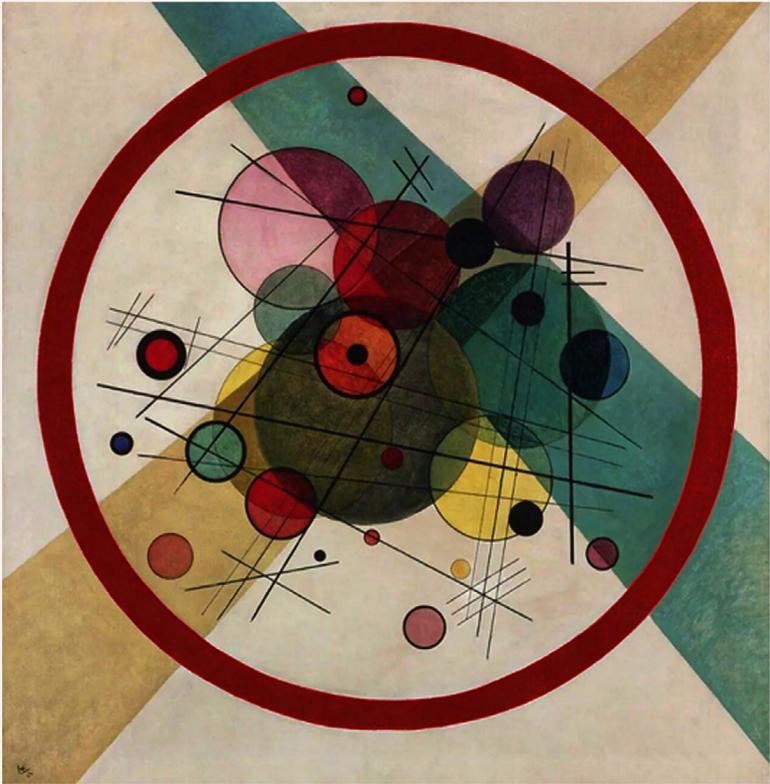


EL OJO INTERMEDIAL I

AUTORREFLEXIVIDAD, TRANSMEDIALIDAD
Y TRANSPOSICIÓN



Jaime Villarreal
Raquel Gutiérrez Estupiñán
Miguel Sáenz Cardoza
(editores)

Esta propuesta editorial colectiva, cristalizada en *El ojo intermedial I: autorreflexividad, transmedialidad y transposición*, explora algunas relaciones entre los estudios intermediales y los cinematográficos. Con la finalidad de explorar la compleja realidad mediática contemporánea aquí se examinan la configuración de mundos narrativos a través de múltiples medios, las referencias metaficcionales y autorreflexivas entre medios o el traslado de la literatura o el cómic al cine. En ella consignamos pesquisas emprendidas desde el grupo de investigación al que pertenecemos los editores y parte de los autores aquí publicados: el Seminario de Estudios Cinematográficos (SEC) vinculado al Posgrado en Ciencias del Lenguaje del Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades “Alfonso Vélaz Pliego” de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

Los capítulos incluidos en esta edición son producto de las propuestas temáticas convocadas en la Cuarta (2018) y la Quinta (2021) Jornadas de Estudios Cinematográficos del SEC, realizadas en la ciudad de Puebla. Más allá de la indagación intertextual o de la tradición filmoliteraria comparatista, identificada con frecuencia bajo la etiqueta de teoría de la adaptación, los acercamientos agrupados en estos libros promueven en nuestro campo un sugerente paradigma descentrado de estudios intermediales del cine, que haga justicia a la compleja realidad mediática contemporánea.



BUAP



"ALFONSO VÉLÉZ PLIEGO"



Editora Nomada Scolibris

EL OJO INTERMEDIAL I

Autorreflexividad, transmedialidad
y transposición

Jaime Villarreal
Raquel Gutiérrez Estupiñán
Miguel Sáenz Cardoza

Editores



BUAP



"ALFONSO VÉLEZ PUECO"



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

MA. LILIA CEDILLO RAMÍREZ
Rectora

JOSÉ MANUEL ALONSO OROZCO
Secretario General

GIUSEPPE LO BRUTTO
Director del Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades
“Alfonso Vález Pliego”

La obra fue dictaminada por especialistas en la modalidad de pares ciegos, por lo que cumple con estándares de calidad académica.

ISBN: 978-607-525-918-5 (BUAP)

ISBN: 978-607-59364-6-8 (Editora Nómada Sciolibris)

<https://doi.org/10.47377/ojointermedial1>

Primera edición, 2022.

D.R. © Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
4 Sur 104, Col. Centro Histórico, Puebla, Pue. C.P. 72000

Teléfono (222) 229 55 00

www.buap.mx

Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades
“Alfonso Vález Pliego”

Av. Juan de Palafox y Mendoza 208, Centro Histórico

C.P. 72000, Puebla, Pue. Tel. (222) 229 55 00 Ext. 3131

www.icsyh.com

D.R. © Editora Nómada Sciolibris

Tepalcatitla 39, La Concepción, Coyoacán

Ciudad de México, 04020

www.editoranomada.mx

Coordinación editorial: Margarita Muñoz Loyola

Edición integral: Katia Ibarra / Editora Nómada Sciolibris

Diseño de portada: Miguel Sáenz Cardoza

Hecho en México / *Made in Mexico*

Reservados todos los derechos. Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra, sea cual fuere el medio, sin la anuencia por escrito de los titulares de los derechos.

Contenido

Presentación	7
1. La metaficción intermedial en <i>Videodrome</i> de Cronenberg y <i>The Matrix</i> de las hermanas Wachowski <i>Jaime Villarreal, Omar Kuri y Fernando Pérez</i> <i>Benemérita Universidad Autónoma de Puebla</i>	13
2. Adaptación, transmedialidad e intertextualidad en <i>Celle que vous croyez</i> (novela y película) <i>Raquel Gutiérrez Estupiñán</i> <i>Benemérita Universidad Autónoma de Puebla</i>	49
3. Intermedialidad y transposición en <i>Watchmen</i> <i>Dulce Ivette Muñoz Nophal</i> <i>Benemérita Universidad Autónoma de Puebla</i>	83
4. Mitología y narración transmedial. La inversión lovecraftiana del mito clásico en la literatura, el cine y el videojuego <i>Miguel Sáenz Cardoza</i> <i>Tecnológico de Monterrey, Puebla</i>	109
5. El bucle extraño en <i>The Blair Witch Project</i> (1999) y el metraje encontrado <i>Miguel Sáenz Cardoza y Oscar Pérez Alcalá</i> <i>Tecnológico de Monterrey, Puebla</i>	159
6. <i>Días de otoño</i> y los recursos de la metaficción <i>Idalia Elena Hidalgo Cruz</i> <i>Benemérita Universidad Autónoma de Puebla</i>	189

7. El dialogismo social de Alan Sillitoe en el cuento “La soledad del corredor <i>de fondo</i> ” y su transposición filmica	221
<i>Andrea Coghi</i> <i>Tecnológico de Monterrey, Puebla</i>	
8. <i>Gretel y Hansel</i> : notas para una aproximación ecogótica	249
<i>Roberto Domínguez Cáceres</i> <i>Tecnológico de Monterrey, CDMX</i>	
Acerca de los autores	275

Presentación

Este volumen doble, que circunscribe investigaciones sobre el cine como problema intermedial, forma parte de la producción editorial colectiva emanada del Seminario de Estudios Cinematográficos (SEC) vinculado al Posgrado en Ciencias del Lenguaje del Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades “Alfonso Vález Pliego” de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Interesados en el amplio paradigma-sombrilla de los estudios intermediales, en el SEC iniciamos la exploración de teorías y análisis de la intermedialidad relacionadas con el fenómeno fílmico a partir de las sesiones ordinarias de 2017 y la hemos continuado hasta la actualidad. Por esta razón, en la Cuarta (2018) y la Quinta (2021) Jornadas de Estudios Cinematográficos del SEC hemos convocado a académicos nacionales e internacionales a presentar sus pesquisas sobre temas como autorreferencialidad, intertextualidad, transposición, transmedialidad, interactividad, interarte, hibridaciones genéricas, revolución digital, entre otros.

Esas dos ediciones de nuestra Jornada han sido el origen de los capítulos *in extenso* que algunos colaboradores nos han cedido para formar parte de *El ojo intermedial I y II*. En la propuesta editorial temática, así como en los coloquios de los que proviene, hemos querido ir más allá del análisis intertextual o de la tradición filmoliteraria comparatista, identificada con frecuencia bajo la etiqueta de *teoría de la adaptación*, y abordar los estudios cinematográficos desde el espectro de las indagaciones intermediales.

En cuanto al formato de los volúmenes, su carácter digital gratuito se debe, por un lado, a las óptimas posibilidades que nos ha brindado la coedición con Editora Nómada, casa especializada en publicaciones académicas dirigida por la doctora Katia Irina Ibarra Guerrero, y, por otro, a nuestro deseo como editores de ofrecer una publicación susceptible de distribuirse con la libertad y la formalidad

que la debida identificación digital en la red, de libros y de capítulos, nos otorga. Esto, además, se aúna a la distribución de ejemplares en formato tradicional bajo la modalidad de impresión-bajo-demanda, para aquellos lectores que continúan prefiriendo el papel.

De esta manera, hemos organizado las investigaciones en dos volúmenes temáticos: *El ojo intermedial I. Autorreflexividad, transmedialidad y transposición* y *El ojo intermedial II. Hibridaciones genéricas y mediales*. El primero está integrado principalmente por abordajes teórico-metodológicos que ponen en relación a la intermedialidad con categorías como transmedialidad, transposición, metaficción o dialogismo. El segundo incluye reflexiones que exploran algunas de las hibridaciones o asimilaciones factibles entre cine, novela o *e-literatura*, autobiografía, *making of*, animación, viñeta o ilustración, ambientalismo, ficción documentada o ciencias cognitivas.

Enseguida ofrecemos breves comentarios descriptivos de los textos incluidos en ambos volúmenes.

Autorreflexividad, transmedialidad y transposición

El trabajo intitulado “La metaficción intermedial en *Videodrome* de Cronenberg y *The Matrix* de las hermanas Wachowski” examina aspectos relacionados con la autoconsciencia encubierta, la cual permite al cine llevar a cabo una reflexión sobre sí mismo. Para mostrar los mecanismos de la metaficción intermedial, los autores examinan una obra en la que es primordial la presencia de la televisión, y otra en la que predomina el ciberespacio. Se presenta un panorama del recorrido que han seguido las investigaciones sobre la intermedialidad a través de textos clave, tipologías y el concepto de metaficción intermedial. La parte analítica inicia con el análisis de una secuencia del filme *Videodrome* (Cronenberg, 1983), enfocado desde la reflexividad filmica y la metaficción. En cuanto a *The Matrix* (Hermanas Wachowski, 1999), el estudio subraya la manera en la que el ciberespacio es puesto en escena, con recurso al concepto de metamedialidad.

En “Adaptación, transmedialidad e intertextualidad en *Celle que vous croyez* (novela y película)”, Raquel Gutiérrez Estupiñán nos

presenta una exploración del proceso intermedial de transposición/adaptación de la novela de Camille Laurens, *Celle que vous croyez* (2016), al filme homónimo dirigido por Safy Nebbou en el mismo año. La pesquisa parte de la consideración de la distinción clásica entre *fabula* y *syuzhet*, reformulada por la narratóloga Kafalenos, y teorías de la adaptación y de la intermedialidad desarrolladas por los estudiosos Gaudreault, Marion, Groensteen y Rajewsky.

En “Intermedialidad y transposición en *Watchmen*” se aborda la reconfiguración experimentada por una novela gráfica al pasar a un soporte cinematográfico. El estudio se sitúa en los terrenos de investigación actual acerca del tema. La autora elige el caso de la obra de Alan Moore, *Watchmen* (1987) y la versión filmica de Snyder (2009). Para llevar a cabo el análisis –en el cual está muy presente la consciencia del medio–, las bases teóricas se toman de las propuestas de Gaudreault, Revert, Rajewsky y Wolf. El trabajo examina, asimismo, las condiciones que intervienen en el proceso de transposición y en el funcionamiento de la intermedialidad.

En “Mitología y narración transmedial. La inversión lovecraftiana del mito clásico en la literatura, el cine y el videojuego”, Miguel Sáenz señala tanto el carácter metonímico como el mitológico de la narración transmedial contemporánea, por el que las partes del todo narrativo se manifiestan en cada una de las instancias narradas a través de los diferentes medios. Por dicha característica, Sáenz afirma que la transmedialidad narrativa se manifiesta como opuesta al fenómeno de la adaptación de relatos. Con tal precedente, identifica, primero, como clave de la cosmovisión del mito clásico, la centralidad de lo humano y, después, la inversión o ruptura representada por esa imposibilidad de conocimiento resultante de la irrupción de lo sobrenatural en el género del terror cósmico lovecraftiano. Análisis de relatos de Lovecraft, películas lovecraftianas de John Carpenter y el videojuego de rol dirigido por Hidetaka Miyazaki, *Bloodborne*, sirven como campo de pruebas de esta indagación.

En “El bucle extraño en *Blair Witch Project* (1999) y el metraje encontrado”, Miguel Sáenz y Oscar Pérez Alcalá incursionan en las nociones mencionadas en el título para relacionarlas con la autorreflexividad en el filme que constituye su objeto de estudio. Los autores realizan un recorrido por el concepto desarrollado por Douglas

Hofstadter (1994) en la gráfica (Escher), la teoría de los números (Gödel) y la música (Bach). El trabajo se propone averiguar si la espiral del bucle extraño puede funcionar en el metraje encontrado, es decir, si hay afinidad entre este concepto de Hofstadter y la configuración autorreflexiva del metraje encontrado.

Una lectura desde la narratología cinematográfica, rama de los estudios de cine en plena expansión, nos ofrece el trabajo intitulado “*Días de otoño* y los recursos de la metaficción”. El estudio de esta película mexicana, dirigida por Roberto Gavaldón en 1962, incursiona en la estructura del relato y en cuestiones de interpretación por parte de los espectadores. Se pone de relieve el manejo de recursos propiamente fílmicos y su incidencia tanto en la construcción de la historia como en la manera en que pueden incitar a ciertas lecturas. A través de estas reflexiones se muestran asimismo recursos metaficcionales presentes en *Días de otoño*, y la obra es caracterizada como una muestra de la estética posmoderna.

Los conceptos clave de la teoría literaria de Mijaíl Bajtín –así como sus usos críticos para el estudio del cine– han sido probados de forma casi exclusiva en obras de larga extensión, como la novela y el largometraje, una preeminencia en la que parece implicarse la idea de que sólo en esta clase de obras se pudiera expresar la complejidad lingüística a la que apuntan los conceptos bajtinianos. En su texto, “El dialogismo social de Alan Sillitoe en el cuento ‘La soledad del corredor de fondo’ y su transposición fílmica”, Andrea Coghi cuestiona esta tendencia poniendo a prueba los conceptos de dialogismo y heteroglosia en un proceso de transposición en el que la obra fuente es un cuento, y en cuyos usos lingüísticos el autor encuentra signos de la lucha de clases que muestran el potencial hermenéutico de los relatos cortos.

La adaptación del relato tradicional “Hansel y Gretel” al filme *Gretel y Hansel* (2020) es el motivo de la reflexión que realiza Roberto Domínguez Cáceres. El cambio en el orden de los nombres de los protagonistas apunta hacia modificaciones más relevantes en la versión cinematográfica. Además de poner de relieve el elemento femenino (Gretel, su madre, la bruja Holda, la joven hechicera), el investigador presenta una visión ecogótica de la naturaleza, y en especial el bosque como espacio de la aventura.

Invitamos a nuestros lectores a realizar un recorrido a través de los campos explorados por los participantes en este volumen, que quiere/espera contribuir a la consolidación de los estudios fílmicos, desde una diversidad de perspectivas.

Jaime Villarreal
Raquel Graciela Gutiérrez Estupiñán
Miguel Sáenz Cardoza

Puebla, Puebla, noviembre de 2022

La metaficción intermedial en *Videodrome* de Cronenberg y *The Matrix* de las hermanas Wachowski

Jaime Villarreal, Omar Kuri
y Fernando Pérez
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Resumen

El estudio de la intermedialidad se ha caracterizado por sus distintos enfoques y las diferentes disciplinas involucradas en un campo muy amplio y difuso. Esta línea de investigación, que ha servido para analizar la correlación entre medios y disciplinas artísticas, ha sido objeto de clasificación en propuestas de tipologías útiles para describir los procesos involucrados en una compleja y polifacética interacción. Destaca, en ese sentido, el trabajo de la investigadora Irina Rajewsky, quien ha rescatado y reconfigurado dichos estudios. Basado en pesquisas globales como la suya y en la propuesta teórica acerca de la reflexividad filmica de Pedro Javier Pardo García, en este artículo proponemos la categoría de *metaficción intermedial*, un tipo específico de autoconsciencia encubierta por la cual el cine reflexiona acerca de sí mismo a través de la narrativización de otros medios. Como objeto de exploración de este concepto, servirán dos obras caracterizadas, respectivamente, por la presencia de la televisión (*Videodrome*) y del ciberespacio (*The Matrix*).

Palabras clave: reflexividad, metaficción, intermedial, *Videodrome*, *The Matrix*.

Abstract

The study of intermediality has been characterized by its different approaches and the various disciplines involved in a very broad and diffuse field. This line of research, which has served to analyze the correlation between media and artistic disciplines, has been classified in proposals of useful typologies to describe the processes involved in a complex and multifaceted interaction. In this sense, the work of the researcher Irina Rajewsky stands out, who has rescued and reconfigured these studies. Based on global research such as his and on the theoretical proposal about film reflexivity by Pedro Javier Pardo García, in this article we propose the category of *intermedial metafiction*, a specific type of covert self-consciousness by which cinema reflects on itself through the narrativization of other media. Two works will serve as an object of exploration of this concept: *Videodrome* (which refers to television) and *The Matrix* (with its references to cyberspace).

Keywords: reflexivity, metafiction, intermediality, *Videodrome*, *The Matrix*.

Introducción

La intermedialidad es un campo de estudios reciente,¹ explorado con profusión en países como Alemania, Suecia, España, Rumania, Canadá y Brasil. Su desarrollo teórico se ha enriquecido con las aportaciones de disciplinas como las ciencias de la comunicación, la sociología, la historia del arte, la filosofía, los estudios cinematográficos, la literatura, la musicología, entre otras. Además, la emergencia de conceptos explicativos afines a los fenómenos intermediales ha generado una diversidad teórica y analítica significativa².

Como primera aproximación al concepto, atendemos las ideas de Rajewsky: “intermedialidad puede servir principalmente como

1 Es a partir de la década de 1980 cuando emerge este concepto en el sentido técnico.

2 En este sentido, Gabriele Rippl comenta que, para describir dicha transversalidad mediante conceptos distintos, los fenómenos intermediales son etiquetados como “la multiplicidad y la plurimedialidad, el cruce fronterizo medial, la transmedialidad, la remediación, la fusión de medios, la hibridación y la multimodalidad” (22).

término genérico para todos los fenómenos que –como el prefijo ‘inter’ indica– de alguna forma toman lugar entre medios. Por lo tanto, ‘intermedial’ designa aquellas configuraciones que tienen que ver con el cruce de fronteras entre medios” (Rajewsky, 2005: 12)³.

Esta definición de Irina Rajewsky ubica algunos de los temas cruciales en la discusión teórica: los medios, las fronteras y las configuraciones. André Gaudreault, autor seminal en la narratología cinematográfica, también ha reflexionado en torno a este fenómeno, definiendo la intermedialidad como:

[...] el proceso de transferencia y de migración, entre los medios, de formas y de contenidos, un proceso que está presente de manera subrepticia desde hace ya algún tiempo pero que, luego de la proliferación relativamente reciente de los medios, se ha convertido en una norma a la cual toda propuesta mediatizada puede deber una parte de su configuración. (2011: 241)

La cita de André Gaudreault surge en el contexto de sus investigaciones sobre el cine de los primeros tiempos, ahí reflexiona en torno a los distintos medios –el teatro y la literatura– que se integraron para posibilitar la emergencia de lo cinematográfico. Como apunta Gaudreault, pareciera que la proliferación incesante de los medios los ha llevado a integrar en su discurso y su configuración las esferas mediáticas en las cuales están inmersos.

Los orígenes de la intermedialidad se pueden rastrear en dos momentos. Primero, el concepto *intermedia* es propuesto por el artista inglés Dick Higgins, miembro del colectivo Fluxus, en el trabajo de *Statement on Intermedia* (1966), en donde se rechazaba el purismo de las disciplinas artísticas y se proponía la interdisciplina como el lugar necesario del arte. En el segundo momento, intermedialidad aparece como herramienta analítica y teórica. Fue introducido en 1983 por Aage A. Hansen-Löve en la academia alemana para señalar las relaciones entre literatura y las artes visuales en el simbolismo ruso. A partir de este último trabajo, se empieza a difundir y profundizar en sus alcances para explicar los fenómenos que ocurren entre medios y/o disciplinas artísticas.

3 Las traducciones de Rajewsky, Wolf, Ryan y Waugh son nuestras.

Los estudios intermediales han sido animados por las transformaciones culturales que ha experimentado el mundo al transitar a sociedades hiperconectadas. No obstante, antecedentes en torno a las fronteras de las disciplinas artísticas y las relaciones entre medios pueden vislumbrarse desde varios siglos atrás. Horacio (65-8, a. C.), en *Ars Poetica*, ya hablaba acerca de las conexiones entre poesía y pintura. En el Renacimiento, se hacía mención de las artes hermanas.⁴ En el siglo XVIII aparece el trabajo fundamental en la exploración de los límites artísticos *Laocoonte o sobre los límites de la pintura y la poesía* (1766) de Gotthold Ephraim Lessing (1729-1781). Aunque estos trabajos se enfocan más en definir las fronteras artísticas, desde entonces surge una comparación entre las distintas cualidades de las disciplinas artísticas.

Las investigaciones acerca de la intermedialidad se han caracterizado por sus distintos enfoques y disciplinas. Como una síntesis de estos trabajos, Irina Rajewsky divide los estudios intermediales en tres grandes grupos:

1. Las aproximaciones sincrónicas o diacrónicas. En el primer caso son enfoques realizados por historiadores mediáticos, quienes profundizan en la emergencia y las intersecciones de un medio en su momento histórico. Como aproximaciones diacrónicas se “analizan los cambios históricos en la forma y función de las prácticas intermediales en determinados productos mediáticos”⁵ (2005: 47).
2. La intermedialidad como una condición común o una categoría crítica. En el primer caso, la intermedialidad es una categoría fundamental de los productos mediáticos.⁶ Hace alusión a la intermedialidad como una herramienta para el

4 A pesar de esto, en el Renacimiento se propugnó por la separación y el purismo de las disciplinas artísticas.

5 Para los estudios diacrónicos intermediales, un texto fundamental es el de André Gaudreault y Phillippe Marion, “*Genealogy Model for the of Media*” (2002). En los estudios sincrónicos son reveladoras las observaciones de David Jay Bolter y Richard Grusin en *Remediation: Understanding New Media* (2000).

6 Jens Schröter ilustra este punto: “Los medios no existen desconectados unos de otros; más bien, han existido desde siempre en configuraciones complejas y, por lo tanto, siempre se han basado en otros medios” (15).

análisis concreto de productos o configuraciones mediáticas específicas, una postura que la misma Irina Rajewsky practica.

3. Aproximaciones acordes a la disciplina. “Designar o no designar un fenómeno particular como intermedial depende de la procedencia disciplinaria de un enfoque dado, sus objetivos correspondientes y la concepción subyacente (explícita o implícita) de lo que constituye un medio” (2005: 49).

Aunque el concepto de intermedialidad ha sido con frecuencia entendido como análogo del término *intertextualidad* (Wolf, 2005: 252), esta última teoría nació como vía de exploración monomedial de la literatura, en su carácter de texto verbal escrito, relacionado con otros productos de la escritura. Esa dependencia de un concepto de texto restringido a la escritura y su específica semiótica vuelve inoperante aquella analogía. Evidentemente no es el concepto de texto el centro de la teoría intermedial.

Dada la diversidad de enfoques y la carencia de un concepto central que dé homogeneidad a la teoría, es necesario definir una postura y describir a grandes rasgos las posibilidades de estudio de este intercambio o sincretismo entre medios de naturaleza semiótica distinta. A continuación, se distinguen diversas maneras desde las cuales se desarrolla el concepto de intermedialidad, considerando los alcances y límites que trae consigo al momento de su funcionamiento a través de un producto cultural, en este caso, un filme.

Tipologías de la intermedialidad

La *intermedialidad* ha sido un concepto fecundo para analizar los medios y las disciplinas artísticas. Del extenso trabajo surgido en este campo, se han derivado propuestas de tipologías útiles para el análisis. En este sentido, el concepto de *medio* –incluido, evidentemente en la intermedialidad– ha sido sometido a escrutinio y reelaboración con fines de volverlo fecundo para la investigación.

Marie Laure Ryan (2005) observa que la polisemia del concepto de medio se debe a los diferentes enfoques que las disciplinas e investigaciones suelen tener sobre el objeto de estudio: “Pídale a un

sociólogo o crítico cultural que enumere los medios de comunicación, y él responderá: televisión, radio, cine, internet. Un crítico de arte puede enumerar: música, pintura, escultura, literatura, teatro, ópera, fotografía, arquitectura” (288).

De acuerdo con la autora, el concepto de *medio* requiere de dos elaboraciones para hacerlo operativo en términos intermediales: la definición de la transmisión y la definición semiótica. En la primera, “Los mensajes confeccionados se codifican de una manera particular, enviado a través del canal y decodificado en el otro extremo” (289). En este caso, el medio funciona como un canal encargado de llevar el mensaje o la señal. En la segunda definición “el medio [...] era tanto la sustancia a partir de la cual la obra fue realizada por el artista, como el soporte material, o cuerpo, bajo el cual estaba destinada a ser captada por el público” (289). Medios semióticos, en este sentido, serían el lenguaje, el sonido, las imágenes. Estas definiciones permiten incluir ese amplio espectro de lo que puede ser considerado como medio.

Una postura semiótica de la intermedialidad es la propuesta por Werner Wolf (2005). Para el autor, los medios son “complejos o entidades semióticas”, lo que permite incluir no sólo géneros o grupos de textos sino también artefactos, instalaciones y más (253). En la tipología intermedial del autor, aparecen dos rubros que dilucidan las relaciones entre medios: *extracomposicional* e *intracomposicional*. Estos se encuentran en varias subramas que se ilustran en el esquema siguiente:

Extracomposicional

- a) Transmedialidad
- b) Transposición

Intracomposicional

- a) Multimedialidad/Plurimedialidad
- b) Referencia intermedial
 - (1) Referencia expresada y temática
 - (2) Evocación

Intermedialidad extracomposicional. En esta categoría se abordan los fenómenos de transmedialidad y los de transposición. En el primer caso, los “transmediales no son fenómenos específicos de un solo medio. Dado que aparecen en más de un medio, apuntan a

las similitudes palpables entre entidades semióticas heteromediales” (Wolf, 2005: 253). Es decir, la transmedialidad se observará en el contenido y tratará de la presencia de elementos comunes en diferentes soportes, por ejemplo, arquetipos, temas, motivos, o narrativas en un conjunto de obras o en una corriente artística.⁷ La segunda subrama es la transposición que, para Wolf, no sólo se remite a los ajustes necesarios para adaptar una novela o un cómic a una película, sino también aplica “en unidades más grandes como los géneros” (254).

Intermedialidad intracomposicional. Al igual que la anterior esta categoría se divide en dos variaciones. La primera de ellas es la *multimedialidad* o *plurimedialidad*, la cual ocurre “cuando dos o más medios están abiertamente presentes en una entidad semiótica en al menos una ocasión” (254). Es decir, los dos o más soportes presentes son discernibles sin ninguna habilidad hermenéutica sobresaliente. Wolf menciona que esta copresencia continua de un medio en otro posibilita el nacimiento de nuevos medios sincréticos. Intermedialidad, más que una forma de lectura, es un fenómeno ubicuo en los complejos semióticos. La segunda variación denominada *referencia intermedial* para Werner Wolf ocurre cuando:

Las obras y performances en las que la intermedialidad está presente como una referencia parecen ser medial y semióticamente homogéneas, ya que la participación de otro medio toma lugar sólo de manera encubierta o indirecta: a través de significantes y, a veces también, en significados que apuntan a ello. (2005: 254)

La referencia intermedial se divide en dos subramas: referencia explícita (o tematización intermedial) y evocación. La primera se identifica con facilidad a través de la verbalización y se presenta “cuando otro medio (o una obra producida en otro medio) es mencionado o discutido en un texto” (Wolf, 2005: 254).⁸ La segunda variante, la evocación, “imita los efectos de otros medios o artefactos heteromediales con recursos monomediales” (255). Se apela a la imaginación del

7 Werner Wolf menciona que “la sensibilidad del siglo XVIII puede ser encontrada en el drama, ficción, poesía, ópera, música y artes visuales” (253).

8 “La referencia explícita también puede aparecer como representante de otros medios, como personajes pintores o músicos en novelas” (Wolf, 2005: 254).

receptor a través del uso de los códigos semióticos de un medio, para sugerir otro.⁹

Otra postura significativa es la de Irina Rajewsky, quien desarrolla su propuesta sintetizando algunos enfoques. La estudiosa parte de un planteamiento desde los estudios literarios, con una visión diacrónica, y observa que la intermedialidad es una categoría del análisis concreto de textos y otros productos mediáticos. Su enfoque “se concentra en configuraciones mediáticas concretas y sus cualidades intermediales específicas” (2005: 51). Para lograr esto, desarrolla una tipología dividida en tres subgrupos:

1. *Intermedialidad como transposición*: “En este caso, la cualidad intermedial tiene que ver con la forma en que surge un producto mediático, es decir, con la transformación del producto de un medio dado (un texto, una película, etc.) o de su sustrato en otro medio” (Rajewsky, 2005: 51). En consonancia con Werner Wolf, la transposición es un fenómeno propio de la intermedialidad, y concebido a través de un proceso transemiótico.
2. *Intermedialidad como combinación de medios*: para esta categoría, la intermedialidad “es un concepto semiótico-comunicativo, basado en la combinación de al menos dos formas mediáticas de articulación” (52), las cuales deben aportar su propia materialidad y lograr integrarse plenamente.
3. *Intermedialidad como referencialidad a otros medios*. En esta categoría: “En lugar de combinar diferentes formas mediáticas de articulación, el producto mediático tematiza, evoca o imita elementos o estructuras de otro medio” (53).

De la intermedialidad a la metaficción intermedial

Las tipologías de Irina Rajewsky y Werner Wolf muestran los alcances de la teoría intermedial para analizar una diversidad de fenómenos. Sin embargo, aquí nos interesa específicamente plantear y analizar obras cinematográficas cuya ficción manifiesta una conciencia acerca

9 En este sentido: “Las novelas pueden evocar una pintura en la mente del lector a través de la descripción efrástica, y se puede evocar una composición musical específica en el oyente describiendo sus efectos en ciertos personajes” (255).

de los problemas intermediales. A esta característica del cine de ficción la hemos llamado aquí *metaficción intermedial*.¹⁰ Aunque bien podríamos encontrar esta cualidad reflexiva intermedial en otro tipo de obras narrativas literarias, de narración gráfica o de acción dramática. Por ejemplo, la ciencia ficción gráfica, literaria o cinematográfica trata con frecuencia el problema de los medios de comunicación en sociedades de un futuro posible.

La metaficción es definida para el campo literario por Patricia Waugh como: “aquellas obras de ficción que de forma autoconsciente y sistemática llaman la atención sobre su condición de artificio creado para así plantear cuestiones sobre las relaciones entre ficción y realidad” (1984: 2), por lo que ese mismo rasgo caracteriza el corpus analizado en esta investigación.

Para profundizar en las posibilidades cinematográficas de la ficción autorreflexiva, resulta estimulante la propuesta de Pedro Javier Pardo García. El estudioso español parte de la teoría literaria para proponer un modelo transmedial válido para el cine y que permita poner de “manifiesto una reflexividad que es en sí misma intermedial” (2015: 49). El modelo divide las obras con marcas de reflexividad en dos categorías principales: las autorreferenciales y las autoconscientes. Siguiendo a Pardo García, por un lado, por autorreferencialidad “entendemos el proceso o acto de reflexión de o sobre el propio medio” (47).

Así, la literatura que reflexiona sobre lo literario o el cine que lo hace sobre lo cinematográfico serán autorreferenciales. Por otro lado, “la autoconciencia es una especie de autorreferencia al cuadrado, pues designa a la obra refiriéndose a la propia obra, bien sea desde el nivel extradiegético, [...] bien desde el metadiegético” (51-52). Para observar estos fenómenos reflexivos tanto en la literatura como en el cine, Pardo García expone múltiples ejemplos.¹¹ Si bien estas dos características, autorreferencia y autoconciencia, pueden presentarse de manera exclusiva en una obra:

10 Para una revisión histórica del concepto de metaficción en el campo literario véase, por ejemplo, “La metaficción sin alternativa: un sumario” (2005), de Domingo Ródenas de Moya.

11 Véase el texto de Pedro Javier Pardo García. En el caso de obras autorreferenciales, los ejemplos más ilustrativos son las novelas de Enrique Vila-Matas y, en el cine, podría ser la cinta *Sunset Boulevard* de Billy Wilder (1950). Por otro lado, muestras de obras autoconscientes serían *Niebla* de Miguel Unamuno y *Pennies from Heaven* (1981) de Herbert Ross.

La distinción entre autorreferencia y autoconciencia fílmicas, al igual que ocurría en el caso de la literatura, puede ser problemática o sus fronteras líquidas de dos formas inversamente complementarias: (a) la autorreferencia puede interpretarse como autoconciencia;¹² (b) la autoconciencia puede prescindir de autorreferencia.¹³ (Pardo García, 2015: 63-64)

Las distinciones no son nítidas y depende de la argumentación crítica explorar las cualidades autorreferenciales que definen a determinada obra. A nivel general, lo mismo que *metaliteratura*, *metacine* es una casilla para englobar las obras cinematográficas que ponen de manifiesto su condición de relatos o de ficciones.

Esta cualidad autoconsciente puede funcionar de manera encubierta o manifiesta como lo explica Pardo García siguiendo a Linda Hutcheon. Al respecto, “esta categoría encubierta ha sido cuestionada, y no sin razón, por estudiosos como Domingo Ródenas o Patricia Cifre, pues entraña el riesgo de producir lecturas metaficcionales de textos aparentemente ajenos a este modo” (2015: 66).

Entonces, ¿cómo identificar la autoconciencia de una obra sin caer en el error de producir lecturas metaficcionales por doquier? Una clave al respecto es el concepto de *epifanía metaficcional*, que Pardo García describe como “la revelación inequívoca por parte de la obra de su naturaleza ficcional o discursiva” (66). En el caso del cine, “la película está reconociendo de manera epifánica su estatus de narración o artificio cinematográfico” (67). Para esto es necesario encontrar marcadores de autoconciencia, los cuales pueden ser diálogos, escenas o experimentaciones con los códigos semióticos de una obra.

El tipo específico de autoconciencia que aquí nos ocupa es comentado brevemente por Pardo García en su abordaje del falso documental *F for Fake* (1973) de Orson Welles, una obra plagada, en varios sentidos, de autorreferencialidad. Centrada en la vida de personajes históricos, el talentoso falsificador de arte húngaro Elmyr de

12 Pardo García menciona como casos frecuentes de autorreferencia sin autoconciencia las películas de rodaje, *El desprecio* (Godard, 1963) o *La nuit américaine* (Truffaut, 1973), ya que “se quedan un paso más acá en reflexividad, pues difícilmente pueden y raramente hacen coincidir la película rodada con la que estamos viendo” (63).

13 El estudioso utiliza, como ejemplo de autoconciencia sin autorreferencia, el caso de las obras teatrales de Bertolt Brecht: “suelen ser autoconscientes de forma implícita, o sea, sin autorreferencia” (55).

Hory y su biógrafo Clifford Irving, *F for Fake* aborda el problema del engaño en el arte, en la escritura y en el cine mismo. Recordemos que la carrera misma de Welles se fortaleció gracias a un ardid extraordinario: aquella famosa transmisión radiofónica de *La guerra de los mundos* (1938), basada en la novela de H. G. Wells, y que, disfrazada de noticiario, generó gran pánico entre la población de la ciudad de New Jersey por una supuesta invasión extraterrestre.

El documental apócrifo de Welles, entre otros logros estéticos, es una muestra de la capacidad de la ficción cinematográfica para reflexionar acerca de otras artes y otros medios sin dejar de cuestionar la cualidad de artificio del cine mismo: “Nos encontramos así con otra posibilidad de autoconciencia encubierta, en este caso no por ser indirecta o implícita sino por utilizar otro medio, y por eso podemos denominarla *intermedial*” (Pardo García, 2015: 68-69).

Una instancia de autoconciencia intermedial muy común en un filme es aquella suscitada por la integración de la literatura en el universo diegético del cine. “Utilizando la literatura dentro del cine de manera especular, como un espejo metaficcional con el que indagar en el sustrato común de narratividad, representación o ficción que ambas artes comparten” (76). Es decir, esta presencia de un medio en otro permite señalar la cualidad de artefacto y ficción que ambos sistemas semióticos comparten.

Este artículo tiene como objeto de exploración dos obras cuyas metaficciones intermediales se enfocan en las presencias de la televisión (*Videodrome*) y del ciberespacio (*The Matrix*) como motivos de autoconciencia fílmica encubierta.

Videodrome

Con *Videodrome* (1983) del director canadiense David Cronenberg¹⁴ como objeto de análisis, en este apartado iniciamos la exploración del funcionamiento de la autoconciencia indirecta o encubierta, según términos de Pardo García (2015), en instancias fílmicas. Dado que esta película ha sido considerada prototípica de la estética de la

14 David Cronenberg junto con Wes Craven y John Carpenter forman parte al movimiento llamado “Las tres C del horror” que dominó la década de los ochenta.

“Nueva Carne” y expresión del subgénero neofantástico,¹⁵ su narrativa se caracteriza por una ruptura específica de la lógica realista: personajes que entran en contacto con cierta tecnificación televisiva sufren alucinaciones y alteraciones corporales extremas. A propósito de estas anomalías, en el volumen *David Cronenberg* (2003) se detalla:

[...] el cuerpo del protagonista se transforma dando respuestas a un mundo donde la cultura de los medios de comunicación ha desbordado sus límites, pasando a conquistar a sus creadores, como un virus, y extendiéndose a los medios tecnológicos, video y televisión, infiltrándose en el cuerpo humano. Al verse invadido por contenidos mediáticos de tipo *snuff* (asesinatos filmados o grabados en tiempo real), la fisiología y lo orgánico sufren mutaciones en donde la tecnología produce efectos alucinatorios que devienen en marginación, persecución y por supuesto en transgresión para depurarse al final en Nueva Carne. (Gorostiza y Pérez, 2003: 41)

***Videodrome* y su contexto**

En la década de los ochenta, no es que haya germinado una revolución en materia de contenidos mediáticos, sino, más bien, una nueva forma de desencadenar sus efectos, particularmente los provistos por la televisión. Esto se dio a través de la cultura del *videotape* y del *boom* de los sistemas de cable, materializados en las antenas parabólicas, aun cuando la radio, por ser uno de los medios pioneros en las estrategias de interacción con el auditorio, gozara todavía de adeptos. Largometrajes y medimetrajes de bajo presupuesto o de serie B, como se les ha denominado popularmente, documentales y películas independientes, sobre todo las producidas en Estados Unidos, e innumerables filmes y ejercicios amateurs cinematográficos llegaron a millones de hogares difundiendo historias que habían quedado fuera de la imaginería hollywoodense.

De esta manera, las condiciones de distribución masiva, más allá de los éxitos en taquilla, gracias a las técnicas de diseño de cartel u otras herramientas mercadológicas de anuncios publicitarios, se

15 La “Nueva Carne” posee un paralelismo con lo neofantástico en tanto que esta reconfiguración de lo sobrenatural o suceso extraordinario se manifiesta como “una nueva postulación de la realidad, de una nueva percepción del mundo que modifica la organización del relato, su funcionamiento, y cuyos propósitos difieren considerablemente de los perseguidos por lo fantástico” (Alazraki, 1983: 28).

intensificaron con el objetivo de incentivar audiencias que no se ajustaban a las convenciones tanto del cine comercial como del cine de etiqueta, llámese “cine de autor” o “cine de culto”. La proliferación de clubs de video, primero con la renta de cintas tipo Betamax¹⁶ y después mediante el formato VHS,¹⁷ exacerbó el interés no sólo económico sino de impacto sociocultural que las corporaciones y medios de comunicación vieron en el público acostumbrado a la pantalla del televisor. Dichos centros, si bien se convertían en espacios de democratización audiovisual, también sacralizaban el narcisismo y la cultura pop. Se acudía con la libertad de poder escoger lo que se quería ver y escuchar, aunque esta situación desde luego estaba subordinada a la disponibilidad de las películas; sin embargo, esto mejoraría con la invención del modelo *blockbuster*.

La creación de programas de televisión en vivo, en los que se presentaban debates políticos e intelectuales, espectáculos musicales o de otra naturaleza, además de la exploración de dinámicas de interacción entre conductores y público, produjo formas distintas de desear lo inalcanzable. Así, se acercaron a la cotidianeidad situaciones extraordinarias que publicaban la intimidad, lo prohibido u oculto; prácticas que antes sólo el discurso del cine industrializado podía facilitar.

Las cintas de video se tornaban en una especie de aliado del nuevo espectador, quien no dudó en comprender que el cine podía verse y sentirse fuera de su soporte semiótico. Estos modos de apropiación de un medio en otro, de poder observar películas en televisión, originó la transformación de las salas de esparcimiento en casa, que ya

16 Betamax fue un formato de video analógico que en la actualidad ha salido del mercado. Durante 1975, la empresa Sony presentaría su sistema de cinta de video en color que permitía grabar programas de televisión. Tenía mayor resolución de imagen y mejor calidad de sonido. Dicho sistema Betamax heredó los elementos del diseño de formatos anteriores como la Videocorder, también de Sony, y el U-Matic o formato profesional que ofrecía la realización de videos tipo aficionado. En 1983, año en el que se estrena *Videodrome*, se introdujo al formato Betamax el sonido estereofónico de alta fidelidad (Hi-Fi).

17 El formato VHS nació en 1976 (*Video Home System*), como un sistema casero que grababa y reproducía videos de manera analógica. El VHS tiene la anatomía de un casete, pero con una cinta magnética de media pulgada, por lo que la caja de plástico que la contiene es de mayor tamaño. Tras la aparición del formato DVD y sus reproductores conectados a una pantalla de televisor o computadora, el VHS desapareció del mercado; sin embargo, por muchos años fue el líder en sistemas de grabación y reproducción hasta 2002.

empezaban a sofisticarse dando paso a la organización de espacios cada vez más individualizados o personalizados y, en muchas de las ocasiones, menos familiares. Así fue como se resignificó la estructura semiótica de los imaginarios colectivos. La semiosfera de Lotman entraba en una nueva era.

Así las cosas, los límites entre señal de televisión y cine se disipaban, y los relatos podían ser tan enrevesados como se pudiera, pues películas de géneros tan disímiles en apariencia, como el terror, el horror, la ciencia ficción, el drama, el *softporn* e incluso las *action movies*, devinieron en un proceso de constante hibridación.

Puesto que la posición y la disposición de quien visualiza un filme en el cine es diferente de quien lo hace desde el aparato de televisión, debido al desarrollo y la diversidad tecnológica, no solamente se intentaba eliminar la relativa independencia que hasta ese entonces existía entre el cine y la televisión como medios diferentes, sino que también las historias de ficción dejaron de lado tendencias temáticas y genéricas ya gastadas por el *mainstream*. Se recurrió por lo tanto a narrativas con productos culturales que rápidamente se integraron a un inminente proceso ideológico y estético que correspondía al fin de la Guerra Fría. En el inicio de esta etapa, los medios de comunicación y el sistema económico predominantes entablaron una nueva relación muy por encima de lo material o pragmático y con una prevalencia de lo simbólico y lo abstracto. Estas narrativas, que encontraron buena aceptación sobre todo en la televisión y el cine, se caracterizan por la inclusión de contextos tecnologizados en los que se desarrollaban las inminentes sociedades de la información. Tales cambios históricos tuvieron gran impacto en la generación de historias con personajes que sufren las consecuencias de la tecnificación, tal como ocurre en *The Thing* (1982) de John Carpenter, *The Fly* (1986) de David Cronenberg, *Robocop* (1987) de Paul Verhoeven y *Hellraiser* (1987) de Clive Barker, entre muchas otras cintas. La hibridación de los géneros, más que un obstáculo, se convertiría a la postre en una estrategia narrativa que exploraría el eclecticismo, por lo que la utilización de convenciones genéricas diversificó el análisis y la interpretación de la cultura desde los relatos de horror y de ciencia ficción. Estas narrativas se inscribirían en nuevas formas de crear y percibir el mundo que se alejaban de los discursos anquilosados del *marketing* tradicional. Es

decir, las nuevas narrativas se advirtieron como parte del discurso de la posmodernidad (sobre todo la ahora llamada hipermodernidad).

Tras este breve recuento histórico acerca de la instauración de la cultura del video-cine, esta propuesta analiza el funcionamiento de los conceptos de *reflexividad filmica* y *metaficción intermedial* mediante un pasaje de la película *Videodrome* de 1983. Bajo este enfoque, subyace la interrogante: ¿qué películas tuvieron resonancia en las salas de cine durante el año en que *Videodrome* hizo su aparición? De las que perviven, por su repercusión mediática, existen tres: *Star Wars*, *Return of the Jedi*, *Flashdance* y *Scarface*.

A propósito de lo anterior, salvo la primera que se ha señalado, al ser una obra de aventuras propia de la ciencia ficción, las otras dos historias son perfectamente advertidas desde una lógica realista, toda vez que el drama de una bailarina que anhela triunfar por su talento, así como la vida llena de altibajos de un gánster, respectivamente, al final de cuentas mantienen un pacto de ficción o de verosimilitud con el espectador desde el inicio, además de que ambas son narraciones lineales convencionales. En otras palabras, no se trata de historias ambiguas por sus recursos narrativos o abiertas a una multiplicidad de lecturas. En el caso de *Star Wars*, *Return of the Jedi*, parte de una saga de ciencia ficción, los pasajes constantes de nostalgia o memoria, incluso llevándose a cabo una reconstrucción aparte o como relato enmarcado, no alteran la dimensión espaciotemporal y, por lo tanto, la diégesis principal.

Así, en primer lugar, estas cintas no acuden a la reflexividad o a la metaficción, ni tampoco a un final abierto, pues se trata de típico cine hollywoodense en el que muy pocas veces hay lugar para la ambigüedad o el uso de recursos narrativos como el de cierto discurso intermedial. Y, en segundo lugar, no forman parte de las nuevas narrativas de la ficción y no ficción contemporáneas, las cuales le han dado un giro importante al cine fantástico, como ocurre con la estética de la “Nueva Carne”, que se destaca por tematizar una de las relaciones más significativas de nuestro tiempo: la fusión entre el cuerpo y la tecnología bajo un contexto de intermedialización, como acontece en *Videodrome*.

Por todo ello, ¿es *Videodrome* un síntoma de su tiempo?, ¿efectivamente rompe con ciertas convenciones genéricas?, ¿constituye un parteaguas dentro del concepto de intermedialidad?, ¿es una cinta que

pone de relieve significativamente la autoconciencia fílmica a través de una metaficción como parte de su efecto estético?

Reflexividad fílmica y metaficción en *Videodrome*

En el siguiente apartado se dará tratamiento a una de las secuencias de la película *Videodrome*, por medio de la cual se busca ilustrar cómo funciona la metaficción intermedial dentro de la diégesis principal y cómo se constituye la reflexividad fílmica en dicha cinta como parte de un discurso. El análisis, por lo tanto, está dividido en tres partes: en primer lugar, se hace una descripción de los dos niveles de narratividad para explicar cómo se muestran y narran las escenas en cuestionamiento; en segundo lugar, se lleva a cabo una disertación a partir del aparato teórico-metodológico y, finalmente, se interpreta el corpus analizado con base en los resultados obtenidos.

El análisis es acompañado con algunos fotogramas que remiten a un conjunto de planos cinematográficos, junto con una aproximación detallada de los diálogos de dos de los personajes principales: Max y el profesor O'Blivion, fundamentales en el relato. ¿De qué trata *Videodrome*? Este filme sincretiza principalmente el horror y la ciencia ficción. La historia se desarrolla desde la perspectiva del personaje Max Renn, director de un canal de televisión por cable que busca captar un mayor *rating* mediante contenidos violentos. Max, en su afán por lograr dicho objetivo, descubre que se ha filtrado en su cadena una señal de videos *snuff*, grabaciones reales de tortura y asesinatos. Sin embargo, descubre que los videos clandestinos son parte de un experimento para controlar las conciencias o las mentes del teleauditorio. Como consecuencia, el productor sufrirá de alucinaciones.

Descripción de planos

Max ha comenzado a experimentar alucinaciones que lo han llevado a confundir la realidad objetiva. En primer plano se muestra un cartucho de video Beta que se le ha caído de las manos a Max, quien segundos después aparece a cuadro con una toma donde se le ve alzarlo e insertarlo en el reproductor. Este aparato queda en el centro de la toma, por lo que, en un plano bajo, sólo se observa al protagonista regresar la cinta y ponerle *play*.



Figura 1. Max introduce una cinta de video en el reproductor tipo Beta (*Videodrome*, Canadian Film Development, 1983).

La escena continúa cuando se muestra una pantalla a negro que cubre todo el encuadre; posteriormente se visualiza la imagen de ruido blanco típica de la televisión analógica. Enseguida se muestra la grabación en que aparece el profesor O'Blivion, especialista en medios de comunicación.



Figura 2. El profesor O'Blivion aparece a cuadro (*Videodrome*, Canadian Film Development, 1983).

La toma de O'Blivion, quien expone una reflexión acerca de la televisión, se repetirá a lo largo de toda la secuencia; sin embargo, su presencia será mostrada en acercamientos continuos hasta llegar a un *zoom in*. Debe subrayarse que la proximidad ocurre en el lugar desde donde ha sido grabado el teórico, además de que se enmarca siempre al aparato televisivo, por lo que la escena se amplía a modo de “metaplano” (un plano dentro de otro plano con una misma perspectiva de encuadre). En este sentido, con la participación de O'Blivion, dicha escena comienza con el siguiente parlamento: “—La batalla

por la mente en Norteamérica se librarán en la arena del video. El “Videodrome”. Después de pronunciadas ambas frases, se muestra a Max desconcertado, se toca la parte trasera del cuello como signo de incertidumbre ante lo que ve y escucha.



Figura 3. Max sentado frente al televisor (*Videodrome*, Canadian Film Development, 1983).

Enseguida, a través de una toma en la que no cambia el *raccord* de mirada, el profesor aparece nuevamente para seguir con sus proclamas:

—La pantalla de televisión es la retina del ojo de la mente, por lo que la pantalla de televisión es parte de la estructura cerebral. Lo que aparezca en la pantalla de televisión emergerá como una experiencia para quien lo vea. De este modo, la televisión es la realidad y la realidad es menos que la televisión.

Luego de las apreciaciones hechas por el experto en medios acerca del papel que juega la televisión en la sociedad, se muestra a Max reír incrédulo, a través de una toma fugaz, y, de inmediato, en la siguiente toma, la exposición del profesor que parecía un monólogo da un vuelco. Ahora O’Blivion se dirige a Max como si estuviese a la espera de su interlocución:

—Max. Me da gusto que hayas venido a mí. Yo mismo he pasado por todo eso, ¿sabes? Tu realidad ya es en parte una alucinación de video. Si no tienes cuidado, se convertirá en una alucinación total. Tendrás que aprender a vivir en un mundo nuevo y extraño.

Al finalizar tal reflexión del teórico, pese a que se mantiene el encuadre del televisor, en la grabación se muestra una vez más al profesor, pero en una toma que se abre dentro del espacio, hasta que aparece detrás de él uno de los dos verdugos.



Figura 4. O'Blivion advierte a Max sobre el poder del "Videodrome"
(*Videodrome*, Canadian Film Development, 1983).

La escena continúa con Max en primer plano escuchando al especialista, en esta ocasión con más atención, aunque en actitud de incompreensión: "—Yo tuve un tumor cerebral y tuve visiones". Al cerrarse una vez más la toma se observa solamente a O'Blivion justo en el momento en que el segundo verdugo lo inmoviliza amarrándolo a la silla en la que ha estado durante toda la grabación. El especialista en comunicación remata:

—Siempre pensé que las visiones causaron el tumor y no al contrario. Sentía cómo las visiones se fundían para convertirse en carne. Una carne incontrolable. Pero cuando sacaron el tumor se llamaba "Videodrome". Yo fui la...

De este modo, en una clara situación de peligro para el teórico, la escena transcurre con una toma donde O'Blivion es atacado con una soga en el cuello y, en una toma "ráfaga", se ve a Max sobresaltarse como si despertara de un trance. No deja de ver el televisor y se da cuenta de que el profesor está a punto de ser ahorcado; así, en pleno estertor de muerte, le declara a Max: "¾Yo fui la primera víctima de 'Videodrome'".



Figura 5. El profesor O'Blivion es asesinado. (*Videodrome*, Canadian Film Development, 1983).

Max se para con sobresalto de la sala de televisión desde la que ha observado y escuchado la grabación para increpar con preguntas que no son respondidas: “—¿quién está detrás de esto?, ¿qué es lo que quieren?”.



Figura 6. Max descubre las repercusiones del “Videodrome” (*Videodrome*, Canadian Film Development, 1983).

Finalmente, se muestra el televisor que ocupa toda la pantalla, en la transmisión se presenta un acercamiento constante, como si se tratara del mismo plano, lo cual deja ver a uno de los verdugos. Este revela su identidad al quitarse la capucha: es Nicki, la locutora con quien Max mantiene una relación: “—Te quiero a ti Max. A ti...” (durante este plano Nicki se dirige a Max casi siempre con las mismas palabras, su rostro terminará por abarcar prácticamente la pantalla del televisor).



Figura 7. Nikki revela su identidad a Max (*Videodrome*, Canadian Film Development, 1983).

Análisis e interpretación

Si bien es cierto que la referencialidad a la televisión, y a la radio en menor medida, es una constante en la película, pues el protagonista coordina un canal de cable y participa en un debate televisado acerca de las consecuencias de la programación violenta y sexualmente explícita, estas situaciones narrativas sólo aderezan la historia de ficción. Habría que considerar, entonces, ¿en qué momento se manifiesta la reflexividad fílmica a través de una metaficción intermedial?

En primer lugar, la secuencia ha sido elegida por ser representativa del funcionamiento conceptual de la autoconciencia en el filme y, en segundo lugar, se ejemplifica su especificidad mediante el concepto de *metaficción* que pone de relieve algunos aspectos de la estética de la “Nueva Carne”.

¿Cómo se hace observable la autoconciencia en la secuencia descrita? Hasta que aparece la primera toma del televisor, desde el ángulo de visión en el que es constituido, el relato da un giro tanto argumental como transmedial. Por un lado, se enmarcará una ficción alterna a la diégesis principal, provista de una serie de acciones que no logran desambiguarse del todo porque parecen ser el resultado de las alucinaciones de Max (perspectiva que posee en tanto personaje principal), y, por otro lado, porque el relato, para explicarse a sí mismo, recurre a otro medio, produciendo una relación intermedial con la utilización de encuadres del televisor en primer plano.

En sintonía con la disposición de dichos planos, donde el televisor ocupa preeminencia, los acercamientos y alejamientos de la

acción emergen dentro de la transmisión y no fuera de esta, por lo que el trasvase semiótico es aún más visible en función de la iconografía mostrada del lugar en el que se ubica el profesor O'Blivion. Esta vinculación intermedial daría origen a un "metaplano" con el que se conseguiría una autorreflexividad fílmica y que se materializa precisamente en tomas cerradas, es decir, las condiciones de audiovisualización propias del relato cinematográfico quedan ocultas mediante la videograbación en la que es torturado y asesinado el profesor.

En este sentido, ¿se puede hablar entonces de una metaficción? En realidad, hasta este momento de la historia, los niveles de narración y mostración todavía están supeditados a la diégesis principal; sin embargo, cuando Max expresa su incertidumbre con gestos y movimientos corporales (comunicación no verbal), la situación narrativa cambia totalmente. El discurso del profesor ahora ya es teledirigido hacia él como advertencia directa, por lo que es en esta escena donde se pone a prueba la secuencia analizada como una metaficción intermedial. Mostración y narración cambian para dar paso a una diégesis secundaria que no rompe con el pacto ficcional, sino más bien lo amplía en sus posibilidades de intermediación bajo una óptica de reflexividad fílmica.

A partir de esa epifanía metaficcional, la secuencia prosigue con situaciones narrativas particulares relacionadas con la cuestión estética de la película y que apelan a su ámbito genérico. En otras palabras, el relato también se sirve de la metaficción para mostrar y narrar recursos propios de lo que se denomina neofantástico, en este caso específico, relacionado con la estética de la "Nueva Carne". Aquí entendida como un subgénero del horror y de la ciencia ficción contemporáneos, se explicita en la videograbación cuando el profesor O'Blivion es sometido por dos verdugos y le expresa a Max de la amenaza que significa el "Videodrome", que genera las alucinaciones que lo perturbarán a lo largo de la historia, alterando no sólo su mente sino también su cuerpo.

Pero también la metaficción es construida a través de tomas subjetivas con las que se busca mostrar un plano secuencia dentro de la transmisión, en la que sólo existe el profesor y sus verdugos, intercalado con el plano corto de Max mirando y reaccionando a lo que presenta el televisor. Mediante esos breves primeros planos, que

intensifican abiertamente un carácter intermedial, Max comunica que ha tomado conciencia de la situación luego de exponerse a la video-grabación-transmisión televisiva.

Una vez asesinado el profesor, la narratividad metaficcional cambia de toma y, por lo tanto, de plano, pues Max interroga, sea esto o no una alucinación, directamente al televisor, convirtiendo su indagatoria en un recurso narrativo bajo una relación intermedial. La escena termina cuando Max se entera de que es Nicki quien ha matado al profesor.

La complejidad de la metaficción intermedial no se limita a esta secuencia, por supuesto. Nicki, por ejemplo, dialoga, seduce y acerca su boca a Max desde la pantalla de un televisor “viviente”; o el protagonista puede verse a sí mismo en la pantalla vitoreando la Nueva Carne antes de cometer suicidio. Esa “transfiguración” intermedial relacionada con la metaficción será objeto de posteriores investigaciones.

