actriz con éxito, amargamente envidiada por la fracasada y harta Diane, que vive en un cuchitril en Hollywood. Diane contrata a un sicario para que mate a Camila antes de, aparentemente, suicidarse. Según la interpretación habitual, la as-

pirante a actriz, Betty, que llega a Hollywood no solo desde un pueblecito, sino también del pasado (¡acaba de ganar un concurso de *jitterbug*, un baile de los años treinta!) es la imagen idealizada que Selwyn tiene de sí misma. La oposición entre el lugar idealizado y el submundo (o submundos) que estructuraban *Terciopelo azul* y *Twin Peaks* en esta película se ha convertido en una oposición entre dos personajes: la ingenua Betty, que viene de un pueblecillo, frente a Diane, una mujer dura de roer y residente de Los Ángeles.

En una reseña que puede leerse en Internet, «Double Dreams in Hollywood», Timothy Takemoto señaló el problema que presenta la interpretación habitual de la película: que la segunda parte es, a su modo, tan onírica y está tan saturada de tropos melodramáticos como la primera. «¿Qué hace una mujer en un apartamento de mala muerte en Hollywood liándose con una estrella de cine que está a punto de casarse con un famoso director? ¿De dónde saca el dinero para pagar a un sicario?» Según Takemoto, tanto la primera como la segunda parte son sueños. Diane no es quien sueña, «quien realmente sueña está en otra parte» y Betty/Diane y Rita/Camilla son fragmentos de la psique desintegrada de este (invisible) soñador.

Sea o no correcta esta interpretación, creo que Takemoto acierta al afirmar que hay dos escenas en *Mulholland Drive* que merecen especial atención: la escena sobre los sueños en el restaurante y la del Club Silencio (quizá la secuencia más poderosa de toda la película). En la escena del restaurante, un hombre llamado Dan está hablando con alguien que parece ser un psiquiatra sobre un sueño que ha tenido en dos ocasiones. El sueño discurre en el mismo restaurante en el que están sentados (Winkie's, en Sunset Boulevard). En el sueño, a Dan lo aterroriza una figura con

el rostro tizado y lleno de cicatrices que lo acecha desde la parte trasera del restaurante. En un intento de derrotar el poder del sueño, ambos hombres salen del local y van a la parte trasera —donde aguarda la figura llena de cicatrices— y Dan cae desplomado, quizá desmayado, quizá muerto.

La escena paradójicamente fascinante del Club Silencio hace las veces de puerta entre las dos partes de la película. Con su telón rojo, el Club Silencio es, sin duda, un espacio-umbral. Betty y Rita entran al club, pero no acaban de salir de él; sino que son reemplazadas/desplazadas por Diane y Camilla. Describo esta escena como paradójicamente fascinante porque opera una desmistificación de un modo bastante evidente. Como una especie de equivalente cinematográfico al *Esto no es una pipa*, de Magritte, la actuación en el Club Silencio nos *dice* que lo que estamos presenciando es una ilusión, al mismo tiempo que nos *muestra* que seremos incapaces de tratarla como tal. El presentador del Club Silencio, una especie de maestro de ceremonias con aspecto de mago, le dice una y otra vez al público (tanto a los que están en el Club Silencio como a quienes están viendo *Mulholland Drive*): «No hay banda de música. Está todo grabado. Todo es una cinta. Es una ilusión.» Un hombre emerge del telón rojo y parece tocar una trompeta muda; se quita la trompeta de la boca, pero la música sigue sonando. Cuando la cantante Rebekah del Rio parece cantar una desgarradora versión de «Crying» de Roy Orbison, el poder de su actuación nos encandila. Así, cuando Del Rio se desploma y la música sigue sonando, el asombro es inevitable. Algo nos arrastra a considerar auténtica la actuación.

Huelga decir que no hay nada que mienta menos, nada que disimule menos en la historia del cine de la ilusión que la escena del Club Silencio. Lo que vemos y oímos —la pe-

lícula en sí— no es más que una grabación. En el nivel más banal, esta es la infraestructura material que debe esconder la «magia del cine». Sin embargo, la escena nos obsesiona por razones diferentes. Señala los automatismos que hay en marcha en nuestra subjetividad: en tanto que no podemos evitar que las ilusiones del Silencio nos arrastren (que son también las ilusiones del cine), somos similares a las grabaciones que nos seducen. Sin embargo, estas ilusiones son algo más que puro engaño. Como la escena con Dan en el restaurante, la del Club Silencio nos recuerda que los sueños e «ilusiones» son pasajes a lo Real que no podemos afrontar de manera normal. Los sueños no son solamente espacios de interioridad solipsista, sino un terreno donde «el telón rojo» que da al exterior puede descorrerse.

En última instancia, *Mulholland Drive* se entiende mejor si pensamos que es algo que no está hecho para ser congruente. Con esto no quiero decir que la película nos dé vía libre para plantear cualquier interpretación posible, sino, más bien, que cualquier intento de atar los bucles y puntos ciegos de la película no hará más que disipar su extrañeza, su rareza formal. Aquí, parte de la realceza viene dada por el modo en que la película parece una versión «falsa» de las típicas películas hollywoodienses. Roger Ebert afirmó que «no hay solución. Puede que ni tan siquiera haya un misterio». Puede que *Mulholland Drive* sea la ilusión de un misterio: nos vemos tentados a tratarlo como si fuera un enigma que puede resolverse, a pasar por alto su «incongruencia», su intratabilidad, del mismo modo que, en el Club Silencio, nos vemos atraídos a obviar la naturaleza ilusoria de las actuaciones.

En la película de Lynch de 2006, *Inland Empire*, sucede como si este tipo de deslices, incoherencias y enigmas

que nos hemos encontrado en *Mulholland Drive* se exagerasen muchísimo más; hasta el punto en el que ni tan siquiera hay pretensión de que la película sea tratable. Pese a todas sus referencias filmicas, *Inland Empire* no se parece ni tan siquiera a ninguna plantilla de cine hollywoodiense. Si lo raro tiene que ver fundamentalmente con los umbrales, entonces *Inland Empire* es una cinta que parece estar compuesta sobre todo por puertas. Las mejores lecturas de *Inland Empire* han recalcado su anarquitectura laberíntica, similar a la de una madriguera. Sin embargo, este espacio es ontológico más que meramente físico. Cada pasillo de la película —y los hay a montones, como marca lyncheana de la casa— es, potencialmente, el umbral a otro mundo. Sin embargo, ningún personaje —la palabra parece tremendamente absurda si se pretende aplicar a las figuras, fantasías y fragmentos efímeros de *Inland Empire*— puede cruzar a esos otros mundos sin cambiar su naturaleza. En *Inland Empire*, eres el mundo en el que te encuentras.

El motivo dominante de la película es otro tipo de umbral: el agujero. El agujero de una quemadura de cigarro sobre seda; un agujero en la pared de la vagina que lleva al intestino; un agujero en el estómago por un pinchazo con un destornillador; agujeros de conejo; agujeros en la memoria; agujeros en el relato, agujeros como nulidad positiva, huecos pero también túneles, los conectores en un rizoma infernal en el que cualquier parte puede acabar desplomándose en otra. El agujero de la quemadura de cigarro puede servir como metonimia de toda la geografía psicótica de la película. El agujero en la seda es una imagen de la cámara y de su doble, el ojo del espectador, cuya mirada en *Inland Empire* siempre es voyeurística y parcial.

Con *Inland Empire*, la hemorragia del mundo se ha agravado tanto que ya no podemos hablar de jerarquías entrelazadas, sino de un terreno sujeto a un hundimiento ontológico crónico. La película, en un primer momento, parece que nos relata la historia de una actriz, Nikki Grace (Laura Dern), que va a interpretar a un personaje, Sue, en una película llamada *Flotando en mañanas tristes*. No obstante, no hay estabilidad en estos personajes, ni jerarquía con la que poder considerar a Sue «menos real» que a Nikki. Hacia el final, Sue parece haber absorbido a Nikki y no parece estar en ninguna película que se llame *Flotando en mañanas tristes*. «Reflexividad sin subjetividad», aquella perfecta descripción del inconsciente es una expresión excepcionalmente adecuada para las vueltas hacia delante y hacia atrás que da *Inland Empire*. Nikki Grace y la pandilla de personajes que Dern interpreta/Grace acoge (o fragmenta) son como avatares despsicologizados: agujeros que no podemos evitar tratar como misterios, aunque esté claro (para nosotros, si acaso no lo está para ellos) que no hay esperanzas de solución.

«Algo ha salido de dentro de la historia», se nos dice de la película polaca que es una película dentro de una película donde actúa Nikki Grace. En *Inland Empire* —que a menudo parece una serie de secuencias oníricas que flotan libres por encima de cualquier realidad terrestre, un sueño sin alguien que lo sueñe (como todos los sueños son en realidad, ya que el inconsciente no es un sujeto)— no hay marco que sea seguro, todos los intentos de incrustación fallan. La tentación de resolver los enigmas de la película de manera psicológica (por ejemplo, atribuyendo las anomalías a fantasmas que salen de la mente perturbada de uno o varios personajes) es, sin duda, estupenda, pero de-

beríamos resistirnos a ella si queremos permanecer fieles a la singularidad de la cinta. En lugar de mirar dentro (de los personajes) para encontrar la clave definitiva de la película, deberíamos esperarnos los pliegues extraños, las madrigueras y pasajes de la rara arquitectura de *Inland Empire* —en la que no hay espacio interior que sea estable por mucho tiempo—, debemos esperar que las puertas que dan al exterior puedan abrirse prácticamente en cualquier parte.

LO ESPELUZNANTE



ACERCAMIENTO A LO ESPELUZNANTE

¿Qué es exactamente lo espeluznante? ¿Por qué es importante pensarlo? Como sucedía con lo raro, lo espeluznante merece ser, por derecho propio, un tipo particular de experiencia estética. Aunque esta experiencia la desencadenan formas culturales particulares, no surge de ellas. Se podría decir, en vez de eso, que ciertos cuentos, ciertas novelas o ciertas películas evocan la sensación de lo espeluznante, si bien esta sensación no es un constructo literario o fílmico. Del mismo modo que con lo raro, a menudo podemos encontrarnos lo espeluznante «en bruto», sin que haga falta una forma específica de mediación cultural para sentirlo. Por ejemplo, no cabe duda de que lo espeluznante se adhiere a ciertos espacios y paisajes físicos.

La sensación de lo espeluznante es muy diferente a la de lo raro. La manera más sencilla de comprenderla es pensando en la oposición (con una gran carga metafísica) —quizá la oposición más fundamental de todas— entre presencia y ausencia. Como hemos visto, lo raro se constituye por una presencia —la presencia de lo que *no encaja*—. Lo raro, en algunos casos (aquellos que obsesionaban a Lovecraft), viene marcado por una presencia exorbitante, algo que rebosa y sobrepasa nuestra capacidad de representación. En cambio, lo espeluznante, se constituye por una *falta de ausencia* o por una *falta de presencia*. La sensación de lo espeluznante surge si hay una presencia cuando no debería haber nada, o si no hay presencia cuando debería haber algo.

Esto se puede comprender al vuelo por medio de ejemplos. La idea de un «grito espeluznante» (o escalofriante) —a menudo citado en las definiciones de diccionario de lo espeluznante— es un ejemplo del primer tipo de sensación espeluznante (*la falta de ausencia*). El trino de un pájaro puede ser espeluznante si sentimos que hay algo más (o algo detrás) en su canto aparte de un simple reflejo animal o un mecanismo biológico; que tiene alguna especie de intención, un tipo de propósito que normalmente no asociamos con un pájaro. Claramente, hay algo en común entre esto y la sensación de «algo que no encaja» que hemos dicho que define lo raro. No obstante, lo espeluznante implica de manera necesaria formas de especulación o suspense que no son un rasgo esencial de lo raro. ¿Hay algo anómalo en el trino de ese pájaro? ¿Qué tiene de extraño? ¿Estará poseído el pájaro? Y si la respuesta es afirmativa, ¿qué clase de entidad lo posee? Tales especulaciones son intrínsecas a lo espeluznante, y una vez las resolvemos, lo espeluznante se esfuma sin más. Lo espeluznante tiene que ver con lo desconocido; cuando descubrimos algo, desaparece. A estas alturas, cabe resaltar que no todos los misterios generan una sensación espeluznante. Ha de haber también una noción de alteridad, una sensación de que el enigma puede conllevar formas de conocimiento, subjetividad y percepción que van más allá de una experiencia corriente.

A modo de ejemplo para el segundo tipo de lo espeluznante (*la falta de presencia*) tenemos la sensación de lo espeluznante que envuelve las ruinas u otras estructuras abandonadas. La ciencia ficción posapocalíptica, pese a no ser siempre un género espeluznante en sí, está plagada de escenas espeluznantes. No obstante, en estos casos, la sensación de lo espeluznante se ve limitada, ya que se nos ofrece

una explicación de por qué están despobladas estas ciudades. Comparemos esto con el caso del barco abandonado *Mary Celeste*. Teniendo en cuenta que el misterio que rodea este bergantín —¿qué le pasó a la tripulación? ¿Qué hizo que se marcharan? ¿Adónde fueron?— nunca se ha resuelto, y es muy probable que nunca se resuelva, el caso del *Mary Celeste* está repleto de lo espeluznante. Aquí, el enigma, como es evidente, gira en torno a dos preguntas: ¿Qué pasó y por qué? Pero las estructuras cuyo significado y fin no podemos analizar nos plantean un tipo de enigma diferente. Ante el círculo de rocas de Stonehenge o las estatuas de la isla de Pascua nos surgen preguntas de otro tipo. En estos casos, el problema no es *por qué* desaparecieron las personas que crearon aquellas estructuras —no hay misterio alguno al respecto—, sino la naturaleza de *lo que* desapareció. ¿Qué tipo de seres crearon aquellas estructuras? ¿En qué medida eran semejantes a nosotros y en qué medida no? ¿A qué tipo de orden simbólico pertenecieron y qué representaban los monumentos que construyeron en dicho orden? Como las estructuras simbólicas que daban sentido a los monumentos se han desmoronado, en cierto modo, lo que vemos ante tales estructuras es la ininteligibilidad y la inescrutabilidad de lo Real mismo. Ante la isla de Pascua o Stonehenge, casi resulta inevitable especular sobre qué aspecto tendrán las reliquias de nuestra cultura cuando los sistemas semióticos en los que están inscritas hayan desaparecido. Nos atrae imaginarnos nuestro mundo como una serie de huellas de lo espeluznante. Tales especulaciones —qué duda cabe— muestran lo espeluznante que es la célebre imagen final de la versión original de 1968 de *El planeta de los simios*: los restos de la estatua de la Libertad, tan ilegibles desde la perspectiva del futuro lejano posapocalípti-

co y poshumano como Stonehenge es hoy en día para nosotros. Los ejemplos de Stonehenge y de la isla de Pascua hacen que nos percatemos de la irreductible dimensión espeluznante de ciertas prácticas arqueológicas e históricas. Sobre todo cuando se trata de un pasado remoto, desde la arqueología y la historia se formulan especulaciones que nunca pueden (volver a) darse en el presente.

Tras todas las manifestaciones de lo espeluznante, el enigma central es el problema de quién o qué realiza la acción. Cuando no hay ausencia, la cuestión tiene que ver con la existencia del sujeto u objeto de la acción como tal. ¿Hay un agente deliberado? ¿Nos observa una entidad que aún no se ha mostrado? En el caso de la no presencia, la cuestión tiene que ver con la *naturaleza* particular del agente. Sabemos que Stonehenge fue erigido, así que la pregunta no es si había un agente tras su construcción o no; la cuestión con la que hemos de lidiar son las huellas de un agente que ha desaparecido y cuyo propósito desconocemos.

Ahora nos hallamos en posición de responder por qué es importante pensar sobre lo espeluznante. Teniendo en cuenta que lo espeluznante es un aspecto clave en el problema de quién o qué realiza la acción, está muy relacionado con las fuerzas que rigen el mundo y nuestras propias vidas. Debería quedar especialmente claro a aquellos que vivimos en un mundo capitalista globalmente interconectado que tales fuerzas no son del todo accesibles a nuestra aprehensión sensorial. Una fuerza como el capital no existe en ningún tipo de sentido sustancial, pero es capaz de provocar efectos de casi cualquier tipo. En otro campo, ¿acaso no nos mostró Freud hace ya mucho tiempo que las fuerzas que rigen nuestra psique pueden considerarse

como no presencias —¿No es acaso lo inconsciente una ausencia de presencia?— o no ausencias (las diversas pulsiones o compulsiones que interceden allí donde debería actuar nuestro libre albedrío?).

ALGO DONDE NO DEBERÍA
HABER NADA. NADA DONDE DEBERÍA HABER
ALGO: DAPHNE DU MAURIER Y
CHRISTOPHER PRIEST

Ahora pongamos a prueba nuestras observaciones preliminares en relación con dos plumas que, con mucha razón, se han relacionado a menudo con lo espeluznante: Daphne du Maurier y Christopher Priest. Los cuentos espeluznantes de Du Maurier suelen girar en torno a la influencia de entidades u objetos que no deberían poseer una capacidad de acción reflexiva: animales, fuerzas telepáticas y el destino mismo. El efecto de lo espeluznante en alguna de las novelas de Priest, por el contrario, depende de vacíos en la memoria, vacíos que minan de manera fatídica la percepción que tienen los personajes de su propia identidad. El célebre cuento de Du Maurier «Los pájaros» (1952) es un ejemplo de manual de lo espeluznante. Como he comentado antes, los diccionarios, para dar ejemplos de lo espeluznante, suelen hablar de «grito espeluznante». «Los pájaros» se construye a partir de la sensación que despierta un grito de ese tipo en nosotros; la sospecha de que una entidad a la que normalmente no le atribuimos la capacidad de actuar de manera deliberada sí que la posea. En el cuento de Du Maurier, los pájaros dejan de ser parte del paisaje natural y asumen el libre albedrío, si bien la naturaleza de su capacidad de acción sigue siendo misteriosa. En lugar de coexistir con los seres humanos, colaboran entre ellos para emprender un ataque asesino sobre la pobla-

ción humana. Esta colaboración entre diferentes especies de aves es una de las primeras señales de que algo extraño y sin precedentes está sucediendo: «Los pájaros seguían sobrevolando los campos. La mayoría eran gaviotas comunes, pero también había gaviones. Normalmente no se juntaban. Ahora estaban unidos. Algún tipo de vínculo había reunido a aquellos pájaros.»

Para aquellas personas que estén familiarizadas con la adaptación cinematográfica de Hitchcock, se sorprenderán al leer la historia original de Du Maurier. (Se dice que Du Maurier aborrecía la película de Hitchcock.) En lugar de un soleado escenario californiano, nos encontramos en el plomizo y tormentoso Cornualles, aún bajo las garras de la austeridad de posguerra. En lugar de una pareja de tortolitos al comienzo de su historia de amor, encontramos a una familia —los Hocken— defendiendo su casa contra el ataque de las aves. En cierto modo, «Los pájaros», al centrarse en una casa alejada de todo y cerrada a cal y canto puede leerse como un preludio de *La noche de los muertos vivientes* (1968) de George A. Romero. La historia de cómo los personajes pasan de llevar una vida en la comunidad pastoral a esa especie de atomización de supervivencia que Romero llevaría a la gran pantalla.

El poder desconcertante de la historia depende de dos niveles de amenaza: el primero, sin duda, el terror puramente físico que provoca el ataque de los pájaros; pero el segundo nivel es el que nos lleva a lo espeluznante. A medida que la historia avanza, vemos certezas residuales de los años de la guerra y estructuras de autoridad que se desintegran. Lo que realmente se ve amenazado por los pájaros son las estructuras que explican lo que antes había dado sentido al mundo. En un primer momento, la explica-

ción preferida para el comportamiento de los pájaros es el tiempo. A medida que los ataques se intensifican, aparecen otros elementos narrativos: el granjero para quien Hocken trabaja dice que circula el rumor por el pueblo de que los rusos han envenenado a los pájaros. (Este recurso a las explicaciones prefabricadas de la paranoia de la Guerra Fría tiene cierto sentido si pensamos en que los pájaros han dejado atrás sus diferencias para desarrollar una suerte de conciencia de especie, análoga a la conciencia de clase.)