Con base en lo anterior, en el terreno de esta historia de ficción, vale cuestionar: ¿qué finalidad tendría primero controlar la mente y después destruir el cuerpo de aquellos que se atreven a ver el “Videodrome”?; ¿hasta dónde y cómo la televisión pudiera ser una extensión del cuerpo?

La metaficción intermedial en *The Matrix*

En este apartado también interesa ir más allá en la exploración de las relaciones entre el concepto teorizado tradicionalmente en el ámbito de la literatura como *metaficción* y la intermedialidad, este término teórico más volátil surgido en campos de estudio disímiles, como el cinematográfico, el de la comunicación y el de las relaciones entre las artes. El vínculo entre metaficción y el estudio de los medios, designado en un volumen académico reciente publicado en Francia con la casilla *metamedialidad*,¹⁸ interesa aquí no en todas sus posibilidades, sino sólo para el caso de filmes que se encargan de reflexionar por medio de la ficción acerca de otras maneras de producir ficciones; en ese sentido, se trata de *metaficciones intermediales*.

18 *Metamedialidad. Los medios y la metaficción*. Étevaux: Éditions Orbis Tertius, 2017.

Esta posibilidad es recurrente en el cine que, como audiovisual, además de la típica metaficción fílmica –el cine dentro del cine–, es capaz de comunicar historias acerca del teatro, la televisión, las artes plásticas, la danza, etcétera; y todo esto sin dejar de reflexionar acerca del cine mismo. Por supuesto, no se trata de una cualidad privativa de las películas, bajo sus propias condiciones, medios narrativos más longevos, como la escritura o las artes escénicas han dado cuenta de historias sobre otras artes y otras formas de expresión.

En el caso específico de *The Matrix* (1999), primera entrega de la saga estrenada hace más de 20 años, destaca la puesta en escena del ciberespacio en el cine a través de este relato de ciencia ficción muy conjeturado por su narración transmedial (Henry Jenkins, 2006). Además, sirve esta obra de las hermanas Wachowski para desarrollar un argumento a favor de la identificación de diferentes maneras de ejercer la metaficción en el discurso narrativo cinematográfico, ya sea como simple juego intelectual o como parte de una propuesta política. Para entender esta última posibilidad, recuperamos aquí uno de los grandes aportes de la estética teatral brechtiana: el distanciamiento.

Narración transmediática

Henry Jenkins, ex académico galardonado de Medios de Comunicación en el MIT, estudió el mundo de *The Matrix* como ejemplo de una nueva estética surgida en respuesta a la convergencia de medios como característica de nuestro tiempo. En *Convergence Culture* (2006), el investigador aborda la específica experimentación narrativa de esta obra, cuya primera parte se estrenó en cines hace más de dos décadas, consistente en desarrollar su relato global tanto en las tres películas como en otros soportes. A diferencia de universos ficcionales como el de *Star Wars*, que sólo *a posteriori* excedieron el medio cinematográfico, esta narración diseminada en distintos medios se desarrolló a la par de las películas como parte de la concepción original del proyecto. A esa narración transmedial, hay que añadir el proyecto multiautoral colaborativo convocado por las Wachowski, quienes propiciaron el involucramiento de artistas destacados dentro de sus respectivos medios, lo que convirtió a *The Matrix* en un proyecto visionario:

Matrix viene a ser *Casablanca* elevada a la enésima potencia, con una diferencia importante: *Casablanca* es una sola película; *Matrix* son tres películas y más cosas. Está, por ejemplo, *Animatrix* (2003), un programa de noventa minutos de cortometrajes animados, ambientado en el mundo de *Matrix* y creado por algunos de los animadores más destacados de Japón, Corea del Sur y Estados Unidos, entre los que figuran Peter Chung (*Aeon Flux*, 1995), Yoshiaki Kawajiri (*Wicked City*, 1987), Koji Morimoto (*Robot Carnival*, 1987) y Shinichiro Watanabe (*Cowboy Bebop*, 1998). *Matrix* es también una serie de cómics de escritores y artistas de culto, tales como Bill Sienkiewicz (*Elektra: Assassin*, 1986-1987), Neil Gaiman (*The Sandman*, 1989-1996), Dave Gibbons (*Watchmen*, 1986-1987), Paul Chadwick (*Concrete*, 1987-1998), Peter Bagge (*Hate*, 1990-1998), David Lapham (*Stray Bullets*, 1995) y Geof Darrow (*Hard Boiled*, 1990-1992). *Matrix* son también dos videojuegos: *Enter the Matrix*, producido por Shiny Entertainment, de David Perry, y un videojuego multijugador ambientado en el mundo de *Matrix*, con guion parcial de Paul Chadwick. (Jenkins, 2008: 106)

Aquí se explicita, a manera de ejemplo, el papel que cumplen en la diégesis tanto los cortos de animación como uno de los juegos de video. *The Animatrix* (2003), colección de nueve animaciones integrantes de la saga, fue realizada por reconocidos directores de animación que, en diferentes estilos, presentan precuelas o secuelas de la trilogía cinematográfica. El corto de animación que abre la colección, “Final flight of the Osiris” (“El último vuelo del Osiris”), dirigido por el animador Andrew R. Jones y coescrito por las hermanas Wachowski, ilustra un episodio situado en la diégesis entre el final de la primera de las películas, *The Matrix* (1999), y el inicio de la segunda, *Matrix Reloaded* (2003).

La tripulación de la nave liberada Osiris detecta que cientos de miles de centinelas de las máquinas se han situado en la superficie de la tierra sobre la posición de Zion, ciudad de humanos liberados, con el fin de penetrar cuatro kilómetros y aniquilar a la población humana rebelde. Antes de ser alcanzados y derrotados por los centinelas, Thaddeus, líder de la nave, y Sue, una de las tripulantes, acuerdan que ella debe entrar a la Matrix para dejar ahí una carta alertando a Zion de ese ataque inminente.



Figura 8. “Final Flight of the Osiris” (Andrew R. Jones)
The Animatrix (Varios, 2003).

Enseguida, *Enter the Matrix*, videojuego de acción escrito y dirigido por las Wachowski publicado en 2003, a la par de la segunda película de la saga, está ambientado en el mismo universo, situado temporalmente después de *The Matrix* y de “Final flight of the Osiris” y durante *The Matrix Reloaded*. Con un guion escrito por las hermanas Wachowsky exclusivamente para el juego, contiene “escenas inéditas” del metraje de la película que sólo están incluidas en el videojuego. Aquí, Niobe intenta recibir el mensaje que ha dejado la fallecida tripulante del Osiris, Sue, y sortear, auxiliada por Ghost, las persecuciones de los agentes del sistema. La finalidad de esta prueba es hacer llegar el mensaje hasta Morpheus y establecer en equipo la defensa de Zion que se encuentra a punto de ser asediada por las máquinas y su ejército de centinelas.



Figura 9. *Enter The Matrix* (Videojuego, Hermanas Wachowsky, 2003).

La continuación de estos episodios anteriores, *Matrix Reloaded* (2003), presenta en sus primeros momentos la reunión de rebeldes en un lugar cerrado dentro de la Matrix, entre los participantes se encuentran Niobe, Morpheus, Neo y Trinity, ahí discuten el contenido de la carta mencionada y la necesidad inminente de volver a Zion para planear la defensa. Sirva este breve y parcial recuento para ejemplificar el funcionamiento de esta innovadora narración colaborativa transmedial ideada por las Wachowski, una de las cualidades que han merecido atención inusitada de la crítica y de la academia para una película de acción. Más allá de esta historia contada en distintos soportes se encuentra la reflexividad intermedial de la obra, su condición de metaficción intermedial, enfocada en poner en escena una exacerbación del carácter ilusorio y engañoso de los mundos virtuales.

Los hackers, metaficción y el cyberthriller

Como instancia de *cyberthriller*¹⁹ de ciencia ficción, el mundo de *The Matrix* deja de manifiesto que los héroes y los villanos de este subgénero son sobre todo los *hackers*, aquellos capaces de incidir en la narrativa de la virtualidad, ya sea para delinquir o para subvertir el orden establecido. En un ensayo que dedica a explorar el origen violento del derecho, Walter Benjamin se refiere a la fascinación social por las historias de los grandes malhechores: “Precisamente a ese héroe y esa violencia de derecho quiere actualizar el pueblo aún hoy cuando admira a los grandes malhechores” (2001: 39). Resulta interesante que una de las tendencias recientes del relato policial, en especial el cinematográfico, refleje esa misma seducción por personajes cuya actividad disruptiva en principio resulta poco espectacular por tratarse de su intromisión especializada en complejos sistemas informáticos.

Así, una de las claves del deslumbrante mundo ficcional de *The Matrix* es que no se limita a representar la actividad de programación computacional por la cual los *hackers* evaden la seguridad de un sistema informático. Más bien, se centra en las aventuras de esos mismos rebeldes tanto en la diégesis principal, el mundo en que los humanos

19 Entre la larga lista de obras de este subgénero del policial podemos mencionar *Tron* (Lisberger, 1982), *War Games* (Badham, 1983), *Hackers* (Softley, 1995), *Pi* (Aronofsky, 1998) o *Untreaceable* (Hoblit, 2008).

liberados se encuentran en guerra con las máquinas, como en la metadiégesis, el mundo virtual o metaverso.²⁰ Los rebeldes, que han *hackeado* ese mundo virtual en el que ocurren situaciones propias de una película de acción hiperviolenta, a través de sus avatares superiores en capacidades al resto de los habitantes de ese mundo, irrumpen y transgreden un sistema, la Matrix, que tiene como mecanismo de defensa programas de seguridad de élite personificados por temibles agentes vestidos de traje, entre los que destaca el Agente Smith.

En *The Matrix*, la primera de las entregas de este universo narrativo, presenciamos al inicio una aparente diégesis, la historia de Thomas Anderson, un programador que tiene una doble vida, que transcurre entre su trabajo en el corporativo Metacortex y su identidad de *hacker*, Neo, quien ha cometido infinidad de crímenes informáticos. Luego quedará claro que esa en realidad es una metadiégesis, como todo lo que ocurre en la Matrix.

La línea narrativa principal emerge cuando Neo, en lugar de una azul que le habría permitido olvidar lo sucedido y permanecer en la metadiégesis de la realidad virtual, acepta tomar la pastilla roja que lo libera mostrándole el mundo dominado por las máquinas y en el que estas se encuentran en guerra contra los humanos liberados. Las transiciones de los personajes rebeldes entre la diégesis principal y las metadiégesis, ya sea en la Matrix o en los programas de entrenamiento para pelear en la realidad virtual, son ejemplos de lo que Genette llama transgresión de niveles narrativos o, como se estilaba en la tradición clásica, *metalepsis*:

[...] toda intrusión del narrador o del narratario extradieгético en el universo dieгético (*o de personajes dieгéticos en un universo metadieгético*,²¹ etc.) o, inversamente, como en el caso de Cortázar [aquí refiere el cuento “Continuidad de los parques”], produce un efecto de extravagancia ora graciosa (cuando se presenta, como en Sterne o Diderot, en tono de broma) ora fantástica. Vamos a ampliar a todas esas transgresiones el término de *metalepsis* narrativa. (Genette, 1989: 290)

20 El concepto de metaverso o metauniverso fue utilizado y definido por Neal Stephenson, en su novela de cyberpunk *Snow Crash* (1992), como un mundo virtual ficticio en tercera dimensión, al que acceden los participantes a través de gafas de realidad virtual y terminales públicas. El término ha sido adoptado por especialistas en computación (Flichy, 2014: 702).

21 El uso de cursivas es nuestro.

La posibilidad de transitar hacia adentro o hacia afuera de la Matrix, posible para el protagonista gracias a esa pastilla roja provista por los rebeldes, permite establecer la diferencia entre diégesis principal, la guerra con las máquinas, y la metadiégesis, la dinámica experimentada dentro de la Matrix. En ambos casos se trata de planos de la narración con mundos igual de fantásticos, que rompen la lógica realista. Sin embargo, la metadiégesis se caracteriza por aparentar ser más real que la realidad misma. Esa subyugante ilusión de realidad es utilizada para mantener conectados al sistema a los seres humanos manipulados por las máquinas como fuente de energía eléctrica. En la construcción y la transgresión de ese mundo virtual se encuentra la clave para comprender la experimentación narrativa desarrollada por la saga de *The Matrix* con los medios virtuales, que específicamente le otorga su carácter de metaficción intermedial: estrategias de comunicación entre los individuos que conforman la comunidad virtual. Estas sirven tanto para la reproducción del sistema implantado por las máquinas como para encontrar mentes correspondientes a cuerpos susceptibles de ser liberados por los rebeldes.

Vuelta a la teoría de la reflexividad filmica

En cuanto a la teoría más general de la reflexividad filmica, hemos retomado aquí un artículo en el que el académico español Pedro Javier Pardo García hace especificaciones en un terreno complejo y difícil de describir. En su argumentación define específicamente la *auto-referencialidad* como un proceso intramedial, el cine que reflexiona narrativamente sobre su medio; la *autoconsciencia*, como característica de una obra que se refiere a sí misma; el *metacine*, que abarca todo el ámbito de la reflexividad filmica primaria; y la *metaficción cinematográfica*, como un tipo de *metacine autoconsciente* de manera primaria o protagónica.

Por otro lado, entre las sutilezas y posibilidades de la reflexividad destacan casos como el del teatro de Bertolt Brecht, con frecuencia ejemplo de autoconsciencia sin autorreferencia, es decir, de obras que son autoconscientes sin referirse de manera explícita ni al teatro ni a ellas mismas. A esto lo llama Pardo García *autoconsciencia encubierta*. Para evitar entonces una lectura falaz de un filme

autoconsciente encubierto, habrá de atenderse la presencia de una *epifanía metaficcional*:

Pero la alta probabilidad de este riesgo no debe impedirnos constatar la existencia de formas más sutiles o tapadas de autoconciencia, al igual que los excesos cometidos en nombre de tantos buenos principios no cuestionan el principio mismo. Por ello, en vez de negar la categoría, proponemos una condición necesaria para reconocer su presencia en un filme específico y evitar tales excesos: la existencia de un marcador de autoconciencia, de un nexo de unión entre autorreferencia y autoconciencia, eso que en otro lugar (2011) hemos llamado *epifanía metaficcional* (la revelación inequívoca por parte de la obra de su naturaleza ficcional o discursiva). Esta es una base objetiva para desplegar la retórica del crítico y hasta una invitación por parte del autor para hacerlo. (201: 66)

Esta misma autoconciencia encubierta también puede ser desplegada mediante la referencia a otras artes o medios como *autoconciencia encubierta intermedial* o, como preferimos aquí, *metaficción intermedial*.

***The Matrix* como exploración intermedial**

La primera película de la saga inicia con la que luego sabremos es una metadiégesis desarrollada en el mundo virtual. En la revelación de la diégesis principal, donde se lleva a cabo la guerra entre la población humana liberada y las máquinas creadoras de la Matrix, explícita en la metalepsis de Neo, radica la primera gran epifanía metaficcional de esta obra. Para especificar esta exploración en obras que, como *The Matrix*, reflexionan sobre su medio a través de otros, bien podríamos utilizar la noción de *epifanía intermedial*.

El proceso por el cual se despliega dicha epifanía en el filme de las Wachowski se encuentra expuesto en varias secuencias, que se presentan a lo largo de los primeros cuarenta minutos de la película. Se prepara, primero, con los contactos de Trinity, vía mensaje de texto y luego en persona, para advertirle a Neo que está cautivo y en peligro, como lo están quienes se preguntan qué es la Matrix. Después, se muestra la operación de los agentes de seguridad de la Matrix en Metacortex intentando evitar la liberación de Neo, su captura y posterior intervención a través de un “bicho” electrónico, un dispositivo de rastreo, que le implantan en el cuerpo.

Una llamada de Morpheus, en la que le informa que es “el elegido”, precede al encuentro con los rebeldes en un auto en que extraen el bicho y el hacker es llevado a la entrevista en que el líder insurrecto le da a elegir entre dos pastillas; la azul para permanecer y la roja para salir de ese mundo de apariencias.



Figura 10. *The Matrix* (Village Roadshow/Warner Bros./Silver Pictures, 1999).

Luego de tomar la píldora roja, Neo es guiado por Morpheus a una sala de controles en la que se le explica que la píldora es un programa de rastreo interruptora de su señal, para determinar su ubicación real en la red de ordeña de energía eléctrica. Luego de una crisis provocada por lo que cree es una alucinación, un espejo líquido que comienza a invadir su cuerpo, Neo despierta conectado aún a la red de generación de energía creada por las máquinas.

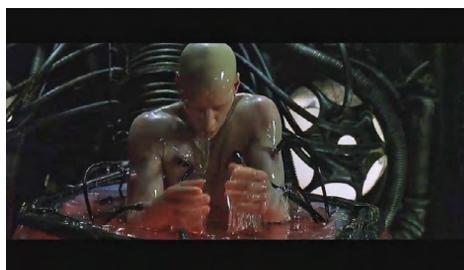


Figura 11. *The Matrix* (Village Roadshow/Warner Bros./Silver Pictures, 1999).

Ya desconectado y desechado por las máquinas, el protagonista es rescatado y llevado por los rebeldes a su nave. Ahí se recupera y, por último, sufre una crisis corporal y de negación ante la realidad a la que ha despertado y que Morpheus le ha mostrado, conectados ambos a un simulador. Para esa inmersión en el simulador utilizan la misma

conexión física directa al cerebro que las máquinas utilizaban para mantener a los humanos conectados a la Matrix.



Figura 12. *The Matrix* (Village Roadshow/Warner Bros. /Silver Pictures, 1999).

El despertar de Neo a la cruda realidad en la que viven los rebeldes que lo han rescatado se vuelve una doble epifanía intermedial: la suya y la nuestra. Nos sitúa como espectadores no sólo ante la falsedad de esa metadiégesis virtual en que ha vivido el hacker, sino que expone el mecanismo de control, opresión y explotación de los humanos que subyace a ese mundo artificial operado por las máquinas.

Conclusiones

Como se ha podido observar, en ambos relatos cinematográficos se ejerce una autorreferencia encubierta. En el caso de *Videodrome* se inserta el medio televisivo con la finalidad de explorar los dos niveles de narratividad propuestos por Gaudreault (1995), es decir, la mostración y la narración. La metaficción intermedial (una ficción televisiva dentro de la ficción cinematográfica) se establece cuando en la secuencia analizada un personaje se expresa a través de la señal televisiva, recordando que en dicho pacto de ficción la transmisión proviene de la misma narración y mostración cinematográfica.

Este tipo de metaficción también podría entenderse como una especie muy elaborada de *remediación*, en los términos expuestos por Antonio J. Gil González: “apropiaciones significativas en un medio de

lenguajes, contenidos o imágenes de medios ajenos” (2012: s. p.). En otras palabras, la presencia de un lenguaje o medio en otro (televisión en cine) queda enmarcado en un nuevo relato autorreflexivo en varios sentidos. Bajo este enfoque de análisis de la cuestión intermedial, se ha propuesto interpretar el texto fílmico como una crítica sociocultural a la relación existente entre mente y cuerpo desde la producción de los mass-media. Por ello, se hace relevante entrever las conexiones que dan paso a la emulación de nuevas sinergias transmediales, intra-mediales e hipermediales.

Asimismo, si bien el análisis del concepto de reflexividad fílmica está delimitado por el propio lenguaje cinematográfico, cabe destacar la densidad semántica a la que pertenece una película, pues los hipertextos van más allá del intercambio semiótico entre el cine y la televisión, sin olvidar que tanto el cine como la televisión son medios audiovisuales que implican correspondencias narrativas similares.

Esta inserción del medio televisivo en el cinematográfico no debe reducirse a un mero proceso de visualización efectista o de inmanencia estilística, sino más bien a un recurso narrativo que intentaría *transmedializar* la iconografía de la ficción cinematográfica, debido a que la historia ya no se supedita a la diégesis principal, sino que incluye otra de tipo metaficcional. Dichas conexiones existentes entre un medio y otro mantienen viva cierta referencialidad que potencia su recepción, sólo reconocible por un espectador con repertorio o bagaje específico. Al mismo tiempo hay que señalar que tampoco ha sido el objetivo de esta propuesta de análisis anclarse en un debate sobre conceptos de traducción o adaptación, dado que el interés de este ensayo es acerca del concepto de reflexividad fílmica.

En cuanto a *The Matrix*, al exponer los mecanismos de los avatares, agentes de esa realidad virtual, muy parecidos a los de un videojuego, se nos muestran los propios del cine contemporáneo y de sus imágenes generadas por computadora (CGI). Además, se guía al espectador hacia una postura ideológica antisistema por medio de los protagonistas rebeldes, hackers que utilizan la red de control de las máquinas para liberar de su letargo y alienación a los humanos cautivos de las máquinas. Así como el *distanciamiento* brechtiano implica estrategias para mostrar a su público la falsedad en el espectáculo que presencia, *The Matrix* muestra tanto el mundo falaz cibernético en

que viven sus personajes como las consecuencias de la exposición a dicho mundo embaucador para quienes lo experimentan sin ponerlo en cuestión. Y, dado que las máquinas controlan el cerebro de los humanos sometidos, estas consecuencias incluyen la muerte y descarte de quienes ya no sirvan como generadores de energía.

Tanto en la trilogía de *The Matrix* como en *Videodrome* se repite un patrón vigente en algunas películas que toman otro medio como objeto de su narración: el cine se erige en el vehículo capaz de contar una historia con el poder de ilustrar y reflexionar sobre las cualidades de ese otro medio, sea este el ciberespacio, el teatro, el periodismo, la televisión, etcétera. Pero el proyecto de narración transmedial de las Wachowski va mucho más allá, porque constituye al resto de los medios, los cómics, las animaciones y videojuegos, como soportes que se encuentran al mismo nivel estético y expresivo del cine al momento de narrar episodios necesarios para entender a cabalidad la historia de ese mundo colapsado por la guerra entre humanos y máquinas.

Referencias

- Alazraki, Jaime (1983). *En busca del unicornio: los cuentos de Julio Cortázar. Elementos para una poética de lo neofantástico*. Madrid: Gredos.
- Benjamin, Walter (2001). "Para una crítica de la violencia". *Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones IV*. 3ª edición. Traducción de Roberto J. Blatt Weinstein. Madrid: Taurus, 23-45.
- Bolter, Jay David y Richard Grusin (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Cronenberg, David (1983). *Videodrome*. Canadá: Canadian Film Development Corporation (CFDC), 89 min.
- Flichy, Patrice (2014). "The Social Imaginary of Virtual Worlds". *The Oxford Handbook of Virtuality*. Mark Grimshaw (ed.). Oxford: Oxford University Press, 698-710.
- Gaudreault, André (2011). *Cine y literatura. Narración y mostración en el relato cinematográfico*. Traducción Raquel Gutiérrez Estupiñán. México: Ediciones de Educación y Cultura, UNARTE.

- Gaudreault, André y Philippe Marion (2002). "The Cinema as a Model for the Genealogy of Media", *Convergence*, vol. 8, núm. 4, 12-18. <https://doi.org/10.1177/135485650200800402>
- Genette, Gérard (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Gil González, Antonio J. (2012). *Narrativas. Intermediaciones, novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca, España: Universidad de Salamanca.
- González de Canales, Júlia, et al. (eds.) (2017). *Metamedialidad. Los medios y la metaficción*. Étevaux: Éditions Orbis Tertius.
- Gorostiza, Jorge y Ana Pérez (2003). *David Cronenberg*. Madrid: Cátedra.
- Hermanas Wachowski (1999). *The Matrix*. Estados Unidos / Australia: Village Roadshow Pictures-Warner Bros., 131 min.
- Higgins, Dick y Hanna Higgins (2001). "Intermedia". *Leonardo*, vol. 34, núm. 1, 49-54. <https://www.muse.jhu.edu/article/19618>
- Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Laure-Ryan, Marie (2005). "Media and narrative". *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. David Herman, Manfred Jahn y Marie-Laure Ryan (eds.). Oxford: Routledge, 288-292.
- Pardo García, Pedro Javier (2015). "Hacia una teoría de la reflexividad filmica: la autoconciencia de la literatura al cine". *Transescrituras audiovisuales*. José Antonio Pérez Bowie y Pedro Javier Pardo García (eds.). Madrid: Sial Pigmalión, 47-94.
- Rajewsky, Irina (2005). "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality". *Intermedialités*, núm. 6, 43-64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Rippl, Gabriele (2015). "Introduction". *Handbook of Intermediality. Literature - Image - Sound - Music*. Gabriele Rippl (ed.). Berlín / Boston: De Gruyter.
- Ródenas de Moya, Domingo (2005). "La metaficción sin alternativa: un sumario". *Revista Anthropos: Huellas del conocimiento*, núm. 208, 42-49.
- Schröter, Jens (2012). "Four models of intermediality". *Travels in Intermedia[lity]. ReBlurring the Boundaries*. Bernd Herzogenrath (ed.). Lebanon, New Hampshire: Dartmouth College Press, 15-36.
- Waugh, Patricia (1984). *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. 1ª ed. Londres: Routledge.
- Wolf, Werner (2005). "Intermediality". *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. David Herman, Manfred Jahn y Marie-Laure Ryan (eds.). Oxford: Routledge, 252-256.

Adaptación, transmedialidad e intertextualidad en *Celle que vous croyez* (novela y película)

Raquel Gutiérrez Estupiñán
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Resumen

En este capítulo se estudian diversas facetas del proceso de la adaptación de la novela *Celle que vous croyez* al cine. Una primera parte se ocupa de problemas relativos a la *fabula* y el *syuzhet*, con base en propuestas teóricas de Kafalenos (2006), Gaudreault y Marion (1998) y Gaudreault y Groensteen (1998). En seguida, la reflexión se centrará en cuestiones de intermedialidad e intertextualidad, siguiendo principalmente a Irina Rajewsky (2005). Se abordan asimismo aspectos relacionados con otras temáticas presentes en la obra literaria y en el filme.

Palabras clave: adaptación, intermedialidad, intertextualidad, literatura, cine.

Abstract

In this chapter, various facets of the process of adapting the novel *Celle que vous croyez* (Camille Laurens, 2016) to the cinema are studied. The first part deals with problems related to the *fabula* and the *syuzhet*, based on theoretical proposals by Kafalenos (2006), Gaudreault and Marion (1998) and Gaudreault and Groensteen (1998). Next, various aspects of intermediality and intertextuality are examined, following

the works of Irina Rajewsky (2005). Other themes present in the literary work and in the film are also addressed.

Keywords: adaptation, intermediality, intertextuality, literature, cinema.

Va mourir!
[¡Muérete!]

Introducción

Estamos tan acostumbrados a ver películas por las historias que nos cuentan que es frecuente ignorar *cómo* se cuentan esas historias, usando todos los elementos técnicos que intervienen en una filmación. Según Ryan y Lenos (2020), contar una historia en el cine, en el caso de películas basadas en obras literarias, requiere de una serie de decisiones, empezando por las de quien escribe el guion, para elegir qué partes de la historia se van a mostrar en la pantalla. En el caso de las transposiciones/adaptaciones, no se puede trasladar la totalidad del contenido del texto-fuente, es necesario seleccionar. La siguiente decisión es del director, para la elección de las tomas, y luego cuáles conservar, a partir de la manera en la que actrices y actores “encarnan” o dan vida a los personajes de la historia. Cada aspecto es importante, y cada uno incide en algún aspecto del relato. Se requieren diferentes modos de narración, según sea el caso. Narrar en un filme no es sólo representar al personaje y lo que experimenta, sino también mostrar su entorno y el medio social en el que se desenvuelve. Una historia puede ser contada mediante todos los elementos que intervienen en una filmación, desde los movimientos de cámara y la composición de las tomas hasta el color y la dirección.

En lo que sigue empezaremos por abordar la problemática de la adaptación a partir del examen de la *fabula* y el *syuzhet* en *Celle que vous croyez*, novela (2016) y filme (2019),¹ que incluirá algunas

1 Los datos de la novela aparecen consignados en el apartado de Referencias. Hay versión en español: *Clara y Claire*, traducción de Juan Gabriel López Guix,

reflexiones sobre la comprensión y la interpretación de lectores y espectadores. En seguida nos ocuparemos de lo relativo a la adaptación. Para lograr lo primero seguiremos la propuesta de Emma Kafalenos (2006) y las reflexiones de André Gaudreault y Philippe Marion (1998); Groensteen (1998) será nuestro guía para examinar cuestiones específicas del proceso de adaptación de la novela a la película del mismo título. Finalmente, para lo relativo a la intertextualidad y la intermedialidad, recurriremos a varios estudiosos que se han ocupado del tema, y de manera especial a Irina Rajewsky (2005).

La *fabula* y el *syuzhet* en el proceso de adaptación

La *fabula*

Emma Kafalenos (2006: 54) nos recuerda que la representación de eventos secuenciales se va incrementando a medida que el lector/el espectador² accede al conocimiento de lo que se cuenta, y necesariamente se percibe en sucesión. La secuencia en la que se revelan los eventos en una representación guía los contenidos de la configuración que establece quien percibe. El poder de dicha configuración para la interpretación puede ser muy considerable. Detengámonos un momento para explicar estos conceptos relevantes en la propuesta de Kafalenos: comprensión, configuración e interpretación.

La comprensión es un acto, o una serie acumulativa de actos, mediante el cual se aprehenden las complicadas relaciones de partes que sólo pueden ser experimentadas *seriatim*. Comprender eventos como una configuración –es decir, en una red de relaciones– es captar cierto número de ellos como un solo complejo de relaciones (38).³ Por su parte, la interpretación es el acto de ver un evento dado en relación

Madrid, Sitara, 2020. Para este trabajo utilicé la versión en la lengua original; por ello, conservaré el título de la novela y del filme en francés. Este último, en México se tradujo como *No soy quien crees*, y en España con el mismo título de la versión de la novela en castellano.

- 2 La propuesta teórica de Kafalenos (2006) se centra en el texto verbal; sin embargo, sus observaciones son válidas para el caso de la narración cinematográfica.
- 3 Louis O. Mink define la comprensión como el acto individual de ver-cosas-en-conjunto (en Kafalenos, 1996: 38).

con la configuración de eventos en la que ese evento se comprende, es decir, es contextual y depende de los otros eventos en la configuración en la que un evento es percibido. La interpretación de un evento puede cambiar cada vez que la configuración en la que es percibido se expande o decrece en respuesta a información nueva (39). Kafalenos (55) propone que en los relatos, ficcionales o no, la representación moldea la interpretación de acuerdo con esta secuencia, conectada causalmente:

1. La focalización⁴ controla qué eventos son mostrados y en qué secuencia de la representación.
2. La secuencia en la que la representación da a conocer los acontecimientos guía la formación de una configuración.
3. La configuración moldea la interpretación.

Antes de continuar, abordaremos el concepto de *fabula*, estrechamente relacionado con lo que acabamos de exponer. Un punto esencial en la propuesta de Kafalenos –a la cual nos adherimos– es que, siguiendo las reflexiones de Rimmon-Kenan,⁵ se considera que la *fabula* se revela a través del *syuzhet*; es decir, hay un distanciamiento teórico con respecto a la idea de los formalistas rusos, en el sentido de considerar la primera como materia prima, que será “trabajada” por el segundo.⁶ La *fabula* queda definida como un constructo que los receptores de un texto narrativo hacen a partir del *syuzhet*. Se abre la posibilidad de comparar distintas percepciones de la *fabula*, así como la de poner de relieve su inestabilidad a medida que crece y se transforma durante procesos de percepción individuales (37). Considerar *fabula* y *syuzhet* como secuencias paralelas permite concebir instancias de información diferida o suprimida como vacíos que se presentan en una y/o en otro. Tenemos así dos patrones

4 Término propuesto por Gérard Genette para denotar la restricción y la orientación de información narrativa referente a la percepción, la imaginación, el saber o el punto de vista de un personaje (David Herman *et al.*, 2005, 2008, entrada Focalization).

5 En *The Concept of Ambiguity – The Example of James* (1977), referencia de Kafalenos (2006).

6 *Fabula*: secuencia cronológica que se abstrae de la representación. *Syuzhet*: la representación de los eventos, tal como accedemos a ellos (Kafalenos, 2006: 36).

que se pueden presentar en las *fabulas*. Cada patrón revela información o la oculta, y con ello guía al perceptor para incluir u omitir eventos en la configuración que va conformando (53). Lectores y espectadores construyen *fabulas* conforme leen o miran, e interpretan los eventos también mientras van siendo revelados en relación con la configuración que han conformado en cierto momento de la lectura o de la visión del filme. Cuando la configuración cambia, con la inclusión de nuevos datos, las interpretaciones se mueven (53). La importancia de los vacíos radica en que la información diferida o suprimida no se incluye en la configuración, ni en el proceso de construcción de la *fabula*, y la ausencia de información afecta la interpretación de los eventos presentados (55).

Las propuestas teóricas anteriores son observables en *Celle que vous croyez*,⁷ de modo notable en las secuencias ligadas a la muerte/no muerte de Chris/Alex.⁸ Una vez que Claire ha roto su relación con su joven amante y retoma su vida normal (de profesora de literatura en la universidad, miembro de un grupo de amigos y madre de dos hijos de los que debe ocuparse de vez en cuando), un día concierta una cita con Jo/Ludo (un amante anterior a Chris/Alex, a través del cual entabló la relación virtual). Este le dice que su amigo se había suicidado luego de sufrir una terrible decepción por culpa de una “loca” que, a través de las redes sociales, primero lo enganchó y luego lo dejó caer; la película retoma esta parte del relato de Claire, en una secuencia cercana al desenlace. A partir de esta información el lector/el espectador insertará el evento en la construcción de la *fabula*; sobra decir que Claire, dentro de la diégesis, también interpretará acontecimientos de acuerdo con esta información.

Considerando la novela como O¹ (texto fuente) y el filme como O² (nuevo texto),⁹ es preciso señalar modificaciones en las *fabulas* de uno

7 Sinopsis: Internada en una clínica psiquiátrica debido a una depresión profunda, Claire (profesora universitaria, 50 años, divorciada, madre de dos hijos), a lo largo de las entrevistas con su psiquiatra le cuenta cómo entabló una relación virtual con Chris/Alex (fotógrafo, treintañero). Para no revelar su edad, Claire se construye una identidad virtual a través de Facebook. Lo que empieza como un juego se vuelve más y más complejo.

8 El personaje en cuestión se llama Chris en la novela, y Alex en el filme. Lo mismo aplica para el personaje de Jo/Ludo.

9 Estas denominaciones (O¹ y O²) se deben a Thierry Groensteen (1998); son retomadas por Pérez Bowie (2010).

y otro de estos objetos, debido a las incidencias que tienen en ambos soportes. En los pasajes de la novela y en la secuencia del filme relativos a la muerte/no muerte de Chris/Alex, lo primero que debemos señalar es que, en el texto verbal, el especialista encargado del seguimiento de Claire en la clínica psiquiátrica es el Dr. Marc B., un hombre joven que se enamora de su paciente. En el filme esa función está a cargo de una psiquiatra, la Dra. Catherine Bormans. Como puede apreciarse a partir de estos datos, el género de la persona con la que Claire interactúa a lo largo de las sesiones incidirá en el desarrollo de la trama –en el *syuzhet*, para ser precisos–: atracción sexual por parte del médico, confrontación constante con la psiquiatra, como veremos más adelante. Tanto en O¹ como en O², los psiquiatras deciden contactar a Jo/Ludo para interrogarlo acerca del evento que ha perturbado tan profundamente a Claire. En la novela, Marc busca a Jo a través de Facebook, se encuentra con él y obtiene la verdad: por despecho y por vanidad, Jo inventó el suicidio de su amigo. El psiquiatra pensaba que conocer la verdad sería beneficioso para su paciente, puesto que eliminaría sus sentimientos de culpabilidad. Sin embargo, el efecto fue contrario: Claire cae en una depresión profunda porque, según Marc, la idea de la muerte de Chris era lo que la mantenía viva. Este fragmento es bastante extenso (97-98 y 124-133) y, además de contar la acción de buscar a Jo, abunda en reflexiones por parte del médico.¹⁰

En el filme, esta secuencia se presenta de modo directo, a través de los recursos del cine (minutos 1:30:24 a 1:33:11); es decir, no tenemos acceso a los razonamientos de la psiquiatra, sólo percibimos, en su perplejidad al escuchar las palabras de Claire, que no cree que las cosas hubieran sucedido así. Las imágenes que muestran a Catherine conduciendo su automóvil hacia el punto del encuentro concertado con Ludo (se utiliza una superposición de imágenes de la pantalla de internet, que comprimen el proceso de búsqueda de datos sobre Ludo; es

10 He aquí un breve ejemplo del discurso de Marc: “Entonces cometí mi segundo error. Me faltó perspicacia, o tal vez lucidez profesional. Me pareció que, en el caso de esta paciente, el principio de realidad tendría efectos benéficos. Que al sacarla del universo imaginario que la estaba destruyendo, al hacerle ver que había sido manipulada, que la víctima era ella –no había matado a nadie, a ella la habían matado– yo iba a ayudarla, a socorrerla. Quería salvarla [...]. Lo que sucedió fue lo contrario. Creí darle esperanza: nadie se había muerto por ella. Y lo que le proporcioné fue desesperanza: nadie se había muerto por ella. Comprendí demasiado tarde que esa muerte la hacía vivir” (130-131).

un buen ejemplo de injerencia de lo intermedial en el desarrollo de la historia) dan cuenta del trayecto hacia un encuentro con lo “real”, para poner a prueba lo que Claire le ha contado y que parece ser el motivo de su estado mental. El diálogo entre Catherine y Ludo se presenta de modo bastante detallado. Conversan en el auto de la psiquiatra; son mostrados desde el asiento trasero, la cámara va de uno al otro, en lugar de *raccords* de frente:

1:32:01

Ludo: [...] Unos meses después ella me llamó por teléfono. Le dije que él había muerto por su culpa. Que se había suicidado. Mi amigo se estaba volviendo loco y a mí no me queda el papel de cornudo. Entonces, le dije una mentira.

1:33:43

Catherine: No comprendo. ¿Quiere decir que no está muerto?

Ludo: [Niega con la cabeza] No. No. Inclusive acaba de ser papá.¹¹

La secuencia se cierra con la imagen de unas gaviotas volando sobre el mar. Es un día nublado, todo se ve gris.

La entrevista con Jo/Ludo da lugar a una secuencia insertada, poseedora de una notable autonomía, como se puede comprobar mediante el esquema de funciones propuesto por Kafalenos (2006):¹²

Secuencia “Entrevista con Jo/Ludo”

Equilibrio inicial: Los psiquiatras escuchan lo que cuenta Claire

A Se enteran del suicidio de Chris/Alex (evento que ha perturbado a Claire)

B ∅

C Deciden investigar lo que sucedió

11 Las citas del texto de la novela y los parlamentos del filme son traducciones de la autora de este trabajo.

12 Una de las propuestas más fructíferas de Emma Kafalenos (2006) consiste en que, partiendo de las 31 funciones identificadas por Propp para el corpus que él examinó, la autora establece una serie de once funciones. Con ello, ofrece una herramienta de diagnóstico de narratividad susceptible de aplicarse a cualquier tipo de texto narrativo, ficcional o no. Las funciones que identificamos en *No soy quien crees* son las siguientes: A=evento disruptor o evaluación de la situación; C= decisión del actante; C'=acto inicial del actante C para aliviar A; F=el actante adquiere algún poder; G=el actante llega al lugar para H; H= acción principal del actante C para aliviar A; I o I_{neg}=éxito o fracaso de H; K=nuevo equilibrio. Las funciones A, C, C', H, I, K dibujan un ciclo completo; las demás pueden o no estar presentes en el relato. El Equilibrio inicial no es una función (41).

C' Buscan datos sobre Jo/Ludo en la red

F Encuentran datos sobre Jo/Ludo, que permiten localizarlo

G Acuden a la cita concertada

H Explican a Jo/Ludo el estado de la salud mental de Claire; Jo/Ludo confiesa su mentira

En la novela:

I_{neg} Al enterarse de que Chris está vivo, Claire cae en depresión profunda

En el filme:

I Al enterarse de que Alex no murió, Claire se siente liberada

En la novela:

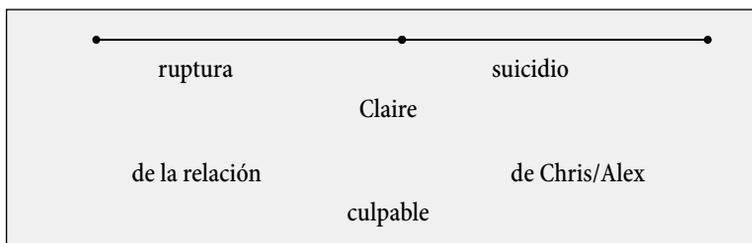
K Claire convive con los residentes de la clínica psiquiátrica, preparan una obra de teatro

En el filme:

K Claire se despidió de Catherine. Escucha el tono de llamada en su celular

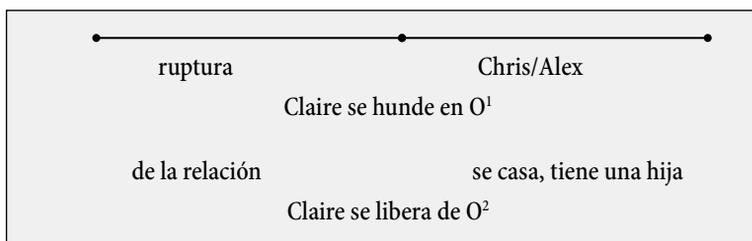
Las divergencias conducen a la construcción de dos *fabulas* diferentes. La de la novela exige más trabajo por parte del lector, debido a la presencia de reflexiones y digresiones. En la película, la historia se presenta con más claridad, sin que las ambigüedades se eliminen por completo. Esta posibilidad de dos *fabulas* distintas, tanto en O¹ como en O², radica en la mentira orquestada por Jo/Ludo. Con la información recibida en primera instancia, tanto los personajes (Claire y los psiquiatras) como los lectores o los espectadores construiremos una *fabula* en la cual el trastorno psíquico de Claire se debe al sentimiento de culpabilidad que suscita en ella la supuesta muerte de Chris/Alex. No obstante, como acabamos de ver, la iniciativa de los psiquiatras añade interés narrativo a la historia. En el proceso de construcción de nuestra *fabula*, al recibir la información completa, es preciso sustituir un elemento (la muerte de Chris/Alex) por otro (la no muerte). Ya hemos mencionado que, al conocer la verdad, en la novela el estado mental de Claire empeora, mientras en el filme ella se siente aliviada, y tiene lugar un ritual de purificación por medio de la lluvia (en el minuto 1:33:55). Esto último puede tener un carácter simbólico, no sabemos si en realidad se expuso a la lluvia, o la escena es una metáfora del ritual. De ahí que el resultado sea negativo (I_{neg}) en la novela,

y positivo (I) en la película. Nos encontramos ante lo que Rimmon-Kenan (en Kafalenos 2006) caracteriza como ambigüedad estructural, resultante de la coexistencia de dos *fabulas* mutuamente excluyentes (o bien Chris/Alex está vivo, o no lo está). A partir de la información recibida podemos construir una *fabula* α , representada en el Esquema 1a:



Esquema 1a (elaboración propia).

Esta construcción se verá reflejada en el *syuzhet*. Desde luego, en los diferentes soportes semióticos, los hechos se revisten de acuerdo con las posibilidades de cada medio. Al enterarnos de que Chris/Alex no murió, la *fabula* β será distinta, como se aprecia en el Esquema 1b:



Esquema 1b (elaboración propia).

En el caso que analizamos, sin embargo, conviene introducir un matiz. Si bien estamos ante dos *fabulas*, una de ellas proviene de la construcción de un evento que no se realizó. La historia derivada de una mentira, entonces, detona, en la construcción de una *fabula*, un elemento que deberá ser desechado cuando se disponga de nueva y “verdadera” información.

Hay otro mecanismo que incide de modo determinante en la construcción de la *fabula*. Es frecuente que, a lo largo del establecimiento de esta, nos encontremos con que hay vacíos de información, los cuales impedirán su construcción completa, y por lo tanto van a

incidir en la comprensión y en la interpretación de los eventos narrados. Estos huecos pueden dar lugar a dos patrones: o bien la información es diferida, y cuando se nos proporcione podremos completar la *fabula*, o bien la información se suprime, y no habrá manera de llenar todos los vacíos.¹³

El caso de transposición que examinamos ofrece un buen ejemplo para observar la incidencia narrativa de los vacíos en la *fabula*, en este caso, información diferida. Cuando, durante las conversaciones con sus médicos, Claire se refiere a las primeras etapas de su relación con Chris/Alex, sale a colación lo relativo a la elección de la foto de su perfil en Facebook. En algún momento del intercambio de mensajes, Chris/Alex pide una imagen suya. Este evento se encuentra en la novela y en el filme. En la primera, Claire afirma haber buscado en Imágenes Google “*belle fille brune*” [“*mujer hermosa, trigueña*”] (Laurens, 2016: 38); de las muchas posibilidades que aparecieron, eligió una “al azar”. En una sesión posterior, cuando Claire cuenta que Chris insistió en ver una foto suya, se desliza un dato cuya relevancia se hará evidente más adelante; dice Claire: “Entonces, cuando por fin acabé por mandarle la foto de Ka... eh, de la bella trigueña, no sentí que fuera un engaño...” (63). Claire pronuncia el inicio del nombre de Katia. El psiquiatra manifiesta dudas sobre la elección de la foto, no cree que se haya debido al azar (64); Claire reconoce que fue un error (65), y se defiende hablando de todo lo que las mujeres tienen que hacer para ser amadas por los hombres. Ante la insistencia de Marc, Claire inventa otra mentira, a partir de reconocer que se trata de su sobrina: “Oh, vaya, si le interesa tanto, le voy a decir de dónde saqué esa foto, después de todo, me vale. Era una foto de mi sobrina Katia. Ahí tiene. ¿Contento? ¿De qué le va a servir?” (66). La mentira consistirá en contar una historia falsa sobre Katia: luego de pasar cierto tiempo con la familia de Claire, se fue a trabajar a otra ciudad, y al poco tiempo se suicidó (67-73). No se volverá a mencionar a Katia en el resto de la historia. Habrá que esperar a leer el Epílogo para obtener información que permita deshacer la *fabula* que Claire nos ha inducido a construir con respecto a su sobrina. En el epílogo –que el filme no retoma como tal, pero del cual aprovecha algún elemento– aparece

13 O bien lo hará cada lector/espectador, como sucede con los finales abiertos, en filmes o novelas.

el marido de Claire hablando con su abogado, pues quiere divorciarse de ella. Explica que se enamoró de Katia cuando fue a vivir con ellos, luego de la muerte de sus padres en un accidente automovilístico; que se enamoraron y quieren casarse; está en contra de que se le haga notar que Katia es su sobrina, y que es mucho más joven que él. Vemos que la información proporcionada por Claire en su momento no sólo es producto de una construcción, sino que de hecho se trata de información diferida.

¿Qué sucede cuando estos acontecimientos pasan a formar parte de la historia contada en la película? Ante la petición de la foto por parte de Alex, Claire se asusta y baja la tapa de su *laptop* [0:21:00]. En diálogo con la psiquiatra, reconoce que la “espiral” empezó cuando le da un rostro a Clara Antunès¹⁴ [0:21:40], el rostro de una mujer joven, trigueña, y la sube a Facebook. A la pregunta de la psiquiatra sobre el origen de la foto, Claire dice haberla elegido “al azar”, en Google [0:25:10]. Añade que Alex no la habría aceptado como amiga si hubiera enviado una foto suya, actual, “Una mujer con los párpados algo caídos y la tez marchita” (0:26:05). En casa, Claire mira un video de Katia haciendo *pole dance*, e imita sus sensuales movimientos [0:42:43]. En la siguiente sesión, la psiquiatra pregunta de dónde salieron la foto y el video; Claire le dice que es fácil conseguirlos en Facebook o en Instagram. Catherine insiste y Claire confiesa: “Era una foto de mi sobrina, si quiere saber”. Luego inventa una historia en la que Katia partió a vivir a Noruega.¹⁵ La psiquiatra muestra perplejidad y no queda convencida. Mucho más adelante [1:26:14-1:29:30], en una conversación al aire libre, Claire le cuenta a Catherine que Katia no se fue a Noruega, que ella y Gilles (marido de Claire) se enamoraron, y el efecto que tuvo en ella cuando su marido se lo dijo: “Me destruyeron. Ella me destruyó”. Explica que lo que quería de Katia era su juventud, su belleza; que envidiaba la felicidad que le había robado; sentía celos de ella y necesitaba sentirse querida: “Necesitaba que me

14 Este es el nombre que elige Claire en el momento de crear su página en Facebook. Le da a su yo virtual una filiación portuguesa, de nombre Clara, y agrega el apellido del autor António Lobo Antunes, cuyo nombre aparece en una publicación que se aprecia al lado de la *laptop*. Volveremos sobre este punto.

15 La reducción de la larga explicación sobre Katia en la novela a la que procede el filme es un ejemplo de compresión (véase Gutiérrez Estupiñán y VergaraVallejo, 2021).

prestaran atención, que me arrullaran, aunque fuera con mentiras” (1:29:30). Agrega, llorando, que no se había atrevido a decir todo esto, ni a ponerlo por escrito.¹⁶

Este ejemplo de información diferida, que conduce a la construcción de diversas *fabulas*, es una muestra de la inestabilidad de este elemento. Kafalenos (2006) propone que esta se observa a medida que la *fabula* crece durante el proceso de lectura, o de visión; las contradicciones entre las funciones que se asignan a los eventos presentados y la posición de estas en la *fabula* completa permiten a lectores y receptores participar en el juego de construcción de significancias. Por otra parte, no hay que olvidar que interpretamos los eventos como funciones de acuerdo con las configuraciones que establecemos en el momento en que tomamos conocimiento de estos, y que construimos la *fabula* ordenando en una secuencia cronológica los acontecimientos que el texto nos revela. Los vacíos temporales, como hemos visto en las secuencias analizadas, no tienen efecto en la *fabula* final construida por lectores/espectadores (57), puesto que al proporcionar información sobre los eventos que en cierto momento faltaban, la *fabula* se completa. Un ejemplo de esta inestabilidad lo encontramos cuando Catherine recibe información para construir una *fabula*, pero los datos que le proporciona Claire no la convencen, por lo que se resiste a utilizarlos, deja el hueco, realiza sus propias indagaciones y, una vez poseedora de información válida, se la proporciona a Claire, quien a su vez procederá a rehacer el relato con respecto a Alex. En la novela, Claire le dará un tratamiento distinto a esta información.

El *syuzhet*

Ahora bien, en su texto sobre los efectos de la información diferida o suprimida, Kafalenos (2006) casi no se refiere al *syuzhet*, aunque menciona que los vacíos encontrados en el arreglo de los eventos, tal como los aprehende el lector/el espectador, necesariamente inciden en la construcción de la *fabula*.¹⁷ André Gaudreault y Philippe Marion

16 En la novela, lo relativo a Katia está consignado en la comparecencia de Marc ante sus colegas (63-73 de la edición utilizada). No hay referencia a las emociones que Claire manifiesta, y que en el filme se muestran una y otra vez.

17 Aparte de asumir, a diferencia de los formalistas rusos, que el *sjuzhet* revela la *fabula*, y no que esta es el material del cual el *sjuzhet* está hecho, Kafalenos (2006)

también retoman estos conceptos en un texto cuyo título es revelador: “Transescritura y mediática narrativa: el juego de la intermedialidad” (1998), interesante porque permite conectar el análisis narratológico con la reflexión sobre el papel del soporte del relato. Los autores abordan el hecho de la transemiotización a partir de la idea de que al pasar de un medio a otro el *syuzhet*¹⁸ sufre transformaciones “informantes” o “deformantes”, ligadas a la naturaleza propia de cada *syuzhet*. En el caso de la transposición de una novela a un filme, uno de los problemas a los que se enfrenta la escritura del guion –etapa previa a la toma de imágenes– es el grado de resistencia que presente el soporte verbal. Gaudreault sugiere el término de *adaptogenia* para referirse a la tendencia que muestran algunas obras a “sentirse mejor” en un medio que en otro,¹⁹ a “salirse de su ‘piel escritural’ para revestirse con los oropeles del cine” (Gaudreault, 1998: 270).

Con respecto a la *fabula*, su reconocida autonomía no significa que no necesite recurrir a un medio, verbal u otro. Por lo tanto, es posible extraer un núcleo de acciones que serían ‘comunes’ a la novela y al filme. De acuerdo con Gaudreault y Marion (1998), la *fabula* (o sus componentes) se encuentra comprendida dentro del *syuzhet*, pero sólo después de que aquella ha pasado por el crisol de lo que puede llamarse la puesta en *syuzhet* o, si se permite el neologismo, la *syuzhetización*. De manera que el *syuzhet* podría considerarse como el texto en tanto que está encarnado en un medio. Dicho de otro modo, sería el equivalente de la *fabula*-ya-mediatizada; es decir, su naturaleza es textual. La Tabla 1 presenta una cadena en la cual uno de los extremos estaría ocupado por la *fabula*, y en el otro extremo se encontraría el

trata las relaciones entre ambos elementos como una serie de eventos que el lector o el espectador expanden en el proceso de la lectura o del visionado. En la nota 4 de su texto, la autora señala que incluye la focalización como un componente de *sjuzhets* que se manifiestan en cualquier medio, y la voz como un componente de *sjuzhets* que se manifiestan en medios que incorporan lenguaje [verbal]. La *fabula* no se expresa en ningún medio: es una abstracción, ordenada cronológicamente, a partir de los eventos que un *sjuzhet* revela al perceptor.

- 18 Como ya lo hicimos en párrafos anteriores, adoptamos la transliteración del término en ruso propuesta por Gaudreault y Marion (1998: 38, ver nota 12). La escritura de *fabula*, en cursivas y sin acento, se debe a su carácter de término proveniente del latín.
- 19 En las “Conclusiones” del volumen sobre la transescritura (Gaudreault y Groensteen, 1998), Gaudreault da como ejemplo las múltiples adaptaciones que se han hecho de *El cartero siempre llama dos veces*.

vehículo semiótico, el soporte expresivo, el medio. En la parte media de la cadena se sitúa el *syuzhet*-estructura, el cual posee dos caras: una que mira hacia la *fabula* y la otra que mira hacia el medio (el *syuzhet*-texto). Los elementos incluidos en la segunda columna, que intervienen en la escritura del guion, desde luego se basan en el texto verbal; el resultado del proceso, el filme, se relaciona a su vez tanto con el texto fuente (la novela) como con su primera transformación, que cristaliza en el guion.²⁰

<i>fabula</i>	<i>syuzhet-estructura</i>	<i>syuzhet-texto</i>
Posee una configuración propia, relativamente compatible con cualquier medio; preprograma el proceso de transposición.	Es el lugar de encuentro entre lo contado y lo contante. Implica un mínimo de consciencia mediática.	Se encuentra en simbiosis con el medio, pues debe adaptarse a él (como a un molde). Aquí se plantean los verdaderos problemas de la adaptación.

Figura 1 (elaboración propia).

Para Gaudreault y Marion (1998: 43) es indudable la naturaleza propiamente textual del *syuzhet*, como resultado del encuentro de una *fabula* –historia como virtualidad pura, pues está abstraída de cualquier mediatización– con un medio. Esta idea no está alejada de la de Kafalenos (1996: 61, nota 4) cuando señala que concibe el *syuzhet* como una manifestación de eventos secuenciales en un medio dado y que incorpora, además de los componentes del medio mismo, factores temporales de duración y frecuencia en la forma en que se manifiesten, según el relato del que se trate.

Con la finalidad de captar la génesis y el estatuto de un relato mediatizado, Gaudreault y Marion (1998) proponen realizar un recorrido desde el medio hacia el *syuzhet* y la *fabula*; para referirse a ello emplean la noción de *mediática narrativa*. Un *syuzhet* tiene un rostro diferente según se exprese en forma verbal o escrita; estas diferencias se multiplican cuando el *syuzhet* se presenta en medios complejos,

20 Nos referimos al guion como síntesis de las etapas previas a las operaciones de toma de imágenes en movimiento. Desde luego, los elementos contenidos en el guion no consisten únicamente en los diálogos, sino que hay indicaciones múltiples en cuanto a otros elementos cinematográficos. También habría que considerar, cuando existen, los *story boards*, por ejemplo.

como el cine, el cómic o la televisión. Cada medio posee su propia energía para la comunicación y un potencial expresivo narrativo propio. A partir de una metáfora tomada de la química, Gaudreault y Marion (1998) explican que un medio sólo puede asumir la responsabilidad de comunicar una *fabula* desarrollando una reacción-*sjuzhet* cuya amplitud puede variar. Como proyecto narrativo, la *fabula* se encarna en interacción con un medio (un *sjuzhet*-texto), el cual es solidario con el *sjuzhet*-estructura. Como se ve, las propuestas de Kafalenos y de Gaudreault y Marion son complementarias y constituyen una herramienta con fuerza explicativa para abordar cuestiones de transposición, intermedialidad, transescritura y adaptación. Cada proyecto narrativo podría ser considerado de acuerdo con su *adaptogenia*: las historias tendrían la posibilidad de realizarse de manera óptima eligiendo al compañero mediático que más les conviniera. Esto explicaría que haya unas obras más adaptables que otras, e inclusive que algunas sean “inadaptables” (50). Habría que reconocer que los relatos poseen una determinada fuerza de atracción mediática. Para ir de un medio hacia otro, un relato debe aceptar que su masa y su aspecto se modifiquen en mayor o menor medida.

En el caso que nos ocupa, el material *Celle...* O¹ (novela) posee un potencial adaptogénico lo suficientemente denso como para encontrar en *Celle...* O² un medio ideal para manifestarse. Los elementos “informantes” (agregados de información que permiten los recursos del cine, a cargo de la mostración; ya mencionamos que, con respecto al papel de las nuevas tecnologías, el filme hace ver lo que la novela sólo puede mencionar verbalmente) y “deformantes” (el filme no retoma todos los elementos que contiene la compleja estructura de la novela: se limita a lo que tiene una mayor reportabilidad y ordena los eventos de manera más clara, facilitando el trabajo receptor) desembocan en un objeto (O²) muy diferente a O¹. Esta idea de la adaptogenia puede relacionarse con el proceso de la adaptación, en especial en la etapa de la escritura del guion, durante la cual se procede a la selección de los elementos de O¹ que van a ser retomados en O². Así, las diferencias entre elementos de la novela y el cine obedecerían, al menos en parte, a lo que quienes escriben el guion perciben como más adecuado para ser retomado en la película en ciernes.