Los programas de radio de la BBC cobran una importancia capital en la historia. Al principio, la radio es una fuente fiable de autoridad: cuando la BBC anuncia que los pájaros se están congregando por todas partes, la situación anómala consigue una especie de validación oficial. En este punto, la BBC se convierte en sinónimo de una estructura de autoridad en la que todos confían que «hará algo» para evitar el ataque de los pájaros. Pero cuando los anuncios de la radio empiezan a escasear, queda claro que no hay ninguna estrategia para lidiar con las aves, del mismo modo que tampoco hay una explicación lógica de su comportamiento. Hacia el final, la BBC deja de emitir. Y el silencio significa que estamos de manera definitiva en el espacio de lo espeluznante. No habrá explicación alguna. Tampoco indulgencia: al final de la historia, el asedio de los pájaros no parece que vaya a cesar.

En otro célebre relato corto de Du Maurier, «No mires ahora» (1971), ese «algo donde debería haber nada», las fuerzas que residen más allá de los modos ordinarios de explicación, son la percepción extrasensorial y el destino. La historia trata de cómo el no reconocer y desmentir el poder de los presagios acaba contribuyendo a que suceda el acontecimiento predicho.

John y Laura son un matrimonio que visita Venecia como parte de su proceso de duelo por la muerte de su hija pequeña, que acaba de fallecer a causa de una enfermedad. Mientras están en un restaurante, conocen a una extraña pareja de hermanas que dicen poder ver a la hija de la pareja de luto sentada entre ellos, riéndose. Laura se queda maravillada y se obsesiona con las hermanas; John se muestra escéptico y hostil, convencido de que las hermanas se están aprovechando del dolor de su esposa. Poco después, el matrimonio se entera de que su hijo, que está en una escuela en Inglaterra, ha enfermado, así que deciden que Laura vuelva a casa para estar con él. Un día, John está dando un paseo por la ciudad y cree ver a Laura con las dos hermanas en un *vaporetto*. En un ataque de pánico, acude a la policía, convencido de que las hermanas han secuestrado a Laura. Sin embargo, John se entera de que Laura ha regresado tal y como estaba previsto; John, humillado, tiene que explicar a la policía que se había equivocado y disculparse con las hermanas. Después de llevar a las hermanas a casa, le parece ver a un hombre persiguiendo a un chiquillo. Venecia está siendo amenazada por un asesino en serie y John teme que el niño sea su siguiente víctima. Pero lo que pensaba que era un niño resulta ser un enano homicida —presumiblemente, el asesino en serie— que mata a John. En el instante de su muerte, se da cuenta de que su visión de las hermanas con Laura era una premonición, como si hubiera echado un vistazo al futuro cercano cuando las tres estarían juntas en su propio funeral:

Y vio el *vaporetto* con Laura y las dos hermanas atravesando el Gran Canal dejando una nube de vapor a su paso, pero no hoy, ni mañana, sino al día siguiente y entonces supo por qué estaban

juntas, y cuál era el triste motivo por el que habían venido. La criatura estaba farfullando en un rincón. El martilleo y las voces y los ladridos del perro se fueron apagando. «Ay, Señor», pensó, «maldita y estúpida manera de morir.»

En cierto modo, la estructura que aquí emerge es similar al bucle temporal del que hemos hablado antes; pero aquí el bucle está menos ceñido y el registro es más espeluznante que raro por el hincapié que se hace en un agente oculto: el propio destino. Sin duda, el sino en esta historia es terrorífico, pero, como John se da cuenta en su último suspiro, los motivos que teje muestran cierto arte que al final resulta irónico, incluso macabramente cómico, a la par que angustioso. Un aspecto irónico, justamente porque no se reconoce como tal, es que el presagio de John no le permite predecir lo que le depara el destino. John comparte el desdén hacia sus propios poderes de percepción extrasensorial con otro hombre fatídicamente definido por su ceguera autoimpuesta, Jack Torrance en *El resplandor*, del que hablaremos en un capítulo posterior. Como le sucede a Jack Torrance, la percepción extrasensorial compromete el sentido masculino de John de autodeterminación; como Jack, al subestimar las fuerzas que amenazan la capacidad —a fin de cuentas ilusoria— de ser dueño de sí mismo acaba alimentado aquellas mismas fuerzas que al final lo destruyen.

La adaptación cinematográfica de Nic Roeg (1973) —que, en este caso, sí que gozó de la aprobación de Du Maurier— es un ejercicio acerca de la poética del destino. En esta, como en muchas de sus películas, Roeg trabaja con paralelismos, prefiguraciones y ecos que nos invitan a ver el tiempo como una estructura rimada. El rojo de una mancha sobre una diapositiva que John analiza rima con el rojo de la

gabardina que llevaba su hija cuando murió; pero la muerte de su hija no es tanto una catástrofe ya culminada, sino la apertura de un sombrío motivo poético que solo concluye con la muerte de John a manos del enano, con una gabardina roja casi idéntica. Mientras Roeg aumenta nuestra sensibilidad hacia esas rimas, también sugiere toda una serie de contornos espeluznantes de fuerzas del destino que nunca se muestran por completo. Las repeticiones de color van acompañadas de dobles sonoros. De conformidad con la historia, la representación de Roeg de la ciudad de Venecia es tremendamente espeluznante, cosa que consigue, en gran parte, mediante el uso del sonido. Roeg supo aprovecharse del modo en que Venecia funciona como un laberinto sonoro, ya que su arquitectura genera efectos «esquizofrénicos» al separar los sonidos de su fuente, cosa que produce un espacio sonoro tramposo. John y Laura suelen perderse, regresan sin darse cuenta a lugares de los que acaban de marcharse, vuelven tras sus pasos y retroceden, deambulan por una ciudad que es un laberinto confuso y la imagen fragmentada de un destino que solo se reconoce cuando ya es demasiado tarde.

Si estas dos obras de Du Maurier tienen que ver con ese algo que realiza la acción pero que no debería estar allí —la astucia de los pájaros, el poético tejer del destino—, entonces, las novelas de Christopher Priest *La afirmación* (1981) y *El glamour* (1984) se articulan alrededor de ausencias, vacíos que deberían estar ocupados por ese algo que realiza la acción. Los dos personajes principales se definen a partir de los vacíos de sus historias que ni ellos mismos pueden relatar, y uno de los efectos de la obra de Priest (como de la de Alan Garner, en quien más tarde recalaremos) es que apreciemos el poder espeluznante de las historias.

En un primer momento, *La afirmación* parece el relato de un joven, Peter Sinclair, que ha sufrido una conmoción tras una ruptura y quedarse sin empleo. Tras un encuentro con un viejo conocido, Sinclair acepta la oferta de vivir en la segunda residencia de este hombre, una ruिनosa casita de campo en Herefordshire, a cambio de decorarla y reformarla. Durante el tiempo que pasa en la casa, Sinclair empieza escribir lo que cree que es una obra autobiográfica, un texto que acabará por explicarle su propia vida. Al principio no vemos el texto —en verdad, quizá no lo vemos nunca—, solo lo que Sinclair piensa sobre él, a veces eufórico y a veces atormentado. Sinclair admite que ha empezado a embelescer y alterar por completo elementos del relato cambiando detalles relativamente triviales como el nombre de los lugares y los personajes, pero también rasgos de personalidad y acontecimientos clave. Así, justifica que estas enmiendas harán que la novela sea fiel a una «verdad más elevada». Esto es algo que dirían muchos novelistas y, sin duda, Priest se está riendo a costa de sí mismo.

Cuando, llegado el caso, vemos el texto «autobiográfico» de Sinclair, no parece serlo ni de lejos: se asemeja a una extravagante obra de fantasía (de hecho, casi parece pertenecer al género fantástico). En realidad, nunca llegamos estar seguros de que lo que leemos es ese manuscrito autobiográfico de Sinclair; en una de las versiones de lo que sucede, el preciado manuscrito que Sinclair lleva siempre consigo no es más que un fajo de papeles en blanco. Sin embargo, en el manuscrito que leemos, Sinclair se convierten en el ganador de un premio especial, que tiene lugar en un lugar llamado Collago, una isla que es parte de un «Archipiélago de Ensueño» —un vasto grupo de islas que, tal y como apunta su nombre, parece ser tanto un estado mental como

espacio geográfico—. El premio permite a los ganadores pasar por un proceso llamado «atanasia», que les otorga una especie de inmortalidad limitada: sus cuerpos quedarán libres de cualquier enfermedad y serán inmunes a cualquier afección futura, pero sí que podrán morir a causa de accidentes. Sin embargo, el proceso de atanasia implica que pierdan la memoria por completo. Su personalidad volverá a construirse a partir de un exhaustivo cuestionario que se ha de completar antes de la operación de atanasia. Sin embargo, Sinclair insiste a las personas que van a encargarse de su rehabilitación que utilicen su propio texto autobiográfico (que, como es evidente, no puede ser el mismo que leemos: tiene que existir un nivel «por debajo» de *este* relato sobre el archipiélago y el premio).

En el resto de *La afirmación*, la relación entre las líneas narrativas que tienen lugar en espacios del mundo real y las que se desarrollan en el Archipiélago de Ensueño se va imbricando cada vez más. Resulta que Sinclair —o una parte de Sinclair— está generando relatos fraccionados para apartar de su mente el trauma por el papel que desempeñó en el suicidio de su amante, Gracia.

Un episodio de la infancia de Sinclair nos proporciona la que podría ser la clave de toda la novela. Este recuerda un incidente tras el cual perdió de manera retrospectiva todo recuerdo de los tres días anteriores:

Durante aquellos tres días debí de estar alerta, despierto y consciente de mí mismo, sintiendo la continuidad del recuerdo, seguro de mi identidad y de mi existencia. Un suceso *posterior*, sin embargo, los había borrado, como cuando un día la muerte borre todos mis recuerdos. Fue la primera vez que experimenté una especie de muerte y, desde entonces, aunque no temía la

inconsciencia en sí, me di cuenta de que la memoria era la clave para poder sentir. Yo existía siempre y cuando recordase.

La ironía del asunto es que el Sinclair del Archipiélago de Ensueño pasa por la «muerte» de la amnesia para poder alcanzar la inmortalidad. Y si Sinclair existía «siempre y cuando recordase», el problema reside en que las diferentes versiones de Sinclair *no* recuerdan: el Sinclair «de este mundo», al tener la conciencia fragmentada por la presión del suicidio de Gracia y el Sinclair del Archipiélago de Ensueño, al someterse al proceso de atanasia.

Lo que resulta espeluznante es la capacidad de acción del propio inconsciente. *La afirmación* puede leerse como una reflexión extensa acerca del enigma de cómo podemos ocultarnos algo a nosotros mismos, de cómo una sola entidad puede ser, al mismo tiempo, la que oculta algo y a la que se le oculta ese algo. Esto solo puede suceder porque la unidad y la transparencia que normalmente adscribimos a nuestra mente son ilusorias. Los huecos y las incoherencias son aspectos constitutivos de lo que somos. Lo que llena esas lagunas son historias que, por tanto, tienen vida propia. El recuerdo en sí ya es un relato, y cuando hay huecos en la memoria, necesitamos fabricar historias nuevas para rellenar esos agujeros. Pero ¿quién es el autor de esas historias? La respuesta es que no es tanto un autor como sí un proceso de fabricación de recuerdos sin «nadie» al mando. Este proceso no es una desviación patológica de la norma, sino la manera en la que funciona normalmente la identidad. Sin embargo, este proceso suele estar escondido y solo se muestra cuando algo va mal —cuando las historias fracasan y se vuelve inevitable preguntarse acerca de la maquinaria que las produce—.

La novela de Priest *El glamour* vuelve a muchas de estas cuestiones, particularmente a los problemas de amnesia y de fabricación de recuerdos. Richard Grey es un cámara que ha perdido la memoria tras haber sufrido de cerca la explosión de una bomba terrorista. Durante su convalecencia en un hospital de Devon, lo visita una mujer, Susan Kewley, que afirma haber sido su novia. Como en *La afirmación*, la novela gira en torno a huecos y relatos, y se entiende la memoria como un tipo particular de historia, susceptible a la manipulación y la reconstrucción. Por ejemplo, uno de los médicos que lleva la rehabilitación de Grey se refiere a la enfermedad como una «paramnesia histérica» en la que los pacientes fabrican todo un mundo «recordado» a partir de unos pocos fragmentos.

La novela ofrece versiones alternativas sobre cómo se conocieron Richard y Susan. En la primera versión, la que Richard cree en un primer momento y la que parece haber recuperado a través de la hipnosis, la pareja se conoció durante unas vacaciones en Francia. El avance de su relación se vio ensombrecido por la presencia del amante manipulador de Susan, Niall, con quien ella quiere romper, pero que tiene una siniestra capacidad de retenerla. Sin embargo, Susan rechaza por completo esta versión; afirma que nunca ha estado en Francia y que su escarceo amoroso —de nuevo con Niall entre bambalinas— tuvo lugar en Londres. Hay algo realmente espeluznante en la degradación retrospectiva de los episodios de Francia. Para el lector —y, como puede suponerse, para Grey—, los acontecimientos que tuvieron lugar en Francia tienen tal intensidad que «parecen» tan reales, si acaso no más reales, que los episodios de Londres narrados por Kewley. (Es como una especie de inversión del efecto de lo que sucede en

La afirmación: las escenas del Archipiélago de Ensueño, en un primer momento, parecen ser una fantasía o una ficción dentro de una ficción, ontológicamente inferiores a los episodios que acontecen en espacios del mundo real, pero alcanzan una intensidad que excede las secciones más «realistas» de la novela). Si la historia de Francia no fue real, tenemos ante nosotros, igual que en *La afirmación*, la cuestión del agente que la produjo. En el clímax de *El glamour*, parece que nos contestan a esta pregunta: en un giro metaficticio, Niall afirma ser el narrador de toda la novela y ser él quien ha «alimentado» los falsos recuerdos de Richard sobre el viaje a Francia. Si bien el abrumador efecto de esta revelación se supone que debe disipar esa sensación espeluznante que la novela ha construido —pues ya conocemos la naturaleza precisa del agente que ha pergeñado todas esas historias—, todavía nos queda el problema del ámbito de influencia de Niall: qué parte de lo que hemos leído es invención de Niall, qué parte pertenece a lo que Niall sigue llamando la «vida real» de Richard y hasta qué punto podemos separar la ficción de Niall de esta «vida real». Si Richard tiene una «vida real» más allá de Niall, eso implica que Niall «solo» es el narrador, alguien que cuenta la historia de Richard, no su autor-creador, a pesar de la afirmación de Niall de «yo te he creado, Grey».

La lucha metaficticia entre Niall y Richard puede entenderse como parte del interés clave de la novela por la cuestión de la invisibilidad. Si Niall es el narrador, está un «nivel por encima» de los personajes de su narración y, por tanto, no es del todo visible para ellos (pueden interactuar con el personaje Niall, pero no con Niall el narrador). En todo caso, la novela versa sobre la invisibilidad de un modo aparentemente más claro. Niall, Susan y, hasta cier-

to punto, el propio Richard, parecen tener el «glamour». «Glamour», según explica la novela, es una antigua palabra escocesa y

[en] su sentido original un «glamour» era un hechizo, un encantamiento. Un joven enamorado visitaría a la anciana sabia de su pueblo y le pagaría por un amuleto de invisibilidad, que le colocaría su amada, para que ningún otro muchacho la deseara. En cuanto la muchacha se volvía «glamurosa», se libraba de miradas entrometidas.

La novela es ambivalente sobre cómo se produce esta desaparición. ¿Es acaso un error inducido? ¿Hay gente que, simplemente, no salta a la vista y se queda en un invisible segundo plano para siempre? ¿O es acaso algún tipo de brujería lo que permite que Niall y el resto sean invisibles (pero sería esto diferente, al fin y al cabo, de cualquier error inducido relacionado con la visión)?

La desaparición, junto a la amnesia, es un claro caso de «nada donde debería haber algo». Pero cada caso es completamente diferente. Mientras que la amnesia genera una laguna que se percibe y se siente —un vacío que exige ser completado por una historia—, la desaparición es un vacío que se oculta a sí mismo. Es un ejemplo de alucinación negativa, un concepto introducido en la novela cuando, bajo el influjo de la sugestión hipnótica, Grey es inducido a no ver a una mujer que está en la misma habitación que él. La alucinación negativa es un fenómeno mucho más interesante —y más espeluznante— en muchos sentidos que una alucinación «positiva». *No ver lo que está ahí* es tanto más extraño como un lugar común más habitual que ver lo que no está. No ver algo, el proceso involuntario de pasar por

alto material que contradice —o que no encaja— con las historias predominantes que nos contamos es parte del «proceso de edición» que está en marcha a través del cual experimentamos al mismo tiempo que se produce la identidad. En la alucinación negativa, los objetos y entidades suelen registrarse, pero no verse. Si, pongamos por caso, alguien es inducido a no ver una caja que hay en el suelo, cambiará de dirección para evitar la caja cuando camine por la habitación, y, además, generará un razonamiento, una pequeña historia que explique por qué lo ha hecho. Fue Freud quien introdujo el concepto de alucinación negativa e, igual que sucede con la fabricación de recuerdos, este fenómeno arroja luz sobre los rasgos espeluznantes del inconsciente, su producción negativa. Lo inconsciente, algo que, en sí mismo, es un vacío, una invisibilidad, es también el productor de lagunas que no se ven.

ACERCA DE LA TIERRA QUE DESAPARECE: M.R. JAMES Y ENO

Como he comentado en la introducción de este libro, mis reflexiones acerca de lo espeluznante surgieron a partir de un proyecto colaborativo en el que trabajé con Justin Barton, *On Vanishing Land*. La forma que acabó cobrando el proyecto fue un audioensayo de cuarenta y cinco minutos, pero sus orígenes se remontan a un paseo que dimos por Suffolk, en el este de Inglaterra, desde el pueblecito costero de Felixstowe tierra adentro hasta Woodbridge. Se suponía que estábamos buscando localizaciones para otro proyecto, pero el paisaje exigía que nos involucráramos ateniéndonos a sus propios términos. Los marcadores simbólicos del principio y el final del viaje eran el puerto carguero de Felixstowe —una «vasta extensión nada frecuentada», como lo describió Justin en el guion de *On Vanishing Land*— y Sutton Hoo, el célebre enclave donde se halló un barco funerario anglosajón.

El puerto y el cementerio ofrecen dos versiones diferentes de lo espeluznante. El puerto carguero se cierne sobre el decadente pueblo costero; las grúas se alzan por encima del complejo victoriano como los trípodes marcianos de H. G. Wells. Si nos acercamos al lugar desde el interior, desde los pantanos de Trimley, las grúas reinan sobre el paisaje rural como relucientes dinosaurios cibernéticos emergiendo desde un paisaje pintado por Constable. Visto de esta manera, el puerto casi parece un fenómeno raro, un extraterrestre, una erupción inconmensurable en el paisa-

je «natural». Sin embargo, a fin de cuentas, lo que predomina es lo espeluznante. Hay una sensación espeluznante de *silencio* en el puerto que nada tiene que ver con los niveles de ruido reales. El puerto está lleno de ruidos metálicos inorgánicos que salen de los barcos a medida que los cargamentos descargan; lo que falta, al menos para el espectador que observa el puerto desde fuera, desde un punto elevado, son las huellas del lenguaje y sociabilidad. Al observar los camiones que cargan contenedores y a los barcos hacer su trabajo, o al contemplar los propios contenedores, las cajas de metal colocadas como una versión materializada de los gráficos de barras en el ciberespacio de Gibson, con sus nombres que suenan a cierta poesía internacional, vacía, ballardiana —Maersk Sealand, Hanjin, K-line—, rara vez percibe uno la presencia humana. Los humanos están fuera del alcance de nuestra vista, en cabinas, grúas y oficinas. Así, me viene a la mente la silenciosa eficiencia alienígena del puesto de distribución de contenedores de la versión de 1978 de *La invasión de los ladrones de cuerpos* de Philip Kaufman. El contraste entre el puerto carguero, en el que los humanos son conectores invisibles entre sistemas automatizados, y el clamor de los viejos muelles de Londres, reemplazados por el puerto de Felixstowe, nos dice muchas cosas sobre los movimientos del capital y el trabajo en los últimos cuarenta años. El puerto es un signo del triunfo del capital financiero; es parte de la infraestructura pesada que facilita la ilusión de un capitalismo «desmaterializado». Es lo espeluznante que se esconde bajo el relumbramiento mundano del capital contemporáneo.

Sutton Hoo, entretanto, es espeluznante al menos en dos sentidos diferentes. En primer lugar, constituye una laguna de conocimiento. Las creencias y rituales de la socie-

dad anglosajona que construyeron los artefactos y enterraron el barco se entienden solamente de manera parcial. (El barco mismo y los artilugios que contiene, entre ellos, algunas joyas increíblemente complejas, se trasladaron hace tiempo al Museo Británico. En el Centro de Visitantes de Sutton Hoo lo que hay son réplicas.) En segundo lugar, Sutton Hoo —un montículo funerario que se alza sobre el pueblo de Woodbridge— es un lugar espeluznante con todas las de la ley: desolado, evocador y solitario.

Otra manera de marcar el inicio y el final de nuestro viaje hacia lo espeluznante es reflexionando acerca de dos personajes: M. R. James y Brian Eno. James situó una de sus historias de fantasmas más famosa, «Silba y acudiré» (1904), en un Felixstowe ligeramente ficticio, mientras que el disco de Eno de 1982, *Ambient 4: On Land*, trata, en parte, de la zona costera de Suffolk. James abordó el paisaje de Suffolk como anticuario que se había cogido vacaciones de Cambridge. Eno, al contrario, llegó al terreno como suffolqueño de cuna que regresa a su hogar (nació en Woodbridge) y reconstruye a través del sonido los «lugares, tiempos, climas y estados de ánimo» de los paisajes por los que había caminado de niño.

«Silba y acudiré» trata de Parkins, un académico de Cambridge que ha viajado a Anglia Oriental para unas vacaciones de senderismo. La historia tiene lugar en Burnstow, un claro equivalente a Felixstowe. Parkins es casi un doble del propio James, que era un anticuario de Cambridge que solía ir a Suffolk. El contraste entre el mundo urbano que el personaje principal ha dejado atrás y el vacío brezal por el que pasea también representa la oposición entre el conocimiento de la Ilustración y la sabiduría popular; y el distanciamiento de Parkins consiste, en gran parte, en su des-

cubrimiento de que los modos de explicación académica que tan bien funcionan en las bibliotecas de Cambridge no parecen tener valor alguno ante lo que se encuentra en el paisaje de Suffolk.

En «Silba y acudiré» y en «Aviso a los curiosos» (1925) James descubre un patrón a partir del cual trabajaron escritores posteriores como H. P. Lovecraft, Alan Garner, Nigel Kneale y David Rudkin. Las dos historias versan sobre el descubrimiento de objetos antiguos —un viejo silbato de bronce y una antigua corona— que portan atávicas maldiciones. No obstante, cuando la BBC adaptó aquellas historias, las películas se convirtieron tanto en un relato sobre el paisaje de Anglia Oriental —«desolado y solemne», como lo describió James en «Aviso a los curiosos»— como sobre las criaturas demoníacas invocadas por aquellos artefactos inorgánicos.

Jonathan Miller no se valió de Felixstowe como localización para su versión cinematográfica de 1968 de «Silba y acudiré», sino del legendario pueblo suffolqueño de Dunwich y la aldeíta de Waxham en Norfolk. La escena crucial en la que Parkin (con un ligero cambio de nombre en la adaptación) se encuentra con el silbato mientras pasea entre las lápidas que hay sobre un acantilado que se está desmoronando fue filmada —de manera bastante reconocible— en Dunwich, un lugar que el otro James, pero de nombre Henry, apuntó durante una caminata por Suffolk, que hoy en día no es más que ausencia. Dunwich, antaño un próspero puerto marítimo, quedó prácticamente destruido de un plumazo por una tormenta en 1328; el mar fue poco a poco reclamando lo que había quedado, por lo que hoy por hoy solo quedan en pie unas pocas casas y una sola iglesia, amenazadas por el lento y voraz océano.

Waxham también es un lugar donde reina la ausencia. Con sus escasas casitas de campo y su ruinosa iglesia, parece el esqueleto de un pueblo. Sin embargo, Miller no usó ninguno de los pocos edificios del pueblo, sino que se concentró en el terreno semiabstracto de la playa. La vasta y uniforme playa de Waxham es una excelente versión del paisaje que describe James: «[...] una larga franja de costa donde había una playa de guijarros bordeada por la arena y mezclada, a intervalos, con rompeolas negros que se hundían en el agua», un «lugar desolado» donde «no había nadie a la vista», definido por «la ausencia de hito alguno».

En la versión de Miller, Parkin, representado por un espléndido Michael Hordern, es un positivista lógico que se ha desmoronado, con la mente tan erosionada como la amenazada línea de costa de Anglia Oriental, solo que en su caso el proceso es más rápido. Hordern, que nunca estuvo tan brillante como en este papel, transmite la retirada de Parkin, sus gestos y expresiones sugieren maniobras conversacionales y anécdotas que funcionan mucho mejor cuando las ensaya en el teatro de su mente que en cualquier contexto interpersonal. Es un hombre de su casa y sus libros, sin mucho don de gentes. Al estilo de A. J. Ayer, el Parkin de Hordern está acostumbrado a desdeñar el concepto de la vida después de la muerte como algo carente de sentido. Sin embargo, la vehemencia de su posición filosófica es contradictoria con la inestabilidad de sus farfullantes explicaciones. En un nivel, las dunas vacías y el solitario brezal se convierten en un complemento objetivo para el estado mental cada vez más solipsista de Parkin. Aunque la playa es también el lugar donde Parkin se encuentra con el exterior, las fuerzas ajenas que irrumpen de manera fatídica en su interior.

Hay una afinidad profunda entre la adaptación televisiva de Miller de «Silba y acudiré» y el disco *On Land* de Eno: ambos son cavilaciones sobre lo espeluznante tal y como se manifiesta en las tierras de Anglia Oriental. Con su persistente concentración en el paisaje, sus silencios taciturnos y sus largas escenas carentes de acción, es como si Miller hubiese producido una especie de equivalente a la música ambiental que Eno inventaría más tarde. En el libreto del disco *On Land*, Eno escribió: «Los paisajes han dejado de ser el telón de fondo que sirve para que algo suceda por delante; en vez de eso, todo lo que sucede es parte del paisaje. Ya no hay distinción entre el frente y el fondo.» Lo espeluznante en la película de Miller surge de la manera que tiene de tratar el paisaje como agente por derecho propio. La película capta una lentitud seductora acorde con los brezales y las playas casi desiertos, sublime en su sombría desolación. Parkin subestima los poderes de este terreno arcaico y arcano, y por ello corre peligro.

Para James, que era tanto escritor de historias de terror como un cristiano conservador, la fascinación por lo exterior siempre es algo fatídico, como deja claro con el título de «Advertencia a los curiosos». Sin embargo, *On Land* es una obra más abierta a la idea de un exterior que no tiene por qué ser amenazador o destructivo. Con sus movimientos suaves y arremolinados, sus burbujes y balbuceos, la sugestión susurrante de la conciencia inorgánica, *On Land* evoca un paisaje onírico repleto de detalles. El biógrafo de Eno, David Sheppard, escribió que, pese a todas las evocaciones de la infancia de Eno, la atmósfera en *On Land* «no era tanto un lamento sentimental, sino una embriaguez introvertida y sensual». Sin duda, *On Land* es sensualmente embriagadora, pero «introvertida» quizá sea una pala-

bra extraña para un disco que parece carente de interioridad psicológica. Huelga decir que sí hay una sensación de soledad, una retirada del bullicio de la sociabilidad banal, pero esta surge como condición previa a la apertura al exterior, donde el exterior designa, por una parte, una naturaleza radicalmente despastorilizada y, por el otro, en sus lindes, un encuentro diferente y más intenso con lo Real.

Eno cuenta en ese mismo librito que parte de la inspiración para este disco surge de su ambición de producir un «equivalente sonoro» para *Amarcord* (1973), de Fellini. El paso al sonido deja entrar lo espeluznante. Hay una dimensión intrínsecamente espeluznante en la música acusmática —el sonido que está desligado de una fuente visible— y una de las canciones más inquietantes de *On Land* es «Shadow», en la que se oye un lloriqueo algo desconcertante que podría ser una voz humana, el gimoteo de un animal o una alucinación sonora producida por el movimiento del viento. Esto sugiere la obra de algún agente hostil, pero parte de lo que vuelve memorable *On Land* es la manera en la que se abre la posibilidad de un tipo de espeluznante que no encaja en los géneros de terror de historias de fantasmas: un espacio exterior que —latiendo más allá de los confines de lo mundano— es dolorosamente seductor incluso aunque sea desconcertantemente ajeno. Para James, lo exterior siempre está codificado como algo hostil y demoníaco. Cuando lee sus historias de fantasmas en Navidad a su público de Cambridge, los retazos de exterioridad que ofrecían sin duda resultaban emocionantes, pero también eran una advertencia seria: si te aventuras fuera de este mundo enclaustrado, hazlo por tu cuenta y riesgo. Pero el mundo que James —un personaje victoriano en el siglo xx— buscaba defender había desapa-

recido ya en muchos sentidos, o estaba a punto de hacerlo. El Hotel Bath de Felixstowe —donde James solía quedarse y que le sirvió de modelo para el hotel de «Silba y acudiré»— fue incendiado por sufragistas en 1914. En último lugar, me gustaría recalcar las dimensiones de lo espeluznante que James excluyó, pero, por el momento, pasemos a reflexionar sobre dos escritores que lo siguieron en su exploración de la versión maligna de lo espeluznante: Nigel Kneale y Alan Garner.

EL TÁNATOS DE LO ESPELUZNANTE: NIGEL KNEALE Y ALAN GARNER

Terror *pulp*, ciencia ficción arcaica y los aspectos más oscuros del folclore comparten una misma preocupación por la exhumación o la confrontación con superarmas antiguas categorizadas como Demonios Inorgánicos o artefactos xenolíticos. Estas reliquias o artefactos, por lo general, están representadas bajo la forma de objetos hechos de materiales inorgánicos (roca, metal, huesos, almas, cenizas, etcétera). Autónomos, sensibles e independientes de la voluntad humana, su existencia está caracterizada por su condición de objetos abandonados, su duermevela inmemorial y sus formas provocativamente exquisitas. [...] Los demonios inorgánicos son parasitarios por naturaleza, [...] provocan sus efectos fuera del huésped humano, ya sea un individuo, una etnia, una sociedad o una civilización entera.

REZA NEGARESTANI, *Ciclonopedia:
complicidad con materiales anónimos*

Aquí, Reza Negarestani podría estar describiendo la estructura que James emplea en «Silba y acudiré» y «Aviso a los curiosos», aunque este modelo también lo emplean dos de los sucesores de James, Nigel Kneale y Alan Garner. En algunas de sus obras más importantes, Kneale y Garner muestran «demonios inorgánicos» o artefactos que han sido exhumados y que actúan como motores fatídicos que arrastran a los personajes a compulsiones mortales. Tanto Kneale como Garner exploran los contornos de lo que

podríamos llamar el Tánatos espeluznante, una pulsión de muerte transpersonal (y transtemporal) en la que lo «psicológico» emerge como producto de fuerzas exteriores.

EL TÁNATOS DE QUATERMASS

Las series de televisión que hicieron famoso a Nigel Kneale suelen describirse como obras que se mueven en los intersticios entre géneros (sobre todo el terror y la ciencia ficción). Sin embargo, yo diría que lo que es más característico de las mejores obras de Kneale es la sensación de lo espeluznante. Al contrario que M. R. James, Kneale no toma lo sobrenatural de manera literal. De hecho, la jugada típica de Kneale —muy evidente en *Quatermass and the Pit*— es darle una vuelta de tuerca científica a lo que antes se había considerado sobrenatural. Lo que en un registro puede entenderse como un «demonio» aparece en otro registro como un tipo particular de agente material. Ciertamente es que Kneale está de acuerdo con que la ciencia, desde la Ilustración, haya sostenido que no hay sustancia espiritual, pero también cree que el mundo material en el que vivimos es mucho más ajeno y extraño de lo que nos habíamos imaginado; y, en lugar de insistir en la preeminencia del sujeto humano, que se supone que es el portador privilegiado de la razón, Kneale muestra que, al indagar en la naturaleza para descubrir cómo es el mundo, también se desentraña, de manera inevitable, qué es lo que los seres humanos han considerado que son.

En el núcleo de la obra de Kneale está la cuestión del qué o quién realiza la acción, así como del propósito. Según algunos filósofos, la capacidad de intencionalidad es

lo que separa de manera definitiva a los seres humanos del mundo natural. La intencionalidad incluye el propósito tal y como lo entendemos de manera habitual, pero en realidad se refiere a la capacidad de sentirse de cierta manera *acerca* de las cosas. Los ríos pueden tener la capacidad de actuar —provocan cambios—, pero no les importa lo que hacen, no tienen ningún tipo de actitud hacia el mundo. La creación más célebre de Kneale, el científico Bernard Quatermass, se podría adscribir a la estela del pensamiento de la Ilustración Radical, perturbado por esta distinción. Los pensadores de la Ilustración Radical como Spinoza, Darwin y Freud se plantean continuamente la misma pregunta: ¿hasta qué punto se puede aplicar a los seres humanos el concepto de intencionalidad sin tener en cuenta el mundo natural? Esta pregunta se plantea, en parte, por la absoluta naturalización en la que tanto ha insistido el pensamiento de la Ilustración Radical: si los seres humanos pertenecen por completo al llamado mundo natural, entonces, ¿en función de qué se puede hacer una excepción para ellos? Las conclusiones del pensamiento de la Ilustración Radical están en las antípodas de las afirmaciones de los llamados neomaterialistas como Jane Bennett. Los neomaterialistas como Bennett aceptan que la distinción entre seres humanos y mundo natural es insostenible por más tiempo, pero la construyen para explicar que muchos de los rasgos anteriormente adscritos solo a los seres humanos se encuentran, en realidad, distribuidos por toda la naturaleza. La Ilustración Radical va en una dirección completamente opuesta, pues se cuestiona si acaso existe la intencionalidad; y si existe, si se puede afirmar que los seres humanos la poseen. La respuesta es compleja: puede que exista algún tipo de intencionalidad en los seres hu-

manos, pero no corresponde con lo que los seres humanos, en sus reflexiones propias informales y fenoménicas, consideran su personalidad, sus intenciones conscientes o sentimientos.

Ahí es donde Kneale entra en escena. Quatermass descubre la base mecanicoautomática y alienígena de lo que se ha considerado como humano. Lo que acaba surgiendo como fruto de la investigación de Quatermass es lo que Freud llama «Tánatos» en «Más allá del principio del placer» (1920). En absoluto contraste con la idea del neomaterialismo de la «materia vibrante», que sugiere que toda la materia está viva, al menos en cierto modo, la conjetura que se deriva del planteamiento freudiano del Tánatos es que no hay *nada* que esté vivo: la vida es un reino de muerte. El planteamiento posterior de Freud de una lucha dual entre el Tánatos y el Eros puede leerse como una retirada del monismo estricto de «Más allá del principio de placer», donde se afirma que la vida no es más que un camino que lleva a la muerte. Lo que se considera vida orgánica es, en realidad, un tipo de pliegue de lo inorgánico.

Sin embargo, lo inorgánico no se corresponde con lo pasivo, la contraparte inerte de una vida que supuestamente se impulsa a sí misma; bien al contrario, posee su propia capacidad de actuación. Está la pulsión de muerte, que en su formulación más radical no es una pulsión hacia la muerte, sino una pulsión *de* muerte. Lo inorgánico es el piloto impersonal de todo, incluyendo aquello que parece personal y orgánico. Visto desde la perspectiva del Tánatos, nosotros mismos nos convertimos en un caso ejemplar de lo espeluznante: hay algo que actúa en nosotros (el inconsciente, la pulsión de muerte), pero no es lo que esperábamos, ni está donde esperábamos.

Pero aquí no acaba la historia. Lo importante no es que seamos esclavos ciegos de la pulsión de muerte, sino que, si no lo somos, es por la existencia de un proceso igualmente impersonal: la ciencia, que consiste, en parte, en descubrir y analizar el proceso que Freud llama Tánatos. El personaje del científico afín a la Ilustración Radical es, por ende, alguien que entiende la naturaleza tanática de sus propios impulsos, pero que —gracias precisamente a que la comprende— ofrece ciertas vías para escapar de ellos. Ahora exploraré este asunto reflexionando acerca de dos de las obras más célebres de Kneale, *Quatermass and the Pit* (1958-59), *The Stone Tape* (1972) y una de sus series menos exitosas, la entrega final de la serie de Quatermass, *Quatermass* de 1979.

¿Qué sucedió entonces? [*Quatermass and the Pit*] trata de una excavación en la ficticia estación de metro de Londres de Hobbs End. Los obreros desentierran lo que resulta ser una nave espacial marciana llena de cadáveres de repulsivos seres que se asemejan a insectos. Alienígenas, pensamos. Sin embargo, lo brillante del guion de Kneale es que los marcianos resultan no ser alienígenas —en el sentido de ser «diferentes a nosotros»—. Huyendo de la destrucción de su propio planeta, los marcianos se habían cruzado hacia cinco millones de años con homínidos protohumanos para perpetuar su especie.

Así, la distinción entre lo alienígena y lo humano queda fatídicamente desbarajustada. A medida que avanza la saga de Quatermass, lo alienígena resulta ser cada vez más familiar: en la primera entrega, *El experimento Quatermass*, los alienígenas están en el espacio; en la segunda, *Quatermass II* (una especie de equivalente británico de *La invasión de los ladrones de cuerpos*), los alienígenas están entre

nosotros; y en la tercera, *¿Qué sucedió entonces?*, nosotros somos los alienígenas.

Al final de la película, cuando Quatermass pronuncia un discurso en contra de los marcianos y espera con total seriedad que la Tierra no se convierta en el «segundo planeta muerto de los marcianos», podríamos pensar que se trata de una retirada del mensaje despiadado de la película: que nosotros mismos somos marcianos. Sin embargo, si bien Kneale ha reconstruido la oposición entre Eros y Tánatos, humano y marciano, y si bien descentramos lo humano, descubrimos que es tan solo un pliegue dentro del cuerpo de un Tánatos orgánico, todavía tiene derecho a tener esperanza en la ciencia que lo ha descubierto.

Una versión más sombría de la historia del origen de la humanidad la podemos ver en *2001: Una odisea del espacio*, de Kubrick (a la que volveremos en un capítulo posterior), aunque *¿Qué sucedió entonces?* también comparte muchos elementos con *El mundo sumergido* (1962) de J. G. Ballard: sobre todo el aspecto que Greil Marcus llama en *Rastros de carmín* «recuerdo filogenético». En *¿Qué sucedió entonces?*, el recuerdo es un recuerdo «literal», una traza mental profundamente sumergida pero todavía accesible (desencadenada en la película por la exhumación de una nave espacial); en *El mundo sumergido*, los «recuerdos» están codificados en la forma física del propio ser humano, los «paisajes espinales» de Ballard. *¿Qué sucedió entonces?* es arqueológica, *El mundo sumergido* es geológica, pero en ambas, los sistemas nerviosos humanos y los recuerdos se consideran grabaciones inorgánicas, reliquias de acontecimientos traumáticos que los seres humanos deben decodificar o bien repetir.

Kneale puso sobre la mesa el tema de las grabaciones en *The Stone Tape*. En ella, un grupo de científicos empieza a vivir en unas nuevas instalaciones de investigación. Pronto se vuelve evidente que el edificio está encantado: una de ellos, una programadora, es particularmente «sensible» al fantasma (una sirvienta del siglo XIX que murió en una misteriosa caída). Inevitablemente, los científicos pasan de la escéptica negación a una necesidad maniaca de explicar y localizar el fenómeno sin parar ni a tomar aliento.

La tesis de Kneale es que los lugares encantados y los fantasmas son fenómenos particularmente intensos que están grabados en la materia de manera literal, en la piedra de las habitaciones. (De ahí lo de «la cinta de piedra» del título). De manera aparentemente casual, lo que los científicos estaban investigando era un nuevo medio de grabación más compacto y duradero. Sin embargo, lo que el fenómeno de ese lugar encantado ofrece es la posibilidad no solo de un nuevo medio de grabación, sino de un nuevo reproductor: el sistema nervioso humano. En un momento de gozo exultante (antes del desenlace, por fuerza desolador), los científicos se ríen y bromean sobre la idea de un sistema de comunicación totalmente desprovisto de cables: transmisiones emitidas directamente a la cabeza (como el ciberespacio de William Gibson, pero sin los electrodos).