El potencial adaptogénico percibido por Nabou, el director, al leer la novela de Camille Laurens, fue sometido a todo un trabajo para desembocar en *O*². Rasgos como la elección de una psiquiatra en lugar de un psiquiatra para escuchar el relato de Claire; el modo en que ambos proceden para contactar a Jo/Ludo y averiguar si Chris/Alex en realidad se suicidó; la reacción de Claire en la novela y en el filme al enterarse de que su ex amante sigue vivo; el tratamiento de lo intertextual, entre otros, constituyen muestras de la labor de los guionistas. Si podemos afirmar que novela y película comparten una misma *fabula*, de inmediato se percibe que el filme cuenta los mismos hechos, pero elige entre los materiales “más adaptogénicos” y deja de lado muchos otros. Desde la escritura del guion, como decíamos, se eliminaron partes de la novela que no eran de tanto interés, fueron consideradas poco atractivas o eran imposibles de ser incluidas debido a las limitaciones de extensión que impone un filme para su exhibición comercial. La estructura de la novela, que incluye un Prólogo, dos grandes partes (*I. ¡Muérete!* 1. Conversaciones con el Dr. Marc B., 2. Comparecencia del Dr. Marc B; *II. Una historia personal*. 3. Borrador de una carta para Louis O.) y un Epílogo, se comprime en el filme; podríamos decir que muchos elementos se diluyen, sin desaparecer por completo.²¹

La adaptación y el medio

A lo largo de esta reflexión hemos empleado varios términos para referirnos al paso de la novela al cine: transposición, transescritura, adaptación. En la conclusión a los trabajos presentados en el Coloquio de Cerisy (celebrado en 1993), reunidos en el volumen *La transécriture. Pour une théorie de l'adaptation* (Gaudreault & Groensteen, 1998), Gaudreault reconoce que no es posible prescindir del término ‘adaptación’, a pesar de ser inadecuado (268). Esta inadecuación se debe a que subyace la idea de comparación y de equivalencia²² entre

21 Por ejemplo, en el filme se utilizaron datos del Epílogo de la novela para definir el personaje de Gilles, ex marido de Claire, durante su breve aparición en la película.

22 Gaudreault nos recuerda la afirmación de Jean Châteauevert (1996), en el sentido de que una redundancia semántica entre materiales enunciativos diferentes es imposible. Contar lo mismo en otro medio ya no es contar lo mismo.

una obra matriz (el hipotexto) y una obra derivada (el hipertexto); pero, por otra parte, adaptación tampoco podría sustituirse adecuadamente por ‘transescritura’, debido al carácter abstracto de esta noción (273). Para Gaudreault, ‘adaptación’ se refiere a un procedimiento que consiste en apropiarse de una *fabula* para hacerla entrar en el corsé de un medio diferente a aquel para el cual estaba prevista, mientras que en ‘transescritura’ se infiere más bien un proceso, el proceso mismo de la escritura, ya sea literario, cinematográfico, cómic u otro.²³ En lo que sigue emplearemos el término ‘adaptación’ para examinar algunos rasgos del proceso adaptativo, según Groensteen (1998). La definición de Groensteen es la siguiente: “Se llama ‘adaptación’ a un proceso de traslado que crea una obra O² (el filme) a partir de una obra preexistente O¹ (*Celle que vous croyez*, novela) cuando O² no utiliza los mismos materiales de expresión que O¹”; es decir, cuando hay un cambio de soporte semiótico y medial.

En sentido estricto, la adaptación es la reencarnación de O¹ en un medio distinto al que le servía originalmente de soporte. Esta transemiotización, señala Groensteen (1998), no puede efectuarse sin que algunos elementos del texto-fuente experimenten alteraciones, pues cambiar de medio equivale a cambiar de significantes, y por lo tanto de texto.

Con respecto a las posibles alteraciones en la *fabula*, durante el proceso de adaptación, señala Groensteen (1998) que los personajes pueden ser modificados o redefinidos.²⁴ *Celle...* ilustra este hecho perfectamente. Para empezar, por la elección de Juliette Binoche para el papel de Claire, y la de Nicole Garcia como la psiquiatra, en lugar del joven Dr. Marc B. de la novela. Este cambio tiene repercusiones importantes en cuanto a la presencia del componente de género en el relato: en la novela Marc se enamora de Claire, y se ve obligado a dar una larga explicación ante el grupo de sus colegas de la clínica

23 No obstante, Groensteen (1998) se refiere a la adaptación como un proceso.

24 Groensteen da como ejemplo los *remakes*. Por su parte, Lotman (2000: 34) señala que, en la pantalla, el espectador no sólo ve al personaje, sino también a la actriz o al actor, el rostro que conoce bien por haberlo visto en otros filmes. Este sentimiento de familiaridad, de reconocimiento, es parte de la esencia de la percepción. Verstraten (2009), en el capítulo dedicado al impacto narrativo de la *mise en scène*, señala la importancia de la elección de actores y actrices, estilos de actuación y posicionamiento de los personajes.

psiquiátrica, al tiempo que en los últimos párrafos de la novela se deja entrever que esta relación va a prolongarse. En el filme, en cambio, los cuestionamientos entre Catherine y Claire, dos mujeres de edades semejantes, adquieren otra dimensión. En efecto, la psiquiatra le hace ver a Claire detalles como el que Alex no se hubiera enamorado de ella, sino de la imagen de la joven que ha tomado “prestada” de la red; que se convierta en la rival de sí misma –cuando Claire empieza a sentir celos de Clara, su yo virtual–; tampoco se cree la versión de que la fotografía hubiera sido encontrada al azar; al igual que Marc en la novela, decidirá tomar contacto con Jo/Ludo para averiguar la verdad con respecto al suicidio de Chris/Alex, como ya hemos anotado.

La identidad transmedial

El relato de la construcción de la identidad virtual/transmedial de Claire está ligado al recurso a las nuevas tecnologías, y pueden identificarse varias etapas. Claire no es novata en cuanto al empleo de dispositivos (laptops, celulares), sitios de internet²⁵ (aunque no sabía lo que era ‘insta’, se entera de que existe Instagram, y empezará a utilizarlo). En un primer momento, con la finalidad de buscar información sobre Jo/Ludo, crea su perfil personal en Facebook, para lo cual tiene que ir añadiendo los datos requeridos.²⁶ Claire se moverá entre lo virtual y lo “real”, aunque esta realidad no es tal, pues se da únicamente en el relato que Claire escribe como alternativa a su historia con el joven amante. Así, cuando –en la ficción– decide contactar a Chris/Alex como la escritora que es, para proponerle que se encargue de hacerle fotos para un libro de ella que va a publicarse, afirma que no tiene nada que ocultar. Unido a lo anterior, como se habrá podido apreciar, está constantemente presente lo relativo a la edad: Jo/Ludo menciona que él casi podría ser su hijo; Alex ni siquiera responde cuando Claire le pregunta si la amaría si fuera “vieja” (de 50 años); a la psiquiatra le dice que su exmarido la dejó por una mujer más joven: “Mi marido me dejó por una mujer que podría ser mi hija”, para luego

25 No es el caso de Catherine. Claire tiene que explicarle que se puede conseguir cualquier foto en Google, y que en las redes “Todo el mundo exhibe su vida, lo único que hay que hacer es elegir” [0:43:53 filme].

26 En este momento elige cambiar su nombre por el de ‘Clara’ y el apellido Antunes, del escritor portugués.

confesar que se trata de su sobrina Katia, la muchacha de la foto en su perfil de Facebook.

La injerencia de lo transmedial en la construcción de la identidad de Claire es evidente y contribuye al avance de la narración. El recurso a las posibilidades que ofrece la red tiene un mayor peso en la etapa del establecimiento de la relación con Chris/Alex. Aunque no desaparece por completo, es sustituida por el celular. Desde luego, esto es más claro en el filme que en la novela. Por ejemplo, hay un momento en el que Claire recibe una notificación, en la pantalla del celular aparece un mapa donde se muestra que Alex está a tres minutos de donde ella se encuentra. Mientras se encamina apresuradamente hacia la salida del edificio de la universidad, Claire ve cómo los dos círculos se aproximan [0:55:10]. A través de las rejillas, observará los movimientos de Alex, buscándola; por supuesto, ella se mantendrá a distancia y se abstendrá de manifestar su presencia. Este proceso de construcción de una identidad mediante el uso de la tecnología digital, que es mostrado con detalle en el filme,²⁷ forma parte de la trama y los elementos que intervienen en él se encuentran enlazados con los demás componentes que hemos examinado hasta aquí.

Intermedialidad e intertextualidad en *Celle que vous croyez*

Intertextualidad en la novela

Un aspecto fundamental, que destaca en la novela pero que el filme no deja completamente de lado, es lo relativo a la intertextualidad.²⁸ En su discurso, Claire se refiere profusamente a obras literarias, muchas veces en forma de alusiones sólo al alcance de quien posea las claves para localizarlas. Tengamos en cuenta que Claire Millecam es profesora universitaria e imparte la materia de literatura comparada; los temas

27 En este sentido, podríamos hablar de una expansión de datos que el texto verbal debe limitarse a describir.

28 En esta reflexión, aparte de referirnos a la presencia de un texto B (intertexto; de hecho, a la serie de textos presentes, de una forma u otra, en los objetos de estudio, aunque de modo especial en el texto verbal) en un texto A, nos situamos en la concepción limitada de esta noción, no en la universalista, que considera la intertextualidad como un atributo intrínseco de todo texto.

que expone ante sus estudiantes tienen una estrecha relación emocional con lo que ella está viviendo en esos días, de manera que, lejos de constituir meras alusiones, o citas, meros “adornos”, se entretajan en la diégesis. En efecto, cuando Claire expone el tema derivado de la obra de Tasso ante sus estudiantes, se encuentra en una encrucijada en su relación con Chris, pues ha empezado a preguntarse si él realmente la ama o si sigue pensando en Clara Antunès, su *alter ego* joven.

Para la novela podríamos mencionar casos de intertextualidad a primera vista “pura”, pero en el contexto de relaciones entre las artes, la cuestión no resulta tan sencilla. Detengámonos a examinar un par de casos. Cuando Claire decide averiguar si Chris prefiere a la mujer joven de la foto (Clara) o a ella, compara su situación con la de Rinaldo y Armida, en el Canto XVI de la *Jerusalén liberada* (1565), de Torcuato Tasso.²⁹ Recordemos que, en esta obra, Rinaldo, un caballero que participa en la cruzada bajo las órdenes de Godofredo de Bouillon, cae en las redes de la maga Armida, quien le da un bebedizo que lo hace perder la voluntad y someterse a sus deseos. Los compañeros de armas de Rinaldo, en un momento en el que Armida está ausente, logran hacerle ver la molición en la que ha caído mostrándole su imagen reflejada en la superficie de su escudo; él decide regresar a la lucha. Cuando le comunica su decisión a su amante, ella le confiesa que se ha servido de artes mágicas para retenerlo, y le jura no volver a mentir. Pero el guerrero no puede perdonar el engaño, el deber es más fuerte y abandona a Armida, a pesar de sus lágrimas.

La presencia de este subtexto de Tasso va más allá de la cita e incide en la significancia de esta parte de la novela de Camille Laurens. Por una parte, este traer a colación el texto de Tasso se narra en la novela que Claire escribe en el taller de creación que ha seguido en la clínica psiquiátrica (y que le entrega a Marc para su lectura). En una de las sesiones con Marc, Claire enlaza la leyenda de Rinaldo y Armida con su relato:

Armida, segura del poder de su amor, se lanza a los pies de Rinaldo, le confiesa los hechizos a los que ha recurrido para retenerlo, jura que ya no echará mano de ellos. «Te amo, le dice. Te he traicionado. Te he mentado. Pero la

29 El tema es la Primera Cruzada (1096 a 1099) y la misión de liberación del sepulcro de Jesucristo, en la que destaca la figura de Godofredo de Bouillon.

única verdad es que te amo. Quédate conmigo [...]. Rinaldo duda [...] Pero sufre por tanta traición [...] y se aleja de ella para siempre». (111-112)

Los términos clave son ‘confiesa’ y ‘traición’. Claire –igual que Armida– ha construido una serie de imágenes falsas para retener a su amante, le presenta un espejo –una pantalla– en la que se refleja una realidad inexistente –virtual–. Dice Claire: “Aquí es donde mi relato y la leyenda se unen” (111). El haber recurrido al “engaño” la lleva a preguntarse si, como Rinaldo, su joven amante la abandonaría al conocer la verdad.³⁰ Marie-Laure Ryan, en el artículo sobre virtualidad de la *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, proporciona elementos muy *ad hoc* para una apreciación más amplia de este elemento intertextual e intermedial en la novela.³¹ Afirma Ryan que la idea de lo virtual como opuesto a lo que *es* puede llamarse lo virtual como potencial, lo cual es el caso de la construcción de una identidad no-real por parte de Claire. Lo virtual (la identidad creada) difiere de lo que es: una mujer de cincuenta y dos años que se presenta como una joven de veintitantos. En otras palabras, Claire se crea una identidad para dar la ilusión de lo que no es, personaliza las posibilidades tecnológicas a su alcance para crear una imagen virtual.

Por otra parte, el tema ha sido retomado en otras artes: *Armida* (título original en francés, *Armide*), estrenada en 1686, es una ópera con un prólogo y cinco actos con música de Jean-Baptiste Lully y libreto en francés de Philippe Quinault, basada en el poema épico de Tasso. De hecho, la misma Claire cita unas líneas del dúo entre Armida y Rinaldo, que la conmueven mucho: “estuve a punto de romper en llanto mientras lo escuchaba con mis estudiantes” (Laurens, 2016: 111). El tema del amor, y de manera especial el momento de la

30 De hecho, así será. Tanto en la novela como en el filme, Alex/Chris descubre el engaño guiado por Claire. Para poner a prueba su amor, ella le ha enviado un mensaje a nombre de Clara Antunès, supuestamente de regreso en París, y le da cita en un café. El joven regresa al departamento so pretexto de buscar un suéter; desde allí llama a Clara. Mientras espera, se fija en la publicación que lleva el nombre de António Lobo Antunes, descubre debajo el viejo celular con todas las llamadas de Clara, y se da cuenta de que había estado siendo engañado (118 a 124 en la novela, minutos 1:20:39 a 1:23:51 en el filme).

31 Este componente se “pierde” en la versión cinematográfica; no se incluyó, probablemente por las complicaciones que habría planteado. Recordando a Seymour Chatman (1980), sería un ejemplo de lo que la novela puede hacer y el filme no.

separación de los amantes, ha sido tratado en la pintura.³² Podemos concluir, entonces, que no parece pertinente, a partir de los enfoques intermediales, limitar la presencia de un texto en otro solamente a lo verbal: los múltiples enlaces –en diversos soportes semióticos– establecidos a partir del texto, apuntan hacia muy diversas direcciones de significancia y de interpretación.

Otro ejemplo de intertextualidad, también en la novela, es el siguiente. Durante sus diálogos con Marc (su joven psiquiatra), Claire se burla de que no capte alusiones literarias,³³ por ejemplo, de *Les Fausses confidences*, de Marivaux.³⁴ En otras partes de la novela este texto aparecerá en forma de citas,³⁵ y al final los residentes de la clínica psiquiátrica se encontrarán trabajando en la puesta en escena.³⁶ La presencia de esta obra, solamente en el texto verbal,³⁷ abre una

32 Algunos ejemplos: Separación de Armida y Rinaldo (entre 1628 y 1630), de David Teniers; este pintor ejecutó doce cobres inspirados en la obra de Tasso. Rinaldo y Armida es el título de obras de Giordano Luca (ca. 1697), Giovanni Baptista Tiepolo (1753), Antonio Bellucci (entre 1705 y 1726), Eduardo Chicharro (1904).

33 En una de las sesiones, le dice: “No le pregunto si ha leído *Las Relaciones peligrosas*, estoy segura de que no. La Marquesa de Merteuil le escribe a Valmont: [...]” (96).

34 *Les Fausses Confidences (Las falsas confidencias)* es una comedia en tres actos, en prosa, del autor francés Marivaux. Se representó por primera vez en 1737, en París. Trata sobre la manera de engañar a alguien para que se enamore. Los personajes principales son Araminta, una viuda rica, y Dorante, un joven de buena índole que se encuentra en la ruina, financieramente hablando; siguiendo los consejos de Dubois, quien había sido su ayuda de cámara, se presenta en casa de Araminta para trabajar como mayordomo. Mediante una serie de artimañas, en un momento le confiesa su amor a Araminta, y es correspondido.

35 En el epílogo de la novela, durante su conversación con el abogado, Gilles (ex marido) lee directamente algunos parlamentos entre Araminta y Dorante (208); hagamos notar que este último es más joven que Araminta, y de ahí resulta un paralelismo con la relación entre Claire y Chris. Ya hemos mencionado que la diferencia de edad en las parejas es un motivo recurrente, tanto en la novela como en el filme.

36 En la parte II de la novela (“Una historia personal”), que no se retoma en el filme, el ex marido de Claire le muestra al abogado parte de un video en el cual se aprecia a Claire y a Marc dando lectura a unos parlamentos de *Les Fausses confidences*, que aluden al amor entre una mujer de mayor edad que su pretendiente: “Araminta: [...] porque usted tendrá unos treinta años cuando mucho, ¿no? Dorante: Aún no los cumplo, Madame. Araminta: Lo que debe consolarlo, es que tiene tiempo de llegar a ser feliz. Dorante: Acabo de empezar a serlo, Madame” (208).

37 En el filme se reduce al título de la novela escrita por Claire, y que evoca la obra de Marivaux. Sin embargo, el título aparece como *Les Vraies confidences (Las confidencias verdaderas)*.

insospechada gama de posibilidades para la interpretación, cuando se considera el texto completo de esta obra, escrita para ser representada, y las múltiples puestas en escena de las que ha sido objeto.³⁸

En la novela después de la dedicatoria y antes del índice (elementos colocados al final), leemos: “Además de las referencias explícitas a algunas obras,³⁹ esta novela contiene reminiscencias o citas, no siempre precisas [*parfois infidèles*] de [...]”, y sigue una enumeración de obras de 24 autoras y autores, un poema de Auden que se transcribe en la lengua original;⁴⁰ la canción *De la main gauche* [*Con la mano izquierda*], escrita por Danielle Messia, entre otros.⁴¹ Esta enumeración, de hecho, contiene parte del repertorio de posibles formas de la intertextualidad (citas y alusiones, sobre todo) y toca las fronteras de la intermedialidad, como más adelante se verá.

Asistimos a un traspase de las fronteras de la intertextualidad, o a una variedad de esta, que conecta con la intermedialidad. En este punto es preciso hacer algunas aclaraciones, pues todo parece indicar –al menos así resulta en el presente ejercicio de análisis– que constantemente se da el paso entre diferentes concepciones de las relaciones entre textos.

Digresión sobre propuestas analíticas

Para Rémy Besson (2014: 1), el pensamiento contemporáneo, opuesto al clásico, insiste en que los objetos son, ante todo, nudos de relaciones. La noción de intermedialidad⁴² constituye una respuesta estratégica a

38 Basta un recorrido por YouTube para darse cuenta de ello.

39 Entre otras: Shakespeare, Ronsard, Marguerite Duras (*Les yeux bleus cheveux noirs*; unas líneas de este texto conforman el epígrafe de la novela de Claire), La Rochefoucauld, Baudelaire (*Voyage*), Racine (*Bérénice*), Claude Esteban (también se cita parte de un poema suyo) (190 de la edición utilizada para este trabajo).

40 “If you see a fair form, chase it/And if posible embrace it,/Be it a girl or boy./Don't be bashful: be brash, be fresh,/Whatever contact your flesh/May at the moment crave:/ There's no sex life in the grave” (163 de la edición utilizada).

41 En la parte II de la novela, durante un viaje en automóvil van escuchando la radio. El hecho de que Claire reconozca *Can't buy me love*, de los Beatles, y mencione que es de 1964, desencadenará la furia de Chris, quien “descubre” que Claire tiene más de cincuenta años. De nuevo, el motivo de la edad... (173). Este elemento no se retoma en el filme.

42 Silvestra Mariniello (citada en *Quelques définitions de l'intermédialité*, <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/sphere1/definitions.htm>; 2000) afirma que la intermedialidad es “una heterogeneidad”, una relación entre medios que se puede

la centralidad del análisis del contenido de textos escritos. Observa Besson que al principio se trataba de renovar las metodologías de enseñanza en los estudios literarios y de literatura comparada: el texto, en sentido amplio, puede remitir a un filme, a un sonido o a una imagen; la noción de medio conlleva a prestar una mayor atención a las características técnicas y a la materialidad de las producciones culturales estudiadas. El mismo autor llama la atención sobre una serie de desplazamientos, ocurridos a lo largo de finales del siglo XX y principios del XXI, que puede esquematizarse como se muestra en la tabla 2.

<i>Desplazamientos</i>	<i>Observaciones</i>
Enfoques centrados en el texto ↓	Estudio de los textos considerados como objetos aislados.
Estudio de las relaciones entre textos ↓	Intertextualidad Pensar el texto como el lugar donde se manifiesta la presencia de otros textos.
Estudio de las relaciones entre discursos ↓	Interdiscursividad Acento en la inscripción del texto en su contexto social, cultural y temporal, en el tiempo de la producción y de la difusión.
Era intermedial	Relaciones entre medios Desplazamiento del texto hacia la materialidad.

Tabla 2 (elaboración propia).

Desde luego, no se debe perder de vista la coexistencia de los enfoques, situación que sigue dando lugar a que todavía se confunda la intertextualidad con la intermedialidad. Sin embargo, si se reserva el término *texto* para referirse únicamente a instancias verbales de naturaleza homomedial, se aclara la distinción entre dichas nociones. A su vez, intermedial se aplica a cualquier transgresión de fronteras entre medios, y concierne a las relaciones heteromediales entre complejos

presentar como préstamo, como interacción entre diferentes soportes, como flujo de experiencias sensoriales y estéticas y, lo que es de interés particular para este trabajo, como adaptación. Para André Gaudreault (1999), también muy pertinente para nuestro propósito, la noción de intermedialidad designa el proceso de transferencia y migración de formas y de contenidos entre los medios. Es intermedial el cine que tiene como fuente lo literario o lo teatral, y también lo es cuando recibe influencias de otros medios. Es el caso para la relación entre la novela y la película *Celle que vous croyez*.

semióticos diferentes o entre diferentes partes de un complejo semiótico. La creciente preferencia por el término *intermedialidad* dibuja un perfil de investigación cada vez más interdisciplinario (Herman *et al.*, *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, 2008: 252).

Para Irina Rajewsky (2005), una concepción literaria de la intermedialidad, en el sentido más restringido de transposición medial, consiste en una combinación de medios y referencias intermediales. Aquí entran las adaptaciones filmicas de textos literarios, que se relacionan con el cruce entre medios (51). De las tres categorías propuestas por esta autora, a saber 1) transposición medial, 2) combinación medial y 3) referencias intermediales, en el caso que nos ocupa parecen ser pertinentes la 1 y la 3, en este orden. Rajewsky sitúa las transposiciones filmicas dentro de la categoría de las transposiciones mediales, que dependen de la transformación de un producto medial –*Celle...* novela, texto original, texto fuente, O¹– en otro medio –*Celle...* filme, producto medial recién formado, O². Agrega Rajewsky que, en el caso de las adaptaciones filmicas, si se hacen referencias concretas a un texto literario anterior, hay referencias intermediales (la categoría 3), es decir, que el filme puede, en diversos grados, “exhibir referencias a la obra original” (53). ¿Cómo se realiza esto último? De acuerdo con Rajewsky (2005: 53), el espectador “recibe” el texto literario original al tiempo que ve el filme, y lo apreciará en su diferencia o equivalencia con la película. Puede suceder que la recepción del filme basado en un texto anterior se dé de acuerdo con un conocimiento previo (haber leído la novela), o a un trasfondo cultural (no haber leído la novela, pero haber tenido acceso a reseñas, comentarios críticos o entrevistas con el director o los actores, por ejemplo). Puede haber también una interacción en el orden en el que se tome conocimiento de O¹ y O² y que el conocimiento de la nueva obra provoque el deseo de conocer la obra de origen.⁴³ En la recepción puede intervenir, asimismo, el hecho de que el filme abra capas adicionales de significancia, provenientes de su referenciación o su puesta en relación entre filme y texto.

43 Debido a que, como sucede con todo trabajo de análisis, en este ensayo ofrezco *mi* lectura de las obras a las que me he referido, consigno mi experiencia: primero vi el filme; cuando supe que estaba basado en la novela de Camille Laurens, conseguí el libro. Mientras llegaba, navegué en la red buscando todos los datos posibles sobre O¹ y O²; leí la novela y continué mi ir y venir entre la obra literaria, el filme y el hipertexto conformado por todos los datos acerca de ambos objetos.

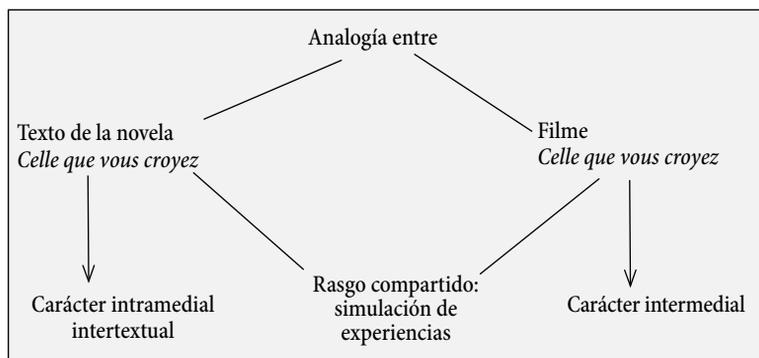
La indicación, en el paratexto de los créditos, de que se trata de una adaptación, o de que se basa o bien se inspira más o menos libremente en tal obra puede constituir esta apertura.

Según Rajewsky (2005: 54), las referencias intermediales generalmente se teorizan a través del concepto de intertextualidad; la relación entre estas se representa en la tabla 3:

<i>Referencias</i>	<i>Relación</i>
Referencias intermediales	Implican el cruce de fronteras entre medios
Referencias intertextuales / intramediales	Permanecen dentro de un solo medio

Tabla 3 (elaboración propia basada en Rajewsky [2005]).

A partir del señalamiento de esta diferencia medial, Rajewsky introduce la noción de la *illusion-forming quality*, cualidad formadora de ilusiones, idea en la cual se basa la figura siguiente.



Esquema 2 (Elaboración propia basada en Rajewsky (2005)).

En la figura anterior destaca el reconocimiento de un parentesco, o de una analogía, entre O^1 O^2 , cuyo rango de presencia es variable, pero ineludible en el caso de las adaptaciones. Otro rasgo compartido es el de la simulación de la experiencia o, narratológicamente, la presencia de una diégesis, un mundo ficcional, construido.⁴⁴ Se

44 Este rasgo, además, subraya la inclinación a narrar compartida por la literatura y el cine.

observa, asimismo, que el término ‘intertextual’ puede reservarse para lo verbal, por su carácter homomedial, mientras que para el filme (O²) basado en una obra anterior predomina la intermedialidad, en cuanto a la presencia de referencias a otros textos o al cruce entre medios.

Elementos intermediales

Volviendo a nuestros objetos de estudio, con respecto a la canción mencionada,⁴⁵ no carece de interés mirar más de cerca la aparición de este elemento, exclusivo de la novela. Durante una de las sesiones con Marc, Claire cuenta que intentaba darle alguna pista a Chris sobre quién era ella en realidad, de qué se trataba el “juego”, con el deseo de que él prestara atención a frases como “una identidad falsa” y “se inventaba historias” (Laurens, 2016: 93), que aparecen en la letra de la canción. En este punto, el psiquiatra la anima a que la cante, a lo cual Claire accede; mientras canta, se transcribe buena parte del texto de la canción (Laurens, 2016: 92). Se trata de una referencia intermedial: el medio-canción está presente en el medio-novela como presencia conceptual y no física, mientras que el medio de base (la novela) conserva el carácter de un complejo semiótico homomedial. Este tipo de intermedialidad pertenece al subtipo “referencia explícita” o “tematización intermedial”. Es el caso en la novela de Camille Laurens, en la cual se cita el texto de la canción de Danielle Messia, cantada por Catherine Ribeiro, y con ello la música al oído interno del lector si este la conoce; si no es así, una búsqueda en la red le proporcionaría toda la información necesaria.⁴⁶

Veamos otro ejemplo. La alusión a Lobo Antunes, en ambos soportes, permite observar que un mismo elemento se presenta de manera distinta al pasar de un medio a otro, aunque sigue siendo reconocible. Cuando Claire tiene que inventarse un nombre para su perfil en Facebook, en la novela explica que eligió su seudónimo con cuidado:

45 Claire le indica al psiquiatra que la canción se encuentra en YouTube. El sitio donde se puede ver el video es el siguiente: <https://mx.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&ei=UTF-8&p=youtube+De+la+main+gauche&type=E211MX-662G0#id=1&vid=2e4a17f61ce3c5d2524da9d9f79ec15e&action=click>

46 Las explicaciones sobre esta variante provienen de Herman *et al.*, 2008, pp. 252-254, y remiten a Rajewsky (2005). Los ejemplos del funcionamiento en *Celle...*, desde luego, son nuestros.

quiso conservar Claire, y Antunès (en la forma original, Antunes) por ser un apellido extranjero, de un escritor, y que le permitiría “irse” si fuera necesario (34-35). En el filme, Claire se inspira en una publicación que está junto a la computadora, donde aparece el nombre del escritor, y toma el apellido portugués; lo elige porque es lo primero que tiene a la mano. Lo que en la novela es un elemento intertextual, en el filme adquiere otros matices y se convierte en intermedial.⁴⁷

Una ocurrencia por demás interesante es la alusión al filme de Chaplin *La quimera del oro* (1925), donde hay una breve escena en la que el personaje pasa desapercibido para su amada y que permite observar lo que sucede cuando la mención indirecta en un texto verbal pasa al filme.

En la novela, cuando Claire se presenta en la estación de trenes a donde Chris ha anunciado que llegaría, por si ella quería ir a encontrarlo, se coloca muy cerca de él, quien pasa a su lado, casi rozándola, pero como no la conoce y espera ver a la mujer joven de la foto, es como si ella fuera transparente: “[...] aquel día ni siquiera notó mi presencia. Me las arreglé para cruzarlo, a él y a su padre, sé que ninguno de los dos me vio, la mirada de Chris me atravesó como si se hubiera tratado de un cristal. Ni la sombra de una intuición en el aire, no. El encuentro fue imaginario” (84).

En *La quimera del oro*, en un cabaret, Charlot observa a las parejas bailando. *Medium close-up shot* de la bella Georgia, quien sonríe y mira al frente porque ha reconocido a alguien. Se levanta y, con paso rápido, se dirige hacia donde se encuentra Charlot, quien sonríe y empieza a extender la mano derecha, abierta. Ella pasa casi rozándolo y se encuentra con otro hombre, sin darse cuenta de que Charlot estaba ahí.⁴⁸ En el filme *Celle...* encontramos lo siguiente:

Se muestra el paisaje al lado de una vía de tren. En la pantalla del celular, mensaje de Alex a Claire: le dice que va a París, estación Montparnasse, indica la hora. El tren se aproxima a la ciudad.

47 Lo mismo podría decirse de otras obras mencionadas a lo largo del relato filmico: Duras, Flaubert, Balzac, Ibsen (*Casa de muñecas*) durante las clases que imparte Claire, y con Alex lee un poema de Rilke.

48 https://www.imdb.com/video/vi70820889?playlistId=tt0015864&ref_=tt_ov_vi, Reason 2.

0:57:06 a 0:57:27 Alex baja del tren. Camina en el andén, al lado de los vagones. Se vuelve para buscar a Claire (le había dicho que, si lo amaba, lo esperara allí). *Close up* de Alex.

0:57:28 A unos metros, Claire lo mira.

0:57:54 Están frente a frente.

0:58:16 Alex pasa muy cerca de Claire, pero sin verla; ella lo sigue con la mirada.

El fragmento tiene una duración un poco más larga que la de *La quimera del oro* (70 segundos aproximadamente, contra los 50 de Charlot), pero el efecto es muy semejante y, si se está en posesión de la clave, se detectará esta relación de tipo homomedial (de filme a filme), mientras que en el caso de la novela se trata de una relación intermedial (de relato verbal a relato en imágenes).

De acuerdo con Gaudreault (1999), se requiere un “gran conjunto de significantes” para narrar, y para comunicar al lector, lo que la imagen en movimiento puede mostrar de inmediato, puesto que la distancia entre el significado y el referente es muy considerable en el medio literario, debido a la arbitrariedad del signo lingüístico; esta distancia es mucho menor en el caso del cine. La alusión a la escena en el filme de Chaplin está en el texto fuente (*Celle... novela*);⁴⁹ en *Celle... filme* se recoge este “guiño” y se recupera plenamente la relación entre las dos escenas, gracias a las posibilidades del medio.



Figuras 1 y 2. *The Gold Rush*. United Artists, 1925, y *Celle que vous croyez*. Diaphana Films, 2019.

49 Al parecer no es raro encontrar alusiones a películas mudas en novelas de Camille Laurens, como lo muestra la siguiente referencia: Fortin, Jutta Emma, “La Présence du film muet dans les romans de Camille Laurens”, <https://www.torrossa.com/it/resources/an/3047580>

Otras consideraciones, a manera de cierre

A lo largo de las lecturas de la novela y después de ver el filme varias veces, surgen otras apreciaciones que corroboran la riqueza y la complejidad del proceso de llevar una obra literaria al cine, en lo que se refiere al plano teórico-metodológico y con respecto a las temáticas expuestas o evocadas. Para cerrar la presente reflexión, presentaré algunas de ellas.

En cuanto a lo primero, lo más relevante es poder constatar los modos narrativos de la novela y del cine, en su calidad medial. O¹ y O² cuentan la historia de Claire; la *fabula* original es reconocible en la adaptación, y no obstante el espectador no tiene dificultad en reconocer O² como un producto “diferente”.

En el examen de lo que sucede con *Celle...*, cuando se realiza la transposición de la novela al cine y se toma como primera idea hablar de intertextualidad, muy pronto se plantea la necesidad de reconocer los límites de la pertinencia de este concepto, en su acepción de presencia de un texto en otro texto. Una posible conclusión después del recorrido efectuado es la conveniencia, para fines analíticos, de usar la noción de intertextualidad para referirse a los textos evocados, con mayor o menor amplitud, en el texto verbal; en la versión cinematográfica, los elementos que “transitan” adquieren características diferentes y se requiere recurrir a nociones que permitan tratar el fenómeno con una mayor amplitud. Efectuar este tratamiento es posible gracias a las reflexiones teóricas hasta ahora realizadas por estudiosos como los mencionados a lo largo de este trabajo.

Los medios, en la trama de la novela y del filme, tienen un papel relevante en el avance del relato. Este rasgo es compartido por muchas películas actuales, donde los personajes manejan constantemente las redes y los dispositivos electrónicos; los relatos se desarrollan de modo diferente a como lo harían si no existiera esa posibilidad; es decir, lo intermedial está incorporado a las tramas y, por lo tanto, a *fabulas* y *syuzhets*. Hemos tratado de mostrar cómo intervienen en el caso de adaptación analizado. En *Celle...*, novela y filme, participan múltiples canales de comunicación: diálogos, celulares, computadoras, laptops, redes y plataformas (Google, Instagram, Facebook, YouTube), textos impresos y escritos, cada uno con sus propias exigencias de tiempo y

espacio. Sin las variadas opciones que ofrecen estos medios, Claire no habría podido construir su identidad intermedial/virtual. La utilización de esta tecnología requiere, además, de saberes específicos. Sobre todo en la película, los recursos técnicos del medio nos muestran, en múltiples ocurrencias, cómo se desarrolla esta construcción, con el manejo (no muy experto) de Google, Facebook e Instagram por parte de la protagonista. En muchas de las actividades que realiza como parte de su vida cotidiana se puede apreciar que la tecnología actual forma parte de su modo de vivir, ya sea en la esfera del trabajo (en el anfiteatro donde imparte sus clases, todos los alumnos tienen *laptops*) o en el espacio doméstico. Todo esto que se nos muestra nos es familiar, porque compartimos la posición espaciotemporal de Claire.

No podemos dejar de recordar que las obras son creadas dentro de un contexto histórico, artístico, social, cultural, económico e ideológico, el cual moldea los elementos que las componen. Tratándose del medio, la obra está determinada por su situación en un momento histórico dado. *Celle...*, novela y filme, son obras contemporáneas (2016 y 2019, respectivamente) y comparten determinantes extrínsecos, sobre todo –y esto es relevante para la presente reflexión– en cuanto a la injerencia de lo digital en la construcción del relato: una relación del tipo que se narra y se muestra, así como la construcción de una identidad virtual, sólo son posibles porque los elementos contextuales así lo permiten.

En este orden de ideas, señala Marie-Laure Ryan, en el artículo antes citado,⁵⁰ que una de las aplicaciones de lo virtual como potencial se encuentra en la teoría de la respuesta estética, la cual coincide con las reflexiones de Emma Kafalenos (2006). Para esta última, los vacíos en la *fabula* deben ser llenados por el lector/espectador; para la teoría de la recepción, la concretización de esa entidad incompleta que es la obra literaria/cinematográfica requiere completar los vacíos y los lugares de indeterminación. Cada lector/espectador completa el texto con base en diferentes experiencias de vida y de acuerdo con su bagaje de conocimientos, motivo por el cual los textos se desenvuelven en una variedad de imágenes mentales. Desde luego, son componentes interconectados con la adaptación.

50 David Herman *et al.* (2005, 2008), entrada *Virtuality*.

Otro punto para considerar es que el discurso de *Celle...*, novela y filme, forma parte de un discurso social, y como tal vehicula valores compartidos por una comunidad. En cuanto a contenido ideológico, en ambos soportes se observa una perspectiva feminista,⁵¹ aunque en la novela es mucho más evidente: en el prólogo –que consiste en la transcripción de una grabación hecha por una mujer (archivada como DÉPOSITION N° 453 AJ –ARCHIVES GENDARMERIE NATIONALE DE R.)– que denuncia malos tratos hacia mujeres; en sus diálogos con el psiquiatra, Claire hace constantes referencias al tratamiento que se da a las mujeres mayores de 40 años en varios aspectos de la vida social, el cual difiere notablemente de cómo se dan las cosas para los hombres. En el filme se retoman algunos de esos rasgos, pero dependen más de la interpretación de receptoras y receptores. Novela y filme destacan la cuestión de la edad de las mujeres: ¿sólo las jóvenes tienen posibilidad de gustar y ser amadas?, ¿por qué se considera normal que un hombre mayor tenga una pareja 20 o 30 años más joven que él, y se sataniza a las mujeres maduras que tienen relaciones con hombres jóvenes? Con los recursos del cine, unas cuantas secuencias bastan para poner de relieve esta tendencia ideológico-cultural. Por ejemplo, casi al inicio de la película, Ludo, el amante de Claire, le hace notar que hay actitudes que no le quedan, por su edad, y que él podría ser hijo suyo. En otra secuencia, durante una cena con un grupo de amigas y amigos, cuando Claire insinúa tener una relación con un hombre más joven, los hombres le preguntan si se va a convertir en *cougar*.⁵²

En cuanto a otros temas, en *Celle...*, novela y filme, se revelan múltiples facetas: la mentira, pero también la belleza de creer en esa mentira; lo que implica envejecer, pasar de una edad a otra, y cómo reaccionamos como individuos y como grupo social ante este hecho; las diferencias de tratamiento para mujeres y hombres en la madurez;

51 En el proceso adaptativo interviene, asimismo, el cambio de autor(a). Es un punto digno de tomarse en cuenta debido a que todo discurso vehicula una parte de subjetividad individual. Con respecto a *Celle...* hay varias entrevistas a Camille Laurens y a Safy Nabbou, las cuales permiten comprobar esta afirmación. Aparte de las limitaciones inherentes a un filme (duración, financiamiento, *marketing*, entre otros), es posible que la mayor presencia del discurso feminista que detectamos en la novela esté relacionada con el hecho de que se trata de una escritora.

52 Puma, en inglés. En argot inglés, el término se aplica a una mujer madura que mantiene relaciones con un hombre más joven que ella. Se establece un paralelismo con el mundo animal, en el que el puma busca alimento a través de la caza.

las desigualdades abismales en la condición del ser humano, según pertenezca a uno u otro sexo. Estas temáticas, tratadas con mayor o menor amplitud en *Celle...* novela y película, resultan determinantes en la decisión de Claire de crearse una identidad virtual, y por supuesto conllevan cargas ideológicas. Estas se reflejan en cómo la protagonista se ve a sí misma en diversos momentos, y el lugar que le reservaban los otros al no ser ya una mujer “joven”, a pesar de su enorme vitalidad y belleza. En este sentido, el caso estudiado establece relaciones con otros discursos, otras obras y otras lecturas, en un proceso prácticamente sin fin.

Referencias

- Ariz, Yenni *et al.* (2013). “Literatura comparada: definiciones y alcances”. <http://postgradoliteratura.udec.cl/wp-content/uploads/2013/05/itcomp.pdf>
- Besson, Rémy (2014). “Prologomènes pour une définition de l’intermédialité”. *Cinémadoc*. <http://cinemadoc.hypotheses.org/2855>
- Chatman, Seymour (1980). “What Novels can Do that Films Can’t (and vice versa)”. *Critical Inquiry*, vol. 7, 121-140.
- Gaudreault, André (1999). “Pour une approche narratologique intermédiaire”. *Recherches en communication*, núm. 11, 133-142.
- Gaudreault, André y Philippe Marion (1998). “Transécriture et médiation narrative. L’enjeu de l’intermédialité”. *La transécriture. Pour une théorie de l’adaptation*. André Gaudreault & Thierry Groensteen (Dir.). Québec / Angoulême: Éditions Nota Bene / Centre National de la Bande Dessinée et de l’Image, 31-54.
- Gaudreault, André y Groensteen (eds.) (1998). *La transécriture. Pour une théorie de l’adaptation*. Québec / Angoulême: Éditions Nota Bene / Centre National de la Bande Dessinée et de l’Image.
- Groensteen, Thierry (1998). “Le processus adaptatif”. *La transécriture. Pour une théorie de l’adaptation*. André Gaudreault & Thierry Groensteen (Dir.). Québec / Angoulême: Éditions Nota Bene / Centre National de la Bande Dessinée et de l’Image, 273-277.
- Gutiérrez Estupiñán, Raquel y Alan Vergara Vallejo (2021). “Compresión y expansión en *Atonement* (novela y filme)”. *Encuadres del discurso cinematográfico*. Raquel Gutiérrez Estupiñán, Jaime Villarreal y Miguel Sáenz (eds.). Puebla: BUAP-UANL, 13-62.

- Herman, David *et al.* (2005, 2008). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Nueva York: Routledge.
- Kafalenos, Emma (2006). “Not (Yet) Knowing: Epistemological Effects of Deferred and Supressed Information in Narrative”. *Narratologies. New Perspectives on Narrative Analysis*. David Herman (ed). The Ohio University Press, 33-65.
- Laurens, Camille (2016). *Celle que vous croyez*. Paris: Gallimard, Collection Folio 6314.
- Lotman, Iuri M. (2000). *La semiosfera III. Semiótica de las artes y de la cultura*. Desiderio Navarro (ed.). Universidad de Valencia: Frónesis Cátedra.
- Nebbou, Safy (dir.) (2019). *Celle que vous croyez (No soy quien crees)* (ficción). Francia: Société de Production Diaphana Films, Agora Films Suisse (Suisse romande), Axia Films Inc. (Québec), Cinéart (Belgique). 101 minutos.
- Pérez Bowie, José Antonio (ed.) (2010). *Reescrituras filmicas. Nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Rajewsky, Irina (2005). “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”. *Intermedialités*, núm. 6, 43-64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Ryan, Michael y Melissa Lenos (2020). *An Introduction to Film Analysis. Technique and Meaning in Narrative Film*. Londres/Nueva York/Oxford/Nueva Delhi/Sidney: Bloomsbury Academic.
- Verstraten, Peter (2009). *Film Narratology*. Toronto: University of Toronto Press.
- Villegas, Irlanda *et al.* (2014) *¿Qué es la literatura comparada? Impresiones actuales*. Xalapa: Universidad Veracruzana.

Intermedialidad y transposición en *Watchmen*

Dulce Ivette Muñoz Nophal
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Resumen

La transposición (Wolf 2001) se contempla dentro de los fenómenos de la intermedialidad (Rajewsky 2005) dadas las transformaciones de un texto que se traslada de un medio a otro. Dentro de este marco del proceso que puede observarse en el paso de un cómic al cine, destacan factores determinantes para dichos cambios como la especificidad de los recursos de cada medio, la intención de los creadores y el contexto de producción tanto del texto precedente como del transpuesto. Además, dicho fenómeno se presenta como un objeto de estudio particularmente destacable para los estudios sobre la transposición debido a las similitudes entre la narrativa visual que comparten ambos medios y a las divergencias que surgen al comparar el resto de sus recursos. Este trabajo de investigación tiene como finalidad analizar la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987), escrita por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbons, a la versión cinematográfica dirigida por Zack Snyder con el apoyo técnico del mismo Gibbons en 2009, con la finalidad de identificar las particularidades de dicho proceso en términos de intermedialidad.

Palabras clave: intermedialidad, transposición, *Watchmen*, novela gráfica, adaptación.

Abstract

Transposition (Wolf 2001) is contemplated within the phenomena of intermediality (Rajewsky 2005) given the transformations of a text

that moves from one medium to another. Within this framework, the process that can be observed in the transition from a comic to cinema highlights determining factors for these changes such as the specificity of the resources of each medium, the intention of the creators and the context of production of both the previous text and the transposed. In addition, this phenomenon is presented as a particularly noteworthy object of study for studies on transposition due to the similarities between the visual narrative shared by both media and the divergences that arise when comparing the rest of their resources. This research work aims to analyze the transposition of the graphic novel *Watchmen* (1987), written by Alan Moore and illustrated by Dave Gibbons; to the film version directed by Zack Snyder with the technical support of Gibbons himself in 2009 to identify the particularities of this process in terms of intermediality.

Keywords: intermediality, transposition, *Watchmen*, graphic novel, adaptation.

Introducción

Las adaptaciones del cómic al cine han explotado herramientas de la nueva era digital para reconfigurar formatos y contenidos, proceso que, aunque ha sido demeritado y equiparado a la pérdida de originalidad de una obra, se ha posicionado como un fenómeno de estudio relevante debido a la complejidad que implican tareas como la selección de los fragmentos más compatibles con el medio de llegada y su transformación con base en la especificidad de sus recursos, sin dejar de lado las particularidades del contexto de la producción. Dicha complejidad puede observarse claramente en la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) de Alan Moore, con ilustraciones de Dave Gibbons y color de John Higgins, a la versión cinematográfica que fue lanzada por Warner Bros. en 2009 bajo la dirección de Zack Snyder y el apoyo gráfico del mismo Gibbons.

La novela gráfica narra la historia de un grupo de superhéroes en decadencia que se enfrentan al asesinato de *El Comedian*, uno de sus integrantes fundadores, a manos de un personaje desconocido. Uno

de ellos, *Rorschach*, alerta al resto del grupo sobre su muerte y sobre el riesgo que representa un asesino que busca sólo “enmascarados”; sin embargo, ante la falta de interés por parte de los superhéroes retirados, emprende una investigación para descubrir al autor del crimen. La narración está constituida por tres relatos diferentes: la historia central cuyos sucesos se desarrollan en la ciudad de Nueva York en 1985, la novela *Bajo la máscara* de Hollis Mason donde se narran el ascenso y el declive de los Minutemen (antecesores de los *Crimebusters*), y los números 23 y 24 del cómic *Los relatos del Navío Negro* de Max Shea, donde se narra la historia llamada *Marooned*.

Como parte de la historia central aparecen periódicos, revistas, anuncios publicitarios y programas de televisión que aportan información sobre el contexto; mientras que, al final de cada capítulo, aparecen fragmentos de periódicos, expedientes, artículos de revista, artículos académicos, cartas, oficios e informes que aportan datos complementarios o reflexiones sobre los personajes. Finalmente, encontramos referencias de la cultura popular norteamericana en los títulos, en algunos dibujos donde se representan personajes famosos o momentos históricos y en los epígrafes que aparecen en el último cuadro de cada capítulo.

En la versión cinematográfica de *Watchmen* la presencia de otros medios también es evidente, aunque el relato se construye de una manera distinta en comparación con el de la novela gráfica. En la edición para cine, los medios que forman parte de la vida cotidiana de los personajes permanecen y son empleados como recursos referenciales del contexto histórico, social y político, pero tanto los anexos que aportan información sobre los personajes como las historias paralelas son omitidos. En la edición de lujo con corte del director, se integra la versión animada de *Los relatos del Navío Negro* por medio de recursos audiovisuales que remiten al formato de origen de la historieta y permiten observar nuevamente el relato paralelo a la historia central.

Así, estos fenómenos considerados como *intermediales* (Rajewsky 2005) han abierto un nuevo campo de estudio donde se reflexiona, además de las relaciones entre medios, acerca de las reconfiguraciones que conlleva el paso de un texto a un formato distinto del de origen. Dichas modificaciones pueden explicarse a través de la *transposición* que Sergio Wolf (2001) define como trasplantar o “poner

algo en otro sitio [...] extirpar ciertos modelos, pero pensando en otro registro o sistema” (17). Dentro de dicho contexto, este trabajo de investigación tiene como objetivo analizar la transposición (Wolf, 1991) de la novela gráfica *Watchmen* a su versión cinematográfica con un enfoque intermedial (Rajewsky, 2005) para identificar las particularidades del proceso.

Antecedentes

La popularidad del cómic abrió paso a la industrialización de la historieta y a la creación de estudios de guionistas y dibujantes que dieron oportunidad a dibujantes jóvenes como Jerry Siegel y Joe Shuster, quienes fueron reclutados para participar en Action Comics y publicaron por primera vez sus trabajos en 1938, marcando así el nacimiento de Superman y, con él, una nueva temática en los cómics: los superhéroes. Un año después, aparece Batman de Bob Kane y Bill Finger, cuyo trabajo fue influenciado directamente por las historias de revistas pulp como *The Phantom* o *El Zorro* de Johnston McCulley.

La ola de héroes ilustrados continuó por varias décadas más con personajes como Linterna Verde, Flash, Hawkman y Wonder Woman, que diversificaron las historias sin alejarse mucho de sus antecesores. No fue sino hasta 1982, aproximadamente cuatro años después de la aparición de la autoproclamada como la primera novela gráfica, *Contrato con Dios* (1978) de Will Eisner, que Marvel Graphic Novels incursionó en dicho formato con *The Death of Capitan Marvel* de Jim Starlin. Por su parte, DC Graphic Novels se integró a la nueva ola con títulos como *Batman: El Regreso del Caballero Oscuro* (1986), *Watchmen* (1987) y *The Killing Joke* (1988) que llevaron los relatos superheroicos hacia una perspectiva más oscura y reflexiva.

Las adaptaciones de cómic a cine también ampliaron sus horizontes para narrar las historias de superhéroes como *Superman* (1978), personaje interpretado por Christopher Reeve, quien se posicionó como el “hombre de acero” más reconocido en la cultura popular. La saga de películas de Superman mostró por primera vez el ascenso, la caída y la redención del superhéroe en el cine; sin embargo, hasta

ahora no se han encontrado antecedentes acerca de cintas relacionadas con dicha temática que compartan un desarrollo narrativo similar.

En la década siguiente surgen títulos como *Flash* (1980) de Mike Hodges, que fue poco apreciada en su lanzamiento pero que actualmente es considerada por los fanáticos del personaje como una cinta de culto, así como *Batman* (1989) y *Batman Regresa* (1992) de Tim Burton, que inauguró un nuevo momento en el cine de superhéroes al retomar la imagen clásica de los personajes dotándola de una estética más elegante y oscura. No obstante, la saga continuó con *Batman eternamente* (1995) y *Batman y Robin* (1997) de Joel Schumacher que retornó hacia el estilo *camp* de las versiones para televisión de los años sesenta.

Para la primera década de los 2000, con cintas como *X-men* (2000) de Bryan Singer, *Spiderman* (2002) de Sam Raimi, *Hulk* (2003) de Ang Lee y *Los cuatro fantásticos* (2004) de John Ottman, se inauguró una nueva tendencia de la adaptación del cómic dirigida hacia el público juvenil. Y fue con el lanzamiento de *Batman inicia* (2005) de Christopher Nolan que comienza una etapa más madura del cine de superhéroes que se formalizó con historias como *Batman: El caballero de la noche* (2008) del mismo director, basada en *El regreso del caballero oscuro* (1986) del escritor e ilustrador Frank Miller. Finalmente en 2009, veintitrés años después de la novela gráfica, se estrena *Watchmen* en su versión cinematográfica, dirigida por Zack Snyder con el apoyo gráfico de Dave Gibbons.

Sobre intermedialidad y transposición

Los estudios sobre intermedialidad han abordado fenómenos que, aunque pueden contemplarse dentro de dicho rubro, no logran ser explicados desde una misma disciplina debido a la especificidad de cada formato involucrado en el paso de una obra de un medio a otro. Esta particularidad exige observar dichos fenómenos con un aparato crítico interdisciplinario que permita superar el criterio evaluativo de la fidelidad cuya prevalencia ha limitado la reflexión acerca de la intermedialidad más allá del medio literario.

En el ensayo *Intermediality, Intertextuality and Remediation: a Literary Perspective on Intermediality* (2005), Irina Rajewsky plantea una postura acerca de la intermedialidad desde los estudios literarios a partir de la reflexión sobre los conflictos epistemológicos del origen del término con la intención de rescatar el valor heurístico y práctico del concepto. Dentro de estos términos, la investigadora propone una definición que, según sus palabras, se trata de un intento por reducir a un común denominador la vastedad de concepciones existentes y el amplio rango de objetos de estudios que abarca. Entonces, Rajewsky considera el término intermedialidad como un denominador genérico para todos aquellos fenómenos que tienen lugar entre medios, por lo cual lo intermedial “designa aquellas configuraciones relacionadas con el cruce de fronteras entre medios” (46).

Dada su amplitud, se torna imposible teorizar acerca de la intermedialidad desde una sola perspectiva que pueda abarcar la variedad de fenómenos que pueden desarrollarse en términos del cruce de fronteras mediales. Por lo tanto, el término “intermedialidad” se convierte en un concepto sombrilla que cubre determinado tipo de fenómenos que pueden ser observados bajo diferentes enfoques teóricos. Desde esta perspectiva, Rajewsky identifica tres diferencias fundamentales entre las perspectivas teóricas de la intermedialidad: su enfoque puede ser sincrónico, diacrónico o mixto; pueden entender la intermedialidad como una condición fundamental (Bajtín, 1934; Kristeva, 1969) o como una categoría crítica para el análisis de productos o configuraciones mediales específicas (Krämer, 2003; Gaudreault y Marion, 2002; Schröter y Mitchell, 1994; Bolter y Grusin, 2000), y el objeto de estudio es seleccionado en función de las características de las disciplinas que intervienen, de sus objetivos y de lo que conciben como un medio.

En su ensayo, Rajewsky distingue entre diversos grupos de fenómenos considerados intermediales, observando su especificidad y los cambios en sus prácticas a través del tiempo, con el objetivo de convertir a la intermedialidad en una categoría productiva para la descripción y el análisis, es decir, para crear subcategorías que permitan desarrollar teorías independientes para cada manifestación del fenómeno. Entonces, propone la existencia de tres subcategorías de la intermedialidad: la *transposición mediática* que se relaciona con la

forma en la cual un producto mediático o su sustrato se transforma en otro medio; la *combinación mediática* que abarca la constelación de medios que constituyen un producto dado, que “están presentes en su propia materialidad y que contribuyen a su manera a la constitución y significación de todo el producto”, además de que su integración genuina no privilegia ninguno de los componentes; y, finalmente, las *referencias intermediales* que dan cuenta de la tematización, la evocación o la imitación de otros medios y que deben ser entendidas como “estrategias de constitución del significado que contribuyen a la significación total del producto mediático” (52).

Entender las referencias intermediales como estrategias de construcción de significado dentro de un producto medial implica un proceso de comunicación semiótica en el cual el producto medial utiliza sus propios recursos para tematizar, evocar o imitar elementos o estructuras de otro con la finalidad de contribuir a su significado. Por lo tanto, dicha categoría es operable para el análisis de obras que incluyen referencias hacia otros textos y evoca otros medios para construir su significado.

Lo anterior es comprobado por Jordi Revert en su artículo *Orígenes y fundamentos de la intermedialidad entre cine y cómic: una aproximación para la era digital* (2016), en el cual retoma las *referencias intermediales* para explicar cómo la libertad creativa derivada de los avances tecnológicos fomenta la evocación entre medios y, por lo tanto, la consciencia del medio inserto por parte del medio de llegada. Entonces, propone una serie de herramientas para analizar las adaptaciones de cómic a cine dejando atrás el modelo que la abordaba como la explotación del texto ilustrado por parte de la cinematografía.

El autor explica que la elección de este fenómeno en particular responde a que, por un lado, ambos medios comparten el “carácter visual”, lo cual permite identificar puntos en común al momento de adaptar el contenido; y, por otro lado, el contraste entre el lenguaje audiovisual del cine y el “verbo-icónico” del cómic permite observar diferencias determinantes para la toma de decisiones que, a la vez, complejizan el proceso adaptativo. A partir de lo anterior, Revert explica que las primeras adaptaciones de cómics al cine pretendían llevar las historias y los personajes de un formato a otro, obviando la imposibilidad del formato de destino de imitar al de origen y que, por

lo tanto, las “relaciones mutuas entre lenguajes no iban más allá de una referencialidad remendada y fundamentada en los personajes y aspectos que hacen reconocible al espectador el universo que conocía como lector” (147).

No obstante, el investigador explica que dicha particularidad se debe principalmente al intento por conciliar la estética y la narrativa del cómic con las características de la narrativa audiovisual del cine. Tal problemática fue superada con las posibilidades que brindaron los avances de la tecnología digital, los cuales transformaron los procesos de producción flexibilizando la manipulación de la imagen. Esta nueva libertad creativa potencializó la evocación del cómic en el cine y la llevó más allá de la imagen a la emulación de sus recursos.