No obstante, la obsesiva actividad de los científicos acaba por borrar la cinta; o al menos, por borrar lo último que se ha grabado en ella. Hay algo más, algo más antiguo que actúa larvadamente y aterroriza a la programadora, que (literalmente) cae siguiendo los pasos de la muchacha del siglo XIX y muere en un estado de pavor total. Por tanto, lo que Kneale postula al final es la desaparición de la línea que separa el reproductor y lo que se reproduce. Al principio

parece que los gritos fantasmales son pasivos e inertes, incapaces de actuar, como las humedades que aquejan la casa encantada; sin embargo, al final, resulta que son los seres humanos quienes se ven atrapados en una terrible compulsión de repetición. Es como si la estancia —el enclave, se llega incluso a insinuar, de algún antiguo lugar inimaginable de sacrificios— exigiera a los científicos que provocaran otra muerte reproduciendo la misma antigua secuencia una vez más. Los «reproductores» humanos son, en sí mismos, parte de un patrón de absurda repetición que sigue en marcha desde hace eones. De nuevo, el espeluznante Tánatos...

El Tánatos proyecta su alargada sombra en la subestimada entrega final de la serie *Quatermass*. Kneale lo consideró un réquiem a los sesenta: una oscura parábola sobre las pulsiones tanatrópicas que el mesianismo de la juventud podría alimentar. En lugar del sueño hippie de un planeta renovado, sus protohippies pospunks drogados y en trance —el movimiento de la Gente del Planeta de *Quatermass*— buscan un punto de fuga en otro mundo, otro sistema solar. El paisaje de *Quatermass* es una proyección directa de las angustias de los setenta: la biosfera amenazada, la escasez de combustible, los cortes de electricidad, la desintegración del contrato social en una guerra hobbesiana de todos contra todos... el utopismo de los sesenta hecho trizas.

Aquellas calles con barricadas, las errantes bandas armadas callejeras (inspiradas en la Baader Meinhof y las Red and Angry Brigades) podrían haberse largado enfadadas tanto ante la portada de un disco de Killing Joke como de la retransmisión de las elecciones del Partido Conservador. Así fue cómo el imaginario y los impulsos —reaccionarios, neoarcaicos y revolucionarios— se amontonaron uno encima del otro (amontonados como los vehículos abandona-

dos donde la colonia geriátrica de la serie construyó su rizoma-escondite) en 1979.

Si queremos hallar analogías al *Quatermass* de 1979, lo más adecuado sería fijarse en alguno de los discos más importantes del post-punk de aquel año —*Replicas*, de Tube-way Army, o *Unknown Pleasures*, de Joy Division— en lugar de en éxitos taquilleros (*La guerra de las galaxias* o *Encuentros en la tercera fase* [ambas de 1977]) con las que, en su día, se establecieron inevitables comparaciones que no resultaron favorecedoras. Dicho esto, las primeras y obsesivas escenas de *Encuentros en la tercera fase* casi podrían ser knealeanas; pero todo esto se esfuma al final por el espectáculo de luces al estilo de Jarre y la aparición de alienígenas bastante monos. Lo que desaparece es, nada más y nada menos, que lo espeluznante mismo, así como el automatismo del principio de los personajes principales, y muchas de las preguntas sobre los alienígenas (de hecho, la pregunta de si lo son o no) dan paso a algo que se ha convertido en moneda de cambio habitual en la ciencia ficción taquillera: el obligatorio despliegue de efectos especiales que tengan pinta de caros. Lo que *Encuentros en la tercera fase* tiene en común con *Quatermass* es su visión acerca de los pueblos humanos, embelesados en una complicidad inconsciente con las fuerzas alienígenas. No obstante, *Quatermass* es totalmente capaz de resistir a la tentación en la que cayó Spielberg, la de antropomorfizar a los alienígenas. El objetivo de los extraterrestres en *Quatermass* sigue siendo insondable, opaco, como la forma de su cuerpo. Cualquier cosa que «descubrimos» de ellos es pura conjetura, inferencia, especulación. Están, en todos los sentidos, a años luz de nosotros.

Los grandes temas de Kneale —la familiaridad del ex-

traterrestre, el anhelo de aniquilación de los seres orgánicos— emergen, en esta ocasión, en un análisis del milenarismo de la juventud. Como es de prever, su rendición a la cultura juvenil tiene más que ver con *Culturas de la posguerra* (1968) de Jeff Nuttall que con la utopía de la Era de Acuario. La necesidad de congregarse en masas se interpreta de manera sintomática como el seguimiento de un programa sembrado en lo más profundo del inconsciente de los jóvenes.

La cibergótica metodología habitual de Kneale —desenterrando el presente en las reliquias del Profundo Pasado— se centra aquí en círculos de piedra neolíticos. Las hipótesis de Quatermass apuntan a que los sitios megalíticos son hitos de un trauma, que las rocas están colocadas para conmemorar exterminaciones masivas: el tejido cicatrizado de la Tierra. (El paralelismo entre los acontecimientos astroapocalípticos y los círculos de piedra ya se había planteado tres años antes, en la memorable serie infantil de 1976 del canal ITV, *Children of the Stones*).

Los círculos de roca fueron los sitios donde tuvo lugar aquello que Quatermass denomina las «cosechas» previas de la raza humana. ¿Quién sabría decir cómo son las especies que están cosechando la humanidad y cuáles son sus motivos? ¿Ansia de proteína? ¿Vampirismo energético? Quatermass solo puede especular. Aquí Kneale se aprovecha del efecto espeluznante que suelen provocar los círculos de piedra. Como he comentado antes, este tipo de círculos nos confrontan con una estructura simbólica que se ha desintegrado por completo, por lo que el pasado lejano de la humanidad se revela como una civilización alienígena ilegible, pues sus rituales y modos de subjetividad son desconocidos para nosotros.

A Kneale le decepcionó que escogieran a John Mills para el papel, pues le fue impuesto por la productora, Euston, que insistió en que hubiera una estrella de renombre; él hubiese preferido a André Morell o a Andrew Keir (quienes habían representado el papel del científico, de manera respectiva, en la versión televisiva y cinematográfica de *Quatermass and the Pit* [*¿Qué sucedió entonces?* en cine]). Se supone que Mills no le parecía lo suficientemente heroico, apenas reconocible como el mismo personaje que Morell y Keir habían representado.

Sin embargo, la callada indignación de Mills, su compasión y desdén hacia la humanidad, su ligera pero resistente dignidad lo convirtieron en el que podría ser el Quatermass definitivo. Mills aporta un terrible argumento de autoridad al spinozismo cósmico de la moraleja del programa. Cuando el joven astrónomo Joe Kapp —que está empezando a salir de la conmoción de perder a toda su familia— habla del «mal», Quatermass lo corrige: «Puede que el mal sea siempre el bien para otra persona. Quizá sea una ley cósmica».

LA ERA MÍTICA DE «RED SHIFT»

Se dice que la extraordinaria novela de Alan Garner *Red Shift* (1973) surgió de una ocasión en la que el autor vio un grafiti en una estación de tren que decía «realmente ahora no ya no». Hay algo tan espeluznante, tan críptico, tan sugerente en esta frase, sobre todo al estar grafitada de manera anónima. ¿Qué querría decir el autor sin nombre de esta poesía callejera y qué significaba para dicha persona? ¿Qué suceso —una crisis personal, un acontecimiento cultural, una revelación mística de algún tipo— provo-

có que lo escribiera? ¿Ha habido otra persona aparte de Garner que haya observado esa frase grafitada en la pared de la estación de trenes? ¿Fue Garner el único en verla? No estoy insinuando que se lo inventó, pero esta frase que capta a la perfección los vértices temporales de la obra de Garner parece un mensaje especial dirigido únicamente a él. Quizá lo era, independientemente de las «intenciones» del grafitero.

Si creemos en la fuente más anónima del mundo, las palabras «realmente ahora no ya no» estaban garabateadas con pintalabios bajo el nombre de dos enamorados, escrito con tiza. En tal caso, la explicación de la frase parece —teniéndola enfrente— algo prosaica. Alguien —alguno de los enamorados, o uno de sus amigos, enemigos o rivales, o incluso un desconocido— hizo un comentario —¿sarcástico, melancólico o airado?— sobre el estado de la relación de la pareja. Una frase que no es del todo banal, aunque ciertamente transparente, propia de una conversación —«realmente ahora no ya no»—, adquiere una opacidad poética gracias a la omisión de la coma. Si bien esta explicación aparentemente «deflacionista» no logra ahuyentar lo espeluznante de la frase «realmente ahora no ya no». En cierto modo, decir que el encuentro de Garner con el grafiti estaba *predestinado* es redoblar esa capa espeluznante, intrínseca e indeleble que tiene. ¿Pues a qué apunta la frase sino a la fatídica temporalidad? Ahora no, ya no más, en verdad no. ¿Significa que se ha erosionado el presente, que ha desaparecido (ahora no ya no)? ¿Estamos en el tiempo de un ya perpetuo donde se ha escrito el futuro, en cuyo caso, no es el futuro, en verdad no lo es?

Nos estamos precipitando. ¿Qué sucede exactamente en *Red Shift*? La «novela» —una etiqueta que no parece dema-

siado adecuada para un texto cuya densidad crítica hace que parezca un poema en prosa— yuxtapone tres periodos históricos: la Britania romana, la guerra civil inglesa y el presente de la época.

El episodio contemporáneo se centra en la relación tortuosa y asfixiantemente intensa entre Tom y Jan. Esta relación supura bloqueo y frustración desde el principio, o eso parece. No solo hay barreras externas —los padres de Tom que no ven con buenos ojos la relación; la distancia física entre la pareja, ahora que Jan se ha mudado a Londres—, sino también internas, las más fuertes y desestabilizantes, que vienen dadas por los celos obsesivos de Tom y su afán posesivo, que se vuelve malicioso —incluso mortal— cuando descubre que Jan tiene una aventura con un hombre mayor. El deseo de Tom de poseer a Jan, de reclamar la posesión de su mismo ser, es lo que acaba alejando a la chica. Esa actitud pronto se vuelve más autodestructiva para Tom que destructiva para Jan, pues ella, poco a poco, va afianzando cada vez más su autonomía y acaba por poner fin a la relación.

El episodio de la guerra civil trata de un joven con epilepsia, Thomas Rowley, y su mujer, Margery, que viven en el pueblo de Barthomley, en Cheshire. Otros habitantes del pueblo y Thomas se han atrincherado en la iglesia tras los parapetos que ellos mismos han improvisado para repeler a las tropas monárquicas, y entonces Rowley sufre un ataque y dispara un mosquete, cosa que provoca que los monárquicos carguen sin piedad. Violan a las mujeres y todos los hombres salvo Rowley son asesinados. Thomas y su esposa logran salvarse gracia a la ayuda de uno de los soldados más despiadados de los monárquicos, Thomas Venable, que antaño fue amante de Margery.

El episodio de la ocupación romana se centra en Macey, uno de los muchos soldados romanos de la Novena Legión, que ya ha sido destruida. El anónimo Macey se hace amigo de una sacerdotisa celta que ha sido violada y capturada por los soldados. Al final, la sacerdotisa mata a los soldados envenenando su pan y se escapa con Macey. La relación entre los tres periodos es enigmática, si acaso no del todo ininteligible. Lo que comparten los tres episodios, aparte de ciertos elementos traumáticos recurrentes, es un objeto inorgánico: un hacha votiva del neolítico que cobra una importancia simbólica para las tres parejas. Esa hacha tiene múltiples funciones; parece marcar, al mismo «tiempo», la continuidad y la simultaneidad, a la vez que funciona como una especie de desencadenante (que provoca, por ejemplo, que Rowley y Macey encajen).

Lo que *Red Shift* no plantea, como es evidente, es una temporalidad lineal en la que diferentes episodios históricos se suceden de manera simple. Tampoco presenta los episodios en una relación de yuxtaposición pura, en la que no haya relación causal alguna entre los diferentes episodios, sino que se nos plantean con ciertas similitudes compartidas. Tampoco percibimos —algo familiar en las convenciones de la ciencia ficción o la fantasía— una causalidad que opere «hacia detrás» y «hacia delante», a través del tiempo, de modo que el futuro, el presente y el pasado puedan influirse entre sí. Esta última posibilidad es la que se acerca más a lo que *Red Shift* parece hacer, pero la codificación del tiempo de la novela está tan lograda que no tenemos noción alguna de «pasado», «presente» o «futuro» en la que confiemos ciegamente: *realmente ahora no ya no*. Entonces, ¿no hay ahora porque el pasado ha consumido el presente, porque lo ha reducido a una serie de repeticio-

nes compulsivas y lo que parecía ser nuevo, lo que parecía el ahora no es más que una representación de alguna especie de patrón que va más allá del tiempo? Esta formulación, quizá, es la más cercana a la fría fatalidad que parece (des)entrañarse en *Red Shift*: si diferentes momentos históricos son, en cierto sentido, sincrónicos, ¿acaso no significaría esto que no hay un ahora, sino que *todo es ahora*?

Otra repetición espeluznante completamente diferente aparece en primer plano cuando pensamos *Red Shift* en relación con el resto de novelas de Garner y la obra de otros escritores. La novela es una especie de repetición sin origen; podría leerse como extensión e intensificación del modelo establecido por novelas más tempranas del propio Garner como *Elidor* (1965) y *The Owl Service* (1967). En su conferencia «Inner Time», Garner explica que todas sus novelas pueden verse como una «expresión» de un mito en particular, por lo que *Elidor* era una «expresión» de la balada de «Childe Rowland y Burd Ellen», mientras que *The Owl Service* era una «expresión» del mito de Lleu, Bloedeudd y Gronw, de la mitología gaélica del *Mabinogion*. Para *Red Shift*, la fuente de material fue la balada de Tam Lin. Con cada novela, la relación entre la ficción de Garner y el mito que se «expresa» se vuelve más oblicua, hasta el punto de que, en la época de *Red Shift*, como apunta Charles Butler en un destacado ensayo sobre la novela, «Alan Garner's Red Shift and the Shifting Ballad of "Tam Lin"», muchas personas se vieron inclinadas a negar la conexión con el mito de Tam Lin por considerarla fantasiosa o rebuscada. Butler resume el mito de Tam Lin —o quizá sería más acertado hablar de una serie de mitos complejos— de la siguiente manera:

Hay numerosas versiones de la balada de «Tam Lin». Contando solamente las que hay en *Baladas infantiles populares inglesas y escocesas* encontramos nueve, y eso que no se trata de una compilación exhaustiva. Muchas de las diferencias que presentan las distintas versiones son bastante significantes, como veremos más adelante, pero el relato puede resumirse, a grandes trazos, de este modo: una joven llamada Janet (Margaret en algunas versiones) se va a Carterhaugh (o a Kertonha, a Chaster's Wood, a Chester Wood, etc.) contradiciendo la voluntad de sus padres, que temen que pierda la virginidad con Tam Lin, un joven duende que ronda por el lugar. Allí, deshojando una flor, convoca al propio Tam Lin. Él cuestiona la presencia de la muchacha, a lo que ella responde, desafiante, que Carterhaugh es de su propiedad y que tiene el mismo derecho que él a estar allí. Al volver a casa, se evidencia que está encinta. Su familia (en algunas versiones su madre, en otras, su hermana, su hermano o un sirviente de la familia) no da crédito. La muchacha afirma que Tam Lin es el padre de la criatura y vuelve a Carterhaugh bien a buscar a Tam Lin o bien (en otras versiones) a por una hierba que le provoque un aborto. Tam Lin aparece y explica que no es un ser mágico, sino un muchacho humano cuya sangre robó la Reina de las Hadas cuando era un niño. Aunque su vida con las hadas es agradable, cada siete años las hadas han de entregar un «diezmo al infierno» y este año todo parece indicar que él será la víctima. Si Janet desea salvarlo (y, por ende, darle un padre a su criatura), deberá llevar a cabo un complejo proceso que implica empujar a Tam Lin de su caballo mientras pase galopando con la tropa de las hadas y resistir con fuerza mientras sufre una serie de transformaciones escalofrantes y al final cubrir su cuerpo desnudo con la túnica verde de la chica. Ella consigue superar todos los obstáculos y le arrebató a Tam Lin a la Reina de las Hadas, que se enfurece por su derrota.

Butler afirma de manera bastante convincente que, a pesar de que no haya muchas referencias explícitas a Tam Lim, sí que hay muchos ecos del mito (o mitos) en *Red Shift*. El reflejo más obvio —a la par que superficial— se encuentra en los nombres de algunos de los personajes —Tom/Thomas y Jan/Margery como variaciones de Tam y Janet/Margaret—, pero las resonancias más profundas son a nivel temático: la idea de posesión (que en lugar de adoptar una forma fantástica se manifiesta en ataques epilépticos, vacíos traumáticos de la personalidad, que son también —por esa misma razón— éxtasis) y la noción de «resistencia» (Margery y la sacerdotisa salvando a Thomas/Macey). De manera más general, Tom y Jan, fuera de un tiempo lineal, son introducidos en un tiempo mítico o, mejor dicho, la ilusión de linealidad se hace trizas a causa de las espeluznantes repeticiones y simultaneidades de un tiempo mítico. Eso es lo que les ocurre en el fondo a los tres protagonistas de *The Owl Service*, que se meten de lleno en una especie de batalla erótica mortal al asumir los papeles de personajes míticos, Lleu, Blodeuedd y Gromw. Es como si la combinación de energía erótica adolescente con un artefacto inorgánico (en este caso, un juego de té decorado con motivos de búhos) fuese el desencadenante de la repetición de una antigua leyenda. Aunque tampoco está del todo claro que «repetición» sea aquí la palabra más adecuada. Quizá sea mejor decir que el mito se ha vuelto a representar, entendiendo por mito el tipo de estructura que se puede materializar cuando las condiciones son favorables. En todo caso, no se trata tanto de la repetición del mito como de la manera que tiene de sacar a los sujetos del tiempo lineal y de colocarlos en su «propio» tiempo, en el que cada iteración del mito es, en cierto

sentido, la primera cada vez que sucede. Aquí, el mito sería como el fatídico patrón compulsivo en el que caen los científicos de *The Stone Tape*.

Con *Red Shift*, Garner transforma en *The Owl Service* una forma meramente narrativa en algo que tiene lugar de verdad. El lector queda abducido por el tiempo mítico, pues su uso de la compresión y la elipsis somete el tiempo lineal y el relato a tanto estrés, que prácticamente desaparecen. La impresión que nos queda es que no es ni la percepción del tiempo lineal o la experiencia lo que el trauma corrompe, sino que es el «propio» tiempo el que acaba traumatizado. De este modo, no leemos la historia como una serie de acontecimientos aleatorios, sino como un brazado de sucesos traumáticos. Este tiempo resquebrajado, este sentido de la historia como repetición maliciosa es lo que «viven» los tres personajes varones principales (Tom / Thomas / Macey) bajo la forma del ataque y el derrumbe. He entrecomillado «viven» porque el tipo de interrupción privadora de subjetividad por la que pasan los tres personajes parece arrasar las condiciones mismas que permiten que esa experiencia tenga lugar. Por este motivo, creo que Butler se apresura demasiado al afirmar que los «tres hombres se convierten, en efecto, en una personalidad única suprahistórica cuyas experiencias son todas contemporáneas». Del mismo modo, se podría afirmar lo contrario, que, al unir tres hombres que se convierten en el «mismo» individuo, de lo que en realidad carecen es de sentido del yo. Asimismo se podría decir que, en lugar de compartir el «mismo» momento, Macey, Tom y Thomas subsisten en un tiempo fraccionado, un tiempo del que se ha extraído la semejanza, la unidad y la presencia.

Así, como la de Kneale, la obra de Garner se centra en la cuestión de la entidad que realiza la acción y el propósito de esta. No hay libre albedrío o, al menos, este se ve fuertemente comprometido. La libertad humana es muy diferente al «libre albedrío» y solo puede darse por sentada cuando se tienen en cuenta las acciones que pertenecen, en su lugar, a estructuras (inconscientes, míticas) que extraen su poder de las personas a las que abducen en sí mismas. El paisaje —los paisajes de Cheshire en muchas de sus novelas, entre ellas, *Red Shift*, y el paisaje del norte de Gales en *The Owl Service*— son un elemento clave de estas estructuras míticas. En muchas ocasiones, en sus diversas obras, Garner señala el poder espeluznante del paisaje y nos recuerda de qué modo condicionan los espacios físicos nuestra percepción y cómo algunos territorios concretos están mancillados por acontecimientos traumáticos. Lo mítico, como lo entiende Garner, es algo que rebasa lo meramente ficticio, igual que no se puede reducir a lo fantasmático. En vez de eso, lo mítico es parte de la infraestructura visual que hace que la vida humana sea posible como tal. No es el caso en que, en primer lugar, tenemos a los seres humanos y lo mítico llega *a posteriori*, a modo de caparazón cultural añadido al núcleo biológico. Los humanos, desde el principio —o desde *antes* del principio, antes del nacimiento del individuo— están inmersos en estructuras míticas. Huelga decir que la familia es también una estructura mítica como las demás. Louis Althusser, haciendo hincapié en la idea de que el ser humano no es nunca una criatura meramente biológica, se refiere a la infraestructura cultural virtual como algo ideológico y afirma que es imposible vivir fuera de ella. Sin embargo, podríamos pasar al registro que emplea Justin Barton y hablar de sueños e

historias. La ficción de Garner excede las limitaciones tanto del realismo ingenuo como de la fantasía gracias a sus complejas reflexiones sobre el poder —el espeluznante poder— de los sueños y las historias.

DE DENTRO AFUERA, DE FUERA
ADENTRO: MARGARET ATWOOD Y
JONATHAN GLAZER

Mujer cortada en dos en una caja de madera, en bañador, sonriendo, un truco de espejos, lo leí en un cómic; solo que conmigo hubo un accidente y me partí. La otra mitad, la que estaba encerrada, era la única capaz de vivir; yo era la mitad errónea, desgajada, terminal. No era más que una cabeza, no, algo incluso menor, como un pulgar, sin sentir nada más.

El placer y el dolor van de la mano, según dicen, pero la mayor parte del cerebro es neutral; sin nervios, como la grasa. Ensayé las emociones, nombrándolas: alegría, paz, culpa, alivio, amor y odio, reaccionar, relacionar; aprender a sentir era como saber qué ponerte, mirabas a los demás y memorizabas. Pero no había más que el miedo a no estar viva: un negativo, la diferencia entre la sombra de un alfiler y qué sucede cuando te lo clavas en el brazo, en el colegio, enjaulada en el pupitre. Eso hacía yo, con las puntas de las plumas y del compás, instrumentos de la sabiduría, el Inglés y la Geometría; se ha descubierto que las ratas prefieren sentir algo a no sentir nada, sea lo que sea. Los dorsos de mis brazos estaban punteados de diminutas heridas, como una adicta. Me deslizaron la aguja en la vena y empecé a caer, era como hundirse pasando de una capa de oscuridad a otra más profunda, profundísima; cuando volví a la superficie, atravesando la anestesia, verde claro y luego la claridad del día, no conseguía recordar nada.

[...] Puede que toda mi vida hubiese sido así, igual que hay bebés que nacen sordos o sin el sentido del tacto; pero

si eso fuera verdad, no habría sentido la ausencia. Sin duda, en algún momento, el cuello debía de haberseme clausurado, un lago helado o una herida, encerrándome dentro de una cabeza [...].

MARGARET ATWOOD, *Resurgir*

Resurgir, la novela de 1972 de Margaret Atwood y la película de 2013 de Jonathan Glazer *Bajo la piel* nos presentan casos complementarios de lo espeluznante. En *Resurgir* pasamos de una posición ambiguamente «interior» a una exterior; en *Bajo la piel*, el interior se percibe desde el exterior. Las problemáticas relaciones de los dos personajes principales con lo que Lacan llamaba el orden simbólico (la estructura mediante la cual se asigna el significado cultural y que, decía Lacan, viene dada por el nombre del padre) saltan más a la vista por el hecho de que nunca son nombradas. La narradora de *Resurgir* llega a sentir que es una extraterrestre que ha estado representando el papel de una mujer; la protagonista de *Bajo la piel* es una extraterrestre de verdad que intenta simular el comportamiento humano.

Resurgir resulta ser el enigma del padre perdido. La narradora ha vuelto a su casa de la infancia, a Quebec, en busca de su padre, que desapareció por las salvajes tierras canadienses. La pregunta de qué sucedió se cierne sobre toda la novela y, al final, al no resolverse el misterio —no solo no encuentran al padre, sino que la propia narradora se pierde, sin amarres, sin coordenadas—, la sombra de lo espeluznante no se llega a disipar. Como en Garner, en *Resurgir* hay mucha sensibilidad hacia el paisaje; en este caso ya no es el campo británico, con su marcadísima historia de guerras civiles, atrocidades y luchas, sino el espacio despoblado del bosque canadiense, con sus promesas

y amenazas; su apertura y su terrorífico vacío. En *Resurgir*, lo que acecha no son los espíritus de la historia, sino los espacios exteriores o que se encuentran en las lindes de lo que es humano. Hasta donde podemos discernir, parece que el padre ha sido presa de su fascinación por lo salvaje, sus animales y las historias tradicionales asociadas a ellos. Cuando la narradora entra en su cabaña, se encuentra con que su padre había llenado sus papeles con imágenes de extrañas criaturas; medio humanas, medio animales: ¿indicios de locura o preparativos para una transición chamánica para dejar atrás la civilización moderna? Como podría haber dicho la retórica antipsiquiátrica de la época, ¿acaso se diferencian ambas posibilidades? ¿Acaso un rechazo real de la civilización no implica que el sujeto se adentre en la esquizofrenia? ¿Acaso no es un paso hacia lo exterior que no puede medirse con arreglo a las formas dominantes de subjetividad, pensamiento y sensación?

En ciertos aspectos, *Resurgir* podría leerse como un amargo despertar tras la euforia militante de los sesenta. La célebre prosa fría de Atwood, que congeló los ánimos caldeados de los sesenta, que convirtió los parajes casi desolados del bosque canadiense en un espacio tan cautivador y abrumador como cualquier otro que pudiéramos encontrar en la literatura. Una lectura conservadora nos sugiere que lo que aflora en esta obra es la estela de consecuencias de la permisividad que los sesenta imaginaron dejar tras de sí. Lo reprimido —que, en este sentido, se referiría a los agentes mismos de la represión— vuelve en la forma espectral de lo no dicho, el niño que la narradora ha abortado, hallado en un espacio oscuro y lacustre donde flotan excrementos y restos fetales similares a medusas; lo abyecto y lo abortado se entremezclan en una cloa-

ca de lo Simbólico. Lejos de permitir que «recupere» parte de su «completitud», la reintegración de este objeto perdido destruye el frágil montaje de recuerdos encubridores y fantasías que el inconsciente de la narradora ha hilvanado diestramente, y con los que la empuja desde la gélida entereza de la disforia a la psicosis, que, según la lectura conservadora, sería el castigo adecuado por su promiscuidad.

Hay mucho en juego en la resistencia a esta lectura conservadora, y el concepto de lo espeluznante nos puede ayudar a ello. La narradora de Atwood siente cada vez con más fuerza que no existe un lugar para ella; carece de la capacidad de sentir que, supuestamente, es constitutiva de la subjetividad «normal». Está fuera de sí misma; es un misterio para ella, una especie de hueco que se refleja en la estructura predominante: un enigma espeluznante. Por ende, la cuestión no reside en resolver el enigma con demasiada celeridad, sino seguir confiando en la cuestión que plantea.

La narradora experimenta la contracultura como si fuera poco más que una farsa, cuya retórica libertaria no solo sirve como legitimación de un privilegio masculino que ya nos es familiar, sino que, además, proporciona nuevas razones para la explotación y la subyugación. Allá por el año 1972, los sueños de la contracultura de destronar y sustituir las estructuras predominantes se habían convertido en una serie de gestos huecos, en retórica entumecida. Aun cuando *Resurgir* desdeña los ademanes superficiales de una contracultura ya exhausta, no plantea que esté respaldando el mundo (aparentemente) seguro y estable que repudiaba la contracultura. Aquel mundo de solidez supuestamente orgánica —el mundo de sus padres, donde la gente tiene niños que crecen como flores en el jardín trasero,

como se imagina la narradora— ha desaparecido, apunta la narradora de Atwood, con un deje de melancolía que, sin embargo, ata en corto cualquier clase de lamento nostálgico. La cuestión que plantea *Resurgir* —y que deja en el aire— es cómo *movilizar* su descontento en lugar de tratarlo como una patología que precisa de una cura —ya sea por una reintegración exitosa en lo Simbólico o en la civilización, o por medio de algún viaje purificador más allá de lo Simbólico hacia una Naturaleza prelingüística—. Dicho de otro modo, ¿cómo no perder la fe en la dislexia afectiva de la narradora en lugar de remediarla?

En algunos aspectos, *Resurgir* pertenece a esa misma corriente de textos como *Espéculo de la otra mujer*, de Luce Irigaray, o *El anti-Edipo* de Gilles Deleuze y Félix Guattari. Estas obras tratan de cuestionar el hecho de que se traten el malestar, la abyección y la psicopatología como huellas de un afuera todavía inimaginable en lugar de como síntomas de un desajuste. Cuando sufre un raptó esquizofrénico, la visión de la narradora se parece a la «vida inorgánica» y a ese «devenir-animal» que Deleuze y Guattari describirían en *Mil mesetas*: «Creen que debería estar invadida por la muerte, que tendría que estar de luto. Pero nada ha muerto, todo está vivo, todo aguarda a cobrar vida.» Aunque este delirio febril va más en línea de lo que Ben Woodard ha acuñado como «oscuro vitalismo» que con Deleuze, aquello que fluye y acecha en la zona de órganos sin cuerpo de aquellos entes que devienen animales y agua se parece al siniestro «escalofrío de la vida» de Woodard: «Escucho una respiración, contenida, alerta, no en la casa, sino alrededor.» El lugar que se encuentra más allá de las mortificaciones de lo Simbólico no solo es el espacio de una «vida» obscena y no lingüística, sino también donde va

a parar todo aquello que ha muerto o que está moribundo una vez ha sido expulsado de la civilización. «Ahí es donde arrojé las cosas muertas.» Más allá de la muerte viviente de lo Simbólico está el reino de los muertos: «Lo tenía debajo, flotaba hacia mí desde la zona más lejana donde no había vida, un óvalo oscuro arrastrando sus miembros. Estaba borroso, pero tenía ojos, estaban abiertos, era una cosa de la que yo sabía algo, una cosa muerta, estaba muerto.»

Resurgir puede situarse como parte de otra corriente de finales de los sesenta y principios de los setenta: lo oceánico pospsicodélico. El lago de Atwood, pringoso por la sangre y otros fluidos corporales, tiene algo en común con el *Bitches Brew* en el que Miles Davis se sumerge en 1969 y del cual emerge, catatónico, ya pasado seis años; se acerca a los lares de altamar de los sonidos de John Martyn en *Solid Air* y *One World*:

Verde pálido, luego oscuridad, capa tras capa, más profundo que antes, el fondo del mar; el agua parecía haberse espesado, en ella unos puntitos de luz destellaban y punzaban, rojos y azules, amarillos y blancos, y vi que eran peces, los moradores de los abismos, aletas surcadas de centellas fosforescentes, dientes neón. Era maravilloso estar tan abajo [...].

Sin embargo, aquellos espacios de identidad abstracta no se abordan desde la perspectiva de un varón ora torturado, ora calmado que se ha cogido unas vacaciones de lo Simbólico, sino desde la de una persona que nunca estuvo integrada en lo Simbólico desde el principio.

Resurgir, como otra obra posterior de Atwood, *Oryx y Crake*, es una especie de reescritura de *El malestar en la cultura* de Freud, un texto con el que toda la teoría radi-

cal de principios de los setenta tuvo que bregar y tomar en consideración. Igual que *Oryx y Crake*, *Resurgir* concluye con un instante de suspensión, con la narradora —semejante al Hombre de las Nieves—, en equilibrio entre el espacio esquizofrénico más allá de lo Simbólico y alguna suerte de retorno a la civilización. Quizá lo más clarividente de *Resurgir* sea su aceptación de que la civilización/el gran Otro/el lenguaje, al final, no pueden verse superados por medio de la libido, la locura o el misticismo por sí solos; sin embargo, a pesar de todo esto, *Resurgir* no recomienda la aquiescencia en el principio de realidad. «Para nosotros, la intersección de mundos es necesaria», conviene la narradora, pero ¿quién es ese «nosotros»? En un primer momento solo parece incluir a la narradora y al hombre con el que puede estar a punto de reconciliarse. Luego nos podemos ver tentados a entender ese «nosotros» como la humanidad en general y la novela acabaría entonces con una reconciliación bastante pobre entre la civilización y la persona que sentía malestar a causa de ella. Sin embargo, resulta más interesante considerar ese «nosotros» como algo que señala a aquellos, como la narradora, que no acaban de encajar en el mundo. ¿Qué tipo de lenguaje, qué tipo de civilización crearían aquellas personas que viven con ese malestar?

Bajo la piel sondea algunas de estas zonas, pero desde un ángulo diferente. La película podría ser un estudio de caso de cómo producir lo espeluznante a partir de recursos aparentemente nada prometedores. El material del que se partió para la cinta, la novela de Michael Faber, es bastante eficaz, pero no está impregnada de lo espeluznante. O, mejor dicho, la manera en la que el relato se desarrolla de manera

progresiva borra cualquier traza de lo espeluznante hasta que desaparece por completo. Al poco podemos reconocerla como una sátira literaria de ciencia ficción sobre el consumo de carne y la industria cárnica; así, se exponen y se ridiculizan las incongruencias de la ética carnívora humana cuando los humanos se convierten en presa de comerciantes alienígenas de carne. Es una fábula rematada con animales que hablan (aunque huelga decir que el reverso satírico y propio de la fábula es que, desde la perspectiva alienígena, los humanos son los «animales parlantes» cuyas lenguas han de quitarles cuando los tienen en cautividad).

La película es harina de otro costal. Claro está que es una extrapolación de la primera parte de la novela —sola, en un coche, conduciendo por las autopistas de Escocia, una joven, o lo que parece ser una joven, espía a hombres—. En la novela, más tarde descubrimos que esa «joven» es Isserley, una extraterrestre quirúrgicamente modificada a sueldo de una empresa interplanetaria de productos cárnicos de lujo. Los hombres a los que persuade para que entren en su coche y a los que seda han sido seleccionados por considerarlos un corte de primera. La película no nos proporciona más información al respecto (de hecho, no está nada claro que la película mantenga alguno de esos compromisos narrativos; nunca llegamos a saber si la protagonista se llama Isserley o si trabaja para una empresa cárnica). Sin andarnos con rodeos, podríamos decir que la manera más rápida de generar una sensación espeluznante es limitar la información de este modo. Pero, como he planteado antes, esto no implica que cualquier misterio sea espeluznante; debe haber una sensación de alteridad, que, en este caso, Glazer se encarga de añadir al material original de Faber. Hay un rasgo curioso en este añadido, ya que

lo que se incorpora son, en realidad, *lagunas* en el conocimiento del espectador. La tendencia en la novela de Faber a eliminar la extrañeza de los extraterrestres, a establecer una equivalencia entre ellos y nosotros —bajo la piel todos somos iguales (algo que se ve reforzado por el hecho de que Faber haga que los alienígenas se llamen «humanos» a sí mismos)—. En cambio, la película no solo hace hincapié en las diferencias entre los extraterrestres y el homo sapiens, sino que despoja a la cultura humana de su familiaridad corriente al mostrar lo que se da por sentado desde una perspectiva indeterminada, aunque exterior.

Según su modo de crear una sensación espeluznante, la película parte con ventaja porque no tiene que darle al personaje principal (interpretado por Scarlett Johansson) ningún tipo de vida interior. Esto implica que no solo la *naturaleza* de su interior queda abierta; por tanto, la cuestión es si tiene algo que se pueda considerar «vida interior» o no. Solo vemos al personaje de Johansson desde afuera (del mismo modo que, recíprocamente, su inescrutable comportamiento e insondables motivaciones, su falta de respuestas emocionales «normales», nos dan una perspectiva externa del mundo social en el que se mueve como depredadora). Sus frases son simples, funcionales; quizá se ve limitada por sus competencias lingüísticas y de acento (cuando empieza la película, la oímos aprender a pronunciar series de palabras). En cualquier caso, habla lo justo y necesario para atraer a los hombres a su vehículo; cosa que —haciendo un mordaz comentario a cierto tipo de sexualidad masculina— no suele comportar mucha cháchara. Nunca le piden que cuente mucho de sí misma más allá de lo fundamental y casi todo lo que ella dice, en cualquier caso, es puro engaño. Nunca verbaliza sentimientos.

Cuando se relaciona con otro alienígena, no hablan. ¿Tienen su propio lenguaje o el lenguaje es algo que adquieren simplemente para engañar a los humanos? ¿Tienen sentimientos del mismo modo que creemos que nosotros los tenemos? La película apenas nos cuenta algo sobre lo que son esas criaturas o acerca de qué quieren, o, de hecho, si lo que las motiva se podría concebir como «deseo» o no.

Los añadidos más relevantes de Glazer son las escenas en las que se ve la captura de una presa humana. En la novela, la captora se limita a drogar a los hombres en los asientos del coche. En la película, se produce en una especie de zona intermedia indeterminada, un espacio semiabstracto en el que los hombres, a medida que se acercan al personaje semidesnudo de Johansson, se ven absorbidos lentamente por un cieno negro y viscoso. ¿Son estas escenas —glacialmente oníricas, sombríamente psicodélicas— la representación del estado mental intoxicado de los hombres a medida que se adentran en una especie de semimuerte? ¿O acaso es un interespacio real, y ese cieno negro es una muestra de la tecnología extraterrestre? ¿O podría ser, como un comentarista sugirió, la sensación del alienígena al tener sexo? La película no nos da respuestas y el resto de escenas no hacen más que acrecentar la opacidad de la pesadilla. Vemos algunos de los hombres apresados ya completamente sumergidos en el cieno, apenas conscientes, abotargados (quizá haciendo referencia al engorde al que se somete a las presas humanas en la novela). Cuando, patéticamente, tratan de alcanzarse unos a otros, uno de los cuerpos es succionado y regurgitado de manera terrible. Se produce un corte y se pasa a un plano de algo que parece un reguero de sangre, como si se hubiera licuado el cuerpo. Bien podría ser la imagen semiabstracta del

procesamiento de carne descrito en la novela, o bien podría indicar otro modo de transferencia energética (a duras penas imaginable).

Esos fragmentos —tantas elipsis espeluznantes— hacen de los alienígenas, si acaso es eso lo que son, tan extraterrestres como otros cualesquiera que hayamos visto en el cine. Pero las escenas en las que el personaje de Johansson está en su furgoneta recogiendo a hombres de carreteras apartadas y bares abarrotados, o tanteando posibles víctimas en calles concurridas de Glasgow, generan un efecto espeluznante opuesto. Aquí, lo que resulta extraño es la cultura capitalista vista desde el ojo de una forastera. La planitud tonal del personaje de Johansson hace que mire desde afuera igual que la narradora de *Resurgir* lo hace desde su propio estado interior, entumecida, desgajada. Sin embargo, este aparente adormilamiento puede, sin duda, ser una actitud afectiva completamente diferente; o podría sugerir un tipo de ser que no tiene capacidad para sentir lo que nosotros entendemos por emociones. Al fin y al cabo, podría ser que estas criaturas tuviesen mucho más en común con los insectos que con los seres humanos.

Hay cierta afinidad entre la anodina Johansson y el estilo naturalista con el que está filmada gran parte de la película. Ella es la figura a través de la cual se enfoca la cinta —el punto de identificación del público—, pero como hay poco con lo que podamos identificarnos, su personaje es una especie de análogo a la propia cámara. En particular en las escenas improvisadas con los transeúntes y los figurantes, se nos invita a experimentar comportamientos, interacciones y aspectos culturales propios de los humanos sin las asociaciones que solemos establecer con ellos y sin las formas de mediación que suelen interceder en el

cine comercial. Como las escenas están desprovistas de gran parte de su aspecto corriente, su relato y su mobiliario emocional habituales, el naturalismo se vuelve desnaturalizante cuando la cámara simula la mirada de una antropóloga alienígena.