Para continuar la reflexión, Revert revisa el origen del término *intermedia* que Dick Higgins empleó para describir la actividad artística entre diversas disciplinas y que marca un precedente para la concepción del proceso creativo en el arte. Por lo tanto, afirma Revert que la intermedialidad siempre está presente en el arte y que “sería un fenómeno que sólo existiría en tanto que asumimos previamente que existen medios productores de sentido perfectamente separados y que se definen independientemente de los otros” (150).

En un proceso intermedial, cada medio cuenta con diferentes medios, objetos y maneras de representación. El cine, especialmente, ha sido abordado como un medio híbrido por la diversidad de formas, sonidos y ritmos que confluyen en él; sin embargo, dicha hibridez lo consolidó como un medio completo con características determinadas cuya intervención, en términos de intermedialidad, debía abordarse en función de su especificidad y no en detrimento del otro medio en cuestión.

En la época de la digitalización, la intermedialidad se aborda desde perspectivas con enfoque sistemático que destacan la vinculación de las partes que constituyen la identidad del medio pero, también, la de la obra final. En este sentido retoma las reflexiones de Rajewsky (2005) sobre lo *intermedial* y destaca que el fundamento básico para entenderlo es el concepto de emulación en tanto que el medio del que se parte “puede crear una ilusión de reproducción según las condiciones y lenguaje de otros medios” (Revert, 2016: 154).

Partiendo de lo anterior, Revert resalta el potencial que tiene el cine para “deconstruir su propio lenguaje” (155) y dialogar con otros medios con características y recursos diversos para generar nuevas especificidades. En la actualidad, según sus palabras, los avances tecnológicos crean un nuevo espacio en el cual medios como el cómic y el cine comparten una misma materialidad sin los límites impuestos en su tiempo por la cámara o el lápiz, y las imágenes adquieren una nueva profundidad.

No obstante, dicha profundidad de la imagen puede verse limitada ante la inmediatez de la secuencialidad en la obra cinematográfica puesto que la densidad semiótica de la ilustración en el cómic exige una lectura contemplativa que es imposible realizar en la expectación de una película debido a su secuencialidad automática. Dicha problemática ha dado paso a los intentos de los creadores por trasladar detalles estéticos que emulen la experiencia de la lectura del cómic en la pantalla.

Para su análisis, Revert identifica los siguientes recursos utilizados en adaptaciones cinematográficas de cómics para evocar el medio de origen: el *slow-motion* o congelado de la imagen (*freeze frame shot*), que emula la acumulación sintáctica de acción de la viñeta y la presenta secuencializada; el *fast-motion*, que es utilizado regularmente para trasladar la continuidad de la lectura en el cómic a la pantalla; el *plano secuencia digital* que “permite la alternancia de velocidades para emular las sinergias de movimiento-descomposición y síntesis que conviven en el medio gráfico” (158); la *técnica de captura de movimientos* con la que es posible capturar la gestualidad y movimientos corporales del actor, así como detallarlos; y los *recursos gráficos* que son utilizados para remitir directamente al medio gráfico como la superposición de globos de diálogo o la representación de páginas de un cómic.

El proceso intermedial del paso de un cómic a su versión cinematográfica implica la selección y reconfiguración de contenidos, por lo cual puede considerarse una *transposición*, concepto que surge para superar los límites de la adaptación, que equiparaba el procedimiento con pérdidas en el formato de origen. En contraste, la transposición aparece como una posibilidad para abordar la transformación en el

paso de una obra de un formato a otro, considerando las características específicas de cada medio.

Para estudiar el fenómeno de la transposición, Sergio Wolf (2001) se enfoca en los procesos y operaciones que forman parte del proceso partiendo de la imposibilidad tanto de eliminar la obra de origen como de tenerla presente en su totalidad. En este sentido, destaca que la finalidad del proceso es la transformación, y explica, con base en la teoría de la recepción de Iser, que “el texto literario tomado para hacer con él un filme, es deformado o alterado al ser transpuesto a otro código y otro lenguaje difuso [...] Lo que quedó no es la obra literaria sino el modo en que el director, los guionistas y los actores leyeron e interpretaron ese material para construir a partir de él una película” (78).

Esta última reflexión, por un lado, se sitúa dentro del nuevo terreno estético propuesto por Revert (2016) donde las fronteras intermediales se desvanecen y las imágenes se emancipan de su soporte (156); y, por otro, rescata la importancia del producto final que se presenta como una actualización del texto precedente. En este sentido, Wolf afirma que toda transposición es una versión de la obra original y no una interpretación definitiva de la misma; si se recurriera a tal afirmación, el sentido se clausuraría, lo cual también sucede con la búsqueda de la fidelidad de la obra transpuesta hacia el texto precedente puesto que se dejaría de lado el proceso de apropiación que permite la interpretación de un texto. De esta forma, el fin último de la transposición no es la copia fiel, sino hacer propia la obra previa.

Para su estudio, Wolf propone seis modelos de transposición basados en la fidelidad con el texto precedente, entendiendo esta última como la relación o el vínculo que guardan ambas obras con respecto de elementos como el narrador y el punto de vista (86), y no como el fin último del proceso. La primera es la *fidelidad posible* (lectura adecuada), donde los procedimientos no afectan el desarrollo de la trama y respetan el argumento, en este caso, se contempla la versión del texto precedente como universo complejo, considerando las especificidades de cada medio.

En seguida está la *fidelidad insignificante* (lectura aplicada) donde lo insignificante hace referencia al “espesor análogo que no pudo lograrse” (103). Esta categoría corresponde al proceso de transposición donde los cambios evidencian la autonomía del argumento de su

formato original, que no logra desarrollarse en el formato de destino. Al respecto, el autor explica que

Los casos de fidelidad insignificante terminan dibujando una zona de nadie, tan neutra y anónima como una obra sin autoría, ni forma, ni estilo. Muchas veces, ni siquiera se trata de filmes empantanados en problemas narrativos elementales sino, al revés, se trata de filmes que hacen gala de una cierta fluidez, pero que en el intento de no vampirizar el estilo del autor terminaron cediendo su propia voluntad de afirmación. Entonces, podemos concluir que: no hay en ellos rasgos de estilo en la utilización de los materiales del cine que nos haga olvidar sus antecedentes literarios. (104)

Por otro lado, está el *posible adulterio* (lectura inadecuada), donde se presenta una asimetría de lecturas o interpretaciones del texto de origen, es decir, que la versión del texto transpuesto sale de la senda¹ abierta por el texto de origen. Al respecto, Wolf explica que este concepto no se basa en el supuesto de que existe una senda que debe seguirse, sino que “hay ciertas sendas que se siguen, al leer un texto de cierta manera, ponen al desnudo mayores o menores pertinencias con el autor y su visión del mundo, con su modo de narrar, con sus historias y personajes, con lo que hizo que el texto fuera lo que es” (110).

La *intersección de universos*, por otro lado, se refiere a la forma en la cual un creador identifica el potencial cinematográfico en un texto, de manera que al leerlo encuentra resonancias o afinidades entre su mundo y el del otro. De esta forma, esta categoría alude al carácter dialógico de la transposición donde hay “dos interlocutores que parecieran encontrar la voz justa para entenderse” (117). La *relectura* aborda el fenómeno como una descomposición y reconstrucción del texto precedente en la cual el resultado de la transposición es un texto reinventado, definido por Wolf como “el territorio donde el concepto de transposición consiste en trazar la mayor distancia posible del origen, en diferenciar un medio del otro, pero que no funda esas diferencias sólo en ajustes de trama o personajes sino en el estilo, en los modos elegidos para poner en escena ese relato” (134). Finalmente, la *transposición encubierta* considera a las versiones que Wolf denomina

1 En este caso, Wolf cita a Ricoeur, quien afirma que hay una serie de posibilidades de lectura determinadas por un texto de las cuales una interpretación no puede separarse.

no declaradas, las cuales aluden a aquellos textos transpuestos cuyo origen radica en ciertas “zonas, hebras narrativas, efectos de estilo o frases que se convirtieron en los postulados reactores de un diseño o concepto cinematográfico, sin que ello implique que hayan seguido la trama completa del relato literario de origen” (149).

Así, es posible concluir que el fenómeno de la transposición, enmarcado en la intermedialidad, destaca los procesos a través de los cuales un texto precedente se convierte en otro con características y recursos distintos. Entonces, pese a considerar un criterio tan polémico como la fidelidad, la categorización propuesta por Wolf nos da una pauta para reflexionar acerca de las posibilidades de transformación que pueden afectar a los medios involucrados e indagar más acerca de las características de cada uno.

Análisis

A partir de las reflexiones sobre la transposición como fenómeno intermedial, la categorización de fenómenos propuesta por Rajewsky, la tipología expuesta por Wolf y las herramientas de análisis provistas por Revert, este apartado está dedicado al análisis de la adaptación cinematográfica de *Watchmen*, obra que desde sus orígenes como novela gráfica cuenta con una historia donde la interacción entre medios forma parte importante del desarrollo de la trama.

La *transposición mediática* de *Watchmen* encuentra sus puntos contrastantes en la novela gráfica y la cinematografía. El paso de la historia de un medio a otro implica una *intersección de universos* donde convergen lenguajes y contextos distintos. En un primer nivel, mientras la narrativa gráfica muestra escenas estáticas que permiten una mayor carga simbólica, en la narrativa audiovisual los recursos se configuran en función de la secuencialidad automática del medio, que limita recepción de la carga semiótica de la escena en el caso específico de esta adaptación.

En los análisis de Wolf se destaca la necesidad de comparar los trabajos previos del director para reconocer hasta qué punto su creatividad interactúa con la de los creadores del texto precedente. En el caso de Snyder, los productores Lawrence Gordon y Lloyd Levin

encontraron en *300* (2006) un buen acercamiento al trabajo de Frank Miller por lo cual ofrecieron al creador hacerse cargo de la adaptación de *Watchmen*. Tal como lo hizo con su película anterior, Snyder utilizó la novela gráfica como *storyboard* para diseñar el arte del filme con el apoyo de Dave Gibbons, el ilustrador del cómic, como asesor de arte. El enfoque gráfico de la cinta evidencia las *referencias intermediales* que evocan a la narrativa del cómic.



Figuras 1 y 2. *Watchmen* (Warner/Paramount/DC Entertainment, 2009).

Un ejemplo de ello es la secuencia donde se muestra a Dr. Manhattan en un programa de entrevistas que se intercala con la pelea de Dan y Laurie con varios criminales en un callejón de la ciudad. Cuando Manhattan se viste para asistir a la entrevista se emplea el *slow motion* con la narración en *voz off*² de Laurie, quien habla con Dan sobre el alejamiento de Manhattan de su lado humano que le impide empatizar incluso con ella. Así, vemos al superhéroe vistiéndose sin la necesidad de moverse, observando cómo las prendas desfilan a su alrededor tan sólo con pensarlo.

Cuando Laurie y Dan deciden salir a combatir criminales, después de su charla, se dirigen a un callejón solitario donde de inmediato son acorralados por estos personajes con pinta de rockeros *punk* de los ochenta. Al iniciar la pelea, observamos un predominante uso del *fast motion* para destacar la agilidad de ambos personajes al enfrentar a los maleantes hasta que uno de ellos saca su arma en *slow motion* y apunta a Laurie, quien de inmediato usa al criminal que tiene en sus manos como escudo humano y se libra del impacto del proyectil.

Al respecto, Revert reflexiona sobre la relación entre el tiempo y el movimiento tanto en el cómic como en el cine ya que, por un lado,

2 Según Gaudreault (2010), la *voz off* “designará la voz del personaje fuera de encuadre que, sin embargo, se halla en el espacio contiguo” (81-82).

el cómic muestra un instante congelado dentro de una o varias viñetas mientras que el cine muestra la acción en una secuencia automática. Esto repercute en la percepción del espectador dado que:

Modificando el tiempo que atraviesa la imagen-acción que tiene lugar en el centro de una secuencia, esta sigue delimitada por la acción en progreso que sucede y que marca su identidad, pero inmediatamente ese cambio en el tiempo de la escena hace consciente al espectador de la hipermediación que está teniendo lugar dentro del –ya mediado– tiempo narrativo. En ese momento se produce un extrañamiento de las reglas asentadas de la ficción audiovisual y, por tanto, una apertura en la percepción del espectador que le permite identificar con más facilidad la relación que la imagen está trazando para con otros parámetros mediales. (157)

En este caso convergen el lenguaje iconográfico y el cinematográfico que comparten la imagen como material expresivo; por lo tanto, Zack Snyder encontró en la ilustración la materia prima para llevar el cómic al cine y cargó el gran parte del peso de la producción en el arte fotográfico. Dicha decisión repercutió en el gusto del público que, en un primer vistazo de la obra, destacó la evocación de las viñetas como uno de los grandes logros de la cinta, a pesar de la dificultad para apreciar la densidad semántica de las imágenes.

En otra dimensión, es posible observar la *transposición mediática* en la *intersección de universos* que muestra la participación de los medios de comunicación en la historia. Ambas obras destacan la importancia de la opinión pública, representada por los medios de comunicación, en la vida social y política de un país. Sin embargo, mientras la novela gráfica publicada en la década de los ochenta muestra una gama amplia de medios donde se insertan la novela, la revista, el cómic, la prensa impresa, el radio y la TV; el filme destaca sólo la televisión y dicha prensa, aunque sí hace una fugaz referencia al cómic.

Tanto en la novela gráfica como en la versión cinematográfica, los medios cumplen con el objetivo de contextualizar, ubicar temporalmente la historia y transgredir la vida de los personajes; algunos incluso cumplen con más de un objetivo. No obstante, la presencia de los medios de comunicación varía en cada versión. En la novela gráfica es posible observar a los personajes en constante interacción con los medios y, regularmente, los textos que emanan de periódicos,

radio y televisión se relacionan con las acciones que se muestran en la viñeta o la secuencia de viñetas de las que forman parte. Unas veces los medios aportan datos contextuales y otras emplean metáforas para referirse a los eventos presentados.



Figura 3 y 4. *Watchmen* (Warner/Paramount/DC Entertainment, 2009).

Como ejemplo de contextualización, en la secuencia inicial de la versión cinematográfica se muestra el panel de un programa de debate donde se discute sobre el papel del Dr. Manhattan en la Guerra Fría (figura 3) y aparece la grabación de un discurso del presidente Richard Nixon donde advierte que su gobierno tomará medidas en caso de que se vulnere la seguridad de la nación. En la misma transmisión aparecen las imágenes de algunos científicos adelantando las manecillas del Reloj del Apocalipsis hacia cinco minutos antes de la medianoche.³



Figura 5. *Watchmen* (Warner/Paramount/DC Entertainment, 2009).

Con respecto de la localización temporal, en el filme se destaca la importancia de la prensa impresa entre los años cuarenta y principios

3 En la portada de la novela gráfica observamos que el reloj que está detrás de los personajes marca cinco minutos antes de las 12 y al final de cada capítulo se muestra un reloj que va avanzando y se va cubriendo de sangre hasta llegar a la medianoche.

de los sesenta. En los créditos iniciales se muestran algunas portadas con noticias de distintos periódicos donde leemos encabezados sobre los Minutemen, la Segunda Guerra Mundial, crímenes de odio y el arma secreta de Rusia: la bomba nuclear (figura 4). Después, se presentan imágenes de noticiarios sobre las pugnas por la paz en Vietnam, lo cual marcaría la segunda mitad de la década de los sesenta y el posicionamiento de la televisión como el nuevo eje mediático (figura 5). Además de situarnos en cada época, este recurso arroja detalles sobre el contexto en el que se desarrolla la historia de los Minutemen.

La presencia de los medios como transgresión hace referencia a que su aparición cambia el rumbo de la historia central. En el caso de la novela gráfica, Manhattan es invitado a un programa de entrevistas donde lo culpan de la enfermedad de varias personas allegadas a él que, incluso, han muerto a causa del cáncer. Tras el acoso de los medios y el sentimiento de culpa que se detona en él, Manhattan decide exiliarse en Marte. Cuando esta secuencia se transpone en la versión cinematográfica, el programa se convierte en *talk show* pues, a diferencia de la novela gráfica donde la ex esposa de Manhattan es entrevistada previo a la entrevista, Janey aparece en el set y reclama a su ex pareja por haberle provocado dicha enfermedad, además se quita la peluca y descubre una alopecia avanzada.

Estos tres ejemplos dan cuenta de cómo afecta el contexto de producción de la adaptación la forma en la cual se muestran los acontecimientos de la historia. En este caso, los medios de comunicación son una parte importante de la trama pues ubican la historia en un momento histórico determinado y determinan algunas de las decisiones de los personajes. No obstante, es importante considerar las diferentes formas en las que son retratados según la especificidad del formato y el contexto de producción.

Otro tipo de transposición presente en la versión cinematográfica es la *relectura*, dado que los textos que aportan más información sobre la historia central han sido descompuestos, distribuidos y reconfigurados en el relato cinematográfico a distintos niveles narrativos. Al final de los capítulos I, II y III de la novela gráfica se anexan algunos fragmentos de la novela *Bajo la máscara* de Hollis Mason (figura 6), uno de los integrantes de los Minutemen, en la cual narra sucesos

relacionados con la vida de cada uno de los integrantes del grupo de superhéroes y aporta datos sobre el contexto de su conformación.

En la versión cinematográfica, la primera referencia hacia los fragmentos de *Bajo la máscara* se encuentra durante la secuencia inicial de créditos, compuesta con una serie de sesiones fotográficas de miembros de los Minutemen, antecesores de los Watchmen, en distintas hazañas hasta llegar a 1940, cuando el grupo de superhéroes se conformó oficialmente. La presencia de periódicos en fragmentos de las secuencias forma parte de la contextualización del surgimiento de los superhéroes, esto se complementa con imágenes alusivas a momentos históricos como el lanzamiento de la bomba atómica en Hiroshima y la celebración de la derrota de Japón en Time Square.

Poco a poco, los personajes van desapareciendo del panorama por diferentes cuestiones. Mientras tanto, la televisión va sustituyendo a la prensa impresa durante los años sesenta que se representan con la muerte de Kennedy, el inicio de la Guerra Fría, las protestas pacifistas y la llegada del hombre a la luna. Finalmente, la conformación de los Watchmen se ubica al tiempo de una nueva elección de Nixon. Otros datos de *Bajo la máscara* son mencionados por Hollis Mason en la primera charla que sostienen él y Dan en la versión cinematográfica.

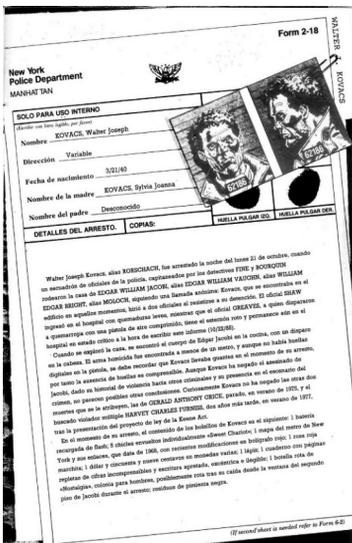


Figura 6. *Watchmen* #1 página 27 y Figura 7. *Watchmen* #6 página 29.

Un caso que podría considerarse *transposición encubierta* parte del paso de la novela de Hollis Mason al filme. En uno de los pasajes de su juventud, el autor menciona que la melodía de *La cabalgata de las valquirias* de Wagner le traía un sentimiento de tristeza pues le recordaba la trágica muerte de su jefe. En la cinta, la melodía aparece cuando Manhattan recuerda una de sus batallas a lado de El Comedian, miembro del escuadrón, en Vietnam. La melodía, en la novela gráfica se presenta como una *transposición encubierta* y, al pasar al cine, aparece como parte de la *relectura*. Un ejemplo similar es la canción *The Times They Are A-changin'* de Bob Dylan que en la novela gráfica se encuentra referenciada en uno de los anuncios de los productos Veidt, mientras que en la versión cinematográfica, es utilizada en la secuencia inicial de créditos de manera que destaca la condición cíclica del tiempo, las épocas que terminan y se reconfiguran pero que repiten ciertos patrones.

En el capítulo número IV de la novela gráfica, encontramos como anexo el ensayo *Dr. Manhattan: súper-poderes y los superpoderes* donde el profesor Milton Grass hace una crítica a la aparición del Dr. Manhattan como generadora de tensión en el conflicto entre Estados Unidos y Rusia durante la Guerra Fría. Algunos de estos datos críticos los encontramos en el programa de opinión que aparece al inicio de la película. Al terminar el capítulo V se anexa un fragmento del texto *El tesoro de los cómics de la isla del tesoro* donde se aportan detalles sobre la creación de la historieta *Los relatos del Navío Negro*, cuya historia *Marooned* se intercala con la de los superhéroes a partir del capítulo III y hasta el IX. Este anexo no es considerado en la adaptación cinematográfica, dado que la historia sobre el creador de *Los relatos* es omitida totalmente.

En el capítulo VI encontramos el expediente de Walter Kovacs (figura 7), proveniente del Hospital Psiquiátrico de Nueva York donde estuvo internado durante su niñez. Allí se describe el clima de violencia bajo el cual vivió estando con su madre, los múltiples trastornos que padece a partir de esos hechos y la manera en que llegó a dicha institución. El expediente físico aparece en la mesa de entrevista del reclusorio donde Kovacs es llevado tras ser detenido en la casa de Moloch. Algunos detalles aparecen como *flashbacks* durante la entrevista que sostiene con el psiquiatra. El anexo del capítulo VII, el ensayo

académico *Sangre del hombro de Pallas* en el cual Dan Dreiberg habla sobre las características del búho gris y cómo el estudio de dicha especie influyó en su vida, es omitido en la película. El esquema del *New Frontiersman* que aparece en el capítulo VIII, donde se habla sobre el papel que juegan los superhéroes en los tiempos previos al Armagedón Rojo o ante la amenaza de la guerra nuclear entre Estados Unidos y Rusia, aparece durante un paneo en las calles de la ciudad, como un paquete de periódicos que se entrega en el quiosco de Bernie.

Al final del capítulo IX vemos una serie de textos como notas periodísticas, cartas y una entrevista donde se brindan algunos detalles sobre la carrera de Silk Specter. El anexo del capítulo X es un conjunto de documentos donde se detallan las estrategias para la campaña de los productos creados por Adran Veidt, entre ellos encontramos las características de los personajes de acción de los Crimebusters, las sugerencias para productos de belleza y un escrito con un método para la autosuperación. Ambos anexos son omitidos de la cinta. En el caso de la estrategia de Veidt, se sustituye por un programa de investigación dirigido por Manhattan y dedicado a encontrar energías renovables.

El caso de *Los relatos del Navío Negro* es especialmente complejo ya que, como ya se mencionó, se intercala con la historia central de la novela gráfica de manera que la superposición de globos de un relato en las viñetas del otro exige una interpretación reflexiva a partir de la comparación entre lo que se lee y lo que se ve en el pictograma (figura 8). Este metarelato, en términos generales, se presenta como una reflexión sobre lo que sucede y lo que estar por suceder en la diégesis. Además, los pensamientos del protagonista de dicho cómic suelen asociarse con los momentos que atraviesan los personajes en esa secuencia específica.

El texto proveniente de los pensamientos del protagonista se diferencia de los textos de la diégesis por la forma y el color del globo que asemeja un pergamino. La primera aparición del cómic en la novela gráfica se da al inicio del capítulo III: *El juez de toda la tierra*. La secuencia de cuatro viñetas asemeja un *zoom out* en secuencia que nos permite apreciar la instalación de una señalética de radioactividad que identifica un refugio nuclear justo detrás del quiosco de Bernie.

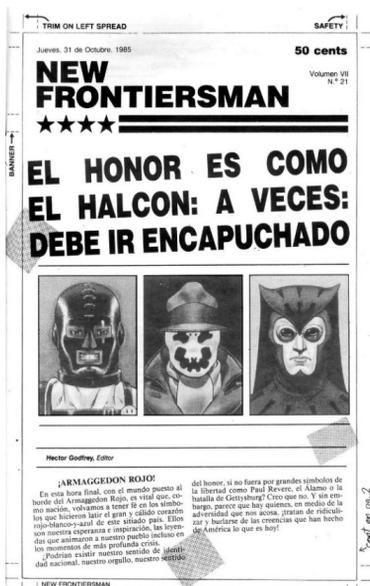


Figura 8. Watchmen #8 página 29 y Figura 9. Watchmen #3 página 2.

La primera viñeta muestra, en su parte superior, el texto de apoyo proveniente de *Los relatos del Navío Negro* y, en su parte posterior, un globo sin punto de anclaje, sobre la vista parcial de un anuncio preventivo de radioactividad. En la segunda viñeta, apenas vemos unas manos atornillando la señal con un globo de la diégesis sobrepuesto en la parte superior y, en la parte inferior, el texto de apoyo proveniente del *Navío Negro*. En la tercera viñeta, que parece estar “retratada” subrayando el primer plano⁴ a partir de la oposición a escala, se muestra, a lado del instalador de señalética, la parte superior de un costado del quiosco de Bernie. Allí cuelga un ejemplar del *New Frontiersman* donde aparece como nota principal la desaparición de un escritor que, más adelante en la historia, se sabrá que fue el creador de *Los relatos*. Finalmente, en la cuarta viñeta, aparecen los dos Bernies y el instalador detrás de ellos.

4 En *El relato cinematográfico* (2010), Gaudreault retoma los casos de la subjetividad de la imagen descritos por Jost (1983), entre ellos, el subrayado del primer plano cuya finalidad “sugiere la proximidad de un objetivo” (50) por una oposición a escala o por una oposición entre el *flo*y y la imagen nítida.

A continuación, se describen los textos por orden de aparición. Los provenientes de *Los relatos del Navío Negro* se identificarán con R y los provenientes del dueño del quiosco de revistas con B.

Viñeta 1

— Delirante, observé la oscuridad de esa pecadora nave contra el amarillo cielo del ocaso, y de nuevo reconocí la peste de la pólvora, del cerebro de hombres y de la guerra (R).

+ Deberíamos echar una **bomba nuclear a Rusia** y dejar que **Dios** lo resuelva (B).

Viñeta 2

— Digo, veo las **señales**, leo los **encabezados**, miro las cosas a la **cara**, ¿sabes? (B)

+ Las cabezas clavadas a la proa veían hacia abajo a aquellos con ojos devorados por las gaviotas, embarrados de sal, vociferando sin labios: “¡De nada sirve! ¡Todo está perdido!” (R).

Viñeta 3

— Las olas sobre mí eran escarlatas, espumosas, horriblemente cálidas y, aun así, la espantosa tripulación del buque gritó: “¡Más sangre! ¡Más sangre! (R).

+ Soy un **voceador**, ¡Maldita sea! ¡Estoy **informado** de la situación! ¡Debemos echarles una bomba hasta que **resplandezcan!** (B).

Viñeta 4

— El casco bañado en alquitrán rodó sobre mí, en la desesperación me hundí debajo de aquellas repugnantes nubes rosas, ofreciendo mi miserable alma a Dios todopoderoso, a su misericordia y juicio (R).

+ Claro, esa es sólo **mi** opinión (B).

El montaje del texto asemeja un diálogo entre niveles diegéticos. Mientras el naufrago observa la llegada del Navío Negro que pasa sobre las víctimas de la catástrofe, Bernie opina sobre bombardear Rusia para terminar con la tensión de la Guerra Fría. Pareciera que la narración muestra una crítica del protagonista de *Los relatos* hacia la actitud de Bernie, que se asemeja a la tripulación de la nave que se acerca. Esta última podría representar también el cúmulo de medios

de comunicación que hablan sobre el peligro que representa la partida del Dr. Manhattan ante un inminente ataque ruso.

El montaje de *Los relatos del Navío Negro* en la novela gráfica exige un proceso de lectura complejo donde puede haber múltiples interpretaciones, según el enfoque del cual se parta. En la edición para cine de la versión cinematográfica se omitió *Los relatos del Navío Negro* como historia alterna; sin embargo, en la edición con corte del director, la historieta se integra como una animación donde hay diálogos y efectos de sonido que no se señalan en el texto precedente (figura 10).



Figura 10. *Watchmen* (Warner/Paramount/DC Entertainment, 2009).

La primera secuencia animada se inserta justo después de la narración de un fragmento del diario de Rorschach donde habla acerca de la decepcionante visita a Dan para pedir su apoyo en la investigación sobre la muerte de Edward Blake:

— El diario de Rorschach. La primera visita de la noche no fue fructífera. Me siento un poco deprimido. Pronto habrá guerra. Millones morirán en miseria y pobreza. ¿Por qué tiene importancia una muerte a lado de tantas? Porque existe el bien y el mal, y se debe castigar el mal. Aún frente al Armagedón no haré concesiones en esto. Pero hay tantos que merecen un castigo... y tan poco tiempo. (00:23:21-00:23:55)

La pantalla se va a negros mientras se escucha la última línea de la narración. Luego aparece el protagonista de *Los relatos del Navío Negro* flotando entre los cadáveres de su tripulación y es posible apreciar el agua escarlata que se describe en la novela gráfica. Uno de los sobrevivientes, Ridley, llama al personaje, a quien se refiere como Capitán, para pedirle ayuda, pues uno de sus pies está atorado

entre los restos de la embarcación. Pese al esfuerzo del Capitán, quien acude en su ayuda de inmediato, este no logra llegar a tiempo y Ridley muere aplastado por un mástil. El protagonista se sumerge para rescatar el cuerpo. De pronto, el Navío Negro se acerca con su tripulación pidiendo más sangre. En ese momento inicia la narración del protagonista, la misma que aparece en la primera intervención de *Los relatos* en la novela gráfica. Al terminar la secuencia, aparece Bernie leyendo la historieta mientras Bernard le cuestiona su opinión sobre bombardear Rusia.

Dentro de esta estructura narrativa, la falta de algún recurso que una los dos relatos de una manera más evidente y la inmediatez de la secuencialidad dificultan el diálogo entre ellos y complejizan su interpretación. Mientras en la novela gráfica, el discurso de este diálogo se presenta como una crítica hacia la opinión pública que, tras infundir miedo en la sociedad, construye una justificación para el uso de armas nucleares en aras de poner fin a la tensión de la Guerra Fría; en el filme, la narración precedente de Rorschach otorga a la llegada del Navío Negro un sentido de castigo hacia alguien que no está totalmente definido pues, según Rorschach, el castigado sería el asesino de superhéroes, mientras que para Bernard serían los rusos.



Figura 11. *Watchmen* (Warner/Paramount/DC Entertainment, 2009).

En la versión cinematográfica, la narración de *Los relatos del Navío Negro* va más dirigida hacia la acción del personaje, aun cuando se retoman los monólogos y las reflexiones del protagonista. La secuencia animada puede o no vincularse con las anteriores y posteriores, dado que existen cortes entre cada una. La relación entre ambas historias es más evidente en la novela gráfica debido a identificación y la

superposición de textos de apoyo en las viñetas de la secuencia, lo cual deja más claro que el texto habla sobre lo que se observa.

Conclusiones

El análisis de la transposición en *Watchmen* pone en evidencia la necesidad de expandir el concepto de adaptación para explicar los fenómenos a través de los cuales puede manifestarse. Si bien la adaptación de un producto mediático implica la existencia de un formato de destino que impone límites destructivos que dirigen el resultado hacia una pérdida, la transposición implica una reconfiguración cuyo producto final es una versión del texto precedente y no una copia. Este proceso no sólo involucra la selección de las partes que constituyen el relato, sino la consideración de los recursos con los que cuenta el formato de destino para contarlos y el contexto en el cual se va a contar.

Las herramientas propuestas por Revert permiten evidenciar los recursos a través de los cuales, en este caso, el cine pretende evocar al cómic, y rescatan el oficio de la fidelidad de la calcomanía con respecto de las adaptaciones. Esta perspectiva es retomada por Wolf en sus aportaciones sobre la clasificación del proceso transpositivo. No obstante, una adaptación no debería reducirse al calco de un medio en otro pues atentaría contra la independencia del medio de destino y se corre el riesgo de dejar de lado la complejidad de la historia que se cuenta.

Es cierto que, como dice Revert, la era de la digitalización permitió al cine evocar al cómic generando una consciencia de la especificidad de cada medio; sin embargo, también debemos aceptar que este recurso no brinda al cine la posibilidad de profundizar en las problemáticas planteadas en obras más complejas, como es el caso de *Watchmen*. Al contrario, el exceso de intentos por referenciar al lenguaje del cómic haría caer a la adaptación en una reconfiguración superficial donde el espectador, más que reflexionar sobre la historia, se enfocaría en encontrar detalles que lo remitan al formato original.

También debe considerarse que las posibilidades de una transposición dependen de los recursos y las intenciones de los creadores. Como observamos en el caso de *Watchmen*, la asesoría de Dave Gibbons cargó la adaptación hacia la fidelidad gráfica y Snyder hizo lo

posible por mediar entre el arte fotográfico, el discurso reconfigurado del cómic y el nuevo contexto, para no perder la esencia de la historia. En este sentido, los movimientos de cámara, las tomas y la construcción misma de la imagen evocan la novela gráfica.

Entonces, el proceso de transposición evidencia la intermedialidad con el reforzamiento de los recursos empleados para la reconfiguración del contenido. Los avances tecnológicos han colocado a las adaptaciones cinematográficas de cómics como un nuevo formato donde la narrativa gráfica adquiere una nueva dimensión pues, como afirma Rajewsky (2005), en una transposición mediática “el producto mediático dado o sustrato es transformado en otro producto de un medio distinto” (52).

Como resultado del análisis de la transposición en *Watchmen*, inserta en la intermedialidad, observamos que los cambios aplicados en el proceso responden a las condiciones de formato, del contexto sociocultural, de los términos legales, entre otros. En este sentido, la intermedialidad nos permite identificar la presencia de un medio en otro no sólo con referencias directas, sino también con alegorías construidas con recursos del relato cinematográfico. Así se manifiesta la reconfiguración. De manera que el fin último de la transposición no es la copia fiel, sino la apropiación del texto precedente.

Referencias

- Bazin, André (1990). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Gaudreault, André y François Jost (2010). *El relato cinematográfico*. Madrid: Paidós.
- Gaudreault, André y Philippe Marion (2002). “The Cinema as a Model of the Genealogy of Media”. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 12-18. <https://doi.org/10.1177/135485650200800402>
- Snyder, Zach (2009). *Watchmen* [Ficción]. Estados Unidos: Legendary Pictures, DC Comics, Cruel and Inusual Films, Lawrence Gordon Productions. 03 h 35 m.
- Moore, Alan (escritor), Gibbons, Dave (ilustrador) y John Higgins (colorista) (1987). *Watchmen*. California: DC Comics.

- Rajewsky, Irina (2005). "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality". *Intermédialités*, núm. 6, 43-64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Revert, Jordi (2016). "La intermedialidad entre cine y cómic en la era digital: el caso Zack Snyder". *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, vol. 5, núm. 1, 153-160. <https://doi.org/10.37467/gka-rev-social.v5.374>
- Wolf, Sergio (2001). *Cine/literatura. Ritos de pasaje*. México: Paidós.

Mitología y narración transmedial

La inversión lovecraftiana del mito clásico en la literatura, el cine y el videojuego

Miguel Sáenz Cardoza
Tecnológico de Monterrey, Puebla

Resumen

Exploramos los fundamentos de una posible comprensión mitológica del concepto de narración transmedial. Distinguimos este concepto primero de la técnica de la adaptación, a partir de pensar en la narración transmedial como una operación metonímica, y en la adaptación desde la metáfora, tomando como modelo una observación de Walter Benjamin desde la filosofía de la traducción. Ensayamos enseguida algunas variaciones del concepto de *mito* en busca del sentido cultural del mito clásico. Estas distinciones nos permitirán analizar las relaciones entre mitología y narración transmedial como procesos de inversión de las funciones del mito clásico, según se observa en las aplicaciones transmediales del mito lovecraftiano de terror cósmico en la literatura, el cine y el videojuego.

Palabras clave: narración transmedial, mitología, mito clásico, terror cósmico, Lovecraft.

Abstract

We explore some base for a possible mythological understanding of the concept of transmedial narration. First, we distinguish that concept from the adaptation technique, thinking in transmedial narration

as a metonymic operation, and in adaptation as a metaphor, taking as a model an observation by Walter Benjamin from the philosophy of translation. We look into some variations of the concept of myth, searching for the cultural meaning of classic myth. These distinctions would allow us to analyze the relations between mythology and transmedial narration as processes of downturn of the functions of classic myth, as we can observe on transmedial applications of lovecraftian cosmic horror myth in literature, cinema and videogame.

Keywords: transmedial narration, mythology, classic myth, cosmic horror, Lovecraft.

¡Es tan tranquilizador representarse las cosas! Lo espantoso es lo que no podemos imaginar.

Marcel Proust

No podemos situarnos fuera de nuestro idioma sino allí donde se opera una *alternancia* histórica importante de las *lenguas*, cuando éstas empiezan a medirse a sí mismas y al mundo, cuando en su interior empiezan a hacerse sentir vivamente *los límites de los tiempos, de las culturas y de los grupos sociales*.

Mijaíl Bajtín

Introducción

Para pensar la doble temporalidad (el tiempo de la historia y el tiempo del discurso) como uno de los aspectos centrales que definen al discurso narrativo como una estructura profunda (Chatman, 1980), es decir, como una condición que no es exclusiva de ningún medio, sino un eje transversal del dominio de lo narrativo, la narratología clásica se ha enfocado especialmente en observar las consistencias de la narrativa en su paso por distintos medios, pero –según una observación crucial de las “nuevas narratologías”, (Herman, 1999)– a costa de dejar de lado sus diferencias. Una de las transformaciones observables en la reformulación contemporánea de los estudios narrativos es este

cambio de interés que va de las constantes hacia las diferencias en las formas en que una narración transita de un medio a otro. Al seguir el hilo de dicho tránsito, el proyecto multidimensional de la narratología se encuentra con el de los llamados estudios intermediales, un campo de investigación relativamente reciente que abarca una gran variedad de problemas y perspectivas, en tanto se dirigen a todo el espectro de las posibles relaciones entre un medio y otro, entre las cuales no hay ninguna duda de que la experiencia narrativa constituye un obligado objeto de estudio.

Aquí nos centraremos en esa relación que se ha dado a entender como *narración transmedial*, específicamente en su posible composición mitológica que, a mi juicio, se puede definir como una reformulación fundamental de los principios clásicos del mito. Así me parece que se pueden entender algunos de los universos narrativos más importantes de nuestra cultura popular contemporánea, por ejemplo, la franquicia de *The Matrix* (1999-) que ya Henry Jenkins ha definido como *narración transmediática*, y que constituye uno de los objetos de estudio del capítulo que abre este libro; otro ejemplo es también nuestro propio objeto de estudio, a saber, el conjunto heterogéneo de historias inspiradas de cierto modo en la obra de H. P. Lovecraft y que se definen bajo el subgénero ficcional conocido como *terror cósmico*. Diremos primero que la forma mítica que caracteriza a la narración transmedial debe distinguirse del modelo más conocido de la adaptación. Desde nuestro punto de vista, hay un contraste de fondo que consiste en que la narración transmedial construye su relación intermedial metonímicamente, a diferencia del principio metafórico de sustitución que opera en el mecanismo de la adaptación. No obstante, este presupuesto constituye apenas nuestro punto de partida. Los ejemplos que presentaremos nos dejarán mostrar que las distintas posibilidades de los medios de la literatura, el cine y el videojuego, en retrospectiva y mediante esta operación metonímica, configuran hoy una experiencia narrativa más completa –transmedial, justamente– de lo sobrenatural como la imposibilidad del conocimiento, tal como plantea el ideal del terror cósmico lovecraftiano, lo cual significaría una suerte de inversión de los valores del mito clásico que ponían al ser humano como centro del cosmos. Nuestro objetivo final consistirá, entonces, en observar en un corpus representativo de la mitología

lovecrafteana cómo se ofrece esa experiencia particular del terror cósmico desde tres instancias mediáticas diferentes y cómo se enriquece esa experiencia en virtud de tales diferencias.

Sobre la naturaleza de la adaptación y su distancia de la narración transmedial

El uso que le daré a la noción de transmedialidad quizás no coincida en todos sus puntos con las definiciones disponibles, como suele ser el caso de los conceptos que se discuten en el campo de la intermedialidad, pues en general presentan hoy en día de una profunda ambigüedad que cada autor tiene que sortear de acuerdo con las necesidades particulares de su investigación. Ya lo ha señalado, por ejemplo, Irina Rajewsky, cuando escribe que el mismo concepto de *intermedialidad*, lejos de representar el dominio de una teoría unificada, más bien “ha servido como un ‘término-sombrilla’ [de modo que] el objeto específico de estas aproximaciones cada vez se define de forma distinta, y cada vez la intermedialidad se asocia con atributos y delimitaciones diferentes” (Rajewsky, 2005: 44). El término de *transmedialidad* no es la excepción. Incluso puede ser entendido, como sugiere la misma autora, como una categoría que *se distingue* de lo intermedial, en tanto que se presenta como una relación *a través de* los medios, y no *entre* ellos. Sorprendentemente, autores como Pedro Pardo García han hecho uso de esta supuesta enajenación entre intermedialidad y transmedialidad para proponerlos como características o *subcategorías* de la adaptación. En su proyecto cartográfico sobre las operaciones diversas de reflexividad observables entre el cine y la literatura, el autor indica que “las diferentes posibilidades en lo referente al tratamiento de la autoconsciencia que podemos encontrar en las adaptaciones de metaficción literaria a la pantalla [...] son básicamente tres: (1) *supresión*, (2), *remedialización* y (3) *transmedialización*” (2015: 71), y entiende que en la transmedialización de la literatura al cine “el carácter intermedial [de las primeras dos formas de adaptación] se esfuma, [...] es decir, se puede hacer desaparecer todo rastro de sus orígenes literarios para articularla con recursos exclusivamente fílmicos” (2015: 73). Más sorprendente todavía quizás

sea advertir que en esta estrategia de adaptación que Pardo García llama *transmedialización* sea precisamente el lugar en donde se realiza de forma más radical la sustitución metafórica (pues todo rasgo del discurso previo se esfuma) que para nosotros es lo más propio de la adaptación y lo más lejano en ella a lo transmedial.

Sin embargo, no me interesa ni rebatir ni suscribir esta línea de discusión en particular, pues me parece que, pese a las varias coincidencias entre los términos que usa Pardo García y los que me interesa discutir aquí, estamos hablando de cosas totalmente diferentes; lo único que quiero hacer notar es lo alejado que puede estar el uso que se le puede dar a un término de la jerga de los estudios intermediales de otro. De ahí la importancia capital de la advertencia de Rajewsky de que, mientras no se establezca el uso de estos conceptos, lo más prudente será “restringir la validez de las propias conclusiones clarificando las intenciones y el objeto de nuestra concepción de intermedialidad [o de sus conceptos aledaños], distinguiendo así la propia aproximación de la de otros” (Rajewsky, 2005: 45). El despeje que a mí me interesa hacer del concepto de transmedialidad se basa en las exigencias de algunas formas novedosas de narrar que parecen asumir un propósito artístico muy distinto a lo que solemos anticipar en todo proyecto ortodoxo de adaptación. Veamos primero algunas de las características que definen a este último.

No creo que nuestro entendimiento del concepto de *adaptación* diste mucho de las definiciones que se suelen dar en otros textos, incluida la de Pardo García. Aunque las investigaciones canónicas que se han ocupado del concepto de adaptación, como la de Linda Hutcheon (2006) o la de Julie Sanders (2006), no trazan una línea clara entre lo que es una adaptación y otra clase de intertextos, en la práctica, podemos decir que tenemos consciencia de la adaptación en la medida en que seamos capaces de identificar la sustitución de una parte significativa de las funciones narrativas de un texto, de los eventos concretos narrados, en una o más versiones nuevas de una misma historia. Por esta razón, la estrategia retórica de todo proyecto de adaptación de poner en relación los valores de un medio con los de otro proyectándolos en una misma historia, puede –o debe– ser entendida como una operación *metafórica*, esto es, unas propiedades artísticas que toman el lugar de otras para transmitir un

mismo mensaje narrativo, de modo tal que sus resultados tienden a destacar cualidades excluyentes del relato que cuentan. Más aún, como los desarrollos de sus respectivos relatos se inauguran y clausuran más o menos en los mismos puntos en general, las cualidades de unos y de otros chocan entre sí en la reconstrucción de la narración, y por lo tanto se excluyen, porque tanto el soporte original como el de la adaptación exigen considerar su propia versión de los mismos hechos narrativos.

Así, si bien es cierto que el ánimo de un proyecto artístico de adaptación, así como el de su análisis correspondiente, no apuntan necesariamente a determinar cuál de los dos medios sirve mejor o peor a los propósitos de la narración (o de tal o cual narración), sino que más bien sirve para destacar sus cualidades específicas, si estamos de acuerdo con el esquema general del concepto que hemos ofrecido, quizás compartamos también la sospecha de que la lógica sustitutiva de la adaptación tiende de todos modos a una suerte de comparación dicotómica que se halla inscrita de forma inmanente en su técnica, lo cual induce tanto al artista como al analista a sustituir material o mentalmente el potencial autorreflexivo o poético del medio original del que parte el medio de adaptación por los propios recursos de identificación del último. Sugiero, por lo tanto, que en la práctica ortodoxa de la adaptación, las diferentes versiones de una misma historia se conciben cada una como una totalidad de sentido que excluye por las condiciones propias de su técnica a las demás, y que tal procedimiento se funda en dos operaciones muy concretas: la sustitución metafórica y la clausura diegética del relato.

Ahora bien, suponiendo que la narración transmedial sea comparable con la adaptación en tanto que ambos conceptos caen bajo la más amplia categoría de intermedialidad, es decir, ambas son técnicas que se caracterizan por poner en relación dos o más medios distintos, pienso que se oponen frontal y rotundamente en sus operaciones distintas, pues si la adaptación depende de la sustitución de la metáfora y de la clausura del relato, en la narración transmedial son la *conexión metonímica* y la *apertura mitológica* los principios que componen su matriz narratológica, como veremos ahora.

Transmedialidad y traducción

Aunque me voy a alejar bastante de los problemas que señala, para apuntar hacia nuestra comprensión de la narración transmedial quisiera adoptar como punto de partida la versión del concepto que propone Henry Jenkins en su libro *Convergence Culture* (2008), en donde lo aplica a la conocida saga de *The Matrix* (1999) para explicar el comportamiento narrativo de una franquicia cultural que está compuesta por medios diversos, cada uno aportando a la experiencia global de dicha franquicia un elemento nuevo y lo suficientemente autónomo como para poder experimentarse sin la necesidad de conocer el resto. En palabras de Jenkins,

Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. [...] Cada medio hace lo que se le da mejor [...]. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente [...]. Cualquier producto dado es un punto de acceso a la franquicia como un todo. [...] La redundancia destruye el interés de los fans y provoca el fracaso de las franquicias. La oferta de nuevos niveles de conocimiento y experiencia refresca la franquicia y mantiene la fidelidad del consumidor. (2008: 101)

Jenkins se hace cargo del análisis y la descripción de las consecuencias socioculturales de su contexto que se desprenden de estas características de la narración transmedial, por lo tanto, sus conclusiones más específicas aquí tienen acaso una relevancia tangencial, y en todo caso remitimos a su texto para esa clase de lectura que compete por igual a los latinoamericanos que a los estadounidenses a los que él se dirige más directamente. Lo que aquí me interesa rescatar de Jenkins es más bien el modo en que todas esas consecuencias se hallan contenidas en la valiosa observación, a la que creo que no se le ha puesto atención suficiente, de que cada instancia –cada obra distinta– de una narración transmedial es, ante todo, una contribución a una totalidad que tiene un carácter superior.

Tomando en cuenta este presupuesto, permítaseme dar un paso más allá para afirmar que esta totalidad superior no se encuentra de ningún modo en los límites de ninguna obra o conjunto de obras en concreto, es decir, que en la narración transmedial, a diferencia de la adaptación, la totalidad se ha de pensar siempre en términos metafísicos. En consecuencia, lo que revela toda continuidad que se le dé a

un relato mediante una estrategia de transmedialidad es el carácter fragmentario que define a los diversos textos que componen la totalidad, incluido el texto *original* o, mejor dicho, lo que podemos mejor llamar el *primer texto*. Esta distinción entre lo original y lo primero no es menor, pues la suposición de autonomía que pone la cualidad de lo original en la adaptación como un concepto privilegiado, en la lógica transmedial pierde todo sentido; como dice Jenkins, “cualquier producto dado es un punto de acceso a la franquicia como un todo”. En este sentido, proponemos que todos y cada uno de los textos que conforman una narrativa transmedial se relacionan unos con otros por medio de una *conexión metonímica* en la que cada uno señala una pieza distinta de una totalidad nunca consumada totalmente, dejando la historia en un estado perpetuo de apertura y virtualidad.

La perspectiva que estamos proponiendo para pensar en la adaptación y en la narrativa transmedial se inspira en la filosofía de la traducción; en concreto nos referimos al temprano texto de Walter Benjamin, “La tarea del traductor” (1996). En ese texto, Benjamin propone una imagen para exponer la tarea del traductor que consiste en la reconstrucción de una vasija rota cuyos fragmentos constituyen, naturalmente, piezas distintas, tanto en el sentido de que señalan una parte diferente de la vasija como por el hecho de que las piezas no tienen la misma forma. Dice Benjamin que

tal y como los pedazos de una vasija, para poder juntarlos, tienen que encajar uno en el otro hasta en los más mínimos detalles, sin tener, por otra parte, que ser iguales, así, la traducción –en vez de asemejarse al sentido del original– tiene que ahormarse en la propia lengua antes bien amorosamente, y hasta en lo más particular, a la manera de designar del original, para reconocerse ambas lenguas de esta manera como pedazos, es decir, como fragmentos de una vasija, como fragmentos de una lengua superior. (1996: 344)

Tanto el “original”, lo que aquí llamamos el texto primero, como sus traducciones, tienen así el mismo carácter fragmentario y comportan un mismo objetivo que, en la particularidad o en los límites de cada fragmento, tal objetivo resulta siempre inalcanzable. Más todavía, la totalidad a la que apunta la sumatoria de las intenciones recíprocas de cada lengua también es asintótica, de ahí que su concepto

tenga un estatuto metafísico, es lo que Benjamin llama la “lengua pura”. Esto quiere decir que las diferentes lenguas no son intercambiables, y para entender esto, nos dice Benjamin, es preciso distinguir lo designado de la manera de designar. “Mientras que en *Brot* y *pain*, [‘pan’], lo designado es idéntico, no lo es la manera de designar. Pues de la manera de designar se deriva el hecho de que ambas palabras significan algo diferente para el alemán y el francés [y el español], respectivamente [...] hasta que de la armonía del conjunto de aquellas maneras de designar pueda aparecer la lengua pura” (339-340), que se deriva de eso designado que no se encuentra más que en el ser “puro” del lenguaje, en eso que acontece en la experiencia y de lo cual sólo podemos ser testigos mudos.

En la adaptación, el original constituye una totalidad a la que se superpone la otra totalidad de la adaptación, del mismo modo en que se piensa tradicionalmente la función de la traducción: las formas ortodoxas de la adaptación y de la traducción supondrían cada una como el producto de su técnica un sustituto metafórico del original. Por lo tanto, en estos dos modelos, cada diferencia marcada en el nuevo modo de designar repercute negativamente en la preservación del principio de fidelidad al que se ven atados siempre que sus respectivos conceptos concedan un estatuto privilegiado de “lo original” al texto primero. Incluso cuando se concede cierta renuncia a la total fidelidad, desde las actitudes más propias de la traducción y de la adaptación, ello es visto como una pena, o por lo menos como una limitación de su técnica, sea que tal ideal se halle en la literalidad de la traslación o en el “espíritu” de la obra imitada. Por eso me parece que, aunque así se defienda, el proyecto de la adaptación no ha dejado de pasar por alto la distinción entre lo designado y la forma de designar que señala Benjamin, así como la importancia de la doble temporalidad que subrayan las nuevas narratologías a las que nos referimos al principio, y se pretende que lo designado por la adaptación *sea* –metafóricamente– el original, pues este último se entiende como fuente de autoridad, y porque ambas designaciones son entendidas como totalidades, y no como fragmentos. De ahí la relevancia que cobra la clausura estructural del relato en esta forma de narrar: para que podamos comparar un texto con el otro, es necesario que ambos expliciten sus respectivos límites estructurales. En cambio, en

la narración transmedial partimos del supuesto de que no hay tal cosa como un original, o por lo menos que no se halla en ninguna de las instancias que lo designan. Dicho de otro modo: así como sabemos por vía de Saussure que cada uso de la lengua por medio del habla apunta a la totalidad inabarcable del lenguaje, así entendemos que cada obra componente de una narración transmedial es un planteamiento provisional del problema filosófico que presenta el universo narrativo en su virtualidad inagotable, más pequeña pero no menos infinita y abierta que la del lenguaje en general, pues se entiende aquella no como la construcción de una historia expandida en un cierto número de relatos que en algún momento habrá de llegar a su fin, sino como un universo de posibilidades más allá de cualquier determinación textual sumatoria.

Como es sabido, de la aproximación benjaminiana se desprende principalmente una filosofía de la traducción poética que subraya sobre todo la imposibilidad de su tarea, pues la poesía es el momento donde el lenguaje termina por desbordar sus límites materiales. Sin embargo, nuestro objeto de estudio posee sus propios excesos lingüísticos, ya no en la poesía, sino en el mito, como veremos. Lo que nos permite ver el problema de la traducción poética es que, igual que con las diversas lenguas, el común denominador de las múltiples instancias de una narración transmedial ya no es propiamente –en los términos clásicos de la narratología, quiero decir– una sola historia, es decir, un ciclo narrativo que vemos repetirse, como en la adaptación, en ciertas cantidades, órdenes o puntos de vista distintos, sino una constelación compartida de sentido y sin límites determinados, unas condiciones comunes de verosimilitud para las cuales, quizás, el mismo concepto clásico de diégesis podría resultar ya demasiado restrictivo porque, al proyectarse hacia un horizonte no consumado –tanto temporal como espacialmente–, el marco en donde aparece el universo narrativo transmedial no puede agotarse en ninguna descripción situada en un momento arbitrario del presente, por más detallada que esta sea, pues siempre está latente la posibilidad de extender ese horizonte a otras perspectivas, a otros tiempos y lugares. En este sentido, más que de una misma *historia* tratada por dos individualidades diferentes, como podríamos entender la adaptación, cuando tratamos el problema de la narración transmedial, hablamos de la construcción colectiva de una *mitología*

que siempre está en crecimiento, abierta para que alguien más se apropie de sus signos y los enriquezca con su punto de vista.

Mitología y narración transmedial

Hay por lo menos dos usos corrientes del término *mitología*, y aunque ambos son útiles para nuestra exposición, diremos que sólo en uno de ellos se expresan los valores de la narración transmedial.

En la cultura popular contemporánea es más común hablar de mitología para referirnos simplemente a un espacio narrativo que abarca relatos y eventos distintos pero interconectados mediante elementos y condiciones comunes: locaciones, personajes, habilidades especiales, interfaces, conceptos o creencias (aunque pueda haber variaciones en sus nombres). La idea de totalidad que subyace a esta configuración ya es distinta de la totalidad clásica del relato, incluso si este se halla diferido en dos o más partes,¹ desde el momento en que el proyecto mitológico contempla la posibilidad de contar ciclos narrativos autónomos que no siempre es posible –y nunca necesario– unificar en un solo ciclo superior, al modo en que se entiende la lógica de la secuela. Porque en dicha lógica podemos identificar con toda claridad el contexto espacio-temporal que ocupa cada nueva entrega con respecto a las anteriores en la trama de una historia que se puede reconstruir mediante un análisis narratológico único, incluso aunque las entregas no sigan el orden cronológico de la historia.

1 Es la diferencia entre esta forma narrativa y el principio de la secuela lo que surge de considerar que dentro de una mitología se suelen contar distintas *sagas*. Cada saga constituye un solo relato compuesto casi siempre de varias obras, pero centrado en un solo ciclo narrativo, el cual, si se construye a partir de los arquetipos clásicos del mito, se desarrolla alrededor del “viaje del héroe”. Así, por ejemplo, distinguimos de todo el conjunto de relatos que conforman la mitología de la Tierra Media de Tolkien, las sagas de *El Hobbit* y la de *El Señor de los Anillos* como dos narraciones independientes sobre el *legendarium* del escritor británico, siendo la novela centrada en el viaje de Frodo Bolsón una sola saga contada en tres partes. Los componentes de una saga son sólo partes diferidas de un solo relato, no son relatos diferentes; por eso podemos decir que *El Regreso del Rey* no representa al *Señor de los Anillos* bajo el mismo principio de la metonimia que opera en la relación entre *El Señor de los Anillos* y la mitología de la Tierra Media, pues sólo en el último caso la parte representa al todo como un módulo independiente de la totalidad a la que pertenece, es decir, como su propio relato.

Una primera diferencia que surge al pensar la narración en los términos del mito moderno –como las franquicias de la industria del entretenimiento– con respecto al relato contado por entregas señala que en el primero cada obra o conjunto de obras cumple su propio ciclo; es decir, tenemos al final de cada fragmento mitológico (sea una o varias obras) un nuevo equilibrio.² Esto significa dos cosas: 1) que la narración transmedial sigue dependiendo de la clausura estructural del relato, pero ya no como totalidad absoluta, sino como principio de unidad que le confiere a cada uno de sus fragmentos la autonomía de que carece la secuela; y 2) que las funciones narrativas de cada fragmento no interfieren sino de forma indirecta en otros ciclos de la misma mitología, como sucede cuando otras historias aparecen en un ciclo dado a modo de microrrelatos encajonados en un nivel diegético superior, o como meras referencias intertextuales, estrategias que, como veremos hacia el final de este texto, son muy propias de la retórica del cine. Ejemplos de esta primera idea de mitología los encontramos en las obras de Stephen King, en el *legendarium* de Tolkien, en las películas de Pixar, en el universo de Marvel Comics o el de la franquicia de *The Matrix* (1999-). Aunque este primer uso del concepto de mitología es laxo y más propio de la cultura popular moderna que de alguna teoría literaria, nos permite señalar, de entrada, que cuando, por ejemplo, se lleva una obra mitológica literaria al cine mediante una estrategia de adaptación, mientras se entienda esta como sustituto de los relatos literarios mediante metáforas cinematográficas, sus resultados no extenderán el universo mitológico del que participa la adaptación, sino que se le concederá a las primeras obras un estatuto innecesario de originalidad y totalidad al cual meramente se superpone la adaptación de forma suplementaria.