A medida que la película avanza, el personaje de Johansson pasa de ser una depredadora a una criatura cada vez más vulnerable. No por casualidad coincide con el momento en que ella se sumerge más en la cultura humana, cuando se involucra en algo que podría ser un intento de entender el afecto y las relaciones humanas. Hay una perturbadora escena de sexo en la que ella se somete de manera pasiva y aparentemente sin entender nada a su compañero varón, y luego se examina con una linterna como si la hubieran herido de gravedad. El sexo humano se convierte en algo extraño, el objeto de atención de una alienígena aterrada. Los rasgos perturbadores de esta escena se ven retrospectivamente reforzados cuando, en otro aspecto que difiere de la novela, vemos que el cuerpo humanoide de la extraterrestre es una especie de prótesis. Lo descubrimos solamente en la culminante escena en la que un viandante trata de violarla. Cuando el hombre la ataca, parte del cuerpo prostético se retira y deja un agujero en su espalda, como un desgarrón en un vestido. Entonces, la extraterrestre desecha la prótesis humana y emerge una nueva figura —una forma humanoide, negra, suave, a la que le faltan muchos rasgos— del interior de la chatarra. Vemos entonces el cuerpo de la alienígena expuesto, estudiando el rostro de Scarlett Johansson como si fuera una máscara de látex, una referencia a una escena anterior en la que Johansson examina su cuerpo desnudo ante un espejo de un modo extrañamente desinteresado, pero con cierto

aprecio. Ahora queda claro que la escena del espejo redobla la autobjetivización «normal» que tiene lugar cuando nos miramos al espejo: la extraterrestre no se está mirando a sí misma, sino el cuerpo humano que lleva puesto.

Sin embargo, esta disyunción entre el sujeto alienígena y el objeto-cuerpo humano lo que realmente hace es poner de relieve las estructuras fantasmáticas que residen bajo la subjetividad humana «normal». La imagen culminante de esta figura apenas sin rasgos que desecha su forma humana se corresponde con cierta fantasía recurrente de la relación del sujeto con el cuerpo. Esta fantasía fue codificada por Descartes en la doctrina filosófica conocida como el dualismo cartesiano (la creencia de que el alma y el cuerpo son dos cosas de categorías totalmente diferentes). No obstante, según Lacan, el error de Descartes no fue un simple error filosófico, pues hay un cierto tipo de dualismo inscrito en la estructura del lenguaje, en particular, en el lenguaje del sujeto. El *Yo que habla* y el *Yo que escucha* son estructuralmente diferentes. El *Yo que habla* no tiene predicados positivos, es como la posición del habla como tal, mientras que los atributos definitorios (altura, edad, peso, etcétera) solo pueden atribuirse al *Yo que escucha*. La efigie sin rasgos en aquella escena final de *Bajo la piel* es como una materialización de este sujeto-alma, ese *Yo que habla*: al carecer de predicados físicos positivos, mora, en cierto modo, «dentro» del cuerpo, pero, a fin de cuentas, puede separarse de su alojamiento corporal. La contribución final de la película, por tanto, es recordarnos la sensación de lo espeluznante que es intrínseca a nuestras inestables concepciones de sujeto y objeto, cuerpo y alma.

Lo espeluznante de la relación entre cuerpo y alma fue el tema de la adaptación de Andy de Emmony para la BBC

de «Silba y acudiré» (2010), de M. R. James, que ya mencionamos en el capítulo anterior. En esta versión tan radicalmente diferente, Parkin está atormentado por la demencia que ha reducido a su mujer a un caparazón cata-tónico: «Un cuerpo que ha sobrevivido a la personalidad: más terrorífico que cualquier fantasma o espíritu maligno.» «No hay nada en nuestro interior», declara Parkin mordazmente en esta versión, «no hay espíritu en estas máquinas. El ser humano es materia y la materia se pudre.» Si bien la propia afirmación de Parkin establece que *hay* espíritu en la máquina, que cierto tipo de espectralidad es intrínseca al sujeto hablante. Al fin y al cabo, ¿quién puede decir que no tiene nada dentro, quién puede decir que los humanos son materia en descomposición? Quizá no un sujeto sustancial, pero sí el sujeto que habla, el sujeto, es decir, compuesto de lo que está muerto y vivo, del material acorporal del lenguaje. En el acto mismo de anunciar su nulidad, el sujeto no solo cae en una contradicción performativa, sino que señala el dualismo no erradicable que surge de la propia subjetividad. La condición de materialistas como Parkin (*nuestra* condición, dicho de otro modo) es la de *saber* que toda subjetividad puede reducirse a la materia, que no hay subjetividad que pueda sobrevivir a la muerte del cuerpo, pero que, sin embargo, sea incapaz de experimentarse a sí misma *como* simple materia. En cuanto se reconoce el cuerpo como sustrato-precondición para la experiencia, entonces, uno se ve obligado de manera inmediata a aceptar ese dualismo fenomenológico, justo porque la experiencia y su sustrato pueden separarse. Son espíritus en la máquina; somos ellos y ellos son nosotros.

HUELLAS ALIENÍGENAS: STANLEY
KUBRICK, ANDRÉI TARKOVSKI,
CHRISTOPHER NOLAN

Bajo la piel nos presenta una versión de un encuentro espeluznante con lo alienígena: el alienígena que está entre nosotros. (*El hombre que vino de las estrellas*, 1976, de Nic Roeg, es otra aproximación a este tipo de encuentro y el Newton que encarnó David Bowie es un ancestro cinematográfico del estilo de la extraterrestre de Johansson, aunque el nostálgico exilio de Newton supura un pathos romántico ausente en *Bajo la piel*, una obra más opaca y extraterrestremente ilegible.) Ya he mencionado otra versión de lo espeluznante-alienígena al hablar del final de la saga de Quatermass. En esta versión no hay una confrontación directa con el extraterrestre: su forma física, así como sus rasgos ontológicos y metafísicos, nunca llegan a revelarse y el alienígena solo es perceptible a partir de los efectos que causa, sus huellas. Ahora procede que analicemos el encuentro con lo extraterrestre en sí.

Una reflexión acerca del espacio exterior genera enseguida una sensación espeluznante que fomentan nuestras preguntas sobre qué pone en marcha ciertas acciones, y que se nos despiertan al contemplarlas. ¿Hay algo allá afuera? Y, si hay agentes, ¿cuál es su naturaleza? Considerando esto, es sorprendente que lo espeluznante sea, para nuestra decepción, uno de los grandes ausentes de la mayoría de obras de ciencia ficción.

2001: Una odisea del espacio, de Stanley Kubrick, es el ejemplo más célebre de una ciencia ficción que se rebela contra esa tendencia, al resistirse a la presión positivista de desenmascarar a los alienígenas. El enigma del motor de la acción alienígena lo plantea el tótem de la película, el monolito, que es el paradigma de objeto espeluznante. (A lo largo de la película, la sensación de lo espeluznante se ve reforzada por la asociación del monolito con la música de Ligeti, con esa sensación de reverencia y alteridad que le es propia.) Las cualidades «no naturales» del monolito —su rectiliniaridad, su planitud, su brillo opaco— nos hacen inferir que debe de haberlo creado alguna especie de inteligencia superior. Aquí, la lógica parece una versión secular del supuesto argumento del diseño, que sostenía que la funcionalidad, practicidad y sistematicidad de muchos aspectos del mundo natural nos llevan a plantearnos la idea de un diseñador superior. Hay pocas huellas de lo teológico en el tratamiento de Kubrick de estos temas, ni tampoco intención de caracterizar de manera positiva la entidad que puede haber creado el monolito. No se revelan ni la naturaleza de la inteligencia que ha intervenido en la historia humana ni el motivo de esa intervención. La película nos deja con algunos recursos mínimos en función de los cuales podemos especular. Además de los monolitos, tenemos la habitación de hotel simulada —tan desesperante de lo banal que es— en la que, al final de la película, el astronauta David Bowman se prepara para su ambigua transformación en el supuesto Niño Estelar. La habitación de hotel puede sugerir que la inteligencia quiere que Bowman se sienta como en casa, aunque incluso en este supuesto sus motivaciones permanecen ocultas: ¿se trata del cuidado de su criatura humana, tan lejos de algo que

le resulte familiar, lo que motiva la construcción de esta morada, o aquellas inescrutables inteligencias calcularon que ese espacio sería un lugar mejor donde observarlo de manera experimental?

(Las escenas en las que aparece el ordenador con sentimientos, Hal, que está al cargo de los sistemas de la nave espacial *Discovery One*, plantea cuestiones sobre el motor de la acción a menor escala. Hal no tiene cuerpo; si bien tiene un órgano —un sensor lumínico rojo— y una voz artificialmente calmada. Sin duda, tiene capacidad de acción y la naturaleza y alcance de esta —lo que conduce a Hal a rebelarse contra la tripulación del *Discovery*— se convierten en el mayor misterio de esta parte de la película. En las escenas en las que vemos a Bowman dismantelar sin remordimientos y poco a poco a Hal, y oímos cómo se va deteriorando mentalmente, nos enfrentamos con la espeluznante disyuntiva entre la conciencia y el soporte material que la hace posible.)

Otra de las grandes contribuciones de Kubrick al cine de lo espeluznante es otra intervención «metagenérica», *El resplandor*. Aquí, estamos en el género de terror o en una historia de fantasmas, por lo que los seres ocultos son espectros en vez de extraterrestres (aunque es perfectamente posible que sean alguna especie de inteligencia alienígena). En el paso de la ciencia ficción al terror también hay un cambio implícito en la idea de que las fuerzas espeluznantes presentes en la película son benignas —o al menos neutrales, como puede que concluyamos de 2001—, a la hipótesis de que las fuerzas reinantes son malignas. La malignidad y la benignidad son, sin duda, relativas a los inte-

reses de entidades particulares, como nos recuerda la parábola de las águilas y los corderos de Nietzsche. Para los corderos —nos dice Nietzsche— las águilas son el mal; estos animales se imaginan que las aves de presa los odian. En verdad, la cuestión no es que las águilas odien a los corderos —en verdad, su actitud hacia ellos es más cercana al afecto, incluso al amor, pues, al fin y al cabo, los corderos son muy sabrosos—. Lo que Nietzsche plantea de un modo cómico, en *El resplandor* se pone de manifiesto como un enigma espeluznante que permanece irresoluto tanto en la película como en la novela.

El hotel Overlook de *El resplandor* es una gigantesca versión de la habitación de *The Stone Tape*: una especie de sistema de grabación en el que la violencia, las atrocidades y desgracias que han tenido lugar en el edificio han quedado grabadas y se reproducen por medio de los aparatos físicos sensibles de aquellos —como Jake Torrance y su hijo Danny— que tienen la capacidad de «resplandecer» telepáticamente. Jack está cada vez más alejado del presente, que comparte con su esposa Wendy y con Danny, en un tiempo aeónico en el que se funden y se comprimen diversos momentos históricos. (Esta temporalidad de simultaneidad esquizofrénica puede que sea algo similar al tiempo en el que se encuentra Tom en *Red Shift* de Garner.) Pero la idea es que las apariciones que seducen y amenazan a Jack son criaturas similares a él, desventurados individuos que han sido atraídos por la fatídica influencia del hotel Overlook. Lo que permanece oculto es la naturaleza de las fuerzas que realmente controlan el hotel. Jack lo experimenta en sus propias carnes en una escena con el camarero espectral, Lloyd:

LLOYD: Está invitado, señor Torrance.

JACK: ¿Invitado?

LLOYD: Su dinero no vale aquí. Órdenes de la casa.

JACK: ¿Órdenes de la casa?

LLOYD: Beba usted, señor Torrance.

JACK: Soy de esa clase tipos que quieren saber quién les invita a beber, Lloyd.

LLOYD: No es un asunto que le concierna, señor Torrance, al menos de momento.

¿Quién o qué es la «casa»? ¿Y qué es lo que quiere? Jack no hace más preguntas, y la película —al igual que la novela— no ofrece respuestas concluyentes. En el libro, los entes alborotadores del Overlook que no dejan de repetir la orden de «¡a desenmascararse!» (referencia a una de las mayores intertextualidades de la novela, *La mascarada de la muerte roja* de Poe). Pero los entes que han tomado el control del hotel no se muestran del todo, ni en la novela, ni en la película. La cuestión no es tanto que no descubran sus rostros como que no parecen tener rostros que revelar. La imagen de la novela que parece definir mejor su forma esencial es la del rebosante enjambre del nido de una avispa. Como Roger Luckhurst apuntaba en su libro sobre *El resplandor*, la imagen del nido de avispa no aparece en la película, pero quizá se traduzca en forma de sonido por medio de la inclusión del zumbido micropolifónico de *Lontano*, de Ligeti.

Pero ¿qué quieren esas criaturas? La única conclusión a la que podemos llegar es que son seres que deben de alimentarse de la desgracia humana. Esto podría hacer que pareciesen «malvadas» desde cierto punto de vista; aunque no dejaría de ser la perspectiva de los corderos de Nietzsche.

che. Al fin y al cabo, la mayoría de los seres humanos no está precisamente en posición de juzgar de qué se alimentan otros seres.

Otra dimensión espeluznante de *El resplandor* viene marcada por los fatídicos poderes del hotel Overlook. Le dicen a Jack que «siempre ha sido el vigilante» del hotel. En un sentido, esto apunta al tiempo «aeónico» del hotel, un tiempo que sobrepasa la linealidad temporal del reloj y en el que el propio Jack se ve arrastrado cada vez con más fuerza. Sin embargo, también podría referirse a las cadenas de influencias y causalidad que lo llevaron a aceptar el puesto de vigilante en el Overlook: el maltrato sufrido a manos de su padre, su fracaso como escritor, su alcoholismo, sus golpes a Danny al estar borracho... ¿A cuánto se remonta la influencia del hotel?

Dos grandes películas de Tarkovski de los años setenta —*Solaris* (1972) y *Stalker* (1979)— son reflexiones ampliadas sobre el tema de lo espeluznante-extraterrestre. En ambos casos, la versión de Tarkovski fue a la contra del material original que empleó para la adaptación: *Solaris*, de Stanislaw Lem (1961) y *Stalker: Pícnic extraterrestre* (1971), de los hermanos Strugatski, Arkadi y Boris. Lo que Tarkovski elimina de las novelas son sus elementos satíricos, irónicos y absurdos en aras de su interés habitual por cuestiones como la fe y la redención. En todo caso, lo que sí conserva es la preocupación central por los encuentros con lo desconocido.

Solaris trata de un planeta oceánico supuestamente sensible. Tarkovski resta importancia a la ciencia «solarística» —algo que ocupa una gran parte la novela de Lem—: el am-

plio abanico de especulaciones e hipótesis acerca del planeta. En vez de eso, se centra en el impacto que tiene el planeta sobre el psicólogo Kris Kelvin. Cuando Kelvin llega a la estación espacial que orbita alrededor de Solaris, se encuentra con que su amigo el doctor Gibarian está muerto y los dos científicos que hay a bordo se muestran esquivos, y pasan la mayor parte del tiempo escondidos en sus cuartos. Al poco comprende por qué llevan una vida tan apartada, cuando aparece un simulacro de su esposa, Hari, que falleció hace unos años, en un estado de gran confusión, sin recordar nada, sin saber dónde está. Los científicos llaman «visitantes» a esas apariciones y cada uno tiene el suyo; son una especie de mensajes que envía Solaris cuya motivación y propósito se desconoce. Con pánico y repulsión, Kelvin mete a «Hari» a la fuerza en una cápsula espacial, que envía al cosmos. Sin embargo, Hari o, mejor dicho, otra versión de Hari regresa. En una de las escenas más perturbadoras de la película, vemos que el vestido de «Hari» no tiene cremallera. ¿Por qué no? Porque el planeta ha construido a «Hari» partiendo de los recuerdos de Kelvin y el recuerdo de aquel vestido (brumoso e incompleto como suelen ser los recuerdos) no incluía una cremallera.

¿Qué quiere Solaris? ¿Quiere algo o sus mensajes son más bien emisiones automáticas de algún tipo? ¿Qué propósito tienen los visitantes que envía? Casi podríamos ver el planeta como una combinación del inconsciente externalizado y el psicoanalista, que sigue mandando a los científicos material traumático no procesado con el que deben lidiar. O, por el contrario, ¿será acaso que el planeta ofrece lo que «piensa» que son los deseos de los humanos, en un grotesco «malentendido» de la naturaleza del duelo, casi como si fuera un niño dotado de grandes poderes? La pe-

lícula activa el espeluznante callejón sin salida que aparece cuando se enfrentan diferentes modos de inteligencia, cognición y comunicación que no concuerdan; o, se podría decir más acertadamente, cuando no logran confrontarse. La alteridad sublime del océano de Solaris es una de las grandes imágenes de lo desconocido del cine.

En *Stalker*, Tarkovski coloca la huella alienígena en la Zona, un espacio en el que las leyes físicas no parecen aplicarse igual que en el mundo exterior. El motivo típico de los cuentos de hadas —la concesión de deseos— que vemos de manera implícita en *Solaris* se convierte en el tema central de *Stalker*, que se centra en la idea de que hay una «Habitación» en algún lugar de la Zona que puede hacer realidad los deseos más profundos de aquellos que entran en ella. El *stalker* es una especie de experto autodidacta en la Zona que guía a aquellos que quieren explorar este espacio traicionero y maravilloso. En la novela original de los Strugatski, los *stalkers* formaban parte de una red criminal que se dedicaba a extraer artefactos de la Zona. En la película de Tarkovski, el *stalker* sigue siendo un renegado —algunas de las primeras escenas lo muestran pasando con sus cargamentos a través de verjas, puntos militares de control y bases armamentísticas—, pero sus motivaciones son de carácter más espiritual que materialista. El *stalker*, respetuoso con el misterio de la Zona, sensible a sus peligros y su volatilidad, quiere que los demás se transformen al entrar en contacto con sus maravillas. Sin embargo, los dos personajes de nombre genérico que lo acompañan en este viaje —«Escritor» y «Científico»— demuestran ser demasiado cínicos y poco fiables como para explorar la Zona con ese espíritu; amarga decepción para el *stalker*. No solo es peligroso llegar a la Habitación, sino que esta

también tiene sus propios peligros. Nos enteramos de que otro *stalker*, Porcupine, fue a la Habitación tras haber conducido a su hermano a la muerte; sin embargo, en lugar de devolverle a su hermano, la Habitación le dio dinero. Con la oferta de conceder sus deseos más profundos, la Habitación ofrece un juicio de valor sobre la persona.

En *Stalker* cabe destacar lo bien que se consigue generar un espacio espeluznante sin recurrir a efectos especiales. Tarkovski empleó una localización extraordinariamente evocadora en Estonia: un espacio dejado de la mano de dios donde el follaje que rebrota se apodera de los residuos humanos (fábricas abandonadas, trampas para tanques, fortines); donde se invocan túneles subterráneos y almacenes en ruinas en una orografía onírica; un terreno anómalo lleno de trampas que parecen más bien metafísicas y existenciales que amenazas físicas directas. No hay nada uniforme: el tiempo y el espacio pueden curvarse y doblarse de maneras impredecibles. El espectador acaba por aprehender los rasgos del terreno no tanto por lo que ve, sino por lo que intuye gracias a la pericia del *stalker*. Cauteloso, siempre alerta ante posibles peligros, valiéndose de sus conocimientos previos sobre el terreno pero consciente de la mutabilidad de la Zona, que suele volver obsoleta la experiencia previa, el *stalker* evoca un espacio repleto de amenazas e invisibles promesas. Humilde ante lo desconocido, si bien entregado a la exploración de lo exterior, el *stalker* ofrece una cierta ética de lo espeluznante.

Para Tarkovski, la Zona puede considerarse un espacio donde se pone a prueba la fe. Evita la idea que sugiere el título de los Strugatski de que la Zona podría ser un mero accidente. En lugar de ser una señal maravillosa de alguna especie de providencia, los Strugatski dejan

entrever que la Zona y todas sus propiedades «mágicas» podrían no ser más que la basura abandonada de manera inintencionada por un equivalente alienígena a un picnic en la cuneta. Aquí lo espeluznante se convierte en una broma absurda.

La cuestión de la providencia es un aspecto central de *Interstellar* (2014), de Christopher Nolan, una película que permite regresar al terreno donde se habían apostado Kubrick y Tarkovski, pero en el panorama cinematográfico del siglo XXI, que, hasta entonces, no había dejado mucho espacio a lo espeluznante. La película depende de la intervención providencial de un grupo de seres aparentemente benefactores —a los que se refieren como «Ellos»— que parecen ayudar a la humanidad en su huida de un planeta moribundo. Al principio, «Ellos» generan un agujero de gusano que posibilita los viajes a otra galaxia. Hacia el final de la película, nos enteramos de que esos «Ellos» no son propiamente extraterrestres, sino humanos del futuro que han evolucionado y pueden acceder a una «quinta dimensión» que les permite salirse de la cuarta dimensión, el tiempo. Sin embargo, la alteridad de «Ellos» no se ve comprometida por la revelación de que son humanos del futuro, pues no se muestra la naturaleza de tales humanos. Por fuerza, han de ser diferentes a nosotros, el porvenir discurre en un planeta extraterrestre. Todo lo que descubrimos de esta especie futura es solamente a través de sus huellas: la construcción de un agujero de gusano y el misterioso «teseracto» de cinco dimensiones en el que se despliega el tiempo como si fuera espacio y donde Cooper entra en el clímax de la película.