No obstante, esta primera observación sólo nos permite establecer una diferencia entre el mito entendido como la producción concéntrica de múltiples ciclos narrativos y el relato entendido como un solo ciclo, sea entregado en una sola exhibición o diferido. Pero dice poco o nada sobre la especificidad de la narración transmedial. Tenemos que ir más allá para señalar, entonces, lo que hay detrás, ya no de un

2 En los términos del ciclo de funciones narrativas que propone Emma Kafalenos en su artículo “Not (yet) Knowing: Epistemological Effects of Deferred and Suppressed Information in Narrative” (en Herman, 1999).

concepto genérico o coloquial de mito, sino del sentido primordial de las prácticas mitológicas que hoy vemos renacer gracias a las nuevas tecnologías aplicadas al discurso narrativo. Como signo unívoco de la era digital, lo que la narración transmedial rescata en su carácter mítico profundo son sus diversas prácticas comunitarias que caracterizan a sus formas más auténticas de producción artística como formas abiertas de interacción narrativa. Las consecuencias más inmediatas de este giro son, por supuesto, de índole política y económica, y las notamos cuando pensamos, por ejemplo, que para establecer una relación transmedial genuina con la obra de Tolkien, Peter Jackson tendría que haber partido del entendido social de que el potencial del mito de la Tierra Media es virtualmente inagotable, por lo que ni es exclusivo de la obra de Tolkien ni se agota en ella ni en la de nadie. Pero las leyes actuales obligaron a los productores de las películas a pagar derechos de autor al *Tolkien State*,³ porque hay detrás de la adaptación un sentido, por lo menos legal, de imitación como copia. De este modo, la subordinación al material original que define a la adaptación inscribe a esta estrategia narrativa de forma inmanente en la lógica del capitalismo. En cambio, la manera en que procede la narración transmedial subvierte esta dinámica de mercado al ponerse naturalmente en conflicto con el concepto de *canon* que se usa en la jerga de las franquicias de la industria del entretenimiento, a saber, el conjunto de obras de una mitología que son aceptadas como legítimas, ya sea por la comunidad que consume las mercancías asociadas a dichas obras (los *fandoms*, en el mismo vocabulario) o, peor aún, por sus autoridades legales, o sea, los dueños de los derechos. Visto desde esta arista, el potencial del mito lovecrafteano como experiencia transmedial se explicará no sólo porque no existe en él tal cosa como un canon, sino porque sus textos nucleares son tan inconsistentes que no es siquiera posible determinar cualquier criterio canónico coherente.

La otra perspectiva que signa este giro de la narración transmedial es estética. Sus implicaciones se pueden empezar a mostrar distinguiendo dos maneras en las que los clásicos han entendido el concepto de mimesis. De acuerdo con la doctrina aristotélica, la

3 Aunque los derechos para las películas y otras mercancías fueron vendidos por Tolkien mismo a United Artists en 1969, el *Tolkien State* es la corporación legal que actualmente ostenta los derechos patrimoniales de la obra de J. R. R. Tolkien.

mímesis se entiende como imitación de la naturaleza. Para Aristóteles sólo era pertinente distinguir, entonces, entre el recuento de los particulares propio de la forma menor de imitación que practica el historiador, y las virtudes de lo verosímil y lo necesario de lo general, que es de lo que se ocupa la poesía. Pero lo que debemos tener en cuenta aquí es sólo que tanto el poeta como el historiador tienen en la mente la representación de la realidad como principio de imitación fundamental, y lo que se imita es la naturaleza. Este concepto de *mímesis* es el más dominante en nuestra cultura, a tal grado que de inmediato ponemos la etiqueta de “arte mimético” a todas aquellas prácticas estético-políticas que buscan imitar en cierto aspecto o medida el comportamiento de la vida real de acuerdo con las condiciones de una técnica artística. Por supuesto, se puede discutir cuál arte representa mejor que cuál la vida real, pues quizás una nota musical logre imitar más fielmente el comportamiento real de un pájaro que una mancha de pintura, pero aquí el problema que nos interesa es otro.

Un par de siglos más tarde, como apunta Kenneth K. Ruthven (1979), un nuevo concepto de mímesis se vuelve dominante principalmente entre los retóricos, quienes desde entonces lo asocian ya no a la representación de la naturaleza, sino a *la imitación de otros autores* (1979: 103). Este nuevo concepto –que sólo a fin de distinguirlo del anterior podemos cambiarlo de término por su traducción latina más inmediata, *imitatio*– se suele atribuir en especial a la obra de Dionisio de Halicarnaso, un retórico griego que trabajó en Roma y que dedicó una parte muy importante de su obra –hoy perdida casi en su totalidad– a la descripción de las cualidades específicas de los autores que era aconsejable imitar y cómo debía hacerse. Al extenderse más allá de los dominios específicos de la retórica, se convirtió en doctrina la idea de que la mejor manera de dominar un medio era imitando los estilos de otros autores, una práctica que, durante la Edad Media, derivó en un abuso contra el cual reaccionó el mundo del Renacimiento, entronizando el concepto mismo de artista moderno que asociamos a ideas como el *genio* y la *originalidad* –las garantías que supuestamente protege el derecho de autor–, mientras que a la imitación se le terminó despreciando, como se entiende hoy, y reduciendo a nada más que un modo de aprendizaje o a un crimen en contra de la propiedad intelectual. Pero lo que en realidad revela este desprecio es que

sólo es intolerable el artista que imita de forma ingenua pues, como lo expresa con toda claridad la frase que Picasso plagia de Wilde, “el artista mediocre copia, el genio roba”. En otras palabras, la *imitatio* puede ser, todavía –como muestra la práctica de la narración transmedial–, una de las formas de arte más elevadas cuando el artista deja de imitar para resguardarse bajo la sombra de sus predecesores y lo hace para superarlos, para *emularlos*. La narración del mito se funda en esta idea de emulación como construcción colectiva del conocimiento narrativo.

Lo que importa cuando decimos que la narrativa transmedial se compone de ciclos narrativos autónomos no es sólo su observación formal, sino que esta configuración libera a la creación artística de todo prejuicio de autoridad, y eso es algo que podemos aprender del mito clásico. Los mitos clásicos son series narrativas construidas no por una persona o un conjunto de “autores” reconocidos como tales, como Tolkien, Stephen King o los creadores emblemáticos de los superhéroes de Marvel Comics, sino por una inteligencia colectiva que transmite sus narraciones populares no solamente de un autor a otro, sino de generación en generación y, además, en ese entonces, mediante la tradición oral. En tales circunstancias, por supuesto, la interdependencia entre autor y obra que inunda nuestra percepción capitalista sobre la creación artística no tiene ningún sentido, de ahí que una de las consecuencias notables de las lógicas transmediales, de ese espíritu mítico ancestral que habita en ellas, sea la destrucción de la propiedad intelectual.

Como discute Walter Benjamin en su ensayo, *El narrador* (2016), el objeto más propio de una narración –en este contexto antiguo, por lo menos– no es el producto intelectual de un autor que se materializa y muere en las páginas del libro impreso, sino la comunicación viva de una experiencia. Dice Benjamin, “el narrador toma lo que narra de la experiencia; [de] la suya propia o la referida. Y la convierte a su vez en experiencia de aquellos que escuchan su historia” (56). En este sentido, como se ha dicho ya en otros lugares, Homero no es más que una palabra que hoy usamos para referirnos a los narradores anónimos de *La Iliada* y *La Odisea*, y la forma compositiva del mito es, podríamos decir, la *imitatio* de una cultura: la apropiación de una historia que es contada y alterada una y otra vez durante generaciones, de modo

que en su *transcurso*, en su proceso de *transformación*, los motivos individuales comienzan a revelar rasgos comunes de la psique de los pueblos, *el modo en que ese clan, tribu, aldea o nación concibe su propia relación con el cosmos*. He aquí la condición trascendental del mito clásico, y que, si no me equivoco, constituye también el proyecto más general de la narración transmedial, cuya comunidad no se configura ya según limitaciones geográficas, sino a partir de las condiciones de lo que Marshall McLuhan llamó la “aldea global”.⁴ Si no es así en todos los casos, por lo menos puedo decir que hacia esa posibilidad apuntan tanto la mitología de *The Matrix* de la que Jenkins se ocupa,⁵ como el mito transmedial lovecraftiano que aquí analizamos nosotros, pues la influencia cultural de ambos proyectos en la conformación de nuestro imaginario colectivo no tiene nada que ver con el poder individual de sus primeros creadores o creaciones. Esto es algo que subraya Jenkins en su libro, sino con la forma en que su mitología se construye y desarrolla colectivamente; como en los tiempos de los clásicos, podríamos añadir.

Por otro lado, resta decir que el principio de emulación colectiva quizás sea el más antiguo del arte, pues, dicho de un modo, es básicamente la lógica que ha permitido la evolución del lenguaje humano en general desde el Paleolítico superior y, en los términos que aquí estamos planteando, es un factor clave que determina la función del mito en la antigüedad; porque el estudio del mito no es sino otra forma de

4 Según el teórico de medios, “los descubrimientos electromagnéticos [y especialmente la información automática] han recreado el ‘campo’ simultáneo en todos los asuntos humanos de modo que la familia humana [lo que aquí llamamos ‘comunidad’] existe ahora bajo las condiciones de una ‘aldea global’. Vivimos en un espacio único constreñido que resuena con tambores tribales. Así, [todos los modos de consciencia primitiva] son hoy tan banales como la preocupación decimonónica por el ‘progreso’” (McLuhan, 1962: 31).

5 Es cierto que las cuestiones de las comunidades participativas y el paradigma de la convergencia de los medios, que es lo que le preocupa más a Jenkins, son cosas que parecen estar fuera del proyecto propiamente narrativo de *The Matrix*. Sin embargo, su elección del caso de estudio no me parece de ningún modo gratuita ni arbitraria. El folclor de la mitología en cuestión proyecta una nueva relación con el mundo a partir del motivo de la rebelión de las máquinas, que es clásico de la ciencia ficción, y los diferentes puntos de acceso de la franquicia nos ofrecen una perspectiva particular para pensar filosóficamente ese conflicto que domina por completo nuestra vida mediada por la tecnología informática, siendo esta última lo que permite la convergencia mediática en primer lugar. En este sentido, las preguntas míticas esenciales que plantea *The Matrix* funcionan en el libro de Jenkins como una alegoría de su propio argumento.

plantear el problema arcano del origen del lenguaje. Ernst Cassirer se ocupó con gran elocuencia de señalarlo en *Mito y lenguaje*, donde escribió que “la diferencia entre los diversos lenguajes no es una cuestión de sonidos y signos distintos, sino de diferentes concepciones del mundo” (1973: 40). Esta idea medular del libro de Cassirer, que apunta en la misma dirección que el ensayo de Benjamin sobre la traducción que mencionamos atrás, pone el problema del origen del lenguaje en el mismo plano que la ideación mítica, pues ambas formas de pensar –el interdicto lingüístico primordial que distorsiona las visiones del mundo de las distintas culturas y la intensidad enceguedora de la revelación mítica– poseen el mismo cariz histórico que se resiste a la forma universalista y positivista del pensamiento lógico que se le ha querido imponer al estudio del lenguaje, ignorando que las fantasías de los mitos han sido siempre los intermediarios heurísticos que nos acercan al mundo *en* el lenguaje, en primer lugar.

Otro mitólogo experto y sin duda uno de los más importantes del siglo XX, Joseph Campbell, plantea la cuestión más o menos en los mismos términos:

El mito es la entrada secreta por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten sobre las manifestaciones culturales humanas. Las religiones, las filosofías, las artes, las formas sociales del hombre primitivo e histórico, los primeros descubrimientos científicos y tecnológicos, las propias visiones que atormentan el sueño, emanan del fundamental anillo mágico del mito. (1972: 11)

Las tesis de Campbell sobre el mito clásico refuerzan en lo general nuestra propia caracterización y nos proporcionan una especie de marco o modelo que nos servirá de tribunal para hacer comparecer a la técnica contemporánea de la narración transmedial, de manera que nos permita entender hasta qué punto o en qué sentido la proliferación transmedial del mito lovecraftiano, como dechado de dicha técnica, cumple con las condiciones del mito clásico, se aleja de ellas, o bien, las cuestiona y las transforma.

De acuerdo con Campbell, el sentido esencial de la relación humano-cosmos del pensamiento mitológico que hemos señalado ha cumplido históricamente cuatro funciones que justifican el viaje del

héroe como el arquetipo central del mito: la primera es una *función mística*, que revela la esencia divina del ser humano, que “evoca en el individuo un sentido gratificante y positivo de asombro ante el misterio monstruoso que es la existencia”; la segunda es una *función cosmológica*, pues proyecta una imagen lógica del universo, una imagen “que mantendrá y producirá esta experiencia de asombro [...] místico, y explicará todo con lo que estamos en contacto en el universo a nuestro alrededor”; la tercera es una *función sociológica* que instaure y preserve cierto orden moral, “un conjunto compartido de bienes y males, propiedades o impropiedades, de los cuales depende nuestra propia unidad social para su existencia”; y, finalmente, una cuarta *función pedagógica*, la más importante para Campbell, que se refiere al despertar de la consciencia del narratario mediante su asimilación del viaje del héroe. “El mito debe llevar al individuo a través de las etapas de su vida, desde el nacimiento, la madurez, la senilidad, y hasta la muerte” de acuerdo con los principios metafísico, cosmológico y social anteriores (Campbell, 2004: 6-9). Estas cuatro funciones representan los ámbitos de la vida humana que la dotan de toda su complejidad, y Campbell afirma que el mito clásico ha tocado las fibras más sensibles de cada uno de ellos... por lo menos hasta la Ilustración.

Mitología creativa (1992) es el título que distingue el cuarto y último volumen de la imponente obra magna de Joseph Campbell, *Las máscaras de Dios*, escrita entre 1959 y 1968. En él, el autor aborda el problema de los drásticos cambios de las cuatro funciones del mito que exigen las sociedades modernas, en comparación con el rol que desempeñaban en las culturas antiguas. A partir de la Ilustración, el mito clásico, sobre todo si es asociado a la lectura dogmática impuesta por las religiones, pasó a ser la forma más terrible de la “inmadurez de la humanidad”, para plantearlo en las palabras de Kant. La propuesta de Campbell es adoptar una actitud creativa ante los problemas ideológicos derivados del enfrentamiento entre los dogmas religiosos tradicionales que permanecen en los mitos y las nuevas formas de organización social con las que ellos entran en pugna. Siguiendo su línea de pensamiento, son en especial dos las funciones que se ponen en crisis a partir de la soberanía de la razón ilustrada, cuyo principal paradigma será el de la ciencia, pues,

[...] como hemos visto, la ciencia no sólo ha acabado con la pretensión de la Iglesia y su dogma de representar la segunda de [las cuatro funciones del mito], la cosmológica [tanto a nivel microcósmico como macrocósmico], sino que el orden social que antaño se consideraba legitimado por la Escritura también ha desaparecido. Incluso su horizonte social ha desaparecido. (Campbell, 1992: 696)

Para Campbell, entonces, las funciones cosmológica y sociológica del mito han perdido su efectividad en la modernidad; por lo tanto, su proyecto de rescate se centra en la preservación de los valores místico y pedagógico restantes del mito pues, a su juicio, estos dos todavía juegan un papel importante como afirmación de lo humano en la comprensión cósmica de las culturas contemporáneas (2004: 10). El gran giro contemporáneo que presenta a nuestro juicio la narración transmedial en términos mitológicos, sin embargo, constituye más bien una total inversión de las cuatro funciones en su particularidad, es decir, en el significado que tienen estos nuevos mitos para la experiencia individual en los cuatro ámbitos de Campbell como formas de revelación de nuestro lugar en el cosmos. La mitología de *The Matrix* sanciona la fuerza de esta inversión postulando el sentido de la existencia de la humanidad idéntico al de un virus (natural y digital). En el caso particular de la experiencia del lector, del espectador y del jugador de mundos lovecraftianos, esta inversión mítica tiene nombre y apellido: el *terror cósmico*.

El terror cósmico como inversión del mito clásico

Antes de ocuparnos de señalar algunas de las estrategias de representación del terror cósmico que han conseguido una expansión más significativa de su experiencia desde la especificidad de sus medios, es decir, antes de centrarnos en el despliegue transmedial de los principios mitológicos del terror cósmico, nos puede ser muy útil contrastar la concepción mitológica que se pretende proyectar desde sus propios fundamentos –de acuerdo con las ideas ascendientes de Lovecraft– con la concepción clásica del mito según Campbell, para comparar sus presupuestos generales. Al recurrir a Lovecraft en busca de los

fundamentos del terror cósmico, no pretendemos concederle una autoridad contra la que aquí estamos trabajando; como hemos dicho, ni él mismo procuraba consistencia. Sus explicaciones son valiosas porque exponen el ideal del terror cósmico en los términos de una tarea que trasciende no solamente las normas arbitrarias impuestas por los autores, sino cualquier determinación estilística.

Para poner a estos dos autores en una mayor igualdad de circunstancias, un primer ajuste al planteamiento de estas funciones me parece útil –si no necesario– para manejar sus significados en un canal más estrictamente filosófico que la terminología antropológica que usa Campbell. Sugerimos, entonces, repensar la función mística como función metafísica; la cosmológica como función estética; la sociológica como función política; y la pedagógica como función psicológica. Si no son conceptos del todo equivalentes, es porque lo que me interesa en este ajuste es reorganizar el esquema de un modo más horizontal, de modo que nos permita presentar las cuatro distintas categorías como potencias más niveladas y generales. Dicho esto, entremos, pues, en materia.

Más allá de cualquier prescripción estilística, el *weird tale* –como se le conoce al tipo de relato que tematiza el concepto del terror cósmico– se basa en la intención de transmitir a sus narratarios la experiencia de lo desconocido como su valor más profundo y elemental. La esencia de este concepto es su negatividad, y esto es importante por la forma radical en que trastoca el significado de revelación existencial del mito clásico que pone al ser humano como centro transpersonal del cosmos. El carácter negativo del terror cósmico se opone a esa forma de conocimiento holístico y redentor que conquista el arquetipo mesiánico del héroe durante su viaje. La narración que cuenta historias de terror cósmico, por lo tanto, niega de forma categórica cualquier resultado de iluminación o trascendencia, y revela la imposibilidad absoluta del entendimiento humano para acercarse a la verdad cósmica. Sus protagonistas se enfrentan a las fuerzas de lo desconocido a través de dos fuentes principales. La primera consiste en formas de vida primigenias y extraterrestres, conjuradas y concebidas más o menos como un panteón que contempla distintas categorías de divinidad según se establece en el famoso *Necronomicón*, un libro ficcional de hechicería que contiene formas de nombrar las verdades

cósmicas, y dominar en cierta medida su poder. A los dioses más poderosos y más importantes se les conoce como Dioses Exteriores, y habitan en planos de existencia inescrutables, de los cuales se van derivando otras figuras divinas menores y cada vez menos abstractas. La otra fuente es la Tierra del Sueño, que en la obra de Lovecraft se presenta como un espacio de la experiencia humana que refleja nuestro universo con diferencias importantes, y que, si bien es inaccesible para nuestra inteligencia, puede revelarnos destellos de verdades profundas a través de los sueños. Aunque hay personajes, como Randolph Carter, que son considerados soñadores experimentados capaces de explorar las tierras del sueño con mucho mayor control que nuestras propias experiencias oníricas más comunes, la consciencia humana en estos relatos se muestra siempre incompetente.

De la participación de una gran comunidad de creadores en estas dos vertientes surge un espacio narrativo en constante crecimiento que hoy agrupamos bajo dos grandes categorías temáticas del terror cósmico, interconectadas una con la otra: los *Mitos de Cthulhu* y el *Círculo del Sueño*. Y de sus motivos y características más prominentes los creadores modelan su propia imagen de lo desconocido, según veremos en cada uno de nuestros ejemplos, como la frontera infinita de las limitaciones humanas.

En contraste con todo esto, de acuerdo con Campbell, el propósito último del arquetipo del viaje del héroe es la revelación de que “ambos, el héroe y su dios último, el que busca y el que es encontrado, se comprenden como el interior y el exterior de un solo misterio que se refleja a sí mismo como un espejo, idéntico al misterio del mundo visible. La gran proeza del héroe supremo es llegar al conocimiento de esta unidad en la multiplicidad y luego darla a conocer” (1972: 44). Dentro del horizonte narrativo de la mitología lovecraftiana, entendemos que la revelación de la verdad cósmica resulta en un conocimiento imposible de domesticar para las facultades mentales humanas y, por tanto, su experiencia no nos conduce al camino de la iluminación, sino al de la locura. Así, la imposibilidad de comprensión que designa la esfera cósmica de lo desconocido se opone frontalmente al ideal de iluminación que representan las conquistas del héroe clásico.

Sospecho que la interpretación mística del mito que privilegia Campbell está anclada en ese humanismo renacentista que se basa en

la fe ciega en un universo ordenado, que integra la filosofía clásica⁶ al relato judeocristiano en un solo mito, cuyas formas paradigmática y canónica las encarnan, respectivamente, Prometeo y Jesucristo –o Buda, si se piensa en la tradición oriental–. Como hemos visto, Campbell pone al modelo científico y a la Ilustración como destructores parciales del conocimiento mitológico; sin embargo, las historias de terror cósmico nos proponen considerar la idea alternativa de que la confianza absurda de la fe religiosa en un principio de ordenamiento divino, basado en la relación isomorfa entre Dios y el ser humano, no ha hecho más que cambiar de máscara y presentarse en la modernidad como la fe, tan ciega como la primera, en el progreso científico.

La aproximación lovecraftiana sostiene que de ninguna manera se puede pensar en la experiencia mitológica primordial de forma positiva, pues no fue sino mediante prácticas de persecución, violencia y dominación que esta concepción humanista del mito se volvió hegemónica, relegando a la categoría de barbarie las actitudes de reserva, respeto, veneración y miedo de los paganos ante las fuerzas desconocidas del cosmos y la naturaleza. Así, puede verse que la legitimidad del terror cósmico como ejercicio artístico descansa sobre todo en su capacidad única para transmitir a sus participantes modernos la intensidad de esta misma clase de experiencia primitiva, una disposición de la consciencia afín a los tiempos más remotos de la humanidad en donde nuestra existencia no tenía ningún sentido trascendente, positivo, ni gratificante. En ello podría condensarse el reclamo que hace el legado mitológico de Lovecraft al mundo moderno. Él dice:

Lo desconocido, entendido como lo impredecible, se convirtió para nuestros ancestros en una fuente terrible y omnipotente de dones y calamidades vertidos sobre la humanidad por razones crípticas y totalmente extraterrestres, y así claramente pertenecientes a esferas de existencia de las que no sabemos nada y de las que no formamos parte. (1973: 13)

6 Aunque en la antigua Grecia los sofistas consideraban al mito como un ejercicio intelectual valioso, ya en el *Fedro* de Platón, Sócrates consideraba la investigación mitológica como la persecución de una sabiduría inútil o “campesina”, en tanto ni siquiera se sentía capaz de saber si él mismo era más o menos monstruoso o divino que las creaturas de los mitos. La espiritualidad onírica o la violencia de la naturaleza eran para el filósofo clásico motivos vulgares de reflexión, pero ese hecho no debe oscurecer que esa sabiduría mitológica primitiva tenía una importantísima influencia, justamente, en las vidas de las personas comunes.

Se trata, en el fondo, de una actitud propia del escepticismo posmoderno. Los personajes de proporciones divinas que aparecen en los relatos de Lovecraft, así como en las transfiguraciones transmediales correspondientes a esos seres, no son tanto dioses como fuerzas que actúan en planos de existencia que escapan al entendimiento humano, más allá de toda lógica, más allá del bien y del mal, más allá de los sentidos y de la experiencia humana del espacio y del tiempo; si se les imagina como dioses es porque es el concepto más mundano que se acerca a definirlos, pero su sentido más profundo es justamente la imposibilidad de captarlos en una estructura o una descripción. En este sentido, los “dioses” lovecraftianos son alegorías que se acercan más a las imágenes poéticas que a los dioses religiosos. El espacio de intersección entre poesía y religión donde habitan estas figuras se define por las condiciones antiguas del discurso mitológico, pues lo que ellas designan, tanto en su existencia como en su despliegue narrativo, no significa otra cosa que las terribles limitaciones del lenguaje humano –que son, en efecto, las limitaciones de nuestro entendimiento– en comparación con las posibilidades cósmicas de la experiencia. Su cercanía a la poesía deriva, además, de la común construcción alegórica de sus elementos sustanciales, cuyo propósito reside en el afán utópico de toda forma de traducción: la representación de lo irrepresentable, de eso que designan en común todas las lenguas y que se halla más allá de ellas, en las posibilidades de un concepto de experiencia que excede los límites de la causalidad natural que Kant había establecido en el marco de la física newtoniana.⁷ Para efectos de tal representación, en cada técnica, el *weird tale* va en busca de un instante utópico de revelación, allende los límites de su lenguaje. En las semillas de los textos lovecraftianos, quizás ningún pasaje sancione mejor esta convicción del pensamiento mitológico que el muy citado párrafo inicial de “The Call of Chtulhu”:

7 Esta es una crítica fundamental a la filosofía kantiana que define una de las condiciones de la filosofía contemporánea. Uno de los textos fundamentales que la exponen es “Sobre el programa de una filosofía venidera” (2007), de Walter Benjamin. Si bien las coordenadas de esta crítica son de carácter lógico y ontológico, principalmente (como en el caso de la crítica que hace Hegel), Benjamin hace énfasis en una coordenada ética tan importante como las otras dos, y que está más cerca de la perspectiva estética que aquí más nos interesa.

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live in a placid island of ignorance, in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have inhere harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age. (2018: 16)

El terror cósmico transforma el concepto iluminista del mito clásico en un esquema negativo y primitivo que apunta hacia una imagen vaga, onírica, de lo desconocido, tal como exigen las premisas elementales que asume todo proyecto narrativo inspirado por Lovecraft. Por supuesto, la crítica al iluminismo no es de ningún modo un producto de su imaginación. Nadie pone en duda que toda la invención artística del soñador de Providence se inscribe en la ya para entonces centenaria⁸ tradición gótica y, en un plano epistemológico, en el cambio de estatuto del conocimiento que Paul Ricoeur adjudica a lo que él llama “la escuela de la sospecha”, encabezada por las figuras de Nietzsche, Marx y Freud (Ricoeur, 1990: 32). Sin embargo, hay por lo menos dos características del *weird tale* por las que se distingue de la forma gótica y de otros modernismos, y que son fundamentales para nuestro análisis: primero, que la forma ortodoxa del relato gótico no es especialmente una forma mitológica, sino que suele hallarse cómodamente en los aposentos cerrados de la novela, apoteosis de la modernidad. Y segundo, que a pesar de su oposición al positivismo iluminista de la ciencia, los horrores que presenta la novela gótica son producidos y explicados finalmente por causas naturales o, dicho en clave marxista, por las fuerzas materiales de producción.

Después de esta breve exposición general, podríamos ahora glosar rápidamente algunos cambios que registran las funciones señaladas por Joseph Campbell bajo la perspectiva de esta inversión retórica. Como podrá verse, los efectos de cada una de las cuatro funciones se manifiestan en las mismas coordenadas metafísica, estética, política y psicológica que observa Campbell, por lo cual podemos

8 Debe recordarse que la convención establece que *El Castillo de Otranto*, de Horace Walpole, escrito en 1764, sea considerada la obra paradigmática del modo gótico. *Cfr.* Botting, 2005.

decir que el fundamento clásico del mito, entendido como la concepción que tiene una cultura de su relación con el cosmos, se mantiene intacta en el mito lovecraftiano; lo que se invierte es el resultado de esa concepción, el significado para la vida humana que nos transmiten sus historias.

1) *La función metafísica: esencia divina versus esencia limitada de lo humano.* La experiencia del terror cósmico sin duda busca lo sublime; como en el mito clásico, se trata de una experiencia de fascinación ante la magnificencia del cosmos, pero se trata de un asombro que produce pavor y miseria, no gratitud ni júbilo. En el mito clásico, el narratorio se regocija al descubrir una sabiduría que se basa en el principio de que “las fuerzas divinas buscadas y peligrosamente ganadas han estado siempre dentro del corazón del héroe”; principio que lo representa a él y a toda la humanidad (Campbell, 1972: 43). En el mito lovecraftiano, en cambio, las fuerzas cósmicas se persiguen pero resulta imposible conquistarlas, pues son totalmente ajenas a los horizontes humanos, indescifrables para la parvedad de su entendimiento. Hay un sentido de revelación en los descubrimientos del protagonista, pero lo único que encuentra son las fronteras de sus limitaciones mortales, que no hay ninguna esencia divina en su interior que lo transfigure en un símbolo de la divinidad creadora o de la infinitud del tiempo y el espacio.

2) *La función estética: imagen lógica versus imagen poética del cosmos.* En este plano la experiencia de lo desconocido indica que ni la ciencia ni la experiencia religiosa o mística han clausurado los límites de la experiencia cósmica, porque “a pesar de que el área de lo desconocido se ha ido contrayendo durante miles de años, una infinita reserva de misterios todavía inunda la mayor parte del universo [...]. Más que eso, hay de hecho una fijación psicológica de los viejos instintos en nuestro tejido nervioso que los haría operar en la oscuridad incluso cuando la mente consciente sea privada de todas sus fuentes de maravilla” (Lovecraft, 1973: 5). La producción narrativa del terror cósmico, por lo tanto, no ofrece una imagen ordenada del cosmos en la que el ser humano pueda encontrar su lugar, sino que acude a las imágenes mitológicas con el espíritu de los poetas: para sembrar la duda en nosotros, revelando nuestras limitaciones, manifestando la imposibilidad constitutiva de su tarea narrativa.

3) *La función política: ordenamiento moral versus indiferencia ante los dramas humanos*. El héroe clásico asume un compromiso ético más elevado que lo lleva a separarse de su comunidad, superar sus pruebas y “volver a nosotros, transfigurado, y enseñar las lecciones que ha aprendido sobre la renovación de la vida” (1972: 26). En cambio, Lovecraft afirma que un *weird tale* “cuya intención sea enseñar o producir un efecto social, o una en la que los horrores sean finalmente explicados por medios naturales, no es una historia genuina de terror cósmico” (1973: 16). Las aventuras de los protagonistas de las historias de terror cósmico terminan siempre frustradas, y son producto casi siempre de su imprudencia, de haberse interesado en fuerzas más allá de su comprensión, por avaricia, por curiosidad, por la melancolía de haber olvidado un sueño que les ofreció un instante ya perdido de revelación. Pero acaso lo más devastador de su fracaso sea que, por más miserable que haya hecho su existencia, en el fondo es consciente de que el drama de su vida, así como los de toda la humanidad, son absolutamente insignificantes en el movimiento de las esferas cósmicas que ha logrado entrever oníricamente, pues percibe en ellas un sentido que opera más allá de las categorías del bien y del mal que es en donde se instala la verdadera experiencia del terror.

4) *La función psicológica: iluminación versus locura*. La función de las figuras de Buda y Cristo, en tanto héroes arquetípicos, consiste en elevar sus pensamientos a un plano superior de consciencia y, a partir de ese conocimiento, mostrar a la humanidad el camino de la verdad. Esta enseñanza, si bien representada de forma aforística y críptica, se pretende transmitir al creyente, quien busca en su interpretación el camino de la iluminación. Por el contrario, en el *weird tale*, la verdad cósmica permanece como un tesoro inaccesible que lleva a sus protagonistas de la obsesión a la locura. El conocimiento cósmico no es asimilable, mucho menos transferible. Si el conocimiento místico ofrece al hombre religioso una esperanza de salvación más allá de sus padecimientos mundanos, la experiencia pavorosa y abismal de lo desconocido sumerge al hombre ateo en la condición más abyecta e insoportable de su consciencia.

Además de seguir en la obra de Lovecraft para representar el ámbito literario, expondremos a continuación las técnicas para expandir la experiencia del terror cósmico que se emplean, en el caso del cine, en

la llamada *Trilogía del Apocalipsis* (1982-1994), de John Carpenter; y en *Bloodborne* (2015), de Hidetaka Miyazaki, en el del videojuego. Hay que decir que son también muy interesantes y enriquecedoras las extrapolaciones transmediales de la mitología lovecraftiana en otros medios, como los doce números de *Providence* (2015-2017), saga de cómics escrita por Alan Moore y dibujada por Jacen Burrows, o juegos de mesa como *Cthulhu Wars* (2015), de Sandy Petersen que, dada la extensión ya en los límites razonables de este texto, nos hemos visto obligados a proyectarlos en la promesa de otro trabajo.

Despliegue transmedial de la mitología del terror cósmico

Si, como ya sabemos, el terror cósmico se funda en la experiencia de lo desconocido y aspira a transmitir los valores negativos de representación que hemos explorado, debe quedarnos claro que ese carácter negativo no es de ninguna manera un asunto meramente ideológico, circunscrito en el nivel de los contenidos, sino que ante todo implica una compleja meditación artística y discursiva que descansa principalmente en el despliegue estético de la técnica. Es en este punto en donde suele errar la mayoría de las adaptaciones fallidas de la obra de Lovecraft, al quedarse en la superficie de sus contenidos y despreciar la función primordial de la prosa del escritor, a la que consideran pomposa, arcaica y carente de las sutilezas urbanas de la literatura moderna. Pero me parece que este juicio apresurado pasa por alto la vocación del *weird tale* de crear atmósferas, que es en lo que se destacan, tanto el mismo Lovecraft, como otros escritores emblemáticos de los *Mitos de Cthulhu* y del *Círculo del Sueño*, como Clark Ashton Smith, Alan Moore o Lin Carter. Así lo declara Lovecraft en sus propias intenciones: “La atmósfera es lo único importante, porque el criterio final de autenticidad no es el machihembrado de una trama, sino la creación de una sensación particular. [...] Entre más completa y unificada una historia transmita esta atmósfera, mejor será como obra de arte en el medio dado” (1973: 16). En los fragmentos de mayor fluidez y densidad atmosférica de su escritura, ese principio narrativo

que persigue Lovecraft roza en su configuración mítica con la indeterminación más propia de la poesía.

Y es que la negatividad que define el concepto narrativo y mitológico de lo desconocido, decíamos, exige plena consciencia de la dificultad semiótica de representar lo irrepresentable, pues, de otro modo, la literalidad y transparencia de la ejecución traicionaría la profundidad de su intención narrativa. La opacidad que exige la ejecución de todo *weird tale* es una forma de demostrar el rol crucial de lo transmedial como nueva ideación mítica. En la cita anterior consta que Lovecraft entiende que la transmisión de atmósferas es una posibilidad distinta de cada medio o, en otras palabras, que el terror cósmico no es un problema específico de la literatura. Entendemos, entonces, que la dificultad de tal representación pone a los participantes de cada medio en situaciones límite diferentes.

De ahí que el ámbito de la transmedialidad no pueda verse en esta escena como un mero soporte multidimensional arbitrario donde se multiplican las historias de terror cósmico en cualquier dirección; al contrario, la propia evolución de los medios respecto al modo en que cada uno de ellos crea sus propios lazos de comunidad, esto es, la forma en que cada medio comparte experiencias, marca una doble tendencia en la cual me parece que podríamos situar al cine y a la literatura en sus extremos opuestos, y de la que el videojuego ofrece la presentación más equilibrada: primero, hacia la descentralización de la experiencia y, a la vez, hacia la dificultad de representar lo desconocido. Es otra vez Marshall McLuhan quien nos ofrece las primeras categorías para referirnos a esa doble tendencia. De acuerdo con su vocabulario, la literatura estaría en el polo al que el teórico canadiense se refiere como “medios fríos”, porque, igual que el medio del habla, es “de baja definición por lo poco que da y por lo mucho que debe completar el oyente. Un medio caliente [como el cine], en cambio, no deja que su público lo complete tanto” (McLuhan, 1996: 43). Por su parte, veremos que la naturaleza híbrida e interactiva del videojuego le permite habitar los dos extremos simultáneamente. Veamos cada uno en su aplicación específica.

En la experiencia subjetiva, solitaria y narcisista de la lectura, priva la voz del lector, si acaso se manifiesta ahí un sentido de otredad, su influencia es quizás más vaga y tenue que en otros medios.

Desde la perspectiva cultural del mito, la principal limitación de los medios literarios es, entonces, la precariedad de sus lazos comunitarios, la remota posibilidad de que la lectura se viva como experiencia compartida. Pero al mismo tiempo y por las mismas circunstancias de su pobreza, se potencia la indeterminación atmosférica de sus imágenes poéticas, pues su resolución, hecha a base de palabras, es sumamente baja, y ofrece/exige al lector una participación mayor que la que se espera de él en otros medios. Vemos, así, que este rasgo del medio literario es ahora menos una limitación que una ventaja para el escritor cuya tarea es producir imágenes de terror cósmico. A cambio del aislamiento introspectivo que aleja a la literatura de la experiencia compartida de la narración mítica, la escueta densidad de información que porta la palabra le permite presentar un concepto narrativo profundamente abstracto y ambiguo, cualidades que se resisten a toda determinación textual de la experiencia, y es esto último lo que arruina la representación de lo desconocido.

Es esta potencial indeterminación del lenguaje literario lo que resulta intraducible y, por lo tanto, lo más valioso en términos de transmedialidad de los relatos de Lovecraft, cuya expresión límite la podemos encontrar en la impropiedad lingüística de los nombres de los Dioses Exteriores y los espacios que habitan. Por ejemplo, en “The Dreamquest of Unknown Kadath” (2018), Lovecraft describe así el momento en el que Randolph Carter, montado en un pájaro sobrenatural, atravesó en sueños el espacio hasta el reino de Azathoth:

[...] leaving behind the stars and the realms of matter, and darting meteor-like through stark fromlesness toward those inconceivable, unlighted chambers beyond Time wherein black Azathoth gnaws shapeless and ravenous amidst the muffled, maddening beat of vile drums and the thin, monotonous whine of accursed flutes. (167)

En suma, diremos que la absoluta centralidad de la experiencia literaria, limitación técnica del medio, repercute negativamente en la configuración colectiva de los mitos, pues el soliloquio que el lector pone en acto, normalmente en silencio y para sí mismo, hace mucho más difícil –si no imposible– que su experiencia sea compartida con alguien más. Por otro lado, su baja resolución produce con mayor

intensidad que cualquier otro medio la indeterminación poética propia de la imagen del terror cósmico.

En el cine, en cambio, se impone al trabajo del espectador una determinada consciencia creadora, más exhibicionista y mucho más invasiva que en la literatura, en tanto fija, mediante íconos o metáforas audiovisuales, formas concretas de iluminación, de encuadre, de tiempo de exposición, etcétera, componentes que la literatura había dejado en manos de la imaginación del lector y en la interpretación dramática de su lectura. Dado que el comportamiento sustancial del cine es más bien revelar que ocultar las cosas, es el espacio donde resulta más difícil proyectar la imagen secreta de lo desconocido. Sin embargo, a diferencia del lector, esa presencia abrumadora de lo fílmico que por un lado parece determinarlo casi todo, por otro hace que el espectador ya no sienta que habita sólo en su experiencia, sino que la comparte –le guste o no– con la interpretación dramática de los actores, con los conceptos del diseño de producción, con la idea general de dirección, incluso con las reacciones de la gente que asiste junto con él o ella a la sala de cine. Siente que las imágenes ya no le pertenecen, sino que su propia experiencia es parte de una comunidad.

Si bien la característica mostrativa que define lo cinematográfico se opone diametralmente a la apertura inescrutable del terror cósmico, obras fílmicas como la *Trilogía del Apocalipsis* asumen esa misma imposibilidad como su interés artístico, una retórica de la imagen fílmica que, igual que la prosa lovecraftiana, busca explorar y desbordar los límites de su propio discurso, en este caso, mediante tres estrategias que podemos distinguir con claridad en las tres partes de la trilogía, a saber, la no-mostración cinematográfica en *The Thing*, el proceso de transposición en *Prince of Darkness*, y la metaficción intermedial en *In the Mouth of Madness*.

The Thing (1982), la primera obra de la trilogía de Carpenter, a primera vista parece ser una adaptación muy libre de *At the Mountains of Madness*, de Lovecraft; sin embargo, en realidad sus referencias más inmediatas son la novela corta *Who goes there?* (John W. Campbell, 1938) y *The Thing from Another World* (Christian Nyby y Howard Hawks, 1951). No obstante, *The Thing* plantea un escenario similar a la novela de Lovecraft: una exploración científica en la Antártida que escapa del control del equipo cuando descubren por accidente

vestigios de vida inteligente extraterrestre que habían estado sepultados en el hielo durante cientos de miles de años. Después de la profanación de los recintos, obligada por la curiosidad científica de los protagonistas, en el relato de Lovecraft, los exploradores se van internando en espacios cada vez más profundos de las grutas heladas, donde terminan descubriendo los horrores de esas formas de vida, cuya existencia, de no ser por ellos, la humanidad permanecería ignorando felizmente. Con un estilo seco y descriptivo, William Dyer, geólogo y profesor de la ficticia Universidad de Miskatonic de la igual fantástica ciudad de Arkham –espacios que en muchos de los relatos aparecerán como nodos de la constelación mitológica lovecraftiana–, manifiesta en pasajes como el siguiente la imposibilidad de referirse siquiera con palabras a la terrible realidad de su experiencia:

Our sensations of tense expectancy as we prepared to round the crest and peer out over an untrodden world can hardly be described on paper [...] The touch of evil mystery in these barrier mountains, and in the beckoning sea of opalescent sky glimpsed betwixt their summits, was a highly subtle and attenuated matter not to be explained in literal words. Rather was it an affair of vague psychological symbolism and æsthetic association —a thing mixed up with exotic poetry and paintings, and with archaic myths lurking in shunned and forbidden volumes. Even the wind's burden held a peculiar strain of conscious malignity; and for a second it seemed that the composite sound included a bizarre musical whistling or piping over a wide range as the blast swept in and out of the omnipresent and resonant cave mouths. There was a cloudy note of reminiscent repulsion in this sound, as complex and unplaceable as any of the other dark impressions. (2018: 495)

Es evidente la dificultad que implica sólo imaginar cómo podría transmitirse una atmósfera como esta por cualquier otro medio, en especial por uno tan extrovertido como el cine, que cobra en dólares cada capricho de la imaginación. Más aún, si la novela alude a una sensación como “not to be explained in literal words”, ¿qué puede hacer el cine con una idea como esta para escapar del ámbito de lo literario? Conocedor tanto de las exigencias retóricas del terror cósmico como de su propio oficio de cineasta, parece que Carpenter entiende muy bien su predicamento, y lo primero que hace es renunciar a tratar su tema desde las proporciones colosales y exuberantes tan frecuentes en

los pasajes lovecraftianos. La historia misma es tan distinta que, más que reemplazar a la de Lovecraft, se abre a la posibilidad de convivir con ella, aportando una perspectiva adicional a la profusión imaginativa de la descripción literaria, a saber, una sensación minimalista de claustrofobia que sólo puede crear el cine: el espectador percibe poco a poco cómo los personajes se van viendo acorralados por un misterio que los supera por completo, y cada fracaso y cada muerte los va haciendo perder las esperanzas. Pero quizás el ajuste más inteligente que ha hecho aquí Carpenter sea que resuelve las figuras monstruosas e impresentables que crea Lovecraft mediante un comportamiento parasitario de la entidad extraterrestre, apoderándose de los cuerpos y las mentes de los protagonistas uno a uno. Lo que vemos en la pantalla no es, entonces, la forma original de la creatura, si es que la tiene, sino configuraciones arbitrarias o deformadas, productos de una fusión fallida o incompleta de la entidad con los perros y humanos que integran el equipo de exploración (figura 1). Además, si no vemos nunca al ser cósmico como realmente es, tampoco podemos saber cuáles son sus intenciones, pues las palabras que ofrecen los personajes después de haber sido poseídos no expresan nunca nada coherente, sino que su pensamiento se va volviendo cada vez más errático e indescifrable.

Carpenter nos presenta, así, una experiencia de naturaleza cósmica traducida en un problema específicamente cinematográfico: si en Lovecraft la imposibilidad de realización de sus imágenes aparece en predicados de inefabilidad, en *The Thing*, la condición inescrutable tanto de la forma como de la intención de la creatura está inscrita en imposibilidades técnicas de la mostración fílmica. El dogma de que el cine no puede no-mostrar y seguir siendo cine parece ponerse a prueba en *The Thing*. Esta reflexión, centrada por entero en la especificidad del medio fílmico, es de carácter transmedial porque deja de lado criterios como la fidelidad o la justicia tan ceñidos a la técnica de la adaptación porque son inoperantes desde el momento en que se trata de otra historia, que plantea desafíos distintos, de tal forma que la dualidad que surge de estas dos obras, una literaria y otra cinematográfica, no las confronta como en la adaptación, sino que las integra en una sola función mitológica, como dos variaciones de un mismo tema. Hay, pues, un sentido de hermandad en los modos de designar, “amoro”, diría Benjamin, entre las obras, entre lo que hace una historia y

lo que hace la otra. Tampoco es pertinente preguntarnos si la película de Carpenter busca «hacer justicia» a la novela de Lovecraft, porque la relación de horizontalidad está presupuesta de entrada, y porque ambas narraciones están muy lejos en su historia y en su propósito, su común denominador no es más que una misma ideación mítica que Carpenter aborda desde un punto de vista inexplorado.



Figura 1. Forma incompleta del parásito alienígena en un intento fallido de integración con la forma humana de uno de los personajes. (*The Thing*. Universal Pictures, 1982).

Prince of Darkness (1987), por su parte, recupera una serie de motivos propios del *weird tale* que aparecen dispersos en muchos relatos, no sólo de Lovecraft, sino de varios escritores que han adoptado su imaginario. Esta recuperación se hace a partir de fusionar el terror cósmico y el mito judeocristiano, una conexión difícil de encontrar entre las obras fílmicas de inspiración lovecraftiana, porque, incluso historias de terror sobrenatural de orden religioso, como las historias de posesiones demoniacas, buscan en el fondo la representación mística del vínculo entre Dios y el ser humano del mito clásico, no romperlo.

El argumento de *Prince of Darkness* parte de una teoría preexistente de la comunidad lovecraftiana que asimila a Yahvé con Yog-Sothoth, la segunda entidad más poderosa del panteón de los *Mitos de Cthulhu*. Se trata acaso de una de las interpretaciones más extravagantes de los *Mitos* y, hasta donde tengo entendido, no había sido ejecutada anteriormente en una plataforma tan masiva como el cine de Hollywood. La teoría explica que Yog-Sothoth fue quien habló a

Moisés en la forma de una zarza ardiendo; que, como Yahvé, se trata de una entidad que trasciende tanto el tiempo como el espacio; que es aludido con epítetos tales como “La puerta y la llave”, “El que abre el camino” y “El todo en Uno y Uno en todo”, muy cercanas al “Yo soy el camino, la verdad y la vida” que pronuncia Jesucristo, al “Soy el que Soy” de Yahvé. Como Yahvé, Yog-Sothoth posee un avatar humano, Umr At-Tawil, que habita en el linde entre el mundo real y la Tierra del Sueño, muy similar a la figura de dios encarnado que es Jesucristo. En *The Dunwich Horror* (2018), de Lovecraft, el abuelo de Wilbur Whateley invoca a Yog-Sothoth para impregnar a su hija Lavinia, reflejando el episodio de la inmaculada concepción del cristianismo.

Todas estas especulaciones son fruto de la participación de los *fans*, más que desarrollos oficiales o canónicos de los *Mitos de Cthulhu*; el hecho de que Carpenter los haya integrado en su filme nos habla de una profunda comprensión del poder del cine para generar comunidad. Por otro lado, en la película, vemos cómo estas teorías se significan sin revelar su fuente de forma explícita, pues toda la historia se transmite en la clave del mito judeocristiano. Bajo estas circunstancias, y para dar cuenta de la configuración transmedial de esta estrategia de codificación, nos conviene pensar en una matriz de transposición más que en la no-mostración del ejemplo anterior.

La trama gira en torno a un recipiente precámbrico (figura 2) que fue sepultado hace cientos de años por una secta de descendientes de los discípulos de Cristo llamada “la Hermandad del Sueño” –una referencia al *Círculo del Sueño*–. Ante la condición de sobredeterminación de la imagen fílmica, la representación de la figura de Yog-Sothoth no sólo carece de nombre en el filme, sino que se reduce su aparición a una sustancia verde y líquida en constante movimiento. Hay que recordar que la figura de Yog-Sothoth es igualmente amorfa, “only a congeries of iridescent globes, yet stupendous in its malign suggestiveness” (Lovecraft, 2007). Junto con el artefacto hay también un manuscrito que sirve como ancla para dar al significado del recipiente un valor de inscripción metadieético, en el que podemos leer, por ejemplo, lo siguiente:

The container was buried somewhere in the Middle East eons ago by [...] the father of Satan, a god who once walked the Earth before man. [...] Christ

came to warn us he was an extraterrestrial ancestry, but a human-like race. ^¾Finally they decided Christ was crazy, but he'd also gained power converting to a lot of people to his beliefs. So they kill him, but his disciples keep the secret and hide it from civilization until man could develop a science sophisticated enough to prove what Christ was saying.

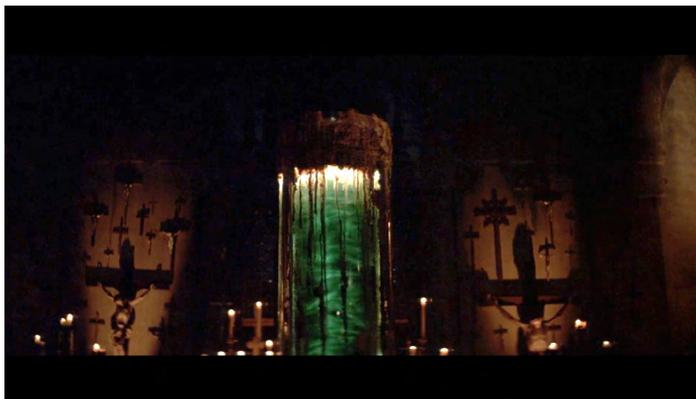


Figura 2. Aunque nunca se menciona el nombre de Yog-Sothoth en el filme, hay una matriz colectiva de relaciones intertextuales que nos permite asociar el líquido verde del recipiente con la imagen de Yog-Sothoth. (*Prince of Darkness*. Universal Pictures, 1987).

Desde las coordenadas del terror cósmico, *Prince of Darkness* nos propone que la centralidad del ser humano en el cosmos ha sido un relato instaurado y defendido por la Iglesia a partir de la violencia y la dominación, una denuncia que resuena con la de Lovecraft respecto al mito clásico. Ya desde la mezcla entre el mito cristiano y el de terror cósmico, tanto por su origen cultural comunitario como por su compleja operación metonímica, podemos observar este filme como un nuevo fragmento que se añade con éxito a las obras de los creadores de los *Mitos*. No obstante, desde la perspectiva de la transmedialidad, acaso lo más importante sea darnos cuenta de que todos estos significados se hallan expresados con toda la profundidad semiótica que exige la representación oculta de la verdad cósmica, pero desde una plataforma de enunciación cuyo valor más característico es la sobre-determinación de sus imágenes.

De ahí que no sea sólo entendible que se conserve intacta la máscara melodramática de la película, sino necesario: nuestro interés en

descifrar las alusiones al espíritu lovecraftiano de *Prince of Darkness* depende de la eficacia técnica de su disfraz cinematográfico, de que implique un desafío y una recompensa para el espectador. El clímax de la narración se halla precisamente en ese vértice, cuando el sacerdote *dramatiza* –no simplemente explica ni revela– la melancolía del descubrimiento típica del *weird tale*:

Apparently, a decision was made, to characterize pure evil as a spiritual force, even within the darkness of the hearts of men. It was more convenient. In that way the man would remain in the center of things. A stupid lie, we were salesman, that's how we sold our product to those who didn't have it: The new life. Reward ourselves, punish our enemies, so we can live without truth. A substance. Malevolence... That was the truth. Asleep... until now.

Si bien *Prince of Darkness* resuelve con esta curiosa elegancia el problema de la inversión del mito clásico, *In the Mouth of Madness* (1994) se suma a los *Mitos* mediante un recurso que, aunque no es exclusivo del cine, en las películas su uso se ha vuelto muy complejo: la meta-ficción intermedial, es decir, la inserción de un mundo diegético en otro de nivel superior mediante la aplicación cinematográfica de un medio distinto, en este caso, la literatura. El protagonista, John Trent, narra toda la historia de la película desde la celda de un manicomio, lo cual, por supuesto, nos sitúa desde el inicio en una atmósfera de aroma lovecraftiano. Trent nos cuenta que fue contratado para investigar la desaparición de Sutter Cane, una evidente parodia de Stephen King. En su investigación, Trent descubre en una serie de pistas ocultas en las novelas de Cane que el escritor podría estar escondido en un pueblo fantasma llamado Hobbs' End, una figura del universo lovecraftiano que parte desde el pueblo de hombres-pez de *The Shadow over Innsmouth* (en Lovecraft, 2018), pero que se refiere más directamente a "Crouch End", un cuento escrito por Stephen King para la colección *New Tales of the Cthulhu Mythos* (Campbell, 1980).

Es una práctica muy conocida la de ficcionalizar a Lovecraft en los *Mitos*, así que, más allá de la parodia que funde aquí a Stephen King con Lovecraft en una misma entidad mítica, será más relevante señalar que, gracias al poder de ambigüedad que tiene el montaje

cinematográfico para narrar, uno que difícilmente puede ser emulado en otros medios, el espectador presencia de forma paulatina y casi imperceptible la forma en la que Trent se va revelando como un personaje de metaficción creado por Cane. Es cierto que hay marcas en la película que nos sugieren el encajonamiento metaficcional que desplaza al mundo de Cane, Hobbs' End, de la ficción original de la película de Carpenter, pero esta frontera será infringida hacia el final de la película. Liberado de su encierro, Trent es testigo de que la realidad a la que regresó ha sido devastada por una epidemia de violencia y terror desatada por la euforia que producen las novelas de Cane a sus lectores en la vida real, que para entonces ya son casi todos los habitantes del planeta. El lector de Sutter Cane cae en un trance que lo hace salir del reino de la razón y confundir la realidad con la ficción, y para nuestra discusión esto significa dos cosas. Primero, una figura fílmica de la locura lovecraftiana: Sutter Cane se convierte así en un *alter ego* de Abdul Alhazred, el árabe loco que escribió en estado onírico el *Necronomicon*, que a su vez servía de seudónimo a Lovecraft para firmar ocasionalmente tanto su ficción como su correspondencia. Del mismo modo, las novelas de Sutter Cane se pueden ver ahora como una extensión mitológica del *Necronomicon* y del efecto que tienen sus palabras en el entendimiento humano, dado que en los dos casos están escritos mensajes impenetrables para la razón e inspirados por la influencia pavorosa de los Dioses Exteriores.

La segunda conclusión corresponde a la operación de traducción técnica de los conceptos en los dos filmes anteriores. Así como en *Prince of Darkness*, la fusión entre el mito clásico y el de terror cósmico está codificada en una transposición transmedial, poética, de los antecedentes literarios a su soporte fílmico, y en *The Thing*, la representación del carácter indeterminado de lo desconocido está fundamentada, en el mismo sentido, en la percepción del espacio negativo de la mostración fílmica como una no-posibilidad poética del cine, así también en *In the Mouth of Madness*, Carpenter está tomando el orden lógico de la diégesis, su estructura limitada, como alegoría del orden lógico de la vida, órdenes a los que opone la dimensión cósmica de su narración lovecraftiana. El salto que dan los lectores de la ficción de las novelas de Sutter Cane, desde el interior

de la novela al mundo de la diégesis cinematográfica, y que termina por hacerlos perder la razón, es una posibilidad técnica exclusiva del discurso narrativo; por eso, en la historia, la configuración fílmica de la narración que codifica técnicamente ese salto, la metadiégesis, se transfigura ella misma en metáfora del plano inaccesible de consciencia que habitan los pensamientos de los Dioses Exteriores. Dicho de otro modo, cuando este fenómeno metaléptico se traduce en un problema técnico del cine, su relevancia mitológica se vuelve también transmedial, pues en ese momento la transgresión se inscribe como tal en la imagen, ya no se cuenta meramente como un contenido semántico ajeno al lenguaje cinematográfico, sino que se muestra como una grieta en su gramática de cine. Nos podemos acercar un poco a ilustrar esta fundamental distinción si comparamos una codificación dramática, literaria, del borramiento de la línea entre realidad y ficción, con su representación en el cuadro cinematográfico.

Sutter Cane: Do you wanna know the problem with places like this? With religion in general? It's never known how to convey the anatomy of horror. Religion seeks discipline through fear, yet doesn't understand the true nature of creation. No one's ever believed it enough to make it real. The same cannot be said of my work.

Trent: Your books aren't real.

Sutter Cane: But they've sold over a billion copies. I've been translated into eighteen languages. More people believe in my work than believe in the Bible.

Trent: You got a point?

Sutter Cane: I think you know it.

Trent: There has to be some kind of an explanation for what I've seen tonight. But right now, there has to be some kind of a simple fucking explanation.

Sutter Kane: Always looking for the con. Even now you try to rationalize.

Trent: Anyway, your books suck.

Sutter Kane: You must try my new one. The others have had quite an effect, but this one will drive you absolutely mad. It'll make the world ready for the change. It takes its power from new readers and new believers. That's the point. Belief. When people begin to lose their ability to know the difference between fantasy and reality, the Old Ones can begin their journey back.



Figura 3. John Trent irrumpe en el nivel diegético de las novelas de Sutter Cane.



Figura 4. *In the Mouth of Madness* es el título de la última novela de Sutter Cane, que narra la historia de John Trent, y que fue llevada al cine por John Carpenter, como dice en el cartel publicitario. La película que ve Trent en el cine, inmediatamente después de esta escena, es la misma que vemos nosotros, espectadores reales. (*In the Mouth of Madness*, New Line Cinema, 1994)

Como podemos ver, en el ejemplo dramático, la transgresión se mantiene sólo en el nivel de la historia, Cane le cuenta a Trent la forma en que Los Dioses Exteriores pueden comunicar los dos mundos, mientras que en el discurso no hay más que un diálogo natural entre dos personajes. En cambio, en las capturas de pantalla, si bien habría que considerar el factor ausente del movimiento de la imagen cinematográfica, un cuadro fijo es suficiente para mostrar que la transgresión de los niveles diegéticos es parte constitutiva de la composición de la imagen y, por lo tanto, la interrupción sucede también a nivel poético, en el plano del discurso. Sólo cuando un ejercicio narrativo de estas características –como la no-mostración fílmica, la transposición, o la metadiégesis– se realiza tanto en el nivel de la historia como en el del discurso, se puede decir que tal experimento tiene una significación transmedial propiamente dicha para la configuración de su mitología, y esta regla,

por supuesto, se extiende a las circunstancias específicas de cada medio. Por cierto, quizás en ninguna instancia de los *Mitos de Cthulhu* esta condición de lo transmedial sea tan elocuente como en *Bloodborne*.