Por tanto, la intervención providencial se revela como bucle temporal por medio del cual los humanos del futuro pueden actuar sobre el pasado para generar las condiciones que permitan su propia supervivencia. Dentro de este bucle temporal se encuentran también otras anomalías —la más reseñable, la anomalía por la que Cooper, el astronauta que lidera la misión espacial definitiva, «persigue» a su hija, Murph—. En el tesseracto de cinco dimensiones, Cooper trata de contactar de manera desesperada con Murph en un intento de conseguir que su yo del pasado se quede en casa en lugar de emprender la misión que le hará perderse la mayor parte de la vida de su hija. Hay algo extraordinariamente frágil en esta anomalía temporal. Si Cooper consiguiera persuadir a su yo del pasado para que se quedase en casa, la misión no habría despegado (o, en todo caso, él no la habría encabezado); pero el hecho de que esté en el tesseracto y pueda comunicarse con Murph en el pasado implica que tiene que haber fracasado, pues ha acabado por encabezar la misión.

La misión que Cooper lidera es un intento de huir de una Tierra que se ha marchitado por completo: los cultivos no crecen, la población disminuye a gran velocidad; dentro de poco, la tierra dejará de ser habitable para los seres humanos. Han reclutado a Cooper para trabajar en una NASA que se ha convertido en una organización encubierta que opera de manera clandestina. El jefe de la NASA, John Brand, parece haber diseñado dos planes para salvar a la población humana: el plan A consiste en lanzar una centrífuga al espacio para formar una estación espacial; el plan B consiste en poblar uno de los tres planetas potencialmente habitables a los que se puede llegar por medio del agujero de gusano que hay cerca de Saturno. Esos tres

planetas fueron descubiertos durante una misión que tuvo lugar una década atrás. En realidad, se enviaron doce naves, pero solo tres, las que pilotaban los astronautas Miller, Mann y Edmunds, enviaron una señal que indicara que habían llegado a un planeta viable.

La película gira en torno al contraste entre una visión de un universo indiferente y uno cincelado por una suerte de providencia material (material en el sentido de que implica un tipo de agente humano-tecnológico y no sobrenatural). Algunas de las escenas más poderosas de la película —las del «planeta de Miller»— nos muestran el sublime erial de una naturaleza indiferente. Este planeta oceánico, cuya superficie está completamente cubierta de agua, es, en cierto modo, el hermano insensible de Solaris. Mientras que Solaris suscita especulaciones irresolubles —¿qué propósitos y deseos alberga el planeta?—, el planeta de Miller presenta el determinismo mudo de un mundo desprovisto de voluntad. Los tsunamis y la quietud de los infinitos océanos del planeta son acciones sin meta alguna, el producto de causas sin una motivación detrás. La ausencia misma de un agente intencional genera una sensación espeluznante (¿cómo puede ser que no haya nada?). El término «indiferente» puede no ser adecuado a fin de cuentas, pues sugiere una capacidad intencional que no se está empleando. La naturaleza muda, podría decirse, ni tan siquiera es indiferente: carece hasta de la capacidad de ser indiferente. Incluso en ese caso, sería como una capacidad de actuación de nivel cero, si la definimos, simplemente, como la capacidad de hacer que algo suceda. El planeta de Miller está lleno de causas y efectos, pero lo que no posee es un diseño, una inteligencia con voluntad.

Las desesperadas escenas que tienen lugar en el planeta —cuando la tripulación se da cuenta de que el planeta es una especie de océano yermo, incapaz de albergar vida; cuando confunden un tsunami con montañas; su lucha para evitar acabar aplastados bajo la monstruosa ola— cobran más fuerza al ser ellos conscientes de que, a causa del efecto distorsionador de un agujero negro cercano, cada hora que pasan en el planeta equivale a siete años de tiempo terrícola. Sabemos que esto resulta especialmente doloroso para Cooper, que quiere volver con sus hijos. Cuando Cooper vuelve a la nave, se entera de que ha habido un error de cálculo: en realidad han pasado veintitrés años en el planeta de Miller. En una desgarradora escena, Cooper ve pasar la vida de sus hijos en unos pocos minutos, los observa convertirse en adultos al ver los mensajes que le han ido enviado a la nave a lo largo de dos décadas.

El amor —sobre todo el amor paternofilial— es uno de los temas más importantes de la película. El amor entre Cooper y su hija, Murph, es lo que acaba permitiendo que el plan A de Brand tenga éxito; pues la conexión entre ambos es lo que permite a Cooper, cuando está en el tesseracto, enviar a Murphy los datos que necesita para resolver la ecuación de la que depende todo el plan. Aunque el amor es el hilo afectivo central de la película, se ve frustrado de manera trágica. Padre e hija solo consiguen reunirse en el lecho de muerte de Murph. A causa de los efectos de la relatividad, Cooper tiene prácticamente el mismo aspecto que cuando se marchó de la Tierra; Murph, en cambio, es ya una anciana, sus días están llegando a su fin y Cooper se ha perdido la mayor parte de su vida.

Durante una escena a bordo del *Endurance*, en un pasaje anterior de la película, Amelia Brand, la hija de John,

hace un alegato en favor del amor como fuerza de una «dimensión superior»:

COOPER: Eres científica, Brand.

BRAND: Entonces hazme caso cuando te digo que el amor no es algo que hayamos inventado, es observable, poderoso, tiene que significar algo.

COOPER: El amor tiene significado, sí, tiene una utilidad, una función social, la educación de los hijos...

BRAND: Amamos a personas que han muerto, ¿qué utilidad social tiene eso?

COOPER: Ninguna.

BRAND: A lo mejor significa algo más, algo que aún no alcanzamos a comprender. A lo mejor se trata de una prueba, de un artefacto, de una dimensión superior que no percibimos conscientemente. Estoy cruzando el universo atraída por alguien a quien no he visto en una década y quien, probablemente, esté muerto. El amor es lo único que somos capaces de percibir que trasciende las dimensiones del tiempo y del espacio.

El discurso de Amelia Brand sobre el amor está lejos de ser desinteresado. Lo pronuncia cuando la tripulación está a punto de decidir si viajar al planeta de Mann o al de Edmunds. Brand quiere ir al planeta de Edmunds, pero su elección está influenciada por el hecho de que Edmunds y ella estaban juntos. De ahí la razón para creer que el amor es una fuerza misteriosa, con sus propios poderes y capacidades que permanecen ocultos. Sin embargo, resulta que al final Brand está en lo cierto, al menos por lo que al planeta de Edmunds se refiere. Es el único entorno viable: según se ha visto, el planeta de Miller es un océano desolado y el de Mann un erial helado.

Aquí es muy fácil caer en la tentación de tachar todo esto de sentimentalismo cursi. No obstante, parte de la fuerza de *Interstellar* surge de su disposición a correr el riesgo de parecer ingenua, así como excesiva en términos emocionales y conceptuales. En realidad, lo que consigue la película es abrir la posibilidad al amor *espeluznante*. El amor pasa de estar en el bando de lo aparentemente (muy) conocido a estar en el bando de lo desconocido. Según dice Brand, el amor es desconocido, pero se puede investigar y cuantificar: se convierte en un agente de lo espeluznante.

«...LO ESPELUZNANTE
PERMANECE»: JOAN LINDSAY

Observaban cómo se desvanecían las paredes del gimnasio para dar paso a una exquisita transparencia. El techo se abría como una flor y dejaba ver el cielo que brillaba por encima de Hanging Rock. La sombra de la Roca se extendía, luminosa como el agua, por la deslumbrante llanura, y todas ellas volvían a estar de nuevo en el pícnic sentadas en la seca y cálida hierba, a la sombra de los árboles del caucho...

JOAN LINDSAY,
*Pícnic en Hanging Rock*⁷

Las últimas palabras han de ser para la novela de 1967 de Joan Lindsay, *Pícnic en Hanging Rock*. No solo porque esta obra sea prácticamente un ejemplo de manual de novela espeluznante —hay desapariciones, amnesia, una anomalía geológica y un terreno intensamente evocador—, sino también porque la manera de Lindsay de plasmar lo espeluznante tiene una cara positiva, un encanto lánguido y delirante que está ausente, o se elimina, en muchos otros textos espeluznantes. Lindsay es el caso opuesto a M. R. James. Mientras que James, como ya hemos visto, retrata lo exterior como algo peligroso y letal, *Pícnic en Hanging Rock*

⁷ La traducción de todos los fragmentos de la novela reproducidos en el libro es la de la ed. castellana: *Picnic en Hanging Rock* (2010), trad. Pilar Adón. Madrid: Impedimenta. (N. de la T.)

plantea un espacio exterior que, sin duda, suscita un miedo reverencial y la sensación de peligro, pero que también implica un paso más allá de las vanas represiones y los simples confines de la experiencia común para adentrarse en un ambiente caracterizado por una fuerte lucidez onírica.

Pícnic en Hanging Rock muestra que, a veces, una desaparición puede ser más inquietante que una aparición. Podríamos decir que en *Pícnic en Hanging Rock* no sucede nada. No sucede nada, pero no en el sentido de que no se producen acontecimientos aunque la novela trate de un enigma sin resolver. No: no *sucede* nada en el sentido de que la ausencia irrumpe en la realidad empírica. La novela versa sobre el hueco que se abre y las perturbaciones que produce.

La desaparición central de la novela se produce durante un pícnic un Día de San Valentín en Hanging Rock, Victoria, Australia. Hanging Rock acoge entre sus brazos la novela como un paisaje espinal propio de las decalcomanías de Óscar Domínguez o Max Ernst; es una reliquia geológica de tiempos pretéritos, de una época anterior a la llegada de los seres humanos, milenios anterior. Solo puede verse por partes, su espacio laberíntico es tan traicionero como el de otro lugar de pícnic, la Zona de Tarkovski. Hacia el final, parece que ciertas partes de la Roca —espacios tanto psíquicos como físicos— pueden transitarse solamente al alcanzar un estado delirante. Esa clase de sosegado delirio es el estado de ánimo que impregna la fidedigna adaptación cinematográfica de 1975 de Peter Weir, donde se retiene el tiempo (y el relato) con un suspense doloroso y donde domina un fatalismo onírico.

El pícnic tiene lugar en una excursión de un día que se ha organizado para las estudiantes del colegio Appleyard,

un internado privado para chicas. El colegio, en un intento por simular una pequeña parte de la Inglaterra victoriana en condiciones que apenas podrían ser más diferentes de Gran Bretaña, ocupa ilegítimamente el paisaje que lo rodea como una especie de *non sequitur* al estilo de Magritte. Gracias al contraste entre la Roca y la elegante y opresiva elegancia de los uniformes y rituales del colegio, nos damos cuenta del inherente surrealismo del proyecto colonial:

Aisladas de cualquier tipo de contacto natural con la tierra, el aire y la luz del sol a causa de los corsés que les oprimían el plexo solar, de las voluminosas enaguas, las medias de algodón y las botas de cabritilla, las chicas, somnolientas y bien alimentadas, holgazaneaban a la sombra sin llegar a integrarse en el paisaje más de lo que lo habrían hecho de ser figuras recortadas y dispuestas en un álbum de fotos, posando de manera arbitraria sobre un fondo de rocas de corcho y árboles de cartón.

Durante el pícnic, cuatro de las alumnas, Miranda, Edith, Marion e Irma, y la profesora de matemáticas, Greta McCraw, deciden subir hasta la cima de la Roca. En un primer momento, el ascenso es del todo corriente, cháchara ociosa, cotilleos, conversaciones sobre la cantidad de años que tiene la Roca. Al principio, tan solo un curioso comentario de Marion resulta incongruente con los ánimos generales:

¿Qué estará haciendo toda esa gente ahí abajo? Se mueven como si fueran hormigas. Creo que hay un número sorprendente de seres humanos que vive sin ningún propósito. Aunque lo más probable, por supuesto, es que estén llevando a cabo alguna función necesaria, que a ellos mismos les es totalmente desconocida.

Es como si Marion ya no formara parte de ese mundo de abajo, como si ya hubiese franqueado un umbral. Cuando las cuatro ven un monolito, «un único bloque de piedra lleno de agujeros; algo así como el huevo de un monstruo que colgara sobre la escarpada pendiente que caía en picado hacia la explanada», los ánimos cambian de manera drástica. A las cuatro les sobreviene un enorme cansancio y se quedan profundamente dormidas. Ahora la historia se centra en el punto de vista de Edith. Se despierta con un ataque de pánico pidiendo volver a casa. Pero las demás parecen haber entrado en una especie de estado (o trance) alterado:

¡Miranda! —seguida exclamando Edith—. ¡Me encuentro fatal! ¿Por qué no nos vamos a casa? Miranda la miraba de una forma muy extraña, casi como si no la estuviera viendo. Y cuando Edith repitió la pregunta en voz más alta, lo único que hizo Miranda fue darle la espalda y comenzar a caminar de nuevo en dirección a la roca ascendente, con las otras dos siguiendo sus pasos un poco más atrás. Aunque en realidad no se puede decir que estuvieran andando sino, más bien, deslizándose sobre las piedras con los pies descalzos, como si se movieran por las alfombras del salón.

Miranda, Marion e Irma desaparecen tras el monolito. Edith corre roca abajo gritando. Cuando vuelve al pícnic, «llorando y riendo al mismo tiempo, y con el vestido hecho jirones», no es capaz de dar indicación alguna sobre dónde se separó de sus compañeras. Se emprende la búsqueda por toda la Roca, pero no encuentran ni a las estudiantes ni a la señorita McCraw. (Al cabo de unos días, Edith dice que recuerda haber visto a la señorita McCraw en la roca en ropa interior por alguna inexplicable razón). Las bús-

quedas preliminares de los días siguientes no arrojan luz sobre el caso. Sin embargo, unos días después, encuentran a Irma en la Roca con la ropa hecha jirones y sin el corsé. Amnésica, es incapaz de dar cuenta de lo sucedido en la Roca. En el resto de la novela, no descubrimos nada más de lo ocurrido. Al final, cuando el colegio se viene abajo por el escándalo relacionado con lo acaecido en Hanging Rock, las desapariciones siguen sin tener explicación.

Junto —y creo que contribuyendo también— a la sensación espeluznante de la novela está su capacidad de generar «efectos de realidad». Aunque toda la novela es ficción, hubo la extendida pero errónea creencia de que estaba basada en una historia real. Lindsay fomentó que se leyera así: escribió la novela como si fuera un relato de los hechos, empleó localizaciones reales (entre ellas, Hanging Rock, que es una formación geológica real). El truco de la novela está en la reescritura de un cuento de hadas clásico —muchachas abducidas a otro mundo— valiéndose de las convenciones del realismo. Una de esas convenciones era darle una fecha precisa al suceso en cuestión. Según la obra, las tres mujeres desaparecieron el 14 de febrero de 1900. Esta fecha, 1900, no es baladí, pues es el año en que Freud quiso fechar *La interpretación de los sueños* (esta fecha, como bien se sabe, es ficticia, ya que el texto de Freud se publicó en realidad en 1899, pero él quería que fuese una fecha más histórica). Por su parte, *Pícnic en Hanging Rock* no tiene lugar en *nuestro* 1900, cuyo 14 de febrero no cayó en sábado, sino en miércoles.

No obstante, por encima de todo, la ilusión de realidad la produce la no resolución del misterio. La historia de los pintores Zeuxis y Parrasio, relatada por Lacan, nos ofrece una parábola. Zeuxis pintó un racimo de uvas tan con-

vincentes que los pájaros trataron de comérselas. Parrasio, por su parte, pintó una cortina, que Zeuxis le pidió que corriese para revelar lo que había pintado. La ausencia de explicación hace que *Pícnic en Hanging Rock* sea análoga al cuadro de Parrasio. Se convirtió en un velo, un enigma que, al quedar irresoluto, produjo la ilusión de que debía de haber algo tras la cortina.

La novela parece justificar la idea de que se puede crear y mantener una sensación espeluznante con el mero hecho de retener información. En el caso de *Pícnic en Hanging Rock*, eso es justo lo que sucedió: la forma en la que se publicó la novela fue el resultado de un acto de extirpación. En su manuscrito original, Lindsay planteaba diferentes soluciones al rompecabezas, que sus editores la animaron a eliminar de la versión definitiva de la novela. El «capítulo dieciocho» se publicó por separado con el título *The Secret of Hanging Rock*.

No cabe duda de que el capítulo dieciocho original habría minado, en cierto modo, el «efecto de realidad» de la obra. El capítulo extirpado se caracteriza por un cambio de tono muy claro. El aire sugerente que había marcado las partes anteriores de la novela —los indicios de algo exterior, de algo que está más allá del mundo normal— da paso a lo que ahora es un claro relato de una experiencia anómala. El capítulo empieza, más o menos, en el punto en que Edith sale corriendo. Miranda, Marion e Irma sienten que «están siendo arrastradas desde dentro» por el monolito. Se quedan dormidas y cuando se despiertan, lo hacen con una sensibilidad hacia su entorno exacerbada, alucinada. Aparece una mujer mayor en ropa interior —parece ser Greta McCraw, pero en la novela no la llaman así ni el resto de personajes la reconocen—. Cuando la mujer se

desmaya, Miranda le afloja el corsé. Eso anima a Marion a sugerir que las tres estudiantes «se quiten esos estúpidos vestidos», por lo que las tres se quitan los corsés y los lanzan Roca abajo. En la que quizá es la imagen más cautivadora del capítulo dieciocho, los corsés no caen al suelo en picado de manera inmediata, sino que se quedan flotando en el aire por uno de los costados de la Roca. ¿Se ha detenido el tiempo? Sin duda, estamos más allá del tiempo del reloj: quizá en un tiempo onírico. (En su ensayo «Comentario sobre el capítulo dieciocho», incluido en *El secreto de Hanging Rock*, Yvonne Rousseau apunta a un juego de palabras, una comprensión onírica relacionada con la imagen de los corsés flotando en el aire, volando desencorseados). Aparece «un agujero en el espacio»: «Del tamaño aproximado de una luna llena de verano que va y viene. La vio como los pintores y escultores veían un agujero, como un objeto en sí, algo que da forma y significado al resto de formas. Como presencia, no como ausencia [...]». Cuando este agujero desaparece, ven una serpiente que se mete en un agujerito. La mujer dice que la seguirá; de algún modo, se transforma en un cangrejo y consigue pasar por ese espacio tan estrecho. Tras una señal, Marion la sigue (aquí no hay mención alguna a una metamorfosis, ni tampoco se explica cómo consigue que su cuerpo quepa por el agujero). Cuando llega el turno de Miranda, Irma, aterrorizada, le ruega que no lo haga, pero Miranda no entiende su miedo ni sus reservas y se mete por el agujero. Irma se queda sola, esperando. Tras un periodo indeterminado de tiempo, una roca rodante se coloca sobre el agujero. La imagen final del capítulo nos muestra a Irma —quien presumiblemente ya se ha dado cuenta de que ahora ya no podrá meterse en el agujero— llorando desconsolada junto a la roca.

La versión publicada de la novela —la que no incluye el capítulo dieciocho— no solo deja el enigma sin resolver, sino que deja abierta la cuestión del género de la novela (¿es realismo literario? ¿Es una novela de misterio y asesinatos? ¿Es fantasía? ¿Es ciencia ficción?). Incluir el capítulo dieciocho no hubiese aclarado la cuestión del género, pero sí que habría eliminado ciertas posibilidades. Ya no podríamos leer la novela como una obra de misterio y asesinatos. Sin embargo, el capítulo dieciocho genera más enigmas de los que resuelve. ¿De qué índole son las experiencias que viven en la Roca? ¿Hay que entender de un modo literal, por ejemplo, que Greta McCraw se convierta en un cangrejo? ¿Hay que entenderlas como fruto de alguna clase de intoxicación? (Si fuera este el caso, los acontecimientos aún podrían encajar en una especie de lectura realista.) La idea de que las mujeres han atravesado una puerta que conduce a lo exterior nos invita a leer *Pícnic en Hanging Rock* como un cuento raro y la inclusión del capítulo dieciocho lleva a la novela a un espacio intermedio entre lo raro y lo espeluznante. Lo que está claro es que el capítulo dieciocho no nos ofrece una solución sencilla a los rompecabezas que plantea la novela. Como dijo Yvonne Rousseau: «La intención original de Joan Lindsay se acaba revelando, pero su intención no era resolver el misterio. Se clarifica la orografía del *Pícnic*, pero lo espeluznante permanece.»

Lo espeluznante es, en parte, una cuestión que corresponde a la atmósfera que envuelve las experiencias que tienen lugar en la Roca. Justin Barton la llamó «trance solar» y se manifiesta a través de una especie de fatalismo positivo. Al principio, este fatalismo parece una carencia (no hay nada donde debería haber algo). Cuando se convierten en prisioneras de la Roca, parecen carecer de pasiones. Aun-

que estas pasiones, entre las cuales sin duda se cuenta el miedo, son lazos que las unen al mundo corriente. El miedo de Irma, su incapacidad de liberarse de esos lazos cotidianos (en la descripción final que Lindsay hace de Irma nos habla de su buena mano para el bordado) es lo que evita que entre por el agujero. Es incapaz de ver qué se esconde tras el acto de quitarse los corsés. Por el contrario, Marion y Miranda están del todo preparadas para emprender un viaje hacia lo desconocido. Les posee una calma espeluznante que se asienta siempre que puedan dejar atrás las pasiones conocidas. Han desaparecido y su desaparición deja vacíos inquietantes, indicios de lo espeluznante del exterior.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Atwood, Margaret. (2013). *Oryx and Crake*. Londres: Virago [*Oryx y Crake*, trad. Juanjo Estrella. (2005). Barcelona: B (Ediciones B)]
- . (1997). *Surfacing*. Londres: Virago [*Resurgir*, trad. Gabriela Bustelo. (2008). Madrid: Alianza]
- Ballard, J.G. (2014). *The Drowned World*. Londres: Fourth Estate [*El mundo sumergido*, trad. Francisco Abelenda. (2002). Barcelona: Minotauro]
- Barton, Justin. (2015). *Hidden Valleys: Haunted by the Future*. Londres: Zero Books
- Borges, Jorge Luis. (2000). «Pierre Menard, Author of the *Quixote*», en *Labyrinths: Selected Stories and Other Writings*. Londres: Penguin [«Pierre Menard, autor del Quijote», en *Ficciones*. (2010). Barcelona: Planeta]
- Burroughs, William S. (2012). *The Western Lands*. Penguin Modern Classics [*Tierras del Occidente*, trad. José Manuel Álvarez Flórez. (1989). Barcelona: Península]
- Butler, Charles. (2001). «Alan Garner's *Red Shift* and the Shifting Ballad of "Tam Lin"» en *Children's Literature Association Quarterly*, verano del 2001
- CCRU. «The Templeton Episode» (<http://www.ccru.net/digithype/templeton.htm>)
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix. (2013). *Anti-Oedipus*, trad. Robert Hurley, Helen R. Lane & Mark Seem. Londres: Bloomsbury [*El anti-Edipo: capitalismo y esquizofrenia*, trad. Francisco Monge. (1998). Barcelona: Paidós]

- (2013). *A Thousand Plateaus*, trad. Brian Massumi. Londres: Bloomsbury [*Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*, trad. José Vázquez. (1994). Valencia: Pre-Textos]
- Dick, Philip K. (2003). *Time Out of Joint*. Nueva York: Gollancz [*Tiempo desarticulado*, trad. Rubén Masera. (2012). Barcelona: Minotauro]
- Du Maurier, Daphne. (2006). «Don't Look Now», en *Don't Look Now and Other Stories*. Londres: Penguin [*No mires ahora y otros relatos*, trad. Miguel Sanz Jiménez. (2018). Madrid: La Biblioteca de Carfax]
- (2004). «The Birds», en *The Birds and Other Stories*. Londres: Virago [*Los pájaros*] en *Los pájaros y otros relatos*, trad. Miguel Cisneros. (2017). Sevilla: El paseo editorial]
- Faber, Michael. (2014). *Under the Skin*. Londres: Canongate Books [*Bajo la piel*, trad. Cecilia Ceriani y Txaro Santoro. (2006). Barcelona: Anagrama]
- Freud, Sigmund. (2011). *Beyond the Pleasure Principle*, trad. James Strachey. Nueva York: Createspace [«Más allá del principio del placer», en *Obras completas*, tomo XVIII, trad. José Luís Etcheverry. (1992). Buenos Aires: Amorrortu]
- (2010). *Civilisation and its Discontents*, trad. James Strachey. Londres: Penguin [«El malestar en la cultura», en *Obras completas*, tomo XXI, trad. José Luís Etcheverry. (1992). Buenos Aires: Amorrortu]
- (2010). *The Interpretation of Dreams* trad. A. A. Brill. Londres: Basic Books [«La interpretación de los sueños», en *Obras completas*, tomos IV y V, trad. José Luís Etcheverry. (1992). Buenos Aires: Amorrortu]
- (2003). *The Uncanny*, trad. David McLintock. Londres: Penguin [«Lo siniestro» en *Obras completas*, tomo 7, trad. Luís López Ballesteros. (1974). Madrid: Biblioteca Nueva]
- Garner, Alan. (2014). *Elidor*. Londres: HarperCollins
- (2014). *Red Shift*. Londres: HarperCollins
- (2014). *The Owl Service*. Londres: HarperCollins

- Galouye, Daniel F. (2011). *Simulacron-3*. Nueva York: Gollancz
- Harman, Graham. (2012). *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. Londres: Zero Books
- Hofstadter, Douglas. (2008). *I Am a Strange Loop*. Nueva York: Basic Books [*Yo soy un extraño bucle*, trad. Luis Enrique de Juan. (2008). Barcelona: Tusquets]
- Houellebecq, Michel. (2008). *H.P. Lovecraft: Against the World, Against Life*, trad. Dorna Khazeni. Nueva York: Gollancz [*H.P. Lovecraft: contra el mundo, contra la vida*, trad. Encarna Castejón. (2006). Madrid: Siruela]
- Irigaray, Luce. (1985). *Speculum: Of the Other Woman*, trad. Gillian C. Gill. Nueva York: Cornell University Press [*Espéculo de la otra mujer*, trad. Raúl Sánchez. (2007). Madrid: Akal]
- James, M.R. (2007). «Oh, Whistle, and I'll Come to You, My Lad», en *Collected Ghost Stories*. Londres: Wordsworth [«Silba y acudiré», en *Historias de fantasmas de un anticuario*, trad. Francisco Torres Oliver. (2002). Madrid: Valdemar]
- . (2013). «A Warning to the Curious», en *Collected Ghost Stories*. Oxford: Oxford University Press [«Aviso a los curiosos», trad. Mirta Meyer y Carlos Gardini, en *Cuentos de fantasmas*. (2014). Madrid: Siruela]
- . (2013). «Casting the Runes», en *Collected Ghost Stories*. Oxford: Oxford University Press [«El maleficio de las runas», trad. Mirta Meyer y Carlos Gardini, en *Cuentos de fantasmas*. (2014). Madrid: Siruela]
- Jameson, Frederic. (1992). *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Londres: Verso [*El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, trad. José Luis Pardo. (1991). Barcelona: Paidós]
- Jarry, Alfred. (2003). *Ubu Roi*, trad. Beverly Keith y G. Legman. Londres: Dover Editions [*Ubú rey*, trad. Wenceslao Lozano. (2017). Madrid: Alianza]
- King, Stephen. (2011). *The Shining*. Londres: Hodder [*El resplandor*, trad. Marta Isabel Guastavino. (2001). Barcelona: Debolsillo]

- Lacan, Jacques (2004). *The Four Fundamental Concepts of Psycho-Analysis*, ed. Jacques-Alain Miller, trad. Alan Sheridan. Londres: Karnac Books [*Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*, trad. Juan Delmont. (1987). Barcelona: Paidós]
- Lem, Stanislaw. (2002). *Solaris*. Londres: Faber & Faber [*Solaris*, trad. Joanna Orzechowska. (2011). Madrid: Impedimenta]
- Lévy, Maurice. (1988). *Lovecraft: A Study in the Fantastic*. Detroit: Wayne State University Press
- Lindsay, Joan. (2013). *Picnic at Hanging Rock*. Londres: Vintage Classics [*Pícnic en Hanging Rock*, trad. Pilar Adón. (2010). Madrid: Impedimenta]
- . (2013). *The Secret of Hanging Rock*. Londres: Vintage Classics
- Lovecraft, H.P. (2005). *At the Mountains of Madness: The Definitive Edition*. Penguin Random House: Modern Library [*En las montañas de la locura y otros relatos*, Fernando Calleja. (1996). Madrid: Alianza]
- . (2011). «Call of Cthulhu», en *H.P. Lovecraft: The Complete Fiction*. Nueva York: Barnes and Noble [«La llamada de Cthulhu», en *La llamada de Cthulhu y otros cuentos*, trad. Francisco Torres Oliver y Aurelio Martínez. (2011). Madrid: Alianza]
- . (2011). «Colour Out of Space», *H.P. Lovecraft: The Complete Fiction*. Nueva York: Barnes and Noble [*El color que cayó del cielo*, trad. Ricardo Gosseyn. (1988). Barcelona: Edhasa]
- . (2011). «Dreams in the Witch House», *H.P. Lovecraft: The Complete Fiction*. Nueva York: Barnes and Noble [«Los sueños de la casa de la bruja», en *Obras completas*, trad. León Arsenal. (2004). Madrid: EDAF]
- . (2011). «Notes on Writing Weird Fiction», *Supernatural Horror in Literature & Other Literary Essays*. Maryland: Wildside Press
- . (2011). «The Shadow Out of Time», *H.P. Lovecraft: The Complete Fiction*. Nueva York: Barnes and Noble [«La sombra fuera del tiempo», en *La sombra fuera del tiempo y otros relatos*, trad. Benjamin Briggent. (2015). Barcelona: Plutón Ediciones]
- Luckhurst, Roger. (2013). *The Shining*. Londres: BFI

- Marcus, Greil. (2011). *Lipstick Traces: A Secret History of the Twentieth Century*. Londres: Faber & Faber [*Rastros de carmín: una historia secreta del siglo XX*, trad. Damià Alou. (1993). Barcelona: Anagrama]
- Matheson, Richard. (2008). *The Incredible Shrinking Man*. Nueva York: Tor Books [*El increíble hombre menguante*, trad. Isabel Merino. (2006). Madrid: La Factoría de Ideas]
- McHale, Brian. (1987). *Postmodernist Fiction*. Londres: Routledge
- Moorcock, Michael. (1999). *Behold the Man*. Nueva York: Gollancz [*He aquí el hombre*, trad. Domingo Santos. (1990). Barcelona: Destino]
- Negarestani, Reza. (2008). *Cyclonopedia: Complicity with Anonymous Materials*. Melbourne: re.press [*Ciclonopedia: complicidad con materiales anónimos*, trad. Hugo Castignani. (2016). Segovia: Materia Oscura]
- Nuttall, Jeff. (1968). *Bomb Culture*. Londres: HarperCollins [*Las culturas de posguerra*, trad. Lucila Benítez. (1974). Madrid: Martínez Roca]
- Otto, Rudolph. (1958). *The Idea of the Holy*. Oxford: Oxford University Press
- Parrinder, Patrick. (2008). *James Joyce*. Cambridge: Cambridge University Press
- Poe, Edgar Allen. (2016) *Masque of the Red Death*. Nueva York: Createspace [«La máscara de la muerte roja», en *La máscara de la muerte roja y otros relatos*, trad. Benjamin Briggent. (2015). Barcelona: Plutón]
- Powers, Tim. (2005). *The Anubis Gates*. Nueva York: Gollancz [*Las puertas de Anubis*, trad. Albert Solé. (2015). Barcelona: Giguamesh]
- Priest, Christopher. (2011). *The Affirmation*. Nueva York: Gollancz [*La afirmación*, trad. Luís Horno. (1984). Barcelona: Edhasa]
- . (2005). *The Glamour*. Nueva York: Gollancz [*El glamour*, trad. Rubén Masera. (1999). Barcelona: Minotauro]

- Sheppard, David. (2015). *On Some Faraway Beach: The Life and Times of Brian Eno*. Londres: Orion
- Strugatsky, Boris & Arkady. (2012) *Roadside Picnic*. Nueva York: Gollancz [*Stalker: Pícnic extraterrestre*, trad. Raquel Marqués. (2015). Barcelona: Gigamesh]
- Thomas, D.M. (2004). *The White Hotel*. Londres: W&N [*El hotel blanco*, trad. Jaime Zulaika. (2012). Barcelona: RBA]
- Thomson, Philip. (1972). *The Grotesque*. Londres: Methuen
- Wells, H. G. (2015). «The Door in the Wall», en *The Door in the Wall and Other Stories*. Nueva York: Createspace [*La puerta en el muro*, trad. Roser Vilagrassa. (2003). Barcelona: Acantilado]
- Woodward, Ben. (2012) *Slime Dynamics*. Londres: Zero Books
- Žižek, Slavoj. (2009). *The Sublime Object of Ideology*. Londres: Verso [*El sublime objeto de la ideología*, trad. Isabel Vericat. (2010). Madrid: Siglo XXI]

MÚSICA

- Miles Davis. (1970). *Bitches Brew*
- Brian Eno. (1982). *Ambient 4: On Land*
- The Fall. (1980). *Grotesque (After the Gramme)*
- The Fall. (1982). *Hex Enduction Hour*
- Joy Division. (1979). *Unknown Pleasures*
- Györgi Ligeti. (1963). *Requiem for Soprano, Mezzo-Soprano, 2 Mixed Choirs and Orchestra*
- Györgi Ligeti. (1967) *Lontano*
- John Martyn. (1973). *Solid Air*
- John Martyn. (1977). *One World*
- Nico. (1968). *The Marble Index*
- Tubeway Army. (1979). *Replicas*

- 2001: A Space Odyssey* (1968), dir. Stanley Kubrick [*2001: Una odisea del espacio*]
- Amarcord* (1973), dir. Federico Fellini
- The Birds* (1963), dir. Alfred Hitchcock [*Los pájaros*]
- Blue Velvet* (1986), dir. David Lynch [*Terciopelo azul*]
- Close Encounters of the Third Kind* (1977), dir. Steven Spielberg [*Encuentros en la tercera fase*]
- Don't Look Now* (1973), dir. Nicolas Roeg [*Amenaza en la sombra*]
- Inception* (2010), dir. Christopher Nolan [*Origen*]
- Inland Empire* (2006), dir. David Lynch
- Interstellar* (2014), dir. Christopher Nolan
- Invasion of the Body Snatchers* (1978), dir. Philip Kaufman [*La invasión de los ladrones de cuerpos*]
- The Man Who Fell to Earth* (1976), dir. Nicolas Roeg [*El hombre que cayó a la tierra*]
- The Matrix* (1999), dir. The Wachowski Brothers [*Matrix*]
- Mulholland Drive* (2001), dir. David Lynch
- Night of the Living Dead* (1968), dir. George Romero [*La noche de los muertos vivientes*]
- Picnic at Hanging Rock* (1975), dir. Peter Weir [*Pícnic en Hanging Rock*]
- Planet of the Apes* (1968), dir. Franklin J. Schaffner [*El planeta de los simios*]
- Quatermass and the Pit* (1967), dir. Roy Ward Baker [*¿Qué sucedió entonces?*]
- The Quatermass Xperiment* (1955), dir. Val Guest [*El experimento del doctor Quatermass*]
- The Shining* (1980), dir. Stanley Kubrick [*El resplandor*]
- Solaris* (1972), dir. Andréi Tarkovski
- Stalker* (1978), dir. Andréi Tarkovski
- Star Wars* (1977), dir. George Lucas [*La guerra de las galaxias*]
- Under the Skin* (2013), dir. Jonathan Glazer [*Bajo la piel*]

Welt am Draht (World on a Wire) (1973), dir. Rainer Werner Fassbinder [*El mundo conectado*]
The Wicker Man (1973), dir. Robin Hardy [*El hombre de mimbre*]

PRODUCCIONES TELEVISIVAS

Children of the Stones (1976), producción de ITV, guion de Jeremy Burham y Trevor Ray, dir. Peter Graham Scott
Quatermass (1979), producción de Euston Films para ITV, guion de Nigel Kneale, prod. Trevor Childs
Quatermass II (1955), producción de la BBC, creada por Nigel Kneale
Quatermass and the Pit (1958-1959), producción de la BBC, creada por Nigel Kneale
The Quatermass Experiment (1953), producción de la BBC, creada por Nigel Kneale
The Stone Tape (1972), producción de la BBC, guion de Nigel Kneale, dir. Peter Sasdy
Twin Peaks (1990-1991), dir. David Lynch
Whistle and I'll Come to You (1968), producción de la BBC, dir. Jonathan Miller
Whistle and I'll Come to You (2010), producción de la BBC, dir. Andy de Emmony

Título original: *The Weird and the Eerie*

© 2016, Mark Fisher

Inicialmente publicado en UK y USA en 2016
por Repeater Books, una marca de Watkins Media Limited
www.reapeterbooks.com

Todos los derechos reservados,
incluidos los derechos de reproducción
total o parcial en cualquier formato.

© de la traducción: Nuria Molines Galarza

© 2018 Ediciones Alpha Decay, S.A.
Gran Via Carles III, 94 - 08028 Barcelona
www.alphadecay.org

Primera edición: abril de 2018

Fotografía de cubierta:
Charles C. Zoller, *Silver Lake*, 1907-1932.
George Eastman House Collection

Composición: Sergi Gòdia
Impresión: Imprenta Kadmos

BIC: DNF

ISBN: 978-84-947423-8-5
Depósito Legal: B 3261-2018

La emoción más antigua y más intensa de la humanidad, ya lo decía H.P. Lovecraft, es el miedo. Y entre todos los miedos, el más antiguo y más intenso es el que tenemos a lo desconocido. En nuestra cultura, lo raro y lo espeluznante son fuente primigenia de terror, y lo que participa de cualquiera de estas cualidades es por definición un misterio, un secreto no descifrado por completo, y por eso nos provoca inquietud y pavor. ¿Qué es exactamente lo raro, y qué es lo espeluznante? Para Mark Fisher, aunque puedan parecer lo mismo, son categorías distintas a lo sobrenatural, lo extraño y lo horripilante. Lo raro corresponde al ámbito de la subjetividad: es una percepción de una realidad deformada –lo que nos resulta familiar, pero nos asusta por no ajustarse a nuestra naturaleza–, mientras que lo espeluznante responde a lo absolutamente desconocido, que es la forma más pura e intensa de terror. Mark Fisher sostiene que las ficciones más inquietantes y anómalas del siglo XX se corresponden con alguna de estas dos categorías, y sobre eso trata su libro: de los terrores primigenios canalizados por el cine y la literatura.

A partir de una colección de ensayos articulados entre sí, y divididos en dos grandes bloques –uno sobre lo raro y otro sobre lo espeluznante–, Fisher aborda desde la crítica cultural y la filosofía contemporánea la obra de autores de referencia como H.P. Lovecraft, H.G. Wells, M.R. James, Christopher Priest, Daphne du Maurier y Margaret Atwood, así como la obra cinematográfica de Stanley Kubrick, Jonathan Glazer y Christopher Nolan, entre muchos otros. Una orgía de pensamiento y referencias a la cultura pop alimentadas por el pensamiento nihilista, la fascinación por la tecnología y las imágenes del futuro, la psicología y la crítica al capitalismo. Un ensayo profundo y valiente que trata de explicar, a partir de su reflejo en el arte, por qué este mundo provoca tanto terror, y por qué lo raro y lo espeluznante son esencias que nos acompañan desde el día en que nacemos hasta el que morimos.

«*Lo raro y lo espeluznante* va mucho más allá de los estudios académicos recientes sobre el género de terror. Más que preguntarse cómo iluminan nuestro lugar en el mundo las historias y las películas de miedo, Fisher se pregunta cómo nos iluminan las dimensiones no-humanas del universo.» *e-flux*

«Leyendo a Mark Fisher todo parece cobrar más significado, la realidad recibe una sobrecarga de importancia. Es un subidón. Es adictivo.» SIMON REYNOLDS