El videojuego se distingue como forma de narración en primer lugar por introducir una nueva dimensión de interactividad a las posibilidades de contar una historia: las acciones efectivas del jugador durante su partida⁹ repercuten directamente en el desarrollo de la narración y en su resolución. En esta característica se recupera de forma distinta la vieja autoridad del lector original, pues el jugador tiene una nueva libertad para explorar los escenarios según sus propios intereses, decidiendo por él mismo hacia dónde conducir la historia, qué tan rápido desdoblarla, qué clase de información ignorar, en cuáles desafíos insistir, con qué criterio diseñará el perfil de crecimiento de su avatar, entre muchas otras decisiones que irán caracterizando su partida hasta representar una configuración única e irrepetible.

Bloodborne (2015) se juega en la *PlayStation 4*, una consola de sobremesa de octava generación, lo que significa que agotar sus posibilidades es prácticamente imposible para un solo jugador. Una aproximación correcta exige, entonces, una discusión grupal de sus temas, así como contrastar las propias estrategias con otras formas de jugar, sea de manera directa mediante las opciones de juego en línea, o indirecta, en foros de discusión, por medio de guías o tutoriales, análisis, etcétera. Esta imposibilidad de jugar solo no es, desde luego, absoluta, es perfectamente posible terminar el juego sin la ayuda de nadie; sin embargo, las partidas y las críticas que parten de una mirada solitaria o “no contaminada” han demostrado equivocarse con mayor frecuencia y gravedad en su entendimiento general de la historia y de la mecánica del juego. Esta dificultad define de entrada al videojuego como una actividad compartida, de comprensión mitológica, y, por supuesto, juega a favor de una experiencia cósmica más auténtica. Igual que se ha hecho popular la idea de que la adaptación en el cine se valora por un principio de justicia al original, las primeras consolas habían dado una mala reputación a la decisión de apoyarse en el trabajo de otros para terminar un juego, como si fuera

9 Entendemos aquí como “partida” al intervalo que abarca desde que el jugador configura a su personaje hasta que desbloquea uno de los tres posibles finales que ofrece el juego.

un truco o hacer trampa. En cambio, los complejÍsimos diseños de las narraciones contemporÁneas de juegos como *Bloodborne*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *Fallout 4* (2015), entre otros, muestran en su propia naturaleza la lógÍca comunitaria de los mitos, e invitan a los jugadores a trabajar juntos.

AsÍ se explica por quÉ la historia de *Bloodborne* se nos entrega de forma dramÁticamente fragmentada: es una invitaci3n a la conversaci3n. Si nos interesa tenemos que reconstruirla e interpretar y discutir mÁs de la mitad de los hechos. De ello se derivan dos posibles actitudes: o bien renunciamos a entender la historia y nos concentramos en su dinÁmica de juego, o bien asumimos cierto rol de detectives como parte de nuestras responsabilidades. Si optamos por el segundo modelo, lo primero que entendemos es que *Bloodborne* es un fen3meno que escapa al juego mismo: estÁ en los foros de discusi3n, en los *gameplays* que otros comparten en YouTube, en los anÁlisis narrativos desarrollados por los mismos jugadores, como *The Paleblood Hunt* (2015), escrito por un usuario bajo el seud3nimo "Redgrave", un estudio narrativo exhaustivo que ofrece la ventaja de distinguir los datos que proporciona el juego de las interpretaciones del autor. Lo mÁs interesante es que ya todas estas manifestaciones se deben entender en sÍ mismas como extensiones transmediales de la experiencia del juego.

Un aspecto muy original de *Bloodborne* es que, si elegimos el otro camino y decidimos ignorar la historia, difícilmente podremos comprender las bases de su mecÁnica de juego y es muy probable que nos parezcan injustas, puesto que las funciones interactivas de *Bloodborne* son metÁforas de sus funciones narrativas, y el prop3sito central de su historia es transmitir al jugador desde su misma experiencia de juego la sensaci3n de insignificancia propia del *weird tale*. Para nuestro anÁlisis, estableceremos primero algunas claves para comprender la lectura de la historia como un relato de terror c3smico. Como vimos en el caso de Carpenter, no se trata tanto de identificar meras relaciones intertextuales, sino de observar en ellas la inversi3n lovecraftiana del mito clÁsico. DespuÉS, desarrollaremos un par de ejemplos para proponer que ese significado narrativo, que se halla inscrito en la misma mecÁnica de juego de *Bloodborne*, representa el carÁcter de transmedialidad que enriquece la experiencia mitol3gica del terror c3smico,

mostrando un aspecto crucial de la técnica narrativa de los videojuegos de última generación en general.

Bloodborne inicia disfrazado de un cuento gótico. Nuestro avatar, el Cazador, es un viajero que firma un contrato para cazar a las bestias que azotan la ciudad victoriana de Yharnam, donde tiene lugar la mayor parte del juego. Todo apunta hacia los signos del mito clásico: despertamos en la clínica de Iosefka, un laboratorio para tratar e investigar una enfermedad en la sangre llamada “sangre ceniza”, que destruyó al pueblo antiguo de Yharnam, ahora abandonado en las afueras de la actual ciudad. Suponemos, entonces, que el problema es una epidemia causada por la mano del hombre. Sin embargo, esta hipótesis empieza a debilitarse y a adoptar tintes lovecrafteanos cuando descubrimos que la máxima autoridad en Yharnam es la Iglesia de la Sanación, una secta religiosa cuya fuente de poder está en la administración de un “medio sagrado”, una especie de sangre divina que alivia cualquier enfermedad, incluida la sangre ceniza, y que fue descubierta en las catacumbas de una ciudad primigenia de seres sobrehumanos llamados Pthumerians. Se sabe que los Pthumerians hicieron contacto con Los Grandes, entidades extraterrestres equivalentes a una mezcla difícil de desenredar entre los Dioses Exteriores de los *Mitos* que aquí hemos mencionado, y los Dioses Otros que representan, en el imaginario de Lovecraft, a los dioses de La Tierra del Sueño. Esto es importante porque es un signo unívoco de que el mundo de *Bloodborne* en su conjunto es el resultado de esa misma mezcla entre los *Mitos de Cthulhu* y el *Círculo del Sueño*.

Lo más probable es que la sangre divina de Los Grandes fue la sustancia que catalizó la evolución de la raza de los Pthumerians en una especie superior, por lo menos eso es a lo que apuntan las investigaciones de la escuela de Byrgenwerth, un recinto de aprendizaje que hace las veces de la Universidad de Miskatonic de los *Mitos de Cthulhu*. Justo a la mitad del juego, descubrimos que la Iglesia de la Sanación es resultado de una disputa ideológica entre los miembros de Byrgenwerth. El director de Byrgenwerth, Master Willem, representa a los que piensan que la forma de emular a los Pthumerians es mediante la búsqueda de la verdad, como él mismo dice: “We are thinking on the basest of planes. What we need, are more eyes”. Los partidarios de Willem permanecen en la Universidad, aislada de la

población mediante un bosque prohibido muy similar a los pasajes de Randolph Carter hacia la Tierra de los Sueños. Todo lo relacionado con Byrgenwerth y lo que representa está cifrado en el juego mediante el símbolo de un ojo abierto, el mismo símbolo que designa una de las dos estadísticas fundamentales del juego, llamada “Insight” (figura 5, izquierda). Por su parte, Laurence personifica la creencia de que la evolución se consigue mediante la mezcla de la sangre divina con la humana, siendo él mismo el fundador de la Iglesia de la Sanación. Todo lo que representa la postura de Laurence y de la Iglesia de la Sanación está marcado en el juego con el símbolo de la sangre, el mismo signo que inviste la otra estadística esencial del juego, llamada “Blood echoes” (figura 5, derecha).



Figura 5. A la izquierda, imagen y descripción de un objeto de conocimiento, que se encuentra en el interior de cadáveres y otras ruinas; a la derecha, imagen y descripción de la sangre que se obtiene casi siempre extrayéndola directamente de los enemigos derrotados (*Bloodborne* [Software], 2015).

Recuperando toda la esencia del mito lovecraftiano, aparece en la historia un tercer personaje, Carryl, una figura similar a un médium, pues es capaz de traducir mediante una especie de trance onírico el pensamiento inescrutable de Los Grandes en unas representaciones gráficas llamadas “Las runas de Carryl”, de las cuales, la Runa del Ojo y la Runa de la Metamorfosis, respectivamente, simbolizan la dualidad fundamental entre el conocimiento y la sangre que constituye la poética entera de *Bloodborne*. Cuando las encontramos en el juego,



en sus descripciones podemos leer lo siguiente:

Eye Rune.

A secret symbol left by Caryll, runesmith of Byrgenwerth. A transcription of “Eye,” as spoken by left-behind Great Ones. Allows one to make additional

discoveries. Eyes symbolize the truth Master Willem sought in his research. Disillusioned by the limits of human intellect, Master Willem looked to beings from higher planes for guidance, and sought to line his brain with eyes in order to elevate his thoughts.



Metamorphosis Rune.

A secret symbol left by Caryll, runesmith of Byrgenwerth. The twisted cross means “metamorphosis.” Rotated clockwise, this rune boosts HP. The discovery of blood made their dream of evolution a reality. Metamorphosis, and the excesses and deviation that followed, were only the beginning. (*Bloodborne* [Software], 2015)

Estos escuetos retazos del relato de *Bloodborne* serán suficientes para mostrar, a continuación, cómo funciona el ideal del terror cósmico como clave para revelar los mecanismos de la técnica del videojuego. Desde la perspectiva de la transmedialidad, nuestro propósito será describir el modo en que se invierte la función del mito clásico desde la configuración misma de dicha técnica. El primer indicio lo tenemos en las descripciones de las runas. Como podemos ver, el significado narrativo de cada una corresponde metafóricamente con su función en el juego. La runa del ojo permite al jugador hacer descubrimientos –artículos que aumentan nuestro saber sobre la historia y nuestra experiencia del juego– porque representa el interés en el conocimiento que caracteriza a Byrgenwerth y a Willem. En cambio, la runa de la metamorfosis potencia la salud del Cazador, que se mide en unidades de sangre, es decir, mejora nuestro rendimiento material en el juego, porque representa la fe de Laurence en la evolución por medio de la experimentación genética.

Pero estas dos perspectivas –el camino del conocimiento y el de la sangre– no se limitan a marcar un par de estadísticas cualesquiera en el juego, sino que configuran toda su mecánica. Esto quiere decir que cada función interactiva tiene un correlato narrativo que se explica en función de su valor de conocimiento o de vida material. En otras palabras, en *Bloodborne*, la historia no se manifiesta como accesorio de un juego sin mayor sentido que la inmediatez de la propia actividad, como un revestimiento arbitrario de sus formas, sino que estas dos claves de la historia explican el sentido más propio de la interactividad que promueve la mecánica del juego. Así como en los casos de

Lovecraft y de Carpenter vimos que la forma misma de su técnica es parte constitutiva de sus operaciones mítico-poéticas, es decir, que el carácter negativo del mito de terror cósmico se expresa directamente en los límites de sus respectivos discursos, así también se traduce el mensaje mitológico de *Bloodborne* en los límites de sus operaciones interactivas. Un par de ejemplos bastarán para terminar de ilustrarlo.

De entrada, la primera parte del juego, como ya dijimos, parece una obra de ficción gótica, en este momento es mucho más fácil pensar en Bram Stoker que en Lovecraft. El signo fundamental por ahora es la sangre, el símbolo de Laurence y de la Iglesia de la Sanación; es la principal estadística de nuestro avatar, se consigue mediante la violencia y, antes de entender lo que sucede, es necesario primero aprender a cazar. Así lo dice Gehrman, el Primer Cazador, quien nos guía por esa ruta: “You’re sure to be in a fine haze about now, but don’t think too hard about all of this. Just go out and kill a few beasts. It’s for your own good. You know, it’s what hunters do. You’ll get used to it”. Además, los enemigos a los que nos enfrentamos en este punto son reminiscencias de la novela gótica: hombres lobo, gigantes, personas y animales alterados genéticamente. Todo apunta a una explicación de los hechos por causas naturales, por obra de la intervención humana en la naturaleza, y a un sentido heroico que justifica nuestra aventura.

En cambio, la segunda parte del juego está marcada por la inversión lovecraftiana del mito clásico. Esto sucede inmediatamente después de vencer a Rom, the Vacuous Spider –cuyo significado nos recuerda de inmediato a Azathoth, El Ciego y Estúpido–, momento en que se nos revela la Luna Roja, que es signo de la verdad cósmica que había estado oculta desde el principio ante nuestros ojos, incapaces de *ver*, literalmente. En este momento del juego la sangre ya nos preocupa poco –si hemos jugado con cierta madurez y habilidad– y lo que más importa ahora es la adquisición de conocimiento, la segunda estadística que determina el nivel del Cazador y que representa la postura de Willem con respecto a los dioses. A diferencia de la sangre, el conocimiento es muy escaso, pues proviene casi siempre de personajes ya muertos en horribles circunstancias, o seriamente trastornados, y lo que obtenemos de ellos es una especie de amuleto que no es otra cosa que su cráneo, cuyo contacto con los Grandes o sus manifestaciones indirectas se ha grabado en su interior. Conseguir estos

recursos normalmente no exige habilidad en el combate de nuestra parte, sino talentos de investigación. En consecuencia, esta estadística del juego no hace más fuerte o más resistente al Cazador, al contrario, lo debilita, pero nos invita a explorar todos los rincones tanto de la historia como de los escenarios, a interpretar las diversas pistas ahí sembradas en busca de una mejor comprensión de la historia, y no mejores estadísticas de juego.

Sea derrotando a Rom o acumulando suficiente conocimiento, esa revelación posee un significado propiamente poético, puesto que transforma el sentido del juego tanto a nivel narrativo como discursivo. Por ejemplo, a partir de ese punto descubrimos que Amygdala, otro de los Grandes, había estado prendida simultáneamente en varios de los muros de Yharnam, atestiguando con total indiferencia nuestros esfuerzos insignificantes. Esta función de desocultamiento que sucede tras la derrota de Rom corresponde, a nivel discursivo, con la estrategia de la no-mostración filmica que discutimos más atrás con el parásito de *The Thing*, en este caso, condicionada a la intervención directa del jugador. Con este descubrimiento caemos también en cuenta del origen alienígena de la sangre divina, extraída posiblemente de Ebrietas, Hija del Cosmos, quien yace abandonada en una sección oculta del juego, posiblemente para desarrollar un remedio contra la condición de infertilidad que limita a su especie. De los tres finales posibles, así como del evento monstruoso en que el dios Oedon fecunda a Arianna –que nos recuerda tanto a Lavinia como a Ariadna, la hija de Minos–, podemos concluir que el sentido heroico que creíamos que tenía nuestra aventura, ese vínculo que, de acuerdo con el mito clásico, nos debiera unir con los dioses, en *Bloodborne* se reduce a una profana función reproductiva de la cual no tendremos noticia a menos de que dediquemos tiempo y atención suficientes a la simbología inscrita en las operaciones de interactividad.

Quizás el caso más palpable de esta clase de traducción mitológica en la mecánica de juego de *Bloodborne* sea la codificación del factor del “frenesí”. El frenesí es una reacción de locura que le ocurre al Cazador cuando se halla de frente al conocimiento de los Grandes. Una vez que pasamos a los escenarios oníricos lovecraftianos tras la revelación de la Luna Roja, los nuevos enemigos sustituyen a las bestias góticas de la primera parte para adoptar formas alienígenas,

normalmente saturadas de ojos, cuyo principal ataque es justamente esta función del juego. Fiel al principio de inversión lovecraftiano, el frenesí afecta con mayor virulencia al Cazador que posee más conocimiento, volviéndose este último una estadística negativa del juego, como si fuera una debilidad del Cazador, según decíamos atrás; y, aunque la dinámica del frenesí es común sobre todo en los videojuegos de terror (se le conoce normalmente como *panick attack*), aquí la diferencia estriba en que, en los términos del relato, no se trata de un miedo a perder la vida, al daño físico que nos pueda infligir el enemigo al enfrentarnos con él, sino que cuando el medidor de frenesí supera su límite, el Cazador pierde la razón, y resucita instantáneamente al inicio del sueño. El jugador casual, es decir, ese que decide dedicarse a la actividad puramente lúdica del juego, ignorando que, igual que sucede con los personajes de Lovecraft, la verdad cósmica no ilumina, sino que destruye el corazón del héroe, se quejará de la manera absurda e injusta con la que los programadores se obsesionan por hacer más difícil el juego, pues observa morir a su avatar una y otra vez de “frenesí” sin poder explicarse la causa. Esto ilustra muy bien la manera en que un significado narrativo puede configurar el sentido poético de una operación interactiva en los videojuegos. No obstante, me parece paradójico que sea precisamente la experiencia de ese jugador casual que se desespera por una dificultad del juego que considera gratuita, cuando ignora por qué su Cazador muere, según él, de la nada, la que mejor refleja la desesperanza que define la inversión lovecraftiana del mito clásico.

Esta idea se refuerza en el hecho de que, a diferencia de la sangre, para terminar el juego no es necesario adquirir conocimiento, ni siquiera entender para qué sirve, pero es crucial para tener una experiencia más completa del mito; no sólo para comprender mejor el laberinto de la historia que *Bloodborne* nos narra, sino para vivir el terror cósmico de una manera más cercana o más auténtica desde la forma misma de relacionarnos con el medio, eso que Lovecraft buscaba en su exuberante estilo de descripción alegórica, y Carpenter en la metadiégesis de las novelas de Sutter Cane, en la transposición de los signos cósmicos en el mito judeocristiano de *Prince of Darkness*, o en la figura del parásito con la que oculta a su creatura en *The Thing*. *Bloodborne* muestra con una novedosa elocuencia que la contribución

transmedial del videojuego para configurar una matriz mitológica más completa y más compleja se define por una operación metafórica que transfigura en significados narrativos los movimientos mediante los cuales el jugador interactúa con el espacio videolúdico.

Quizás en pocos lugares las referencias intertextuales de los *Mitos de Cthulhu* estén tan disueltas como en *Bloodborne*. Dicho de otro modo, pocas obras inspiradas en la obra de Lovecraft están más lejos que este juego de ser una adaptación. Y, sin embargo, igualmente pocas obras han sido tan laureadas por su representación del terror cósmico. Esa distancia con la que Miyazaki –el creador del juego– emula las obras que han representado los mismos temas antes que él es el mejor ejemplo de una comprensión mitológica de la narración, es decir, del principio metonímico que piensa en la totalidad como una instancia superior e inabarcable. Nuestra intención en este texto ha sido mostrar que la narración transmedial sigue poniendo en acto un pensamiento mitológico en el sentido de que no busca reemplazar los textos anteriores, sino unirse a ellos como fragmentos de una constelación narrativa superior cuya forma de existencia es ontológicamente distinta, pues, a diferencia de sus fragmentos particulares, no le es dado terminar, sino crecer. Sin embargo, la recuperación del mito clásico que propone la obra de terror cósmico, y sobre todo desde el proyecto mitológico lovecraftiano que surge de su configuración en otros medios, señala dos condiciones esenciales de la narración transmedial que la distinguen de otras formas mitológicas por su forma de invertir el significado del mito clásico: en primer lugar, como hemos visto, la narración transmedial exige un replanteamiento de la función que cumplen los medios en la construcción de mitos: el creador que se embarca en esta forma de narrar reflexiona en las diversas formas de sensibilidad que le ofrece la especificidad técnica de sus respectivos medios para mejorar las condiciones de nuestra experiencia, en este caso, para experimentar desde la literatura, desde el cine y desde el videojuego, la impotencia del entendimiento humano para asimilar la verdad cósmica. En segundo lugar, la recuperación del mito clásico en la narración transmedial implica también una vuelta de tuerca de carácter ideológico –mediada, por supuesto, por las distintas condiciones técnicas de cada forma de arte– en la que ya no se pretende ubicar al ser humano como centro del cosmos, sino justamente poner

en tela de juicio esa supuesta primacía mediante una disposición estética en donde la dicotomía autor/espectador se vuelve tan irrelevante como la autoridad misma de sus respectivas acciones de creación y de lectura. Donde, en cambio, entre más activa resulta nuestra intervención en la producción de la experiencia, como *Bloodborne* nos ha mostrado de forma brillante, y como Lovecraft predicaba, sólo podemos adoptar una actitud de modestia testimonial.

Referencias

- Benjamin, Walter (2016). *El narrador*. Introducción, traducción, notas e índices de Pablo Oyarzún. Primera reedición. Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados.
- (1996). “La tarea del traductor”. Trad. de Hans Christian Hagedorn. *Teorías de la traducción. Antología de textos*. Edición de Dámaso López García. Toledo: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- (2007). “Sobre el programa de una filosofía venidera”. Traducción española de Jorge Navarro Pérez; en *Obras*, II. Madrid: Abada, 162-174.
- Botting, Fred (2005). *Gothic*. Londres: Routledge.
- Campbell, Joseph (1972). *El héroe de las mil caras. Psiconálisis del mito*. Trad. de Luisa Josefina Hernández. México: FCE.
- (1992). *Las máscaras de Dios: Mitología creativa*. Versión española de Belén Urrutia. Madrid: Alianza Editorial.
- (2004). *Pathways to Bliss. Mythology and Personal Transformation*. Editado por David Kudler. Novato, California: New World Library.
- Campbell, Ramsey (ed.) (1980). *New Tales of the Cthulhu Mythos*. Wisconsin: Arkham House Publishers.
- Carpenter, John (1994). *In the Mouth of Madness*. Estados Unidos: New Line Cinema. 95 mins.
- (1987). *Prince of Darkness*. Estados Unidos: Universal Pictures. 102 mins.
- (1982). *The Thing*. Estados Unidos: Universal Pictures. 109 min.
- Cassirer, Ernst (1973). *Mito y lenguaje*. Trad. de Carmen Balzer. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión SAIC.

- Chatman, Seymour (1980). *Story and Discourse*. Ithaca, Nueva York: Cornell University Press.
- Herman, David (ed.) (1999). *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. Columbus: Ohio State University Press.
- Hutcheon, Linda (2006). *A Theory of Adaptation*. Nueva York: Routledge.
- Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Trad. de Pablo Hermida Lazaño. Barcelona: Paidós.
- Lovecraft Howard Phillips (2018). *H. P. Lovecraft. The Complete Fiction Omnibus: The Prime Years 1926-1936*. Editada y anotada por Finn J.D. John. Oregon: Pulp-Lit Productions.
- (1973). *Supernatural Horror in Literature*. Nueva York: Dover Publications.
- (2007). *The Horror in the Museum*. Nueva York: Del Rey. Ballantine Books.
- McLuhan, Marshall (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Traducción de Patrick Ducher. Barcelona: Paidós.
- (1962). *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.
- Miyazaki, Hidetaka (2015). *Bloodborne*. Japón: From Software, Sony Computer Entertainment.
- Pardo García, Pedro (2015). “Hacia una teoría de la reflexividad fílmica: La autoconsciencia de la literatura al cine”. *Trascripciones audiovisuales*. José Antonio Pérez Bowie y Pedro Pardo García (eds). Madrid: Sial Pigmalión.
- Rayewsky, Irina (2005). “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”. *Intérmédialités*, núm. 6. 43-64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- “Redgrave” (2015). *The Paleblood Hunt. A Bloodborne Analysis*. https://docs.google.com/document/d/1JL5acskAT_2t062HILImBkV8eXAwaqO-j611mSjK-vZ8/edit
- Ricoeur, Paul (1990). *Freud: Una interpretación de la cultura*. Trad. de Armando Suárez. México: Siglo XXI.
- Ruthven, Kenneth Knowles (1979). *Critical Assumptions*. Londres: Cambridge University Press.
- Sanders, Julie (2006). *Adaptation and Appropriation*. Nueva York: Routledge.

El bucle extraño en *The Blair Witch Project* (1999) y el metraje encontrado

Miguel Sáenz Cardoza
y Oscar Pérez Alcalá
Tecnológico de Monterrey, Puebla

Resumen

La noción de bucle extraño que Douglas Hofstadter propone en su libro *Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid* (1994) designa a un comportamiento inherente a muchos lenguajes que lo hace tender hacia la autorreferencialidad. En las expresiones artísticas se traduce en un cierto sentido poético en el que el discurso no expresa sino a un nivel superior sus propias estructuras compositivas. En el presente texto examinamos las características de este fenómeno para pensar en el subgénero cinematográfico del *metraje encontrado* [*found footage film*] como la expresión fílmica que, a nuestro juicio, podría realizar el bucle extraño de un modo análogo a los casos en los que Hofstadter aplica este principio en su libro. Lo que nos proponemos es evaluar la utilidad que tiene el concepto para explicar las operaciones específicas del metraje encontrado que lo distingue de otros géneros cinematográficos.

Palabras clave: bucle extraño, metraje encontrado, enunciación, *The Blair Witch Project*.

Abstract

The notion of Strange Loop advanced by Douglas Hofstadter in his book *Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid* (1994) stands for an inherent behavior of many languages which makes it tilt towards self-referentiality. Among artistic expressions, this concept is

translated as a certain poetic meaning in which the discourse does not express its own compositional structure but on a superior level. In the present text we examine the main characteristics of this phenomenon in order to think of the found footage subgenre as the filmic expression that, we think, may render the Strange Loop similarly to the cases Hofstadter studies in his book. Our aim is to test the utility of the concept to explain the specific operations of found footage films that distinguish them from other film genres.

Key words: strange loop, found footage films, enunciation, *The Blair Witch Project*.

Pablo grábalo todo, por tu puta madre.

Introducción

En 1998 y 1999 se estrenan *The Last Broadcast* (Stefan Avalos, Lance Weiler) y *The Blair Witch Project* (Eduardo Sánchez, Daniel Myrick) respectivamente, dos películas paradigmáticas de un subgénero del cine que se conoce como *metraje encontrado* o, mejor todavía por su forma inglesa, *found footage film*, y que se refiere a aquellas obras audiovisuales de ficción que son presentadas al público como si fueran parcial o totalmente extractos o fragmentos de filmaciones reales de una o varias fuentes que fueron abandonadas o extraviadas por sus autores originales, a quienes el filme (y a veces, como en el caso de nuestro objeto de análisis, toda una estrategia *transmedial* que trasciende los límites del medio cinematográfico) presenta como personas reales, y no como personajes. Aunque no es algo exclusivo, desde sus orígenes esta premisa ha destacado por su aplicación en el género del terror (tanto *The Last Broadcast* como *The Blair Witch Project* narran historias de terror), en donde las posibilidades del metraje encontrado se han sabido explorar y desarrollar con más y mejores resultados.¹

1 Para sostener esta afirmación basta hacer notar que las películas en formato de metraje encontrado que no se sitúan en el género del terror son en realidad unas cuantas excepciones, como *Europa Report* (Sebastián Cordero, 2013), *Project X* (Nima Nourizadeh, 2012) o *Chronicle* (Josh Trank, 2012).

Esta especie de afinidad natural entre el metraje encontrado y las historias de terror obedece a que el mayor interés que poseen los personajes de esta clase de relatos es que terminan desapareciendo o muriendo en circunstancias violentas, a veces inexplicables, a veces tan atroces que son difíciles de creer. De este modo, al mismo tiempo que esta convención se alinea con los principios dramáticos generales del género del terror, justifica también el valor supuestamente documental –pero en realidad dramático y narrativo– de la presentación del material audiovisual “encontrado” como único testigo de los acontecimientos. A nivel estructural, esta diferencia entre el valor documental y el valor “artístico” que se yuxtaponen como sentidos del metraje encontrado es un fenómeno que solamente queda registrado de algún modo en el plano de la *enunciación* del discurso cinematográfico. Este concepto será por lo tanto un concepto clave de nuestra aproximación, y se refiere en lo general al carácter procesual de los *actos de habla* que pueden identificarse en el uso del lenguaje, en este caso el lenguaje del cine. Sostenemos entonces que la enunciación de todo filme de metraje encontrado proyecta su historia central –el *metraje encontrado*– en un nivel metaficcional, que es donde se ubica el interés dramático del relato; mientras que el nivel propio de la diégesis² sirve principal pero no exclusivamente para *presentar* y *enmarcar* esa historia central como si fuera un documental o un registro de la realidad, una operación llevada a cabo por una especie de documentalista ficcional que será también un elemento clave para nuestro análisis.

Hay básicamente dos formas de conseguir este resultado, es decir, dos variaciones del género del metraje encontrado. A veces, como sucede en *The Last Broadcast*, la presencia del documentalista ficcional es invasiva, pues interrumpe a discreción el metraje encontrado para ofrecer explicaciones o para organizar y hacer inteligible o interesante su material, como se hace de forma habitual en un documental real, o también en los llamados “falsos documentales” que no se

2 Entenderemos el fenómeno de la enunciación de acuerdo con sus desarrollos consecutivos a partir de la distinción clásica de Émile Benveniste (1997, 1999) entre historia y discurso. Particularmente, sigo la distinción de los niveles enunciativos del relato que, entre otros autores, expone Pierre Beylot en su libro *Le récit audiovisuel* (2005) como enunciación discursiva autorial (extradiégetica), enunciación discursiva narrativa (diégetica) y enunciación diegetizada (metadiégetica).

deben confundir con el metraje encontrado; es típico que estas intervenciones incluyan además montajes de entrevistas o reportajes que buscan afianzar el realismo de la historia, aun a costa de sacrificar el flujo dramático de la narración.

La otra variación, como es el caso de *The Blair Witch Project*, consiste en películas en las que apenas tenemos indicios de la enunciación diegética del documentalista, y sin embargo destacan dos marcas muy evidentes. La primera es que, la mayoría de las veces, al principio de un filme de metraje encontrado aparece un intertítulo mediante el cual este cineasta artificial declara que los hechos que el filme presenta no son ficcionales. Se verá enseguida por qué atribuimos la responsabilidad de este intertítulo a un personaje y no al *meganarrador* que propone Gaudreault (2011) –abordaremos este concepto más adelante–, mucho menos a los autores reales del filme. La otra marca de enunciación es prácticamente inevitable –y más importante en términos del bucle extraño, como veremos–, pues se refiere al propio ejercicio de montaje que organiza y selecciona el metraje encontrado, el cual muchas veces supone horas y horas de material crudo que nunca aparece en escena. Este trabajo curatorial es necesario para que la información narrativa esencial contenida en el metraje encontrado quepa en los límites de un largometraje comercial. Es común –e intencional– que en esta variante la posición del sujeto de estas dos formas de enunciación –el montaje y el intertítulo inicial– se confunda con la posición del autor real de la película, pero esto constituye a todas luces un error básico de apreciación, un error que, por otro lado, es también un pacto que moldea la experiencia estética particular del metraje encontrado.

En cualquiera de los dos casos, sea que el documentalista ficcional tenga una fuerte presencia escénica o que más bien pase inadvertido, el objetivo del género es construir una ilusión de cine documental en donde la cámara que captura el metraje encontrado –o más bien su operación de registro– adquiere una presencia escénica protagónica. Esta es la marca de identidad fundamental que distingue al metraje encontrado de cualquier otro subgénero similar, ya que en cualquiera otra forma ficcional del cine la cámara es más bien una entidad imperceptible para los personajes, pues se ubica en un nivel ontológico distinto al de la historia. Entre otras cosas, esto significa que, como regla

inquebrantable del género, toda toma del metraje encontrado debe justificar tanto su existencia como su motivación dramática en el nivel propio de la historia; es decir, cada acción, cada toma, cada encuadre, cada movimiento, cada estilización de la imagen o del sonido que aparezca en el filme como metraje encontrado debe poder considerarse como parte constitutiva de la historia, accesible e identificable para los personajes, de ahí el protagonismo absoluto de la cámara de cine.

Hemos dicho al inicio de este texto que *The Last Broadcast* y *The Blair Witch Project* se ubican en una posición paradigmática en la historia del metraje encontrado. Esto quiere decir que son filmes que han sentado las bases conceptuales y estéticas que, de forma retrospectiva, nos permiten identificar y juzgar críticamente el género, pero esta afirmación no implica ninguna atención a la maestría o perfección con que estas obras inaugurales han sido ejecutadas. En cambio, lo que encontramos en ellas son señales de una cierta consciencia más o menos clara de una forma distinta de hacer las cosas. En este sentido, se suele decir demasiado aprisa que antes de estas dos películas ya había experimentos de su tipo, y se atribuye el origen del género a filmes como *Cannibal Holocaust* (Ruggero Deodato, 1980), uno de los filmes comerciales más polémicos de la historia del cine, porque en sus imágenes, pese a la crueldad y barbarie de su contenido,³ los límites entre la ficción y la evidencia documental parecen confundirse, experiencia a la que aspira todo proyecto de metraje encontrado. Sin embargo, en este filme todavía no se puede hablar con propiedad de una intencionalidad estilística que apunte a esa nueva consciencia que acabamos de señalar, sino que sus coincidencias con el metraje encontrado son más bien circunstanciales y obedecen a criterios de otra naturaleza, a saber, una creciente demanda que había en las décadas de 1970 y 1980 en Italia por películas de caníbales –muy de moda en ese contexto– más verosímiles y más impactantes. Dicha exigencia

3 Tanta fue la conmoción que causó la película en la opinión pública que su director tuvo que comparecer ante autoridades judiciales para demostrar que no se habían cometido delitos durante la producción (Kennedy, 2020). Los cargos que Deodato enfrentaba eran por el presunto asesinato de varias personas, y si bien esta acusación fue fácilmente desmentida, sí perdieron cruelmente la vida una tortuga y dos monos para satisfacer los propósitos exclusivos de la producción, crímenes de los cuales el autor consiguió salir impune gracias a la moral de la época que no era muy estricta en sus políticas sobre el maltrato animal.

explica la necesidad de un mayor coeficiente de realidad, proporcionado por los recursos típicos del metraje encontrado. Sin embargo, las evidencias de la falta de consciencia de este género en *Cannibal Holocaust* las encontramos en muchos sentidos. Por ejemplo, en el hecho de que no todas las tomas que por su lugar en la historia deberían caer bajo las características del metraje encontrado están filmadas con la intención de que se confundan con filmaciones de eventos reales, pues no se explica en todas ellas la posición ni la presencia de la cámara; además, la obra posee otros elementos estilísticos que van en una dirección opuesta al estilo del metraje encontrado, especialmente el uso de música no diegética, que no se justifican de ninguna forma en el plano ontológico de la historia, y rompen así con la fantasía de realismo documental que exige el metraje encontrado.

Por lo demás, existe ya una abundante literatura académica sobre el metraje encontrado (Bordwell, 2012; Heller-Nicholas, 2014; Turner, 2019; Daniel, 2020) que define sus rasgos esenciales; no nos parece por lo tanto necesario llevar la caracterización del género más allá de esta breve semblanza, que esperamos sea suficiente para comprender el sentido básico de su composición y su posible relación con el *bucle extraño* que expondremos a continuación. Justamente, lo que nos interesa del metraje encontrado es su potencial autorreferencial y autorreflexivo, es decir, su capacidad para trascender los límites de la representación mediante una inversión de la dirección de su intencionalidad, una inversión que vuelve el centro de consciencia de la película sobre el funcionamiento de la propia maquinaria de su discurso.

Para tal efecto, echaremos mano de la noción de *bucle extraño* que el filósofo y científico Douglas Hofstadter define en su libro *Gödel, Escher, Bach: Una eterna trenza dorada* (1994). Según él, el bucle extraño es “un fenómeno que ocurre siempre que, al moverse hacia adelante (o hacia atrás) de los niveles de algún sistema jerárquico, nos encontramos inesperadamente de vuelta justo en el punto donde empezamos” (18). El autor explica las operaciones de dicho fenómeno en tres discursos fundamentales: la música, la gráfica y la teoría de números; en particular, analiza el “Canon per tonos” de J. S. Bach, los dibujos y estampas de M. C. Escher, y el teorema de la incompletitud de Kurt Gödel.

Por nuestra parte, nos preguntamos si el metraje encontrado posee la misma estructura autorreflexiva del bucle extraño que Hofstadter observa en estos otros discursos. Para llegar a una respuesta, reseñaremos primero de forma breve cada ejemplo de los que ofrece el autor para después comparar sus principios con las formas de enunciación típicas del metraje encontrado, especialmente las que observamos en *The Blair Witch Project*, y averiguar de ese modo si la espiral del bucle extraño podría funcionar de la misma manera en el metraje encontrado, o si habría que establecer diferencias.

El bucle extraño en la música, la gráfica y la teoría de números

En mayo de 1747, Johann Sebastian Bach visitó a su hijo Carl Philip Emmanuel en la corte de Federico el Grande donde trabajaba. El monarca, quien sabía de las habilidades improvisatorias del “viejo” Bach, lo retó a improvisar una fuga con un tema que Federico compuso en el momento y al cual Bach llamó el Tema Regio. Tras haber salido airoso del reto, Bach compuso en homenaje a Federico su *Ofrenda musical BWV1079*, que está conformada de dos *ricercares* a tres y a seis voces, respectivamente; una sonata a trío y diez cánones, todos y cada uno compuestos a partir del Tema Regio. Entre los cánones destaca el “Canon a 2 per tonos”, que es la pieza en donde, de acuerdo con Hofstadter, se manifiesta el bucle extraño.

El canon es una forma musical que se caracteriza por ser una melodía hecha para imitarse a sí misma. Esto se consigue determinando el momento preciso en que cada voz interpretará la melodía, de tal forma que, aunque las voces entran desfasadas, sonarán bien en conjunto. El “Canon per tonos” de Bach, sin embargo, utiliza procedimientos más audaces: mientras la voz soprano realiza el Tema Regio, otra voz (el bajo) hace contrapunto al tema en forma de canon. Gracias a su destreza, Bach logra que, al terminar el Tema Regio y el canon, se vuelvan a repetir, pero a un tono de distancia de la tonalidad original, de tal forma que cada repetición subsecuente se encontrará un tono arriba de su inmediata anterior. Esto produce una sucesión de seis modulaciones (Do, Re, Mi, Sol bemol, La bemol, y Si bemol) que

irremediamente conducen de nuevo a la tonalidad original, pero esta vez a una octava de distancia de la primera vez que se tocó, con lo que se produce una espiral ascendente teóricamente infinita. Aunado a esto, una tercera voz (el tenor) realiza la imitación del canon del bajo pero a un intervalo de quinta justa (sol) y con un desfase de un compás, lo que produce que al final de las seis variaciones se haya aludido el total de las notas cromáticas (figura 1). Debido a tal potencial infinito de la composición, Hofstadter le llama a esta pieza el “Canon ascendente sin fin” [*Endlessly Rising Canon*], el primer ejemplo de bucle extraño que trata el autor en su libro.



Figura 1. Esquema de análisis armónico-estructural del “Canon per tonos” de la Ofrenda musical BWV1079 de Johan Sebastian Bach.

Otro ejemplo de bucle extraño se encuentra en el corazón de los dibujos y estampas de Maurits Cornelis Escher, artista gráfico neerlandés conocido sobre todo por las ilusiones de ascendencia/descendencia infinita de sus composiciones, entre otros juegos paradójicos con la perspectiva monocular, como el oxímoron o el doble sentido. Por ejemplo, en litografías suyas como “Cascada” (1961) (figura 2) o “Subiendo y bajando” (1960) (figura 3), Hofstadter encuentra una operación análoga a las modulaciones de Bach en las formas imposibles de la arquitectura con las que el dibujo pone en jaque la posible respuesta del espectador, es decir, son juegos gráficos que producen la ilusión de que el agua del dibujo nunca deja de fluir en la primera

estampa, o la ilusión de que los personajes de la escalera suben o bajan de forma infinita en la segunda.

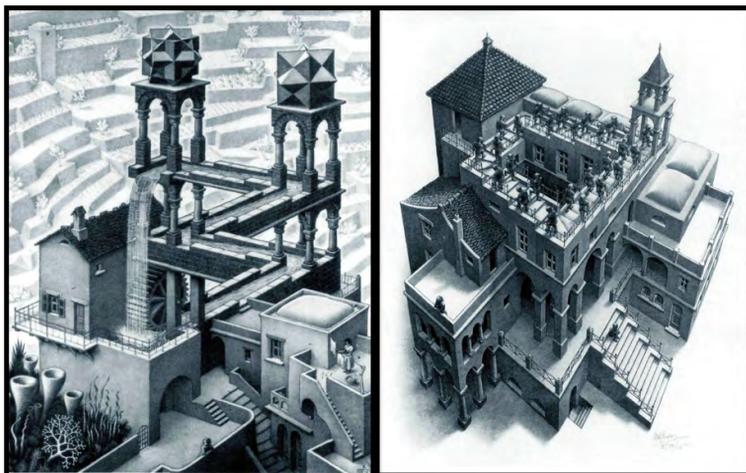


Figura 2. “Cascada” de M. C. Escher (litografía, 1961)
y Figura 3. “Subiendo y bajando” de M. C. Escher (litografía, 1960).

Lo que hace Escher en cada uno de estos ejercicios es una deconstrucción de las paradojas implícitas de la técnica de la perspectiva monocular renacentista. Los maestros del Quattrocento perfeccionaron un método de representación visual de la realidad que transforma o interpreta de forma ilusoria las tres dimensiones del espacio real en las dos dimensiones de un lienzo, proyectando todas las líneas del eje Z hacia uno o dos puntos imaginarios en el horizonte, y hasta un tercer punto ubicado en otro lado cuando el objeto no se encuentra en reposo sobre el piso. Estos puntos se llaman *puntos de fuga*, y es curioso que, aunque tanto el Canon de Bach como las perspectivas imposibles de Escher son operaciones que están de algún modo relacionadas con cierto concepto de *fuga*, no parece haber más que una coincidencia terminológica en ello.

En cuanto a la técnica de la perspectiva monocular, su concepto de fuga significa que los distintos planos que representa una imagen aparecen cada vez más pequeños de acuerdo con las líneas diagonales que se dibujan desde los vértices de un objeto hasta los puntos de fuga. Esta disminución del tamaño de los planos de una imagen designa la

medida en que tales planos resultantes se van alejando del punto de vista del artista –que es el primerísimo plano de toda imagen naturalista y que nunca aparece efectivamente en el cuadro.

La prevalencia de la perspectiva monocular en el mundo occidental y a lo largo de los últimos 550 años, desde que el arquitecto florentino Filippo Brunelleschi introduce la fórmula geométrica, se debe a que es el método de representación bidimensional de la realidad que imita con mayor precisión la apariencia del registro visual del mundo que producen los ojos humanos, como lo demuestra el experimento de la cámara oscura, también renacentista, que dará lugar a la técnica moderna de la fotografía. Sin embargo, no quiere decir que se trate de un procedimiento objetivo, causal, ni tampoco perfecto, es decir, no deja de ser un sistema convencional que depende de una serie de criterios establecidos más o menos de forma arbitraria y, por lo tanto, es susceptible al conflicto. Se puede decir que Escher es el artista a quien se le atribuye el mérito de deconstruir gráficamente este lenguaje renacentista y exhibir las imperfecciones de su sistema incompleto. Las progresiones sucesivas de algunos de sus diseños, como los escalones en “Subiendo y bajando” o a los segmentos de recta que siguen el flujo del agua en “Cascada”, son recursos que le permiten al artista mostrar al espectador didácticamente las trampas que produce la ilusión de la perspectiva monocular renacentista.

En suma, tanto Bach como Escher explotan un patrón de repetición que es propio de ciertos sistemas clásicos de composición y que se reproducen en los distintos niveles jerárquicos de sus respectivos medios de expresión. Ambos artistas tensionan estas convenciones hasta que se rompen, por decirlo así, de tal suerte que, en la peculiaridad de su composición, dicha repetición no cierra un círculo como podría uno imaginarse, sino que esa ruptura de niveles más bien produce una espiral infinitamente ascendente, pero a la vez capaz de regresar al punto de origen. Como resultado, el bucle extraño en el arte produce una interrupción de la experiencia estética para poner en primer plano un ejercicio cognitivo, cuyo interés, tanto para el artista como para el público, yace en la fascinación intelectual que produce el descubrir el modo aparentemente imposible de construcción de esta clase de obras; en otras palabras, los dos procedimientos se pueden juzgar y comprender como formas artísticas de

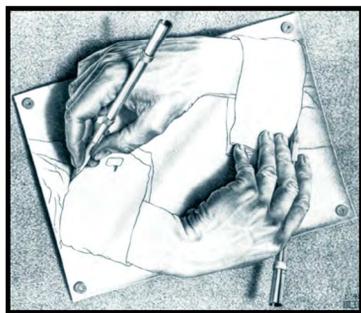
enunciación autorreferencial, es decir, una enunciación que subraya o llama la atención sobre su propio acto de habla, y cuyo sentido es más de orden cognitivo que estético.

En términos lógicos, el gesto autorreferencial del bucle extraño se puede explicar a través del teorema de la incompletitud de Kurt Gödel, que tiene su origen en la famosa paradoja de Epiménides, o paradoja del mentiroso, cuya expresión más útil y sencilla consiste en afirmar, por ejemplo, que “esta aseveración es falsa” (17), pues al pensarla como válida –o sea, como el hecho consumado que demanda su modo gramatical indicativo– surge de inmediato, pero en otro nivel, la idea contraria de que es falsa, y viceversa.

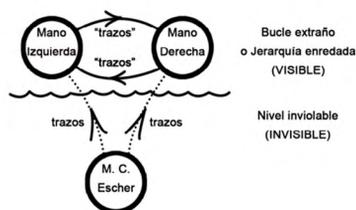
Gödel explica este fenómeno desde la teoría de números y mediante la formalización “A cada clase k w -consistente y recursiva de *formulae* corresponden *signos de clase r* recursivos, de tal modo que ni v Gen r ni Neg (v Gen r) pertenecen a Flg (k) (donde v es la *variante libre* de r)” (Hofstadter 19). Hofstadter traduce esta proposición explicando que “Toda formulación axiomática de teoría de los números incluye proposiciones indecidibles” (19). Gödel se da cuenta de que una proposición matemática *sobre* la teoría de los números se vuelve inevitablemente sobre sí misma, del mismo modo que los bucles de Escher y Bach, así como también la paradoja de Epiménides, realizan una vuelta sobre su misma construcción lingüística. Todos estos movimientos, cada uno en un sistema distinto, al romper la jerarquía de los niveles de sentido de sus estructuras compositivas particulares, se vuelven a la vez significantes no sólo de aquello para lo que están diseñados a significar, sino de sí mismos también, y la disyuntiva que señalan sus proposiciones yuxtapuestas en el mismo signo resulta indecidible.

Y si esta doble significación constituye una paradoja –explica Gödel–, es porque el sistema numérico es igual de incompleto que cualquier otro sistema de proposiciones fijas (como la perspectiva, la notación musical, la gramática, o el código visual del cine, como veremos enseguida), y al no contemplar al signo como posible sustancia de sí mismo, el sistema se vuelve susceptible al conflicto. Dicho de otro modo, el comportamiento autorreferencial de los signos produce un corto circuito en todo sistema axiomático, incluyendo a los discursos artísticos, que demanda un trabajo puramente intelectual de interpretación.

En resumen, el bucle extraño se manifiesta como un signo recursivo y contingente de sí mismo y que se presenta a la consciencia en una espiral virtualmente interminable. Pero esa virtualidad implica necesariamente un cierre arbitrario, es decir, un criterio de interrupción que aísla al fenómeno en los límites de un determinado sistema lingüístico, cuya frontera será siempre inviolable, por más complejo que sea dicho sistema.



Manos dibujando (1948)



*Diagrama abstracto de "Manos dibujando".
Arriba, la aparente paradoja del bucle extraño;
abajo, su resolución.*

Figura 4. "Manos dibujando", de M. C. Escher (1948)
y Figura 5. Esquema compositivo de "Manos dibujando". Arriba,
la aparente espiral infinita del bucle extraño; abajo, su resolución.

Hofstadter explica esta interrupción con un análisis formal (figura 5) de la litografía de Escher "Manos dibujando" (1948) (figura 4). La litografía representa gráficamente dos manos dibujándose simultáneamente una a la otra, produciendo el efecto del bucle extraño, puesto que al interior del sistema gráfico del dibujo, la estructura en espiral imposible de su composición exhibe el gesto recursivo y virtualmente infinito del bucle extraño; sin embargo, para que se mantenga en movimiento, el espectador tiene que evitar considerar la mano real del artista, que es al mismo tiempo el referente icónico del dibujo, por un lado, y el criterio que interrumpe y resuelve la paradoja, por el otro; pues esta mano, como es real y no un discurso, pertenece a un nivel ontológico distinto al del grabado, y por lo tanto, permanece invisible e inaccesible a la interfaz del dibujo.

Esta conclusión, aparentemente obvia, nos ayudará a entender que, en nuestro análisis, aunque el planteamiento autorreferencial del discurso nos invite a pensar al artista o a su gesto creativo como una parte integral de su composición, el artista y su actividad misma son

significados que estarán siempre fuera de la obra, sin importar la complejidad de sus niveles de enunciación, porque los límites técnicos de todo discurso establecen de entrada una frontera impenetrable que aísla al bucle extraño en una estructura lingüística y separada de la realidad.

El bucle extraño en el género cinematográfico del metraje encontrado

Para observar cómo podría funcionar el bucle extraño en el cine, el género del metraje encontrado pareciera ser por lo menos uno de los espacios filmicos óptimos para rastrear este principio autorreferencial. De ninguna manera queremos sugerir que el metraje encontrado sea el único estilo de cinematografía que tenga la facultad de articular el bucle extraño, es posible que toda clase de estrategia metaficcional sea susceptible de encontrarse bajo ciertas circunstancias en una situación parecida a la del metraje encontrado, simplemente nos parece que aquí se puede observar el fenómeno con especial transparencia. Tomemos como caso de análisis *The Blair Witch Project*, película dirigida por Daniel Myrick y Eduardo Sánchez. Esta obra presenta de forma paradigmática un repertorio muy completo de los elementos típicos del metraje encontrado que hemos explicado ya en la introducción de este trabajo aunque, a nuestro juicio, no todos ellos redundan en la manifestación del bucle extraño. Pero antes de abordar estos elementos de forma particular, convendría exponer una sinopsis mínima del filme para poder referir nuestro análisis a momentos específicos de la historia que muestran nuestros hallazgos más claramente que las observaciones generales que pudiéramos hacer sobre el filme en su totalidad.

La película cuenta la historia de tres estudiantes de cine, Heather Donahue (Heather Donahue), Josh (Joshua Leonard) y Mike (Michael C. Williams), que se proponen realizar un proyecto documental para comunicar la historia de la famosa bruja de Blair, que supuestamente habita en las entrañas del bosque de Burkittsville, en el Estado de Maryland, Estados Unidos. De acuerdo con las entrevistas que los estudiantes hacen a la gente que habita el condado de Blair –el único sitio ficticio de la trama–, el mito de la bruja está asociado a

una serie de muertes y desapariciones en los confines del bosque de Burkittsville, especialmente de niños, cuyas circunstancias no han podido ser esclarecidas por las autoridades. Y aunque estos crímenes son a veces asociados a otros personajes, no necesariamente a fuerzas sobrenaturales, la verdad parece difícil de desentrañar y el mito de la bruja de Blair acecha a una buena parte de la población que prefiere no adentrarse en el bosque bajo ninguna circunstancia.

La mañana siguiente a su primera noche dentro del bosque, los estudiantes descubren afuera de sus tiendas de campaña una serie de *cairns*, palabra de origen goidélico que se refiere a una estructura de montículos de piedras de factura usualmente primitiva y que tiene fines rituales, especialmente en las culturas nórdicas. Al sentirse acechados por una presencia siniestra, los cineastas deciden regresar al camino donde dejaron estacionado su auto y desistir de su búsqueda de la bruja, pero no lo consiguen durante el día y se ven obligados a acampar de nuevo. A la mañana siguiente, alterados ya por la dificultad del regreso y por los ruidos extraños que escuchan en las noches adentro de sus tiendas, descubren que el mapa que llevaban para orientarse había desaparecido. De acuerdo con Mike, quien afirmaba no saber cómo leer el mapa y por lo tanto lo consideraba inútil, él mismo lo robó de la mochila de Heather y lo arrojó a un río, lo cual termina por desatar las hostilidades al interior del equipo que ya para entonces reconoce de forma unánime haberse perdido en el bosque.

Guiados ya solamente por una brújula, se adentran cada vez más en el bosque sin encontrar el camino de regreso, hasta que se hallan frente a una serie de figuras antropomórficas hechas con ramas sueltas y que cuelgan de los árboles. El miedo, el cansancio y la desesperación llevan a Josh a culpar a Heather de su predicamento y a acosarla con gritos y sarcasmos. De nuevo se ven obligados a acampar esa noche, en la que los ruidos se vuelven más intensos, revelándose en ocasiones como risas de niños, pero no consiguen ubicar de dónde provienen. A la mañana siguiente, Heather descubre una especie de fetiche hecho con ramas atadas con un retazo de la camisa de Josh, y que contiene además pedazos humanos relativamente frescos, como dientes, un dedo y una lengua. Aterrada, Heather se graba a sí misma disculpándose con los padres de los tres y aceptando su responsabilidad. Momentos después, Mike y Heather descubren que Josh ha

desaparecido y salen a buscarlo en la oscuridad de la noche a punta de gritos. A lo lejos se puede escuchar la voz de Josh gritando de dolor, sonido que conduce a Mike y a Heather a una antigua casa abandonada en la que se pueden ver símbolos rituales sobre los muros erosionados, así como huellas de manos de niños estampadas con sangre. En la búsqueda de Josh, Mike y Heather se separan y a lo lejos Mike grita haber escuchado a Josh en el sótano, y en su carrera se puede observar que una fuerza desconocida lo ataca por detrás y su cámara cae al piso, indicando que posiblemente ha muerto. Sin embargo, cuando Heather llega al sótano, observa a Mike de espaldas contra a la pared y en total estado catatónico. Esta vez la fuerza invisible ataca a Heather, la cámara golpea el piso, y la filmación termina.

Estos son los hechos que registra el metraje encontrado de *The Blair Witch Project* y constituyen el 99.9% de la película. El único elemento de la misma que no pertenece a este material es el intertítulo que aparece al inicio. Como es habitual en el género, dicho intertítulo nos quiere convencer de que el material audiovisual que vemos es un registro de eventos de la vida real, como si fuera un experimento documental:

In October of 1994, three student filmmakers disappeared in the woods of Burkittsville, Maryland while shooting a documentary.

A year later their footage was found.

Este primer elemento parece anunciar ya el posible conflicto enunciativo del metraje encontrado que da lugar al bucle extraño. Es muy común que en las películas que hacen alguna referencia directa al mundo real, es decir, relatos que de algún modo están basados en hechos históricos concretos o remiten a ellos, abran con un intertítulo similar al de *The Blair Witch Project*, en el cual *el cineasta*, e incluso a veces quien produce la obra, ofrece en este espacio un texto útil para contextualizar la trama sobre la base de hechos reales. Por ejemplo, en *Us* (Jordan Peele, 2019), en el intertítulo inicial nos enteramos de que los túneles que forman parte crucial de la historia son estructuras urbanas reales. El texto del intertítulo dice lo siguiente:

There are thousands of miles of tunnels beneath the continental United States... Abandoned subway systems, unused service routes, and deserted mine shafts...

Many have no known purpose at all.

Así sucede también con películas de corte historiográfico o periodístico, independientemente de su grado de desprendimiento de la realidad, como *Gladiator* (Ridley Scott, 2000); o *Zero Dark Thirty* (Kathryn Bigelow, 2012). En casos como estos, el intertítulo proporciona información verificable en los libros de historia o, como en el caso de la obra de Bigelow, se remite a fuentes periodísticas concretas (Child, 2011); por lo cual, esa información sirve más bien de marco de interpretación y se separa de la ficción, asociándose más bien a un nivel de enunciación autorial. Tal forma de enunciación significa que, en filmes distintos al metraje encontrado, esta clase de intertítulo, entre otros recursos como las secuencias de créditos, efectos de extrañamiento o con cierto valor metarreferencial, expresa un tipo de conocimiento institucional, extradiegético, en el que los creadores del filme se expresan sin intermediarios ficcionales, y “se manifiesta cuando la película en sí misma se designa como un artefacto a través de cualquier figura que pueda ser revestida de un valor reflexivo” (Beylot, 2005: 70). En otras palabras, el intertítulo de esta clase de obras no se mezcla con las voces enunciativas del mundo ficcional, sino que cumple una función comunicativa inmediatamente ideológica.

En cambio, la supuesta desaparición de los personajes de *The Blair Witch Project* que declara el intertítulo inicial es sin lugar a dudas una figura de ficción más. Sin embargo, en términos enunciativos, el intertítulo se ubica en una *posición* autorial y *pretende* cumplir una función no-ficcional, de modo que, al ser evidentemente un objeto fuera del metraje encontrado, la voz que enuncia el intertítulo demanda que sea pensada como la voz del creador del filme, como en un documental convencional o en una película basada en hechos reales; es decir, pretende que consideremos la desaparición de los estudiantes como un hecho histórico (demanda que se reafirmará de otras formas, como veremos más adelante). Pero como se trata de una ilusión, el intertítulo en realidad pertenece al nivel del discurso propiamente narrativo, es decir, se revela como parte de la *diégesis* que enmarca al metraje

encontrado en un espacio que deviene, entonces, *metaficcional*. Por lo tanto, siendo un elemento propio del nivel de enunciación discursivo narrativo –es decir, diegético–, dicho intertítulo no cae bajo la responsabilidad de los autores del filme, como en otra clase de películas, sino de la del documentalista ficcional creado por ellos y que mencionamos en la introducción.

En relatos como *The Last Broadcast*, decíamos también, las acciones de este documentalista tienen una presencia escénica mucho más invasiva y las marcas enunciativas de esta instancia se perciben mucho más clara y extendidamente, puesto que el documentalista tiene usualmente un nombre, se muestra frente a la cámara y nos explica de su propia voz por qué está interesado en compartir con nosotros el metraje encontrado. Mediante el recurso de voz en *off*, David Leigh (David Beard), el documentalista de *The Last Broadcast*, nos explica lo siguiente sobre su intervención en el filme:

My search for the truth behind the Fact or Fiction murders has in some way become part of the story. As this journey nears its end, I begin to fully understand the essence of what this is about. The media upon which these events were recorded, the media that should have been able to provide a truth more pure than ever before, has somehow become the story.

Esta línea de diálogo hace explícita toda la retórica detrás del género del metraje encontrado, y por eso es que la película merece más atención de la que ha recibido. No obstante, no debemos perder de vista que entre la puesta en escena del documentalista ficcional de *The Blair Witch Project* y el de *The Last Broadcast* hay sólo una distinción de grado, no de niveles: en ambos casos, el montador del metraje encontrado es la misma figura de ficción que cumple la función de un narrador delegado, aunque en el caso de *The Blair Witch Project* su presencia escénica sea prácticamente invisible.

Lo importante, de acuerdo con esta condición, es que en términos enunciativos los intertítulos iniciales de otra clase de filmes como *Us* o *Zero Dark Thirty* y los del metraje encontrado son muy diferentes. Mientras que en el metraje encontrado los intertítulos iniciales poseen un estatuto evidentemente ficcional, remisible al narrador delegado como el del diálogo que acabamos de citar, en las películas de ficción tradicional la voz que pone en escena los intertítulos es el así llamado

meganarrador, esa figura del relato cinematográfico que André Gaudreault propone como instancia fundamental responsable de la comunicación y articulación de las operaciones de narración (montaje) y mostración (movimiento entre cuadros) del relato cinematográfico (Gaudreault, 2011: 153). De acuerdo con Jost y Gaudreault,

En el desarrollo mismo de los acontecimientos [...] del relato, los actores de cine, [...] no son [...] los únicos en emitir «señales». Esas otras señales, que llegan a través de la cámara, son, sin ninguna duda, emitidas por una instancia situada en alguna parte por encima de esas instancias de primer nivel que son los actores, por una instancia superior, pues, que sería el equivalente cinematográfico del narrador literario. A ella se refiere Laffay cuando habla de su «gran imaginador», y la encontramos, con distintos nombres, tras la pluma de diversos teóricos del cine, preocupados por los problemas del relato filmico, que imputan la responsabilidad de tal o cual relato cinematográfico al «narrador invisible» (Ropars-Wuilleumier, 1972), al «enunciador» (Casetti, 1983, y Gardies, 1988), al «narrador implícito, (Jost, 1988), o al «meganarrador» (Gaudreault, 1988). (Jost y Gaudreault, 1995: 34)

Lo que nos interesa de este concepto de *meganarrador*, más allá de su posible ambigüedad, es solamente advertir que, en la ficción cinematográfica clásica o tradicional, las señales emitidas por la cámara, como dice Gaudreault, se ubican en un nivel de enunciación superior del cual los personajes no son conscientes. En cambio, la señal del intertítulo de *The Blair Witch Project*, si bien no es emitida por “los actores”, tampoco se trata de esa instancia no-diegética y evanescente que describe Gaudreault, sino de un documentalista ficcional anónimo que no se confunde con el meganarrador –mucho menos con los directores y guionistas del filme– y que nos da acceso al metraje encontrado y lo organiza para nosotros, como cualquier otro narrador delegado al estilo de *Otra vuelta de tuerca*, o de la *Odisea*, en un ejercicio metaficcional.

En este recurso del intertítulo, el comportamiento del metraje encontrado es por tanto exactamente igual que cualquier otro género de metaficción, y no nos parece que lo podamos remitir al fenómeno del bucle extraño con propiedad. Esto es así porque el elemento del intertítulo no forma parte esencial de la técnica del cine, sino que es un elemento profilmico, como los actores, los diálogos o los escenarios, puesto delante de la cámara, por decirlo así. Así sucede también

con otra clase de recursos típicos de planteamientos metaficcionales que tienen una cierta significación autorreferencial, y por lo tanto podría parecer que tienden hacia el bucle extraño, pero al parecer no lo consiguen, o por lo menos no está claro que así sea. Por ejemplo, en *The Blair Witch Project* encontramos también diálogos que subrayan la propia actividad de hacer películas, que es una operación reflexiva típica del cine metaficcional. Cuando los protagonistas del filme reconocen haberse perdido en el bosque, la relación entre ellos se torna cada vez más tensa. Al encontrarse nuevamente con el mismo tronco y darse cuenta que han dado vueltas en círculos, Heather, en su desesperación, se muestra molesta porque Josh la está grabando, y le pregunta qué quiere de ella y qué es lo que está haciendo, a lo que Josh, con la intención de darle una lección, responde:

I wanna make movies, Heather. Isn't that what we came to do? Let's make some movies... Come on, you can do better than that. OK, here's your motivation: you're lost, you're angry in the woods and no one's here to help you... There's a fucking witch who keeps leaving shit outside your door. There's no one that can help you. She left little trinkets and you fucking took one of them. She's chasing us. And no one can help you. We walk for fifteen hours today, we ended up in the same place. There's no one here to help you. That's your motivation!

Es evidente el modo en que este diálogo produce una reflexión autorreferencial, Josh está interpretando el papel típico de un director de cine que le explica a su actriz las circunstancias en las que se encuentra su personaje para que comprenda a profundidad lo que debe sentir para interpretar su papel. Sin embargo, igual que el intertítulo, este comportamiento reflexivo del discurso no produce el bucle extraño porque el diálogo de Josh es simplemente un elemento *puesto* en escena, no es algo que se confunda específicamente con el trabajo de los directores, sino que es una representación general y simbólica de lo que sucede durante el proceso de rodaje de una película cualquiera. Por lo tanto, ese diálogo no produce una doble significación que arroje proposiciones indecidibles, como explica Hofstadter. Para que podamos pensar con claridad en el bucle extraño, parece ser que es necesario que las acciones concretas que llevan a cabo los actores para representar la historia se confundan *materialmente* con

los propios procesos del rodaje o de la producción específica del filme, y sean efectivamente indistinguibles. Veamos algunos ejemplos en donde esto sí sucede.

En la introducción observábamos que, en la variación del metraje encontrado de las películas como *The Blair Witch Project*, el documentalista ficcional tiene una presencia mínima en escena. Decíamos que, además del intertítulo, una de las pocas huellas de su enunciación que pueden encontrarse es que este cineasta ficticio también es responsable del montaje, es decir, de la selección y la organización del material fílmico del metraje encontrado. Se supone que, en cada historia de metraje encontrado, el material audiovisual que es recuperado por el documentalista ficcional se encuentra por obvias razones en estado crudo, sin ningún trabajo previo de edición, pues fue abandonado por sus autores originales durante el proceso de rodaje y antes del momento de la posproducción. Una de las consecuencias más obvias de ello es que, para mantener el coeficiente de realidad que demanda el género, se tiene que entender que el metraje encontrado tuvo que haber sido ordenado y seleccionado por alguien para que pudiera ser presentado en formato de largometraje, y ese alguien, por supuesto, no son los cineastas que *realizan* la película, sino una figura narradora ficcional. Por ejemplo, en *Megan is Missing* (Michael Goi, 2011), los intertítulos iniciales explican este procedimiento mediante una leyenda que dice lo siguiente: “This film was assembled using cell phone transmissions, computer files, home video and public news reports”.

Esta declaración evidentemente tiene un significado ficcional, puesto que fuera de la historia no existen tales archivos. En el plano de la historia, todos estos archivos son producidos directamente por Megan o por personajes que se ubican en el mismo nivel del metraje encontrado que ella, es decir, en un nivel *diegetizado* o metaficcional; pero en el plano del discurso, materialmente estos archivos son producidos con cámaras profesionales y en estudios o locaciones de grabación. En otras palabras, no son en realidad archivos de computadora, ni transmisiones de celulares, ni reportes periodísticos, sino material de rodaje fabricado expresamente para hacer la película. Otras veces, como es el caso de *The Blair Witch Project*, no se hace ninguna referencia explícita a esta operación de montaje, pero es un trabajo que de todos modos se sobreentiende, puesto que de otro modo no tendría el

formato final de largometraje ni tampoco necesariamente una estructura narrativa y dramática ordenada.

En este caso, no en el intertítulo como tal –en caso de que exista–, sino en las operaciones mismas de montaje, parece ser que sí podemos percibir un rasgo muy peculiar del metraje encontrado que subraya el gesto autorreferencial típico del bucle extraño porque, al menos en el caso de *The Blair Witch Project*, así como en el de la gran mayoría de los relatos del género, ese trabajo de montaje no es otro que el trabajo de montaje de la película misma. Así, cada operación del montaje en el metraje encontrado implica dos tipos de proposiciones distintas, yuxtapuestas e indecibles, como la dirección ascendente/descendente de las escaleras de Escher o como la paradoja de Epiménides. En el caso del cine, el montaje en el metraje encontrado significa al mismo tiempo estas dos cosas: en el nivel de la historia, el conjunto de operaciones de manipulación necesarias para que el material crudo de los cineastas desaparecidos pudiera ser presentado al público de manera ordenada, coherente y justa; en otras palabras, el documentalista ficcional no persigue ningún objetivo artístico, sino más bien periodístico o historiográfico. A su vez, pero en el nivel del relato, el montaje tiene evidentemente una intencionalidad puramente artística, los cineastas están muy lejos de hacerse pasar por periodistas, puesto que *su* película persigue un sentido dramático, narrativo, que consiste en comunicar a su público una experiencia de entretenimiento. Y, sin embargo, las operaciones que constituyen un montaje y el otro son exactamente las mismas, corte por corte. El espectador puede considerar cada corte como una decisión artística por parte de Myrick y Sánchez, los directores del filme, o bien como una decisión funcional y estratégica, por parte del documentalista ficcional anónimo. Cada corte es, pues, una y la otra cosa al mismo tiempo, y depende del espectador cuál de los dos significados yuxtapuestos asignarle en su experiencia narrativa.

Esta misma reflexión ocurrirá potencialmente con muchas características típicas del metraje encontrado, reafirmando una y otra vez el giro autorreferencial del bucle extraño. Otro ejemplo de ello, y algo que hace a *The Blair Witch Project* un fenómeno intermedial único en su tipo, es que es una obra que desborda los límites del discurso del cine, y algunas de sus operaciones se confundieron con información

de la vida real. En otras palabras, no estamos hablando solamente de una película, sino de un proyecto transmedial⁴ –anunciado desde el título mismo de la obra–. Los creadores difundieron por internet y otros medios testimonios, fotografías, diarios, y hasta un falso documental para construir en la influenciada mente del público internauta de los años noventa una enredada mitología en la que, a través de internet, se mezcla información verdadera y fabricada acerca de la supuesta bruja del bosque de Burkittsville, Maryland, llamada Elly Kedward, y de la desaparición de los estudiantes (figura 6).

El mito de la bruja de Blair se convirtió rápidamente en un fenómeno mediático muy original porque sólo fue posible en esa época, dado que en los años noventa no existían formas de verificar la información difundida por internet como lo podemos hacer tan fácilmente hoy en día. *The Blair Witch Project* pertenece y marca así a una generación de internautas que vivieron un momento en el que el internet era una plataforma absolutamente anárquica. La supuesta desaparición de los estudiantes de cine que protagonizan la película se confirmaba en las teorías que circulaban por las salas de *chat* de la época, aludiendo a alguna nota plantada por ahí, o al hecho de que los actores no aparecen más en ninguna otra producción cinematográfica, y de que lo hicieron con sus propios nombres reales. El falso documental, *The Curse of the Blair Witch* (1999), presenta entre otras cosas el testimonio del profesor de cine de Heather Donahue, hablando de su talento y compromiso como estudiante, aparecen fotografías de ella trabajando en una sala de edición, imágenes de su tesis de grado acerca del documental que le costaría la vida a ella y a su equipo... Todos estos elementos extrafilmicos⁵ le proporcionan a la obra una atmósfera de verosimilitud que más tarde serviría de premisa a muchas de las películas posteriores de este género, como ocurre con la entrega original de la saga de *Actividad Paranormal* (2007-), por ejemplo, en la que se proyectó el filme en algunas salas de cine durante su estreno

4 Usamos aquí el socorrido concepto de *transmedialidad* de Henry Jenkins que se entiende como la posibilidad del discurso narrativo para proyectarse “a través de múltiples plataformas mediáticas, [en donde] cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad” (Jenkins, 2008: 101).

5 Aunque el documental *The Curse of the Blair Witch* es un archivo cinematográfico, no pertenece a la película *The Blair Witch Project*, sino que se añade a su mitología.

sin créditos de ningún tipo. Pero en el caso de *The Blair Witch Project*, más que simplemente una atmósfera que se podía respirar en la sala de cine, hablamos de un fenómeno cultural y mediático, exclusivo de los años 1990, en donde la desaparición de unos estudiantes de cine en el bosque pudo no ser solamente la premisa de una historia de ficción, sino también una noticia difundida a nivel nacional; y esta doble significación, bajo las condiciones de este contexto histórico, implica también el principio de indeterminación del bucle extraño, que de hecho podríamos clasificar como una versión transmedial elaborada de la paradoja de Epiménides, algo así como «esta ficción es un documental», o viceversa.



Figura 6. Operaciones transmediales: Difusión del mito de la bruja de Blair y de la desaparición de los estudiantes a través de distintos medios (www.blairwitch.com/project/ [offline]).

Aunque las estrategias que acabamos de explicar apuntan ya hacia una configuración especialmente autorreferencial del género del metraje encontrado, el espacio en donde ocurre el fenómeno del bucle extraño de forma más evidente se ubica sobre todo en el doble rol que juega la cámara de cine en este género ficcional. Por una parte, en el nivel del relato, las posiciones y movimientos de la cámara, como en cualquier otra película de cualquier género, son instancias que transmiten el enunciado narrativo y lo codifican en lenguaje audiovisual, es decir, son parte del discurso cinematográfico y son parte de la técnica del cine. Por otra parte, a diferencia de cualquier otro género ficcional, esas mismas posiciones y esos mismos movimientos de la cámara reproducen las expresiones y motivaciones del personaje o la escena que en determinado momento sostiene el aparato de

filmación. Veamos cómo es que se despliega este uso tan peculiar del lenguaje fílmico en *The Blair Witch Project* y cuáles son sus implicaciones en términos del bucle extraño de Hofstadter.

En primer lugar, en este fenómeno enunciativo destaca la calidad precaria de la imagen y de los movimientos de la cámara, incluyendo además toda clase de distorsiones de la grabación, como *lens flares*, *glitches*, o defectos de sonido, así como las huellas de la interfaz del aparato de filmación sobrepuestas en la imagen, como el típico foco rojo que indica que hay en proceso una grabación, las marcas de registro del encuadre en las esquinas de la toma, los textos que muestran la fecha y hora de la grabación, entre otras formas de extrañamiento, alteración o distorsión de la imagen. Es evidente que todas estas marcas son índices que denotan que lo que vemos es una grabación. Sin embargo, en el metraje encontrado, la consciencia de todos estos indicadores tiene un efecto contrario al que tiene en otros usos del lenguaje del cine. Dado que, en otros géneros, incluyendo al documental y al falso documental, *la ilusión de registro* de lo real no es un *fundamento* de estilo, la aparición de cualquiera de estas marcas es más bien algo indeseable o, por lo menos, un mal necesario. En los documentales, por ejemplo, la precariedad de la imagen puede ser *tolerada* si se entiende que la toma no es un fin en sí mismo, sino que lo importante es comunicar su contenido, pero en ningún caso la precariedad de la imagen documental es algo que se busque deliberadamente. Las etiquetas con las que se identifican a las personas que son entrevistadas, tanto en documentales como en falsos documentales, son un apoyo gráfico para comunicar al espectador información extradiegética que aporta a la obra información valiosa sobre el contexto real que comunica el filme, lo cual obviamente implica una reducción de su coeficiente ficcional. En el metraje encontrado, en cambio, estos elementos son característicos de una puesta en escena que es absolutamente ficcional y, por lo tanto, son efectos que estilizan la imagen y la despojan del estado puro de un registro sin marcas enunciativas, efectos que se buscan justamente por una exigencia estética del género; sin embargo, por otro lado, se trata de un estilo que persigue un objetivo hiperrealista.

En otros géneros, las marcas de enunciación que revelan la acción del aparato fílmico en escena son fundamentalmente antirrealistas porque exhiben la artificialidad del discurso y rompen con la ilusión

estética, como cuando se asoma accidentalmente un micrófono por encima de la toma o percibimos un error en el montaje. Como hemos visto, estas huellas del discurso se proyectan en un nivel autorial de enunciación, pero no significan nada en términos narrativos y por eso es que se tratan de evitar. En el metraje encontrado, por su parte, lo que sucede es que esa enunciación autorial no desaparece, sino que se busca de algún modo y se yuxtapone al sentido narrativo que nos transmite la idea de que los personajes están filmando una película.

En otras palabras, al mismo tiempo que las marcas de enunciación de la cámara en el metraje encontrado nos muestran los procesos de rodaje que producen efectivamente el relato, “rompiendo” la convención clásica de verosimilitud que demanda ocultar la artificialidad de su discurso, esas mismas marcas subrayan paradójicamente los niveles de realismo de la ficción del metraje encontrado, porque la ficción que caracteriza a este género consiste en unos personajes que hacen una película. En cambio, en otros géneros el realismo como efecto estético se consigue justamente ocultando las huellas de enunciación autorial de la puesta en escena. Ese movimiento paralelo de yuxtaposición del metraje encontrado es análogo a las escaleras de Escher que suben y bajan al mismo tiempo y, en este sentido, es que se produce en él la espiral potencialmente infinita del bucle extraño.

Ya vimos que, en *The Blair Witch Project*, esa doble función de la cámara se hace explícita en la historia cuando Josh le recrimina a Heather su obsesión por seguir filmando a pesar de hallarse perdidos en medio del bosque, también cuando finalmente entiende que ver la situación desesperada del equipo desde el lente de la cámara hace parecer menos reales los problemas que están atravesando. Y hemos dicho también que los diálogos como tales no producen el bucle extraño porque el diálogo solamente representa simbólicamente el proceso de producción de un filme en general, y no denota las operaciones concretas de esa filmación en particular; pero si pensamos escenas como estas, insisto, en términos de montaje, podemos considerar que la cámara, además de ser el recurso técnico fundamental del relato, reclama al mismo tiempo una existencia diegética y dramática que no demanda en el cine tradicional.

Las operaciones de la cámara, que en el cine tradicional son cuestiones de estilo totalmente ajenas a la consciencia diegética de los

personajes, en el metraje encontrado se convierten en una expresión cinematográfica de la consciencia diegética y, sobre todo, *de la mirada* del camarógrafo. Cuando interpretamos lo que siente o piensa el personaje a través de lo que le pasa al aparato, ocurre algo más que una mera correlación: así como las modulaciones del “Canon per tonos de Bach” mantienen los mismos *bits* de información en cada transformación, o la interpretación de la dirección de las escaleras de Escher es ascendente y descendente al mismo tiempo, así también sucede con la transformación de dispositivo técnico a instancia diegética típica de la cámara del metraje encontrado. Esa equivalencia de información en los distintos estados de transformación de un fenómeno, de acuerdo con Hofstadter, se llama *isomorfismo*. En el caso del metraje encontrado, uno de los ejemplos más emblemáticos de isomorfismo es la convención en que la cámara cayendo al piso violentamente representa casi siempre el fin o la muerte del protagonista (figura 7). El bucle extraño se produce porque esa figura típica del metraje encontrado no se consigue filmando a la cámara cayendo al piso, sino que es el mismo dispositivo de filmación que da al público acceso al relato lo que se arroja al piso, siendo dicho aparato al mismo tiempo un recurso material del equipo de producción y una instancia del discurso narrativo.

Este doble rol de la cámara produce una posible versión cinematográfica del bucle extraño, porque, al convertir a la misma cámara que produce efectivamente el relato ahora también en un actante *dentro* de la diégesis de la película, su estructura pasa a portar dos sentidos o significados que se sobreponen, y que el espectador debe finalmente interpretar según el contexto de su lectura, sea como técnica/estilo de hacer cine, o como significados de una historia, tal como los peldaños de una escalera en los dibujos de Escher suben y bajan a la vez, o como en la paradoja del mentiroso su enunciado se lee al mismo tiempo como válido y como falso. Los dos niveles jerárquicos de cada discurso, que en otras circunstancias se organizan y separan con toda claridad, aquí permanecen enredados, solamente el trabajo de interpretación del espectador puede distinguirlos, y solamente de manera virtual, esto es, durante la experiencia de la obra, fuera de la cual esta ambigüedad pierde todo su sentido, y es por eso que la manifestación

del bucle extraño debe remitirse a un fenómeno de la enunciación, es decir, al carácter procesual del acto dicente del cine.



Figura 7. *The Blair Witch Project* (Sánchez y Myrrick, 1999). Después de una serie de cuadros que muestran sólo movimiento y desenfoque, los gritos de Heather se callan de golpe y casi al mismo tiempo la imagen se detiene por un instante, indicando la posición de la cámara en el suelo, girada 90 grados, todavía grabando en el mismo ángulo la unión del piso de tierra y un muro derruido en la casa de la bruja (*The Blair Witch Project*. Haxan Films/Artisan Entertainment, 1999).

Los detalles de esta descripción de la figura 7 que se refieren al destino final de la cámara (señalados en cursivas) en *The Blair Witch Project* designan dos cosas muy distintas, pero que el metraje encontrado une en una sola imagen autorreferencial e indiscernible: por un lado, el montaje filmico de la escena en términos muy técnicos; por el otro, la mirada de Heather en el momento justo después de que ya no puede gritar, y antes de morir. En lugar de que la cámara nos muestre sus ojos, o el encuadre de lo que ella ve en realidad antes de que se apaguen para siempre, los sustituye.

Este uso y este valor que se le da a la cámara constituye un conjunto de recursos artísticos que vuelven la atención del espectador sobre *la producción misma* de la película: del mismo modo que en el grabado de las manos de Escher se presenta el proceso de su dibujo, dentro de *The Blair Witch Project*, o sea, en el nivel de la historia, se exhibe el proceso autorial de su propia producción como parte del bucle extraño de su composición. Aquí la paradoja consiste en que la cámara es al mismo tiempo el dispositivo técnico que produce la obra y la obra misma, o dicho de otro modo, la cámara del metraje

encontrado es al mismo tiempo principio y objeto del relato, y se destaca una o la otra función de acuerdo al interés de la lectura del espectador, que puede centrarse, ya sea en la existencia diegética de la cámara y su lugar en los acontecimientos de la historia, o bien puede suspender la ilusión diegética y reflexionar sobre el carácter artificial y fabricado de su peculiar efecto de realidad, según hemos tratado de describirlo. Esta disyuntiva de la lectura no supone una mera alternativa para el espectador; si afirmamos que es una paradoja es porque, como ya explicamos, la ilusión que persigue el metraje encontrado de convencer a su público de que lo que ve es un registro de la realidad es un objetivo que se consigue, por decirlo así, a lo brechteano, o sea, *subrayando* la artificialidad del aparato de producción artística, no ocultándola, como hace cualquier otra forma de realismo, no sólo en el cine, sino en cualquier otro discurso narrativo.

De modo similar, el artificio detrás de la cascada y las escaleras de Escher nos hace reflexionar sobre la ilusión de la perspectiva que nos oculta ese artificio; el regreso a la nota inicial del “Canon per tonos” de Bach vuelca nuestra atención sobre la peculiar estructura de su propia notación musical; la paradoja de Epiménides produce un cruce de cables semánticos que nos arroja a la materialidad de su propia construcción lingüística... Todas estas expresiones producen proposiciones que tienen sentido en dos niveles del sistema que están en juego de forma simultánea, y justamente por eso son indecibles en su comprobación, es decir, son indemostrables. En la paradoja de Epiménides, no se puede determinar si la aseveración es verdadera o falsa, así como tampoco podemos saber si la dirección de los escalones de Escher es ascendente o descendente. En el metraje encontrado, la cámara de cine es a la vez personaje y estructura material del relato, resultando imposible decidir en cuál de las dos realidades se encuentra su verdadera esencia.

Referencias

Avalos, Stefan y Lance Weiler (1998). *The Last Broadcast*. Estados Unidos: FFM Productions.

- Benveniste, Émile (1997). *Problemas de lingüística general I*. Trad. de Juan Almela. México: Siglo XXI.
- (1999). *Problemas de lingüística general II*. Trad. de Juan Almela. México: Siglo XXI.
- Beylot, Pierre (2005). *Le récit audiovisuel*. París: Armand Colin Cinéma.
- Bigelow, Kathryn (2012). *Zero Dark Thirty*. Estados Unidos: Columbia Pictures. 157 min.
- Bordwell, David y Kristin Thompson (2012). "Return to Paranormalcy". *Observations on Film Art*. <http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/>
- Child, Ben (11 de agosto de 2011). "Kathryn Bigelow denies White House favoritism over Bin Laden Film". *The Guardian*.
- Daniel, Adam (2020). *Affective Intensities and Evolving Horror Forms: From Found Footage to Virtual Reality*. Edinburgo: Edinburgh University Press.
- Deodato, Ruggero (1980). *Cannibal Holocaust*. Italia: F.D. Cinematográfica. 95 min.
- Gaudreault, André (2011). *Cine y literatura. Narración y mostración en el relato Cinematográfico*. Trad. de Raquel Gutiérrez Estupiñán. Puebla: Ediciones de Educación y Cultura, UNARTE.
- Goi, Michael (2011). *Megan is Missing*. Estados Unidos: Trio Pictures. 89 min.
- Heller-Nicholas, Alexandra (2014). *Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- Hofstadter, Douglas (1994). *Gödel, Escher, Bach. An Eternal Golden Braid. A Metaphorical Fugue on Minds and Machines in the Spirit of Lewis Carroll*. Londres: Penguin Books Ltd.
- Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Trad. de Pablo Hermida Lazcano. Barcelona: Paidós.
- Jost, François, y André Gaudreault (1995). *El relato cinematográfico: Cine y narratología*. Trad. Núria Pujol. Barcelona: Paidós.
- Kennedy, Michael (2020). "Why Cannibal Holocaust was so Controversial". *Screenrant*. <https://screenrant.com/cannibal-holocaust-movie-controversy-explained/>
- Peele, Jordan (2019). *Us*. Estados Unidos: Monkeypaw Productions. 116 min.
- Sánchez, Eduardo, Daniel Myrick (1999). *Curse of the Blair Witch*. Estados Unidos: Haxan Films/The Sci-Fi Channel. 44 min.

- (1999). *The Blair Witch Project*. Estados Unidos: Haxan Films.
81 min.
- Scott, Ridley (2000) *Gladiator*. Estados Unidos: Scott Free Productions.
155 min.
- Turner, Peter (2019). *Found Footage Horror Films. A Cognitive Approach*.
Nueva York / Londres: Routledge.

Días de otoño y los recursos de la metaficción

Idalia Elena Hidalgo Cruz
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Resumen

El presente texto es un análisis del discurso cinematográfico que versa sobre las estrategias narrativas empleadas en el cine. La cuestión de la que parte este estudio es: ¿De qué manera la configuración estructural del relato inscribe u orienta la interpretación por parte del espectador y exhibe la construcción de la ficción? En el análisis identificaremos los recursos narrativos propios del cine que caracterizan el mundo narrado de la película.

El filme mexicano *Días de otoño* de Roberto Gavaldón, presenta una configuración estructural que genera ambigüedad respecto a los eventos narrados. Nos ceñimos al concepto de ambigüedad estructural para referirnos a los huecos presentes en una narración, producidos por una determinada configuración de los acontecimientos que la constituyen. Esto, aunado a los géneros y estilos cinematográficos que dialogan en el filme, habilita al espectador a dar sentido al final abierto que plantea la obra.

Palabras clave: narración, cine, heteroglosia, interdiscursividad, interpretación.

Abstract

The present text is an analysis of cinematographic discourse; it deals with the narrative strategies used in the cinema. The questions that this study starts from is this: How does the structural configuration of the story inscribe the interpretation by the viewer and show the

construction of fiction? In the analysis of the film, we will identify the narrative resources characteristic of the cinema that characterize the world narrated in the film.

The Mexican film *Días de otoño* by Roberto Gavaldón presents a structural configuration that generates ambiguity regarding the events narrated. We use the concept of structural ambiguity to refer us to the gaps present in a narrative, produced by a particular configuration of the events that constitute it. This coupled with the genres and film styles that dialogue in the film, enable the viewer to make sense of the open end posed by the film.

Keywords: narration, cinema, analysis, interdiscursivity, interpretation.

Introducción

En 1962 el cine mexicano produjo 81 largometrajes, entre los que sobresalen la última cinta en México de Luis Buñuel, *El ángel exterminador*, así como *Ruletero a toda marcha* (Rafael Baledón), *Santo contra las mujeres vampiro* (Alfonso Corona Blake), *Tiburoneros* (Luis Alcoriza) y *Días de otoño*,¹ dirigida por Roberto Gavaldón, la cual elegimos para dar cuenta de cómo opera la construcción de la ficción, en

1 Al morir su tía, Luisa (Pina Pellicer), joven e ingenua provinciana, emigra a la Ciudad de México. Lo primero que hace es buscar trabajo en la pastelería de Albino (Ignacio López Tarso), un viudo con dos hijos pequeños que se enamora de ella. A un año de su arribo, Luisa anuncia sorpresivamente que se casará con un joven llamado Carlos. El día de la boda, el novio no llega por ella a la hora pactada. Desesperada, corre a la iglesia vestida de novia sólo para descubrir que su “prometido” está casado y que le robó los ahorros heredados de su difunta tía. Entre las risas burlonas de la gente regresa humillada a su cuarto de vecindad. Para evitar la vergüenza, Luisa se muda y se inventa una familia, lo que la convierte en el centro de atención de sus compañeras y rompe el corazón de Albino al describir un enlace de ensueño. Luisa recurre al soborno y obtiene un fotomontaje junto a su “esposo”. Para sostener su mentira, aprende sobre sexualidad en un libro, se inventa un embarazo y un hijo a quien alimenta y compra ropa, muebles y juguetes. Cuando el marido autoimpuesto le resulta incómodo, decide “enviudar”, recurriendo a más mentiras para evitar ser descubierta. Finalmente, de manera fortuita, Albino se entera de una de sus mentiras. Él la enfrenta y le confiesa su amor. Al verse descubierta, Luisa huye del hombre sin responder a su propuesta matrimonial. Se viste de negro y en una casa de cuna abandona las cosas del hijo que fantaseó para perderse finalmente en la oscuridad de la noche.

tanto narra una historia introspectiva, compleja e híbrida, inspirada en el cuento “Frustración” de Bruno Traven.

En la primera parte del análisis abordaremos la estructura narrativa del relato independientemente del soporte textual cinematográfico para identificar los huecos presentes en la historia. En la segunda parte nos enfocaremos en los recursos narrativos propiamente fílmicos empleados en la cinta para dar cuenta del modo en que el cine narra una historia con estrategias tales como los niveles diegéticos, la focalización y la *voice over*. Lo anterior con el propósito de esclarecer el modo en que el empleo de ciertos recursos fílmicos restringe o favorece determinadas lecturas por parte del espectador.

Por último, discutiremos el filme planteado como discurso social y estético con conceptos que se desprenden de la teoría bajtiniana, tales como heteroglosia e interdiscursividad. El mundo narrado de la película se inscribe en un contexto espacio-temporal: la Ciudad de México a principios de los 60. Como producto de una época, forma parte de una corriente estética que determina su condición de obra artística, gracias al empleo de un conjunto de estrategias narrativas que han sido codificadas dentro de géneros y estilos determinados. El estudio de tales estrategias resulta de interés, pues es a partir de estas, que se le confiere valor y significado al filme. Esto nos permite plantear que *Días de otoño* implica una reflexión sobre el acto de narrar, explora la delgada línea entre realidad y ficción y los mecanismos de la metaficción. Este último rasgo se constituye como característico de la posmodernidad.²

Configuración narrativa e interpretación

Empezaremos por establecer la distinción entre narrativa no ficcional y ficcional. La primera presenta a una persona real que da cuenta de una historia de la vida real. A menos que haya razones para cuestionar la credibilidad del autor, una narrativa factual puede servir como

2 Es la condición de la cultura contemporánea en la que han sido relativizados “los grandes relatos de la tradición occidental” en la que el receptor tiene la última palabra (Lyotard, 1984).

evidencia de lo que sucede en el mundo. Tal es el caso de la historiografía, disciplina que se encarga del estudio de la historia como narración.

La narrativa ficcional, por su parte, presenta una historia que sucede en un mundo imaginario relatada por un narrador y es apreciada por su valor educativo y de entretenimiento, posiblemente también por proveer una visión de personajes que podrían existir y sucesos que podrían ocurrir. Aunque puede referirse libremente a gente, lugares y eventos actuales, no puede ser usada como evidencia de lo que ocurre en el mundo real.

Días de otoño se ubica dentro de la narrativa ficcional porque plantea personajes y situaciones que pudieron existir y ocurrir en un mundo posible:³ la Ciudad de México a principios de la década de los 60 del siglo XX. En el cine se relatan los eventos pasados como si ocurrieran en el presente, se narra una historia de ficción en un tiempo histórico y en un lugar geográfico determinado. La historia de *Días de otoño* está anclada en el realismo, aunque narra una ficción; la estación de ferrocarril de Buenavista o las calles de la Ciudad de México pueden considerarse espacios u objetos documentales porque existen o existían en el momento en que se capturaron las imágenes, no son sets. Esto favorece una actitud documental sobre una actitud ficcionalizante. Es importante enfatizar lo anterior, ya que la cinta propicia la reflexión sobre la dicotomía realidad/ficción mediante el acto de narrar. En contrapartida, está la percepción de los eventos narrados por parte del espectador, quien construye su interpretación a partir de la configuración narrativa del filme.

Precisamente sobre este proceso cognitivo, Kafalenos (1999) postula dos procedimientos interpretativos contradictorios en la

3 La teoría de los mundos posibles plantea el sentido de dichos mundos en relación a sus condiciones de posibilidad y según sus propias leyes. Fue desarrollada por Saul Kripke, David Lewis y Jaakko Hintikka con el fin de resolver problemas de semántica formal (el valor real de los contrafactuales, el significado de los operadores de modalidad y posibilidad, la distinción entre intensidad y extensión), y más tarde adaptada a la poética y semántica narrativa por Umberto Eco, Thomas Pavel, Lubomír Doležel (<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/285123/hb1de1.pdf?se>). Un texto como enunciado puede referirse a circunstancias extra textuales particulares, es decir, denota un referente (en el mundo real). Un discurso ficcional se plantea el aspecto de la referencia de manera radicalmente distinta porque sus enunciados describen una ficción y no un referente real. Ya no se trata de comprobar cómo se describe una realidad preexistente sino cómo se crea la ilusión de esa realidad (Ducrot y Todorov, 1991: 301).

percepción de un relato, cuyo resultado son secuencias de eventos (*sjuzhet*) y secuencias de interpretaciones (*fabula*).⁴ El *sjuzhet* y la *fabula* son secuencias paralelas que permiten concebir casos de información suprimida o diferida en una o en ambas secuencias. Así, cuando la información que se tiene sobre un conjunto de eventos está incompleta, se genera un hueco en el relato.

La información faltante puede estar diferida temporalmente. Por lo tanto, la interpretación de un evento conocido puede variar respecto a lo que debería ser, si la información suprimida o diferida estuviera disponible. Los efectos de los huecos en el *sjuzhet* permiten explorar cómo procesamos información sobre eventos secuenciales.⁵ La *fabula* (secuencia cronológica de los eventos) es construida por el perceptor desde la información obtenida por la configuración de los eventos tal como se presentan en el relato.

Un hueco en la *fabula* ocurre siempre que un evento es permanentemente suprimido, en el *sjuzhet*. Cuando esto ocurre, no hay indicaciones de que un evento haya tenido lugar; en consecuencia, el perceptor no incluirá dicho evento en la *fabula* que construye: “en casos en los que un evento es diferido se forman dos tipos de huecos en el *sjuzhet*: en el lugar donde la información podría haber sido revelada si no estuviera diferida y el otro donde la información es revelada posteriormente en un doble desplazamiento cronológico” (Kafalenos, 1999: 37).⁶ En este caso, no ocurre un hueco en la *fabula* porque cuando el perceptor llega a la conclusión del relato y ubica los eventos revelados dentro de ella, ensambla la pieza que faltaba y

4 Kafalenos (1999) da un giro teórico respecto a la propuesta de los formalistas rusos, para quienes el *sjuzhet* es la representación de eventos secuenciales y la *fabula* (se escribe *fabula* sin acento ya que el término es utilizado en latín por los narratólogos) es concebida como la “materia prima” del relato. Para esta autora, la *fabula* constituye la secuencia cronológica de los eventos abstraída de la representación.

5 Kafalenos desarrolló estas ideas gracias a dos libros sobre los huecos en las narrativas: Shlomit Rimmon-Kenan, en *El concepto de ambigüedad* (1977), define una forma específica de ambigüedad estructural disponible a la narrativa, que localiza en ciertas obras tardías de Henry James y Meir Sternberg en *Modos expositivos y orden temporal en la ficción* (1978) donde explora los efectos artísticos de la colocación del material expuesto en los *sjuzhets* y *fabulas* para explicar los efectos de textos narrativos específicos (en Kafalenos, 1999).

6 Traducción nuestra.

que ya está disponible para ser incluida en el *sjuzhet*. *Días de otoño* presenta huecos en ambas secuencias por información tanto diferida como suprimida.

La configuración narrativa de *Días de otoño*

Kafalenos adopta el término *función* de Propp, el cual es definido de acuerdo a sus consecuencias; definir un evento de esta manera es interpretarlo retrospectivamente en relación con otros eventos en la configuración, ampliando el campo para incluir a quien interpreta eventos como funciones. “Los perceptores quienes interpretan los eventos de un mundo narrado, personajes que interpretan eventos en sus propios mundos u otros mundos narrados y gente que interpreta eventos en nuestro mundo” (1999: 40). Esto nos lleva al siguiente esquema:



Figura 1. Niveles de la comunicación narrativa (Jahn M. 2005).

La figura 1 muestra que la comunicación narrativa se da en niveles. En el nivel de la comunicación ficcional tanto narrador como narratario son instancias abstractas. El narrador nunca debe confundirse con el autor (ser de carne y hueso), ya que pertenecen a niveles diferentes: “El nivel de la comunicación no ficcional es el nivel real de la comunicación entre autor y receptor siendo un nivel que se encuentra fuera del mundo narrado” (Jahn Manfred. 2005: 20).

Kafalenos adopta el patrón de la narrativa concebida como un movimiento desde un equilibrio a través de un período de desbalance hasta un equilibrio similar, pero nunca idéntico al primero (Todorov, 1968).⁷ Selecciona, de las 31 funciones que Propp estableció para

7 Este patrón cíclico no es una regla que gobierna la forma de una historia sino una abstracción.

el cuento folclórico ruso, las once más recurrentes en narrativas de varios periodos y géneros. Dichas funciones nombran etapas en el segmento del ciclo que se extiende desde el desbalance o evento disruptivo al nuevo equilibrio. Como se puede ver en la siguiente figura:

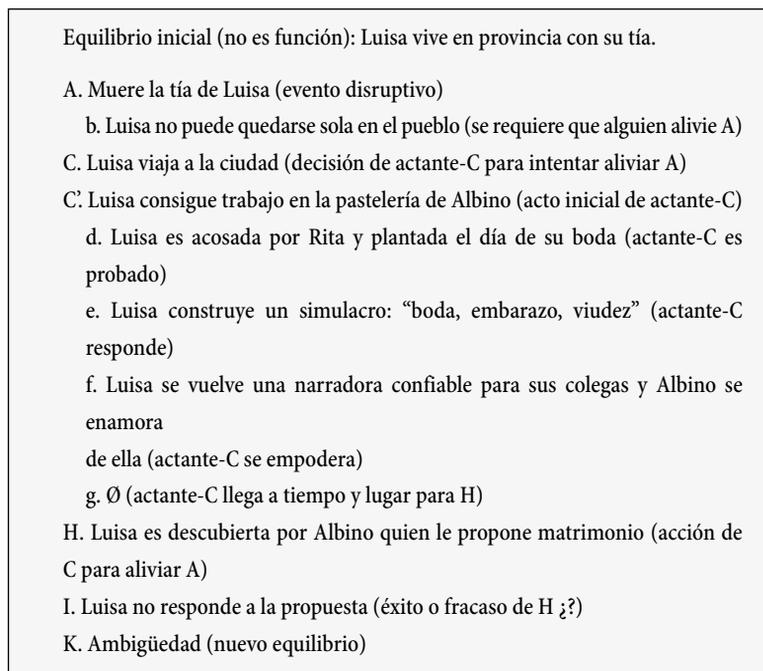


Figura 2. Estructura general del mundo narrado en *Días de otoño* (1962).

La figura 2 presenta la estructura narrativa de *Días de otoño*, donde los eventos de la diégesis se han interpretado de acuerdo con las funciones propuestas por Kafalenos. Las seis funciones con letras mayúsculas delimitan etapas de un ciclo completo: el movimiento de un equilibrio inicial a una ruptura y de ahí a un nuevo equilibrio, a través de las cuatro funciones primarias del C-actante (C, C', H, I) hacia un nuevo equilibrio (K). Las funciones con minúscula son prescindibles, pero las indicadas con mayúsculas no pueden ser omitidas sin fragmentar el ciclo narrativo (41).

Esto nos permite localizar los lugares donde se generan los huecos que originan la ambigüedad estructural del relato. Una sola función puede incluir uno o más eventos. El evento disruptivo que implica un

cambio de estado de cosas es “la muerte de la tía de Luisa”. Este evento deja a la protagonista sola en el mundo por lo que se requiere la ayuda de alguien para aliviar la situación de desamparo en que se encuentra.

Después de la muerte de su tía, Luisa decide viajar a la ciudad para abrirse camino en la vida. El evento que da inicio al relato fílmico corresponde a la función C, cuando Luisa llega a la ciudad. Por lo tanto, tenemos un inicio *in medias res*. Los eventos correspondientes a las funciones A y B no se muestran en la cinta porque es información diferida, disponible al espectador gracias a los diálogos de los personajes. La función C’ consigna el acto inicial de la protagonista para tratar de aliviar la situación de carencia en que se encuentra; Luisa obtiene un empleo en la pastelería de un viejo conocido de su tía. La función D corresponde a las pruebas que debe enfrentar Luisa ante el desprecio y ninguneo de Rita, quien en este punto del relato cumple la función de antagonista.

La Función E contiene todo el proceso de construcción del simulacro que Luisa lleva a cabo para protegerse de una realidad hostil. Visto como un proceso de degradación que la conduce a la pérdida del contacto con su realidad diegética. Los eventos agrupados en esta función van desde que Luisa anuncia su boda hasta su “embarazo” y “viudez”. La siguiente secuencia de eventos corresponde a la función F, derivada de la decisión de Luisa de vivir una doble vida mediante la construcción de un simulacro. Con esta función se inicia una etapa de empoderamiento gracias a su talento para contar historias.

La función G es una de las que Kafalenos identifica como prescindibles, así que no hay un evento o serie de eventos que correspondan a esta función en la estructura narrativa de *Días de otoño* (véase figura 2). La función H que es una de las funciones imprescindibles en la configuración de un ciclo narrativo completo que corresponde a la acción principal del C-actante para aliviar la carencia. La función H integra todas las experiencias vividas por Luisa hasta ese punto, ya que, al ser descubierta por Albino, el simulacro de su doble vida resulta insostenible. Obligada por las circunstancias tiene que renunciar a sus *Días de otoño*. En la última secuencia, la protagonista ya no tiene más recursos. La manera en que se resolverá la situación planteada por el relato depende de las decisiones de la protagonista, pero esta información está suprimida en el *szuzhet*.

El relato termina en este punto y no es posible saber si la acción de donar las cosas de su “hijo” imaginario constituye un éxito o un fracaso, sino que se deja a la interpretación del receptor. Por lo tanto, la casilla correspondiente a la función I queda ambigua. El hueco generado en esta función provoca otro hueco en la función K, correspondiente al nuevo equilibrio. Así los huecos en estas últimas funciones dan como resultado un final abierto que provee al menos dos posibles lecturas totalmente opuestas.

Los huecos permanentes ocasionan que el ciclo narrativo de la secuencia quede inconclusa debido a la ambigüedad generada en la función K. “El lugar del corte es lo que determina la configuración narrativa y, por lo tanto, la interpretación” (Kafalenos, 1999: 40). Al faltar el acontecimiento que corresponde a la función K, el receptor no tiene forma de obtener la información suprimida permanentemente y debe recurrir a su actividad inferencial para llenar estos huecos. La interpretación pone a prueba el modelo. Una lectura determinada será considerada aceptable, según su plausibilidad interpretativa, lo que sirve para confirmar, revisar o rechazar un modelo teórico.

Esquematación de la información diferida y suprimida

El análisis funcional muestra que la configuración de *Días de otoño* posee la característica de ambigüedad estructural, lo cual conduce al espectador a construir hipótesis sobre la información que se despliega momento a momento durante el acto de ver la película. Información que lo guía a la comprensión del relato y, por ende, lo habilita para la interpretación, la cual es definida como “el acto de ver un evento dado en relación con la configuración en que se incluye dicho acontecimiento” (57). Las interpretaciones cambian en el transcurso de la lectura porque la configuración también cambia.

En la figura 3 se abarcan las secuencias de las funciones narrativas, que van desde la situación inicial hasta el momento en que Luisa logra ser el centro de atención. La línea superior representa el *sjuzhet* y la línea inferior la *fabula* (F). Tenemos así dos temporalidades: en la línea del tiempo del *sjuzhet* (S) se pueden observar tanto el hueco permanente producido por la información suprimida como los huecos temporales generados por la información diferida. Como tal

información está diferida, la podemos colocar en la secuencia cronológica de los eventos, por lo que el hueco no se genera en la *fabula*, sólo en el *sjuzhet*. La información diferida se nos proporciona mediante dos analepsis que generan, a su vez, dos metadiégesis: la primera tiene un alcance⁸ de algunos meses y una amplitud⁹ de unos minutos; la segunda tiene un alcance de varios meses y una amplitud de varios días.

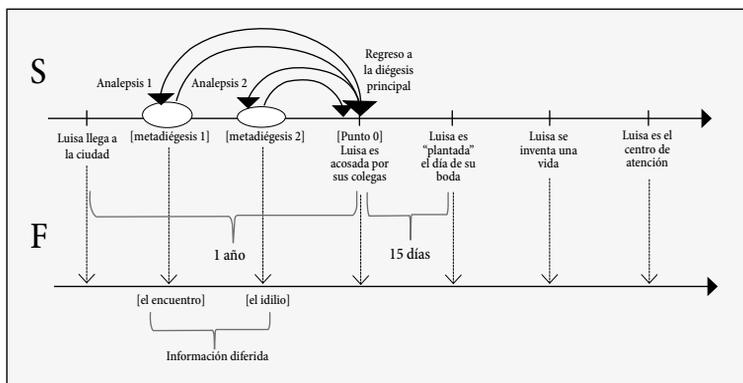


Figura 3 (elaboración propia).

La figura 4 corresponde a la segunda parte de la diégesis y abarca desde el “embarazo” a la escena final donde Luisa decide donar las pertenencias de su hijo imaginario. En la función K se puede observar el hueco generado por la información suprimida respecto a la propuesta matrimonial de Albino, por tal motivo, no puede ser llenado en la reconstrucción del espectador; consecuentemente, el hueco también se produce en la *fabula*. La ausencia de la información que debería llenar la función K en la configuración afecta la interpretación de los eventos conocidos. Lo mismo ocurre con la información

- 8 El orden temporal se establece mediante la comparación del orden de los acontecimientos en el mundo postulado por la diégesis y el orden temporal en el que aparecen en el seno mismo del relato. El punto [0] es el instante a partir del cual el relato se organiza, haciéndonos viajar en el tiempo. Genette (1972: 95) denomina analepsis a la evocación *a posteriori* de un acontecimiento anterior al momento de la historia en que nos hallamos. Puede ser interna si el punto al que se regresa está dentro de la diégesis o externa si está fuera de ella. El alcance es definido como la cercanía o lejanía del salto temporal respecto al punto [0].
- 9 Es la duración de la metadiégesis o sub relato que puede ser parcial o completa, pudiendo corresponder a un fragmento de una secuencia narrativa o a toda una secuencia (Genette, 1972: 103).

diferida en la primera parte, ya que proviene de una fuente no confiable (la fértil imaginación de Luisa). Lo anterior provoca que la *fabula* que el espectador va creando se torne inestable y, por lo tanto, polisémica. Las cuestiones que surgen a partir de los huecos generados por la configuración son: ¿Hasta qué punto los relatos de Luisa son ficción dentro del mundo narrado? ¿Es plausible una interpretación donde la historia termine en nupcias como en el cuento clásico? El análisis de las estrategias narrativas cinematográficas, las relaciones de interdiscursividad del filme y las opciones lógicas planteadas por la narración fílmica orientan nuestra lectura para la elección del final más plausible.

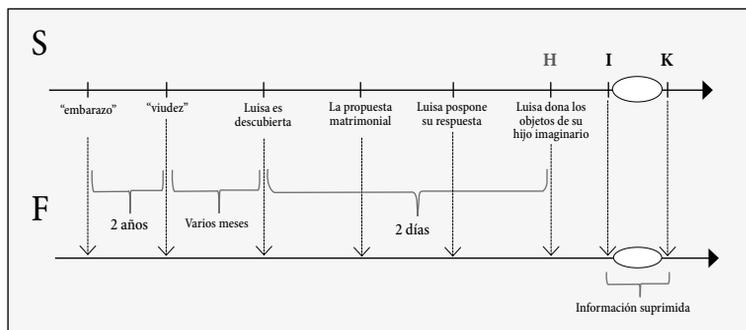


Figura 4 (elaboración propia).

La narración fílmica en *Días de otoño*

De aquí en adelante se hace referencia a las estrategias narrativas empleadas en la versión fílmica de la secuencia de eventos que integran la trama de *Días de otoño* y que orientan la interpretación del espectador en la tarea de otorgar sentido al final abierto.

Partimos de la tradicional distinción historia/discurso que secciona a la narratología en dos ramas autónomas correspondientes a dos tipos de narratividad denominadas intrínseca y extrínseca. La primera se refiere a los contenidos narrativos independientemente de la materia de la expresión mediante la cual se vehicula el relato; tal como los hemos tratado en la sección anterior.

La extrínseca estudia los recursos expresivos propios del medio que vehicula la historia. En este caso, el cine cuyas materias de la

expresión se usan para realizar estrategias narrativas para generar el suspenso como niveles narrativos, temporalidad o punto de vista, por mencionar algunos. Así, en la narración fílmica, el plano es considerado la unidad mínima del lenguaje audiovisual y es todo lo que capta la cámara desde que se inicia la grabación hasta que se detiene. Por lo que equivale a la parte comprendida entre dos cortes temporales. Los teóricos del cine han llegado a proponer una analogía entre el lenguaje verbal y el cinematográfico, considerando al plano el equivalente de un enunciado.

La dificultad surge al tratar de determinar qué enunciados se encuentran en una imagen, pues a la imagen cinematográfica le resulta difícil significar un enunciado a la vez, debido a la cantidad de información visual vehiculada por el plano. Por lo tanto, todo plano tiene una pluralidad de enunciados que se superponen hasta recubrirse.¹⁰ (Gaudreault y Jost, 1995: 29)¹¹

La secuencia narrativa mínima establece las condiciones para que un enunciado sea narrativo, esto es, que gobierne las unidades que lo componen respetando los principios de la narratividad: sucesión y transformación.

El suspenso en *Días de otoño* se sostiene gracias a las estrategias narrativas empleadas por el sujeto de la enunciación fílmica, entidad colectiva integrada por el mostrador, el director, el guionista y el editor, entre otros, cuyo resultado final es un discurso que propicia una relación diferencial de saberes entre la información disponible al espectador y la disponible a los personajes. De modo que la configuración narrativa tiene la forma del suspenso propia del cine negro con final abierto. En la siguiente sección nos enfocaremos en las materias de la expresión que configuran un discurso fílmico post moderno como *Días de otoño*.

10 Metz (1968) establece que en todo plano hay al menos un enunciado. La imagen de una casa no significa casa sino "He aquí una casa". En un contexto distinto puede significar "He aquí nuestra casa", "He aquí un espejismo". La imagen también puede significar una ausencia. Para François Jost (1979), las trampas de las descripciones lingüísticas de la imagen derivan del hecho de que esta muestra, pero no dice (Gaudreault y Jost, 1995: 31).

11 Traducción de Núria Pujol.

Materias de la expresión fílmica

El lenguaje cinematográfico es polifónico por la variedad de materias de la expresión en que se realiza, también pluripuntual por la multitud de planos que lo componen. Por tanto, el cine es un doble relato donde el espectador debe establecer una relación causa-efecto entre dos historias: la que narran las imágenes y la narrada por la banda sonora. De tal forma que la sustitución de una banda de imagen por otra, asociada a la misma partitura verbal, culmina con la constitución de un nuevo relato, diferente al primero.

Gaudreault y Jost (1995: 36) consideran que el cine, como vehículo narrativo, está integrado por cinco materias de la expresión: imágenes, diálogos, ruidos, música y textos escritos. Todos estos elementos son portadores del relato. El sonido, más allá de las palabras, es portador del relato. En *Días de otoño*, la música siempre acompaña las escenas que orientan, algunas veces, hacia la comedia y principalmente hacia el melodrama. En ocasiones el sonido ambiente se superpone a la música extradiegética y a los diálogos para ocultar información al espectador.

Tal es el caso de la escena en la que Luisa narra, ante una Rita complacida, los detalles de su “noche de bodas” con gestualidad exagerada como en el cine mudo, mientras se ve y se escucha en primer plano el sonido de la batidora. Esto impide que tanto espectadores como personajes escuchen el relato oral de la heroína. La banda sonora hace oír la palabra de Luisa en *voice over*, revelándose al espectador como narradora no confiable.

Cuando ella se abstrae de la realidad para habitar en su mundo de ficción, la música funciona como *leitmotiv* que acompaña sus estados de introspección. Por otra parte, algunas escenas dialogadas van acompañadas con música. La articulación del doble relato se hace más evidente en el *flashback* introducido por la narración oral de la protagonista; por las imágenes que acompañan su relato podemos saber si sus palabras contradicen o están coludidas con lo que la imagen muestra.

“La condición de doble relato del filme remite a dos instancias relatoras: la que relata ostensiblemente su historia, de viva voz, y el narrador fundamental, instancia abstracta que organiza el relato” (Gaudreault y Jost, 1995: 47). A esta instancia fundamental, Gaudreault la llama *meganarrador*, el cual es siempre una entidad extradiegética

que se constituye como la imagen intratextual del autor. Este concepto es inherentemente colectivo en virtud del carácter polifónico del cine.

La noción de meganarrador es doble porque muestra y narra al fusionar los dos modos fundamentales de la comunicación narrativa: la narración y la mostración. Mientras el mostrador manipula el material profilmico durante la grabación, el narrador realiza la configuración narrativa a través del montaje, y es precisamente en este punto donde principia la narración cinematográfica.

Niveles diegéticos

Hay relatos dentro de relatos, esto ocurre cuando el personaje protagonista de la diégesis comienza a contar una historia, creando un relato dentro de otro relato. La historia principal se convierte en la matriz narrativa y la historia contada por el personaje-narrador se convierte en una narración encajonada o subordinada.¹² En la figura 5 podemos observar que la estructura narrativa de *Días de otoño* está organizada en niveles. Las dos metadiégesis presentes en la primera parte del filme se introducen mediante el *flashback* (equivalente a la analepsis literaria), cuya función es completar la información omitida por la narración lineal y sugerir la personalidad fantasiosa de la heroína. Tales subrelatos aparecen como recuerdos de eventos pasados en el mundo diegético, aunque existe la posibilidad de que sean ficciones dentro de la ficción.

La metadiégesis o narración en segundo grado (N3) es un relato incrustado dentro del relato principal (N2). Ocurre cuando un personaje de este nivel narra una historia ocurrida en otra dimensión espacio-temporal. “Entre diégesis y metadiégesis no existe relación jerárquica, ya que esta última puede ser más importante estructural o/y semánticamente que la diégesis a partir de la que se genera” (Jahn, 2005: 4). Tal es el caso de *Días de otoño*, donde el mecanismo que opera el cambio del nivel diegético al nivel metadiegetico, es el desembrague narrativo que consiste en el cambio de un “aquí” y “ahora” a un “no aquí” y “no ahora”, mediante la manipulación de las cinco

12 En lingüística una oración matriz es la que contiene una oración subordinada. El término matriz se deriva de la palabra latina *mater* (madre) y se refiere a algo dentro de otra cosa que la origina (*Webster Collegiate Dictionary*).

materias de la expresión del lenguaje audiovisual: cambio de escenario, música, actuación, sonido, vestuario que posibilitan el cambio de niveles y la metalepsis de la narradora intradiegética.

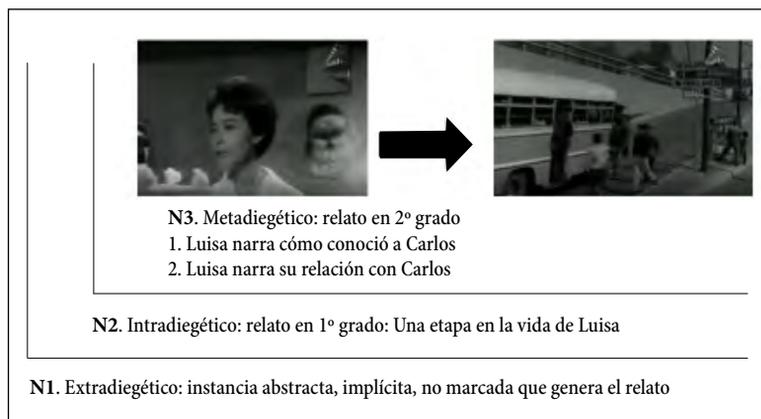


Figura 5. Niveles diegéticos (Jahn, 2005) (*Días de otoño*.
 Clase Films Mundiales, 1963).

Esto nos coloca ante procedimientos metaficcionales, ya que ambas metadiégesis inducen la metalepsis del personaje narrador. La metalepsis es el paso de un nivel narrativo a otro mediante cualquier intrusión del narrador o del narratario extradiegético en el mundo diegético, de los personajes diegéticos en el universo metadieético, o viceversa. En el filme ocurre el segundo caso, cuando la protagonista del relato de primer nivel, Luisa, se introduce al universo metadieético como personaje por medio de un desdoblamiento de sí misma, creando una Luisa metadieética.

De igual forma, se juega con el sonido: el recuerdo es narrado en *voice over*, por lo tanto no se escuchan las voces de los personajes metadieéticos pero sí el sonido ambiente, como el ruido del tráfico en el viaducto, la puerta del auto al cerrarse o el remo al entrar al agua en el lago de Chapultepec. La protagonista asume las funciones del meganarrador al disponer y organizar los hechos pasados, según su particular punto de vista. El efecto de subjetividad se refuerza con la *voice over* (Châteauvert, 1996) que domina la escena, mientras la narración fílmica se pone al servicio del relato de la subnarradora.

Las dos metadiégesis adquieren relevancia estructural sobre el relato matriz al preparar el terreno de la ambigüedad discursiva del filme propiciando huecos de información en el relato principal. Según Gaudreault (2011), la única instancia habilitada para hacer uso de distorsiones en el tiempo es el meganarrador. Estas distorsiones temporales son las que proveen el ritmo narrativo del relato.

El ritmo narrativo

El ritmo narrativo se genera gracias a la doble temporalidad que implica todo relato: la de los acontecimientos relatados y la relativa al acto mismo de narrar. Siguiendo a Genette (1972: 122), los ejes del tiempo de la historia y del tiempo del relato se pueden articular en tres categorías.¹³ En primer lugar, está el orden: si confrontamos la sucesión de acontecimientos que supone la diégesis con el orden de aparición en el relato, podemos notar que el orden cronológico de *Días de otoño* se distorsiona de manera evidente en el minuto 19 de la cinta. En este punto del relato se recurre al *flashback*, para crear la evocación *a posteriori* de un acontecimiento anterior al momento de la historia en que nos encontramos.

Cuando Luisa narra el primer encuentro con Carlos, ocurre un regreso al pasado habilitada por la paralipsis,¹⁴ la cual produce un hueco al revelar información no disponible en la narración lineal a través de la subnarradora. Este subrelato es una analepsis completa, dividida en dos metadiégesis por el regreso a la diégesis principal con un alcance de tres meses (octubre-diciembre), período clave en la historia.

En segundo lugar, está la duración (Genette, 1972: 144) que es la relación entre el tiempo de la narración y el tiempo de la historia contada. Gaudreault y Jost (1995: 125) señalan que “el tiempo de proyección del significante es un tiempo objetivo que comparten todos los espectadores por igual y que puede equipararse con el tiempo

13 El filme puede trabajar la temporalidad de manera parecida, aunque esta se engasta en la temporalidad de la banda de imagen. Si se quiere estar en condiciones de analizar la red del conjunto audiovisual hay que tener en cuenta a la vez el tiempo novelesco y el tiempo fílmico (Gaudreault y Jost, 1995: 113).

14 Es una infracción del esquema estándar, causada por la omisión de información crucial, mostrando en segundos lo que sucedió en un año (Jahn, 2005: 35).

diegético”. Las operaciones que se pueden realizar con la comparación entre la duración de la proyección fílmica y la duración de la historia contada permiten dar cuenta de los cambios de ritmo en la velocidad narrativa.

El filme presenta la configuración temporal más común TH > TR (el tiempo de la historia es mayor que el tiempo del relato). La proyección de *Días de otoño* dura 96 minutos, la historia narrada transcurre en un lapso de tres a cuatro años. Lo anterior indica que el meganarrador hace cortes constantes en su relato para dar ritmo narrativo a la historia que se proyecta ante nuestros ojos, acelerando algunos eventos y dilatando otros.



Es la configuración más común, se pueden narrar o resumir años en 1 hora haciendo cortes en la historia

Figura 6. Ritmo narrativo TR < TH
(*Días de otoño*. Clasa Films Mundiales, 1963).

La secuencia representada en la figura 6 es un ejemplo de las marcas del meganarrador, que manipula el tiempo mediante imágenes de temporalidad calendárica, cargadas semánticamente con fechas conmemorativas de la tradición mexicana: el día de las madres, el día de muertos y la Navidad. Como ya se hizo notar, en el contexto de la diégesis un hecho puede definirse por el lugar que ocupa en la cronología de la historia. Desde la supuesta boda hasta que Luisa informa que nació su hijo, transcurre al menos otro año, y de este punto hasta que es descubierta por Albino transcurren al menos otros dos años.

En tercer lugar, la frecuencia designa el número de veces que un acontecimiento es evocado por el relato. La configuración que presenta la primera metadiégesis es la propia del relato singulativo, esto es: se evoca una vez lo que ocurre una vez, como “el primer encuentro con Carlos”. La diégesis principal ocurre en un lapso de al menos tres años, hecho que se infiere a partir de la secuencia natural de los

acontecimientos narrados. En la segunda metadiégesis hay un cambio en la configuración respecto a la primera, puesto que en una sola emisión narrativa se asume el conjunto de ocurrencias del mismo acontecimiento. De este modo, Luisa nos informa una vez lo que ha ocurrido varias veces: “Yo había pensado que nunca más nos veríamos, pero nos vimos muy seguido desde entonces”.

El punto de vista

La focalización se refiere a la cantidad de información vehiculada y su cualidad para transmitir cierta postura afectiva, ideológica, moral y ética con respecto a esa información (Reis Lopes, 1985). Implica el punto de vista, el cual consiste en las formas y los medios de presentación de la información desde la perspectiva de alguien. Esta noción es pertinente en la medida en que la cámara muestra la elección de una perspectiva desde donde se ve lo que se está contando.

Un focalizador es el agente cuyo punto de vista orienta al texto narrativo de manera que está anclado a su perspectiva, cuando se presentan los pensamientos, las reflexiones, los conocimientos y las percepciones actuales e imaginarias de este, así como su orientación cultural e ideológica. Chatman (1990) subraya que hay técnicas que subyacen al punto de vista del personaje y aumentan nuestra identificación con él. En general, se puede atribuir la focalización a uno de los siguientes agentes: 1) el dispositivo de composición fílmica, 2) el narrador, 3) el personaje. En este caso, el filme se orienta según las focalizaciones del personaje protagónico y del meganarrador.

Hay técnicas fílmicas especiales para subrayar o llamar la atención tanto a focalizadores como a objetos focalizados. Los últimos se remarcan con el *close-up*, el *zoom in*, centralidad de posición, nitidez en el foco, cambio de foco, aumento de contraste, e iluminación. Mediante estos recursos se coloca al espectador en una posición en que se identifica con las condiciones del rodaje. Metz (1977) la llamó *identificación primaria*, es el objetivo de la cámara el que une al espectador con la situación de la fuente de información visual en relación con lo observado.

Gaudreault y Jost proponen tres tipos de focalización como puntos de percepción cognitivos: a) la interna que permite la elucidación

progresiva de los acontecimientos y el espectador descubre las cosas al mismo tiempo que el personaje; *b*) la externa es la figura del enigma en relación a la restricción de nuestro saber respecto al saber del personaje; la película se presenta como un rompecabezas para armar y plantea una pregunta que el relato se esforzará por dilucidar; y *c*) espectacular donde la información es sólo para los espectadores, es el motor del suspenso o de lo cómico; el espectador sabe más que el personaje (1995: 149-152).

El tipo de focalización que se privilegia en *Días de otoño* es la espectacular, ya que a lo largo de la película el espectador siempre sabe más que los personajes. A medida que se desarrolla la historia, este dispone de información a la que los personajes no tienen acceso. Esto se hace más evidente en las metadiégesis. Incluso, antes de que estas ocurran, el espectador tiene conocimiento de que la protagonista es propensa a mentir al inventar pretextos para no aceptar las invitaciones de Rita y Albino.

Para los personajes de la historia, Luisa es una narradora confiable, mientras que el espectador asiste como testigo a todo el proceso de construcción de la ficción por parte de la heroína. El suspenso narrativo que origina esta diferencia de saberes se logra mediante la alternancia de las focalizaciones del meganarrador y la protagonista de su historia.¹⁵ La imagen focalizada se experimenta como una marca que conecta lo visto en la pantalla con una posición real o una diegética, como el primer encuentro de Luisa con Carlos en la primera metadiégesis o el ramo de novia aplastado por los automovilistas en la diégesis general. En ambos casos tenemos la clara sensación de haber compartido una mirada.

El cine no sólo representa “la mirada”, sino también traduce las visiones que pasan por la cabeza de las personas: imaginaciones, recuerdos, alucinaciones. La cuestión reside en diferenciarlas de las imágenes percibidas directamente de la realidad diegética. Por otro lado, el estilo narrativo del filme es perceptible a través de las marcas

15 Esta imagen se puede considerar como una variante de un procedimiento intertextual denominado *puesta en abismo*, definido como el bucle infinito creado cuando una hiponarración se incrusta en un relato matriz. Un ejemplo de esto es cuando un autor escribe una novela similar en la que él mismo aparece (Jahn, 2005: 24).

enunciativas de la cámara que indica una focalización cero (la historia se cuenta por sí sola), y que se puede notar en la preferencia por mostrar a los personajes a través de cristales y/o espejos. La distancia que el meganarrador pone entre él y sus personajes es parte de su estilo.



Figura 7. *Días de otoño* (Clasa Films Mundiales, 1963).

Un tipo de encuadre recurrente en el filme es *behind the head* (figura 7, primera) que se constituye como una marca enunciativa del meganarrador fílmico, así como su inclinación por las imágenes reflejadas. Las marcas enunciativas que contienen espejos, ventanas o vitrinas funcionan como umbrales simbólicos, a través de los cuales Luisa entra en su ficción, evidenciando el desdoblamiento de su personalidad (figura 7).

Heteroglosia e interdiscursividad en *Días de otoño*

La interdiscursividad es una herramienta teórica que permite dar cuenta de las relaciones intersemióticas entre cine y literatura. Gutiérrez Estupiñán (2015) afirma que esta noción presupone una relación con la heteroglosia bajtiniana, como discurso social, para subrayar la articulación de manifestaciones ideológicas. En este campo se encuentran todas las producciones culturales y artísticas que tienen una función comunicativa, apoyada en el dialogismo. De lo anterior resulta la *híbridez*,¹⁶ concepto que en la teoría bajtiniana significa la

16 Para García Canclini en *Culturas híbridas* (1989), este concepto contribuye a identificar y explicar múltiples alianzas profundas, así como el papel creativo en los modos de apropiación por parte de la literatura local y sus formas de lectura de lo propio y lo ajeno en los procesos de creación literaria, y en la formación de subjetividades dentro de un marco sociopolítico, económico y cultural.

mezcla de dos o más lenguajes sociales dentro de los límites de un enunciado o texto particular mediante la estilización.

La interdiscursividad cinematográfica, como una forma específica de heteroglosia, consiste en la presencia de diversas voces, en términos de género y estilo, en un mismo filme, las cuales ponen de manifiesto el discurso ideológico contenido en tales textos mediáticos, de manera que la entidad que articula el relato es deudora de las modas y tendencias de su época, tanto si las aprovecha como si las rechaza. Carlos Monsiváis (2000) observa el carácter híbrido del cine nacional, al afirmar que, aun marcado por su vecindad con Estados Unidos, al adoptar temas y atmósferas del cine de *gangsters*, su vocación central será el culto al melodrama. De la imitación con el tiempo surgieron personalidades definidas, y lo que primero fue influencia desembocó en estilos singulares. “La reverencia ante los géneros es el primer paso hacia su asimilación nacionalista o hacia su transfiguración paródica” (en Bonfil, 2016: 53).

Según Bajtín (1989), la parodia es una forma de estilización, concebida como el préstamo de una voz de timbre y estilo reconocible respecto a otra voz. Implica una relación dialógica entre los diversos géneros y estilos artísticos que caracterizan a las distintas épocas en la producción cultural de una sociedad. Sobre esta base proponemos que *Días de otoño* es tributaria del melodrama (a propósito del género dramático), del *cine noir* norteamericano (respecto al género cinematográfico), y de la *nouvelle vague* francesa (en relación con sus planteamientos estilísticos e ideológicos).

La construcción formal del filme

En cuanto al género dramático, el filme ronda los límites del melodrama,¹⁷ caracterizado por presentar personajes estereotipados. El carác-

17 Martín-Barbero (1991) observa que el parentesco del cine con el melodrama no es sólo temático en cuanto a espectacularidad y estereotipos. Lo de “espectáculo total” no queda en el melodrama sólo a nivel de la puesta en escena, lo es también en el plano de su estructura dramática consistente en cuatro sentimientos básicos (miedo, entusiasmo, lástima y risa), que se hacen corresponder con cuatro tipos de situaciones (horror, aventura, drama, comedia). También a ellos se corresponden cuatro tipos de situaciones que son, al mismo tiempo, sensaciones (terribles, excitantes, tiernas y burlescas), personificadas o “vivas” por cuatro personajes (el Traidor, el Justiciero, la Víctima y el Bobo) y que, al juntarse, realizan la revolución de cuatro géneros: novela negra, epopeya, tragedia y comedia (124-128).

ter complejo de la heroína es propio de la pieza o de la tragedia. Este rasgo en la construcción del personaje protagónico funciona como contrapeso a cualquier exceso melodramático. En el cuento original, la trama se ubica en Texas, entre migrantes mexicanos. La versión fílmica la traslada a la Ciudad de México, destino principal de las migraciones campesinas en la segunda mitad del siglo XX. No obstante, el tema del desarraigo y la soledad se mantienen como los ejes temáticos de la película, mientras el carácter trágico del cuento original es matizado.¹⁸ Ricardo Piglia (1987) afirma que todo texto narrativo, literario o visual, siempre cuenta dos historias: una explícita y aparente a la que llama anécdota, y otra oculta, la trama, que es la historia que realmente cuenta. Cada relato parece contar una historia para, al final, sorprendernos con otra, cuyo sentido quedó suspendido desde la formulación del enigma que será resuelto al responder a la pregunta “¿Qué ocurrió?” “A la relación que se establece entre la historia aparente y la historia profunda se le llama género, y al tratamiento que reciben estas historias, estilo” (Zavala, 2000: 37).

La relación dialógica entre dos voces, géneros o estilos artísticos que supone la parodia, puede ser de confrontación, donde la primera voz se cuelga de la segunda para ridiculizarla, o de homenaje, donde la primera voz alude a la segunda a modo de respeto y admiración. *Días de otoño*, como imagen artística del lenguaje de otros, es una parodia homenaje que sintetiza las tendencias estéticas e ideológicas de su época con las atmósferas sombrías propias del cine negro, y un ritmo pausado que evoca el estilo de la *nueva ola* francesa.

***Días de otoño* como homenaje al cine negro**

En los años 40, surgió en Hollywood un cine que emulaba la literatura criminal, denominado *film noir* gracias al vigor de sus fuentes literarias. La llamada novela negra se caracteriza por su vocación fatalista y una visión desencantada de la vida, resultado de las dos guerras mundiales, donde se hace evidente la quiebra de toda certeza en las virtudes inherentes del ser humano. Sus principales representantes fueron Dashiell Hammett, Raymond Chandler y James M. Cain, entre otros.

18 En el cuento original, el personaje protagónico, Mercedes, camarera de un hotel, lleva a sus últimas consecuencias su ficción y muere de tuberculosis pidiendo a los médicos la presencia de su hijo imaginario (Mino Gracia, 2007: 175).

El género *noir* apareció primero en la literatura popular estadounidense, haciendo del crimen su eje narrativo y del arquetipo de un detective solitario, calculador y frío, el antihéroe por excelencia, quien es seducido por una mujer fatal, libre de todo escrúpulo moral, cuyo romance, teñido de fatalidad, seduce al lector. El crítico de cine Carlos Bonfil considera que el *film noir*, más que un género cinematográfico, “es un registro de atmósferas visuales casi siempre opresivas, invariablemente oscuras, turbias, perturbadoras” (2016: 21). El primer cine negro mexicano es un cine de acción con distintas fuentes de inspiración, desde los folletines franceses decimonónicos¹⁹ hasta el cine estadounidense de gánsteres. La presencia de la gran ciudad, deshumanizada y hostil frente a la que debe medirse el antihéroe, preferentemente de noche, oculto entre las paredes de un callejón sin salida, es otro elemento que completa el paisaje narrativo de la novela negra.

En la llamada *época de oro*, el cine mexicano tenía como finalidad principal, además de entretener y conmover a un público cautivo, ocultar o relativizar las prácticas corruptas de la élite en el poder, proponiendo como contrapartida a la decadencia urbana, el mito de “la unidad nacional”. Siendo el melodrama el género que mejor cumplía la función de reforzar la representación ideal de la nación mexicana, para que el pueblo depositase masivamente su confianza en el gobierno.

Un elemento de transformación paródica es la fatalidad, crucial en el cine negro estadounidense, que en su transposición al melodrama mexicano se convierte en un paraíso recobrado, donde la pobreza se acompaña siempre de la decencia y de sólidos valores, siendo el perdón el elemento confiable en que descansa la armonía social. De forma que el género negro importado de Hollywood, asociado al melodrama mexicano, apuntó hacia la representación idealizada de la pobreza como elogio del inmovilismo social.

En el discurso filmico de esa época, detrás de las luces de la gran ciudad se oculta una corrupción que se aplaca a fuerza de una virtud

19 En el siglo XIX aparece la novela por entregas, dirigida a un público mucho más amplio y diferente al del siglo anterior. La frase-tipo “Una mano enguantada que sostenía un revólver recargado se deslizó por la puerta entreabierta; sonó un disparo...”, que ponía el punto final a un capítulo semanal de idéntica extensión, pretende mantener despierta la curiosidad del lector hasta la próxima entrega del periódico, por lo que no es ningún azar que la novela policíaca tuviera su origen en los folletines de Gaboriau (Bourneuf y Ouellet, 1975: 165-167).

austera, patrimonio de la provincia, lejos de la cual todo es desdicha moral. La censura se sintió con mayor rigor en el periodo alemanista (1946-1952), ya que los censores reconocieron la importancia fundamental del cine como medio masivo para la formación de una cultura e identidad nacionales. Así, los temas y personajes del cine mexicano están marcados por el peso de la religión y del sistema político y económico. En *Días de otoño*, esto se aprecia en la iglesia enorme e imponente adonde Luisa, vestida de novia, acude desesperada en busca de Carlos, su prometido, y en la escena en una clínica del IMSS, donde la heroína es llevada casi a rastras por su amiga Rita para confirmar un supuesto embarazo, mostrando las bondades del Estado moderno.



Figura 8. El peso de la religión y Figura 9. El discurso oficial (*Días de otoño*. Clasa Films Mundiales, 1963).

En el melodrama tradicional mexicano se construye la imagen de la mujer sufrida y abnegada, víctima de la incomprensión o la perversidad masculina. Pero este papel se invierte paródicamente al entrar en contacto con el melodrama negro para dar lugar a la figura de la mujer fatal involucrada con el mundo criminal, al estilo de Andrea Palma en *Distinto amanecer* (Julio Bracho, 1943), o bien la mujer que seduce y engaña al hombre que se creía inmune a sus encantos, como María Félix en *La mujer sin alma* (Fernando de Fuentes, 1944). La narrativa negra puede pensarse como la máxima expresión de una guerra de sexos.

Según el historiador Fernando Mino (2007), la penumbra marca el mejor cine de Gavaldón, ya que dentro de su amplia filmografía hay cinco cintas que si hubieran sido filmadas en los Estados Unidos serían ejemplos representativos del cine negro: *La otra* (1946), *La diosa arrodillada* (1947), *A la sombra del puente* (1948), *En la palma de tu mano* (1950) y *La noche avanza* (1951). Mientras que *Días de otoño* apenas presenta pinceladas del género. Sin embargo, su carácter

de homenaje al cine negro y al cine de autor se puede apreciar en los versos atribuidos apócrifamente a Rosario Castellanos, y que funcionan como *leitmotiv*, donde se hace homenaje a una de las obras cumbre del cine negro mexicano: “Si no podemos amar viendo que la noche avanza, celebremos una alianza con ese sueño mentido. Un día acabará el olvido o acabará la esperanza”.

Salvo diferencias contextuales, *Días de otoño* comparte el *locus* predominante del cine negro; su estructura y temática fundamentales: la ciudad, sitio a la vez atractivo y amenazante, donde el protagonista, por lo regular un investigador, mide su voluntad y pone como última meta a su ambición el triunfo a toda costa. Ahí entra en contacto por azar con una élite criminal que le facilitará el rápido ascenso para encontrar, al final de su jornada, desilusión, fracaso y muerte (Bonfil, 2016).

Sobre este esquema de base, el héroe se transforma en heroína, una migrante rural sin más preparación que su oficio de repostera y un talento nato para narrar historias cuyos antagonistas son la ciudad y el tiempo. Su máxima ambición es la maternidad, siendo el matrimonio el único medio legítimo para alcanzar dicha meta acorde con los valores de la clase media de la época. Luisa vive la hostilidad e indiferencia de la ciudad y sus habitantes, enfrentando el tráfico, la presión social, el fraude y la traición.

En consecuencia, se opera en ella un cambio radical: la pueblerina ingenua se vuelve fría y calculadora. Para evitar las burlas de sus compañeras de trabajo, utiliza su talento narrativo y construye un modelo de familia feliz; gracias a este, por un tiempo, se hace digna del respeto y la admiración de sus colegas. Entre juegos de luz y sombra, la ciudad nocturna, *locus* definitorio del cine negro, se vuelve parte de la atmósfera que acompaña a la protagonista hacia el oscuro final. Este recurso también funciona para mostrar el carácter complejo y ambivalente de Luisa: frágil y manipuladora, mentirosa y sincera en su ficción, casi perversa. Mientras Rita, su contrapartida, la mujer “liberada”, una variante de la mujer “fatal”, es quien finalmente cede a la presión social y termina aceptando un matrimonio sin amor, gracias a los relatos de Luisa quien, empeñada en mantener su fantasía, no la saca del error. Una vez descubierta, Luisa se viste de negro para abandonar entre lágrimas al hijo que fantaseó. Aquí surge el enigma: ¿qué significa este evento en relación al resto de la historia? La respuesta

la encontramos a partir de la segunda mitad de la cinta, donde opera un desplazamiento del melodrama clásico al cine negro gracias a la transformación de la heroína en antiheroína.

La nueva ola en *Días de otoño*

Días de otoño concreta otra relación de interdiscursividad con un estilo fílmico surgido en Francia, a finales de los años 50: la *nouvelle vague*, que a su vez tiene influencia del *cine noir*. La invención del término se atribuye a François Truffaut, quien en uno de sus artículos en *Cahiers du cinema* (1954) estableció las bases teóricas de esta corriente, donde se exalta la figura del autor como creador de la obra. La edición del festival de Cannes de 1959 marca el inicio del movimiento. Los realizadores de *nouvelle vague* introdujeron una nueva perspectiva de la fotografía en blanco y negro que aportaba una iluminación indirecta a los interiores, generando un ambiente más realista. Recursos cinematográficos como el *travelling* y la panorámica aumentaron la fluidez de este nuevo lenguaje, puesto que daba libertad y realidad a las imágenes, superponiéndose al elemento ficcional del cine clásico.

Una de sus características más importantes es que el rodaje se realizaba casi siempre en exteriores naturales; este rasgo produjo un estilo más similar al reportaje. Lo anterior también daba opción a la cámara de moverse con una mayor amplitud y crear nuevos espacios cinematográficos. La luz natural proporcionaba más luminosidad a las escenas, de forma que el espectador podía sentirse más cerca a estas para adentrarse en los detalles mostrados. Esto se aprecia en la primera parte de *Días de otoño*, donde predominan los espacios abiertos y los escenarios naturales (las calles de la ciudad y el lago de Chapultepec). El establecimiento de referentes extratextuales que existen fuera del mundo narrado acentúa la actitud documentalizante del filme.

El *travelling*, innovador para la época, se utilizó cuando Luisa narra su primer encuentro con Carlos: mientras viaja en un autobús repleto de gente se le cae su zapatilla misma que es devuelta por un “apuesto galán”, en alusión al cuento de Cenicienta. En este subrelato apreciamos otro ejemplo de heteroglosia, cuando se integran elementos del imaginario femenino como el “príncipe azul” y el gusto de Luisa por la literatura: lee a Rosario Castellanos antes de dormir y

aprende sobre sexualidad en un libro, asimilando voces de la literatura culta y popular a su propia voz. “Cada uno es una voz y, a la vez, contiene muchas voces pertenecientes a otros tiempos y espacios que pueden estar hablando a un tiempo en el diálogo con el otro” (Gutiérrez Müller, 2014: 105). Un aspecto a destacar es el rol fundamental que la mujer desempeñó en el cine de la *nueva ola*. A menudo convertidas en musas particulares de determinados realizadores,²⁰ las actrices aportaron a la pantalla un modelo de mujer que rompía explícitamente con los moldes tradicionales imperantes en el cine de la época.

Las relaciones de interdiscursividad que *Días de otoño* guarda con la *nouvelle vague* complican la resolución del conflicto; la deambulación final de la heroína es casi idéntica visual y conceptualmente a la secuencia final de *Hiroshima mon amour* (Alain Resnais, 1959). Las mujeres de ambos filmes –Nevers y Luisa– recorren la ciudad de noche en continuo diálogo interno, la soledad de ambas protagonistas redimensiona la figura femenina responsable de sus actos e independiente cuyas acciones ya no están determinadas por ningún referente masculino.



Figura 9. *Días de otoño* (Clasa Films Mundiales, 1963) y Figura 10. *Hiroshima mon amour*, Alain Resnais (Argos Films/Pathé Entertainment, 1959).

Cierre

La originalidad de *Días de otoño* radica en que en el melodrama mexicano de aquella época no había lugar para el dilema de la empleada de una pastelería. De ser así, tendría en la presencia masculina un

20 Anna Karina y Anne Wiazemsky de Godard, Stéphane Audran de Chabrol, Emmanuelle Riva o Delphyne Seyrig de Resnais, Françoise Brion de Doniol-Valcroze, Marie Laforet de Jean-Gabriel Albicoco, Catherine Deneuve Jeanne Moreau y Anouk Aimée de Truffaut.

referente clave, y la heroína, arrepentida de sus mentiras, alcanzaría la redención confesando la verdad entre lágrimas a su enamorado, quien la perdonaría para terminar en bodas. La trama se desvía de esta fórmula, pero sin dejar de jugar con esa posibilidad. En la primera parte de la cinta, Luisa, romántica y soñadora, representa el desplazamiento del mundo rural al urbano, así como el impacto desequilibrante de las fuerzas de la modernidad en la persona individual.

En consecuencia, el filme adquiere tintes trágicos que parecen conducir a la heroína a la fatalidad, aunque suavizados por el uso de estrategias narrativas para generar un final abierto a la interpretación del espectador. Sin embargo, un final feliz es poco probable si consideramos que la sombra de la locura, presente en las marcas enunciativas del narrador filmico, que desde el inicio sugieren una personalidad fantasiosa, se hace más evidente conforme avanza la historia. Metáforas visuales sugieren este destino fatal, cuando la zapatilla es aplastada por el auto de Carlos y en la secuencia donde el ramo de novia es arrollado por los autos. A partir de la segunda parte, la atmósfera se torna negra y la trama da una vuelta de tuerca donde la ciudad termina por destruir a la protagonista.

La heteroglosia también se manifiesta en la voz *over*, otro recurso típico del cine negro, que en *Días de otoño* se emplea para efectuar el cambio de niveles narrativos, también es una manera de recurrir al sentimiento y a la percepción del espectador, de manera que el personaje puede introducirse en su mente como una forma de narrar las imágenes cinematográficas. Así, cuando Luisa narra su idilio, se puede percibir la diferencia entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje narra. Esto crea el suspenso narrativo generando un doble discurso mediante el cambio de focalización del narrador filmico a la protagonista y viceversa.

La ambigüedad que caracteriza la estructura narrativa del filme se manifiesta también en los personajes, quienes llevan la doble moral de la sociedad mexicana al extremo del absurdo, poniendo en tela de juicio el papel tradicionalmente asignado a la mujer, mismo que choca de frente con los valores de la modernidad. A diferencia de la *nouvelle vague*, el papel de las mujeres en *Días de otoño* no consiste en disponer

de su tiempo y de ejercitar su libertad, sino de servir como modelos de una forma de pensar y sentir la feminidad.

La ambigüedad de los personajes expresa la complejidad y hostilidad del ambiente en que han de interactuar, clave para identificar la dialéctica personaje-ambiente. La ciudad se ofrece deslumbrante y atractiva, pero amenazante para la protagonista, siempre envuelta en una nostalgia que remite al campo. Esa nostalgia deriva en un trastorno que se manifiesta en la incapacidad de integración social y que Luisa resuelve a través de la ficción, como *El Quijote* y *Scherezada*, hasta que su destino la alcanza. Consecuentemente, la vocación fatalista que distingue al género negro desactivaría la elección de un final feliz por parte del narrador filmico.

Finalmente, *Días de otoño* responde a las premisas de una teoría estética que ve en el espectador la entidad por la cual una obra significa y vive, dejando abierto el diálogo hacia nuevas formas de intersubjetividad que se condensan en el reconocimiento de géneros y estilos, tanto literarios como cinematográficos. A su vez, la cinta muestra los recursos de la metaficción, al integrar la voz de Luisa como narradora y creadora de la puesta en escena de su propia ficción. Nos encontramos ante una obra pionera de la estética posmoderna en México que nos ilustra magistralmente cómo se cuentan los cuentos y cómo estos seducen al imaginario colectivo.

Referencias

- Alatorre, Claudia C. (1986). *Análisis del drama*. Col. Escenología. México: Grupo Editorial Gaceta.
- Bajtín, Mijaíl M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Trad. Helena S. Kriúkova y Vicente Cascarra. Madrid: Taurus.
- Bonfil, Carlos (2016). *Al filo del abismo: Roberto Gavaldón y el melodrama negro*. México: Secretaría de Cultura / IMCINE / UNAM.
- Châteauevert, Jean (1996). *Des mots á l'image. La voix over au cinema*. Québec / París: Meridiens Klincksieck / nuit Blanche Éditeur.
- Chatman, Seymour (1990). *Coming to terms. The Rhetoric of narrative in fiction and film*. Ithaca / Londres: Cornell University Press.

- Gaudreault, André y Jost Francois (1995). *El relato cinematográfico*. Traducción Núria Pujol. Barcelona/Buenos Aires/México: Paidós Comunicación.
- Gaudreault, André (1999). *Cine y literatura. Narración y mostración en el relato cinematográfico*. Trad. Raquel G. Gutiérrez Estupiñán. Puebla: Educación y Cultura UNARTE [2011].
- García Canclini, Néstor (1989). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.
- Gavaldón, Roberto (1963). *Días de otoño*. México: CLASA Films Mundiales. 96 minutos.
- Genette, Gérard (1972). *Figures III*. París: Seuil.
- Gutiérrez Estupiñán, Raquel y Adriana Velasco Marín (coords.) (2015). *Imágenes intertextuales*. Puebla: ICSYH “Alfonso Vélez Pliego”, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Gutiérrez Müller, Beatriz (2014). “Desde mis ojos están mirando los ojos del otro. Ética trinitaria en Bajtín”. *Intersticios: Filosofía, arte, religión*, año 19, vol. 4, 91-106.
- Jahn, Manfred (2005). *Narratology: a Guide to the Theory of Narrative*. English Department University of Cologne. <http://www.uni-kpeln.de/~ame02/pppf.htm>
- Kafalenos, Emma (1999). “Not (yet) knowing: Epistemological effects of deferred and suppressed information in narrative”. *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. David Herman (ed.). Columbus: Ohio State University Press, 33-65.
- Liotard, Jean-Francois (1984). *La condición posmoderna. Informe sobre el saber*. Madrid: Cátedra.
- Martín-Barbero, Jesús (1991). *De los medios a las mediaciones. Comunicación cultura y hegemonía*. México: Ediciones G. Gili.
- Metz, Cristian (1977). *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.
- _____ (1968). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Mino Gracia, Fernando (2007). *La fatalidad urbana. El cine de Roberto Gavaldón*. México: UNAM.
- Monsiváis, Carlos (2000). *Aires de Familia, cultura y sociedad en América Latina*. Barcelona: Anagrama.
- Piglia, Ricardo (1987). “El jugador de Chejov. Tesis sobre el cuento”. *Teorías de los cuentistas*. Lauro Zavala (comp.). México: UNAM.

- Reis, Carlos y Ana C. Lopes (1985). *Diccionario de narratología*. Salamanca: Ediciones del Colegio de España.
- Vice, Sue (1997). *Introducing Bakhtin*. Manchester: Manchester University Press.
- Zavala, Lauro (2000). *Cine permanencia voluntaria. El cine y su espectador*. Xalapa: Universidad Veracruzana.

El dialogismo social de Alan Sillitoe en el cuento “La soledad del corredor de fondo” y su transposición fílmica

Andrea Coghi
Tecnológico de Monterrey, Puebla

Resumen

En el siguiente trabajo se exploran los conceptos de *heteroglosia* y *dialogismo* introducidos por el lingüista y teórico de la literatura Mijail Bajtín. Las dos definiciones subrayan caracteres propios de la expresión verbal que encuentran un desarrollo en la construcción de obras literarias, en las que permiten describir los varios componentes de un contexto social y de las oposiciones entre ellas. Para el estudio del poder de estas propiedades del lenguaje en cuanto recurso narrativo se ha tomado en examen un cuento breve del escritor británico Alan Sillitoe, “La soledad del corredor de fondo”, que presenta la vida al margen de la ley de un joven de la clase obrera. El análisis literario del relato, junto con el estudio de la transposición fílmica, constituirá un ejemplo de cómo los conceptos de Bajtín pueden convertir unos matices lingüísticos en una representación de los contrastes en una comunidad.

Palabras clave: Bajtín, heteroglosia, dialogismo, Sillitoe, transposición.

Abstract

In the following paper two concepts introduced by the linguist and literary theoretician, Mikhail Bakhtin, will be explored: *heteroglosia* and *dialogism*. The two definitions underline proper characters of verbal

expression which find a development in the construction of literary works, where these ones can describe different components of a social context and the oppositions among them. In order to study the power of these properties of language as a literary resource a short story by the British writer Alan Sillitoe will be examined: ‘The loneliness of the long distance runner’, a portrait of a working class young man’s life on the margins of law. The literary analysis of the story, along with the study of its film transposition, will form an example of the way in which Bakhtin’s concepts could transform linguistic nuances into a representation of the contrasts inside of a community.

Keywords: Bakhtin, heteroglosia, dialogism, Sillitoe, transposition.

Introducción

Entre las teorías que Mijaíl Bajtín traza en sus estudios sobre la historia de la literatura y la formación de la novela moderna, encuentra particular relevancia la descripción de las categorías de *heteroglosia* y *dialogismo*, tanto en el análisis del lenguaje como en la posibilidad de retratar tensiones sociales mediante estos recursos. Estas dos expresiones del lenguaje, respectivamente en forma de presentación y contraposición de formas lingüísticas –o voces individuales–, constituyen, además de una propiedad inherente del lenguaje, una técnica constructiva del texto que los autores no pueden evitar emplear para delinear aspectos diferentes de los varios caracteres, las identidades y las fronteras entre individuos en el contexto creado por los personajes de una trama. El estudio de estas categorías tiene una particular relevancia en el análisis de las obras en las que el conflicto social encuentra un papel central entre los temas presentados.

Con el objetivo de ejemplificar la naturaleza de estos conceptos como recursos para explicar la dimensión social que yace en la base del planteamiento del teórico soviético, se ha considerado aquí un texto, el relato breve “La soledad del corredor de fondo” (“The Loneliness of the Long Distance Runner”) de Alan Sillitoe (1959), de una época con fuertes tensiones entre clases sociales, en el que el conflicto se encuentra organizado en forma de relato-confesión del narrador-protagonista:

el objeto de estudio se ha demostrado particularmente apropiado para poner a prueba la fuerza del dialogismo en cuanto unidad de forma-contenido, presentada en uno de los principales estudios de Bajtín (1981: 259). De esta manera la pregunta investigativa detrás del presente trabajo se puede resumir con las siguientes palabras: ¿de qué manera la exposición de un relato construido alrededor de un personaje de extracción popular –y que en varias partes se autodefine como marginado, dominado y criado en un contexto ajeno a la legalidad– puede subrayar los aspectos dialógicos del lenguaje e incluir en la forma de expresarse que emplea la otredad de clases sociales diferentes y antagonistas?

Para entender los términos en los que las definiciones de dialogismo y heteroglosia guiarán este estudio, es necesario analizar los significados y las clasificaciones, a partir de las obras del crítico ruso, en la lengua cotidiana y en los contextos recreados por la narración de la ficción y la retórica. Al mismo tiempo, es oportuno preguntarnos en qué medida las observaciones sobre la riqueza del lenguaje novelístico tienen aplicación en el caso del relato corto y, consecuentemente, habría que seguir las indicaciones del mismo Bajtín tomando en cuenta las especificidades y los puntos de encuentro entre las dos formas literarias.

Una vez aclarados los instrumentos de análisis será posible observar si la forma y el contenido del cuento de Sillitoe son representativos del contraste dialógico entre hablas y voces diferentes, en su dimensión de texto narrado en primera persona. Una pregunta más – de una naturaleza más cercana al estudio de las técnicas literarias que guían el análisis– es también ¿cómo puede un autor retratar las múltiples voces de un discurso social usando la voz personal de uno solo de sus protagonistas? La identificación de las voces dentro de la narración misma, de los recursos lingüísticos y metafóricos y de las conversaciones directas podrán decir la medida en la que este retrato tridimensional de una sociedad hace posible esta operación narrativa desde un punto de vista individual, a través del eco de las palabras del *otro* en la defensa de la propia identidad del protagonista.

La comparación entre el cuento original y su adaptación filmica (1962) permitirá, además, la exploración de unas formas alternativas de la exposición del mismo tema, dentro de las características específicas de los diferentes medios: se podrá observar así otra versión, al

mismo tiempo paralela y distinta, centrada en los elementos visuales y narrativos del mismo conflicto que el relato original presenta con una atención especial en los rasgos de los registros lingüísticos y dialectales.

Dimensión social del lenguaje: heteroglosia y dialogismo

Las formas de la lengua viva

La dimensión social del enfoque de Mijaíl Bajtín en su estudio de la lengua literaria ilustrada en su célebre ensayo “El discurso en la novela” de 1935 (en Bakhtin, 1981), aparece claramente, junto con los objetivos analíticos de la lengua detrás de sus formulaciones, desde la apertura del ensayo mismo:

La idea principal de este ensayo es que el estudio del arte verbal puede y tiene que superar el divorcio entre un acercamiento abstracto “formal” y un acercamiento “ideológico” igualmente abstracto. La forma y el contenido en el discurso son uno, una vez que entendemos que el discurso verbal es un fenómeno social –social en todo su alcance y en todos y cada uno de sus factores, desde la imagen del sonido hasta las más alejadas extensiones de su significado abstracto. (1981: 259)¹

El carácter social de la lengua es consecuencia (como es subrayado en varias partes del ensayo bajtiniano) del encuentro, en el texto literario, entre varios niveles lingüísticos –por ejemplo, registros, acentos, clases y grupos sociales– pertenecientes al contexto verbal en el que la obra se crea y se sitúa, así como a los contextos interlocutorios que el autor puede tener en mente durante la composición de la obra. La consideración que Bajtín mantiene por los aspectos más heterogéneos –tal vez ideológicamente interpretables como democráticos– de la lengua y su empleo artístico, implica la definición de nuevas categorías. Dos de estas categorías, a pesar de ser medios que Bajtín emplea para explicarnos la superación de la dicotomía forma-contenido, terminan siendo nuevos puntos de vista sobre el lenguaje literario –y no sólo– hasta convertirse en verdaderos elementos para el análisis

1 Todas las traducciones de las citas en otros idiomas son del autor del capítulo.

crítico. Se trata de los conceptos interdependientes de *heteroglosia* y *dialogismo*. A pesar de que los dos términos son introducidos indirectamente, la abundancia de ejemplos, oposiciones y casos de aplicación de ambas categorías deja a los lectores y estudiosos un perfil claro de su significación y de su valor metodológico.

Para entender la primera de las dos definiciones es necesario, antes de todo, aclarar los límites de una definición monológica de la lengua. Para Bajtín,

Una lengua común unitaria es un sistema de normas lingüísticas. Pero estas normas no constituyen un imperativo abstracto, más bien son las fuerzas generativas de la vida lingüística, fuerzas que luchan para superar la heteroglosia del lenguaje, fuerzas que unen y centralizan el pensamiento verbal-ideológico, creando en el interior de la lengua nacional heteroglósica el núcleo lingüístico firme y estable de una lengua literaria oficialmente reconocida, o, de manera diferente, defendiendo una lengua ya formada de las presiones de la creciente heteroglosia. (1981: 270)

La presencia de varias fuerzas en la cotidianidad de la lengua evidencia una situación de pluralismo anterior a la constitución de la lengua común y a la base de la misma. Si esta es genéricamente considerada –por “varias escuelas de pensamiento en la filosofía del lenguaje” (1981: 270)– como “sistema de lenguaje, ‘expresión monológica’, *individuum* hablante” es porque el contexto está “condicionado por destinos sociohistóricos específicos de las lenguas europeas y por los destinos del discurso ideológico” (1981: 270). Para explicar el lado opuesto a esta visión unitaria, vale la pena recurrir a la definición presente en el glosario redactado por Michael Holquist en su edición de los ensayos de Bajtín citados en estas páginas; en esta el término *heteroglosia* es definido como:

La condición de base que gobierna la operación de significado en toda expresión. Es lo que asegura la primacía del contexto sobre el texto. En cualquier momento posible, en cualquier lugar posible, se encontrará un conjunto de condiciones –sociales, históricas, meteorológicas, psicológicas– que asegurará que una palabra expresada en aquel lugar y en aquel momento tendrá un significado diferente del que habría tenido bajo cualquier otra condición; todas las expresiones son heteroglósicas en el hecho de que son

funciones de una matriz de fuerzas prácticamente imposibles de recuperar, y por eso imposibles de resolver [...] (1981: 428)

Se perfila así, detrás de la idea de heteroglosia, una condición de *lengua* como “conjunto de lenguas” (o voces) bajo ciertas condiciones que conviven en un contexto real. Sin embargo, en la obra de Bajtín, las brillantes consideraciones sobre la lengua real son solamente el inicio para su análisis del desarrollo de estos potenciales de la lengua en la construcción en un contexto recreado representada por la literatura.

El dialogismo en el texto recreado

Particularmente en el contexto de la narración literaria –como se verá más adelante, en especial modo en la prosa de la novela– la oposición entre las voces definidas por la heteroglosia da vida a la doble voz llamada dialogismo. Una vez más la definición de Holquist plantea sintéticamente en su glosario lo que Bajtín ya había explicado de manera fragmentada en varios pasajes de sus ensayos:

El dialogismo es el modo epistemológico característico de un mundo dominado por la heteroglosia. Todo significa, se entiende, como una parte de un gran conjunto –hay una constante interacción entre significados, todos los cuales tienen un potencial por condicionar los demás. [...] Este imperativo dialógico, impuesto por la pre-existencia del mundo del lenguaje relativo a cualquiera de sus actuales habitantes, asegura que no puede haber de hecho ningún monólogo. (1981: 426)

En su explicación, además, Holquist precisa cómo todas las ilusiones o los intentos de alcanzar un lenguaje unitario están sometidos a la fuerza abrumadora de la heteroglosia, y por ende del dialogismo. A pesar del indudable valor del aspecto lingüístico detrás de la definición, lo que destaca en varios puntos del ensayo de Bajtín, y en los análisis que de este hacen Vice (1997: 45) y Hirschkop (en Hirschkop-Shepherd 1989: 9-20 y Hirschkop 1986: 103), es su valor particular en la creación artística, retórica o periodística. En un mundo inevitablemente dominado por la heteroglosia de las lenguas, el dinamismo del texto creado depende de la capacidad y de la voluntad del autor por

percibir y convertir este dinamismo en la riqueza dialógica del mundo ficcional narrativo.

A lo largo del ensayo bajtiniano podemos identificar tres tendencias del discurso creado con respeto al dialogismo. En un primer nivel –que, en su ejemplo, abarca las actitudes involuntarias del campesino inculto y el intento programático de lengua unitaria del poeta (1981: 295-297)– se verifica una negación del dialogismo. El contexto de la lengua no deja de ser contaminado por la heteroglosia, pero la limitada comprensión de uno y el esfuerzo hacia un lenguaje individual, estilizado y manierista en el trabajo del otro, apuntan hacia una “expresión monológicamente sellada” (1981: 296). Queda en evidencia aquí una simplificación de los aspectos lingüísticos, en particular en el caso de la creación poética: a diferencia del novelista, como se verá en los apartados siguientes, el poeta es, según Bajtín, un defensor de una lengua literaria rígida, limitada a un estilo y que resiste a la contaminación de las variedades que pueden proceder de su contexto. Si bien esto podía tener sentido en la literatura más antigua, es bastante conocido –y reconocido por el mismo Bajtín en pasajes de su obra– el poder de la novela de “novelizar” los otros géneros literarios, incluyendo a la poesía.

El segundo nivel es identificado alrededor de los géneros retóricos prácticos (1981: 350-356) y el teórico cita, entre otros, el discurso jurídico, ético, religioso y publicitario. En estos usos de la lengua, la doble voz encuentra un nivel intermedio, entre la defensa de un estilo propio y la inclusión de las fuerzas de la expresión procedentes del ámbito histórico y geográfico:

La retórica confía fuertemente en la vívida acentuación de las palabras que transmite [...] llevada a cabo por el marco del contexto adecuado [...] pero la doble voz de la retórica de estas imágenes es normalmente no muy profunda: sus raíces no se extienden a la esencia dialógica del lenguaje mismo en evolución. [...] En la mayoría de los casos la doble voz de la retórica es abstracta así que tiende al análisis formal y puramente lógico de las ideas que están repartidas en voces, un análisis que se agota en sí mismo. (1981: 354)

Por último, el discurso artístico donde más se expresa el potencial dialógico del lenguaje –y de ahí el lugar de primacía en el interés de Bajtín– es la prosa novelística. Muchos son los pasajes del ensayo

–y de otras obras del crítico–² en los que se recuerda la vivacidad que el autor encuentra en esta, más que en otras formas literarias. “Las unidades de composición-estilísticas en las que el complejo novelístico se reparte normalmente” (1981: 262) constituyen en su análisis una serie de puntos donde el autor puede trabajar el dialogismo con la finalidad de constituir una “unidad más alta del trabajo como conjunto: el estilo de una novela se debe encontrar en la combinación de sus estilos: el lenguaje de la novela es el sistema de sus ‘lenguajes’”. Estas unidades son:

- (1) Narración literario-artística directa autoral (en sus diferentes variantes);
- (2) Estilización de las varias formas de narración oral cotidiana (skaz);
- (3) Estilización de las varias formas de narración cotidiana (escrita) semi-literaria (carta, diario etc.);
- (4) Varias formas de texto autoral literario pero extra-artístico [...];
- (5) El habla estilísticamente individualizada de los personajes. (1981: 262)

Si bien una clasificación de este tipo no es de interpretarse en un sentido rígido sino como una invitación al análisis de las maneras en que el texto literario incluye elementos dialógicos, vale la pena observar la manera en la que los niveles presentan un doble tipo de contraste en el que el dialogismo encuentra espacio; es decir un dialogismo propio de cada nivel y una oposición entre niveles. En todos los niveles, el texto se presta para la construcción de una oposición entre voces, como en los cambios de registro de la narración autoral, en el primer nivel, o en las estilizaciones procedentes de varios usos de la lengua o de varios estilos personales de los personajes. Sin embargo, la oposición entre hablas y expresiones ocurre también en los cambios entre las unidades mismas, las cuales, por su naturaleza, no pueden emplear el mismo estilo; además, el texto puede sólo ser beneficiado por un cambio en los modos narrativos y descriptivos al pasar de una unidad a la otra. Si bien este tipo de análisis está construido, en la obra de Bajtín sobre la novela, a partir de la centralidad de este género en la literatura de los últimos 200 años, se pueden encontrar significativos elementos de “novelización” de la producción

2 Como Vice nos recuerda (1997: 59), el texto en el que Bajtín estudia por primera vez la doble voz en la novela es *Problemas de la poética de Dostoiévski*, de 1929 (Bajtín 1984).

literaria en general, los cuales involucran una atención particular a la configuración dialógica del texto.

Estructura del cuento y prosa novelística

En el presente trabajo la función social del dialogismo del lenguaje es demostrada a través de un relato corto y no de una novela. En contraste con la predilección de Bajtín (1981: 260-264) por la novela en cuanto forma literaria que mejor expresa la variedad ideológica, lingüística y de situaciones del mundo real, en sus ensayos principales sobre el tema y en otros contenidos en el mismo volumen, se toman en cuenta factores que nos permiten separar géneros literarios con mayor o menor consideración por la heteroglosia inherente a la lengua del contexto y la creación de conflictos entre las voces. Es posible además observar estos factores y probar su aplicabilidad al relato corto moderno –en sus similitudes con el lenguaje de la novela– con la finalidad de recuperar las posibilidades del género para ejemplificar el alcance de las categorías bajtinianas.

A partir de los pasajes citados en el apartado anterior, sobre el esfuerzo monológico del poeta (1981: 295-297) y el uso “abstracto” y “puramente lógico” que otros usos retóricos de la lengua hacen a menudo del dialogismo (1981: 354), surge la posible voluntad de poner en escena, en el texto literario, un retrato social consciente del amplio espectro de registros, acentos, sociolectos e idiolectos independientemente del género del texto. Las cinco unidades para la construcción de una mayor cohesión del cuadro dialógico del lenguaje explicadas por Bajtín y citadas anteriormente (1981: 262) sirven para justificar su predilección por la novela, aunque no pertenecen exclusivamente a este género: si bien encuentran en este su dimensión más frecuente y natural, no se puede no tomar en cuenta la fuerza que la novela ha tenido en los últimos dos siglos de difundir sus recursos a todas las demás formas narrativas. En toda la literatura, el desarrollo de una interpretación personal entre cuanto expresado y cuanto omitido por el texto, la evolución de estilos y géneros y las rupturas de los paradigmas artísticos de modernismo y postmodernismo han hecho cada vez más fluidas las categorías que un tiempo separaban los géneros principales. Como explica Whitworth:

La idea de Bajtín de poesía no es universalmente verdadera. Mucha poesía modernista, de hecho, muestra exactamente las cualidades que Bajtín encuentra en la novela. Además, las diversas lenguas son posicionadas en confrontación una con la otra: en términos de Bajtín, dialogismo. (2010: 100-101)

La clara división entre géneros y la atribución de rígidos niveles de dialogismo a cada uno de estos, se desarrolla en Bajtín a lo largo de sus estudios sobre “Épica y novela” (1981: 3) y sobre la formación desde “De la prehistoria del discurso novelístico” (1981: 41), pero es una rigidez que el autor encuentra en el poder monologizador de los estilos del pasado –no sin aberturas hacia niveles crecientes de hibridación lingüística– en contraposición con la revolución que la novela había empezado y sigue operando en forma de transformaciones sobre los otros géneros. Entre las conclusiones de “Épica y novela” encontramos la demostración de este proceso en las siguientes observaciones:

Desde el inicio [...] la novela estaba hecha de una arcilla diferente a la de los otros géneros existentes [...] En presencia de la novela, los otros géneros tienen una resonancia diferente. Inició una larga batalla por la novelización de los otros géneros. El curso de esta lucha ha sido complejo y tortuoso. (1981: 39)

De manera similar, es Vice (1997: 130) quien nos ayuda a identificar en otro texto (1984: 155) cómo Bajtín reconoce los efectos de este proceso en condiciones de *polifonía* (otra categoría relacionada al lenguaje y a las múltiples voces en el texto) y de dialogismo, en los relatos cortos de su autor emblemático, es decir en Dostoyevski, cuya producción novelística constituye la fuente principal de las precisiones de Bajtín sobre lengua y configuración literaria.

De ahí una relectura de sus categorías en toda una serie de estudios de los últimos años (Winther, Lothe y Skei, 2004; Kraemer, Dias y Prefeito, 2012; Goyet, 2014) en los que la visión del crítico ruso es integrada con un análisis de los rasgos del relato corto que permiten incluir el género entre la producción más emblemática por su uso dialógico del lenguaje. Es en uno de estos estudios que Winther, Lothe y Skei afirman, a partir de las opiniones sobre la novela del teórico ruso, que “varios de los puntos de Bajtín sobre este género podrían ser considerados para el cuento corto moderno. [...] Notamos que el

cuento corto también es extraordinario por su tendencia a incorporar elementos de otros géneros a sí mismo” (2004: 97).

Dialogismo en el cuento
La soledad del corredor de fondo

Prosa novelística en el cuento de Sillitoe

El cuento que constituye el núcleo del análisis de este trabajo sobre la prosa novelística y sobre el poder del dialogismo de demostrar conflictos sociales en las formas del lenguaje es “La soledad del corredor de fondo” de Alan Sillitoe (1959). El relato, publicado en una recopilación de otros relatos con el mismo título en 1959, constituye la segunda obra del autor. El año anterior su primera novela, *Sábado por la noche y domingo por la mañana* (*Saturday Night and Sunday Morning*, 1958), le había dado un discreto éxito y por el mismo libro había ganado el premio británico del Club de los Autores para la Mejor Primera Novela; pero, sobre todo, lo había insertado, en contra de su voluntad,³ en la generación artística de los jóvenes enfadados (los *angry young men*). Además de conseguirle esta indeseada clasificación, sus primeras obras lo hicieron famoso por el vigoroso relato de la dureza de la vida entre las clases bajas y una sensibilidad por el sentido de frustración y separación entre clases que le valió las simpatías de la izquierda nacional y de algunos representantes institucionales de la Unión Soviética durante buena parte de los años 60:⁴ esta temporada de las posturas políticas del autor encontrará un giro radical en 1968, cuando, invitado a hablar frente al Congreso de la Unión Soviética, denunciará públicamente el atropello a los derechos humanos que había encontrado durante sus visitas a ese país. A partir de esta nueva fase, dirigirá su desempeño social, en los años

3 Entre otros, véase el artículo “Alan Sillitoe: Angry Young Man? 1956 and all that” del portal Counterfire del 27 de abril de 2010 y “Novelist Alan Sillitoe, one of the ‘Angry Young Men’ dies at the age of 82”, de The Telegraph del 26 de abril, respectivamente dos y un día después de su muerte. En ambos se recuerda cómo el autor, así como la mayoría de los que fueron asociados a este grupo, no se identificaba con esta etiqueta.

4 Resumen estos y otros datos biográficos el artículo “Alan Sillitoe Obituary” en *The Guardian* del 25 de abril de 2010 y su mismo libro *Road to Volgograd* (1964.).

siguientes, hacia la condición de los prisioneros políticos del bloque oriental, denunciando frecuentemente las hipocresías sobre el tema entre las posturas de la izquierda británica. Su participación directa en la adaptación fílmica de la novela *Sábado por la noche y domingo por la mañana* y del cuento “La soledad del corredor de fondo” –de 1960 y 1962, respectivamente–⁵ es también de gran relevancia para su trayectoria y para las obras mismas. Otros aspectos interesantes entre sus datos biográficos son su infancia en una familia de la clase obrera urbana de las *midlands*, las frecuentes dificultades económicas de ese tiempo y su escasa escolarización formal, debida al abandono de su instrucción a los 14 años.

Más allá de una voluntad de identificar los datos biográficos del autor con las historias de los personajes del relato aquí examinado, se puede identificar cierta cercanía entre los contextos sociales vividos por el primero y lo narrado en el texto. En el cuento, el protagonista Smith (no sabemos su nombre) narra en primera persona su historia de recluso en un reformatorio. Como dice en las primeras palabras: “En cuanto entré al reformatorio me hicieron corredor de fondo *cross-country*” (1).⁶

El objetivo del director del reformatorio es que Smith gane, para el prestigio del centro, la Copa del Listón Azul, carrera entre todos los reformatorios de Inglaterra (4). Ya desde las primeras páginas podemos ver que, a diferencia de lo que nos esperaríamos en una novela, la narración es sumamente parecida a un flujo de pensamientos del protagonista, está desarrollada en una sola trama –sin verdaderas tramas secundarias– y le falta una aparente estructura unitaria en sus primeros intentos narrativos. El monólogo de Smith sigue un orden en la presentación de los hechos que sólo él parece conocer: el cuento es una serie de comentarios entre episodios retrospectivos (o *flashbacks*) de sus primeros días en el reformatorio, de la vida de su familia antes y después de la muerte de su padre, del robo por el que se encuentra

5 Como recuerdan el mismo “Alan Sillitoe Obituary” de *The Guardian* y la entrada “Alan Sillitoe” de *deikipedia*, sólo cuatro de sus 53 obras (entre novelas, recopilaciones de cuentos, obras teatrales, relatos de viajes, cuentos para niños) han sido adaptadas al cine. Dos de los directores de estas adaptaciones son Karel Reisz y Tony Richardson.

6 La definición original *cross-country* es más utilizada que su traducción: *a campo traviesa*.

preso, de las investigaciones y de cómo es encontrado culpable de algunos crímenes anteriores, de su actividad de corredor en el establecimiento correccional, todo sin una clara secuencia ordenada y con frecuentes incursiones de proyecciones futuras hipotéticas, momentos imaginarios de expectativas y esperanzas abandonadas, descripciones y pensamientos en el momento del entrenamiento y de la carrera, junto con opiniones sobre las personas –casi siempre implícitamente clasificadas por grupos sociales– que el joven ha encontrado en su vida criminal y como recluso. Durante la carrera, en las últimas páginas, los saltos entre un momento presente y las varias retrospectivas se harán muy frecuentes y abruptos, con el resultado de una creciente tensión hacia el final del relato. La construcción narrativa, que, como veremos, encuentra un orden mayormente parecido al relato novelístico en su transposición fílmica: esta se mantiene muy dinámica, pero no crea sólidas preguntas para las cuales el lector debería encontrar una respuesta en el final. Pocas líneas después de la descripción del reto del corredor, este mismo nos confiesa que “nunca ganará esa copa para ellos” (1). La única interrogante que nos queda podría ser si mantendrá firmes sus intenciones, pero la falta de cualquier vacilación no nos deja muchas dudas sobre el resultado de la carrera. La única sorpresa final del relato es el rápido resumen del estado del protagonista-narrador en el momento de contarnos su historia: sin embargo, esta suena más como una concesión a una posible curiosidad del lector que una clara exposición de algún momento significativo para el desarrollo del relato: no se trata de un verdadero final explicativo, sino de un epílogo narrativo.

Siguiendo las indicaciones del análisis bajtiniano sobre la contaminación del lenguaje de la novela sobre todo los géneros literarios, “La soledad del corredor de fondo” es un texto que demuestra una fuerte novelización de su prosa: la presencia de varios registros, acentos, contextos sociales y la tensión entre ellos se manifiesta constantemente, tanto en los diálogos como en la narración del protagonista, que, utilizando el lenguaje escrito de la literatura, está entrando en el área de dominio de su “némesis”, o sea de esos otros de los que está escribiendo exactamente para expresar su odio.

Smith como narrador dialógico

El lenguaje empleado en la narración de la historia del preso Smith podría a primera vista parecer un ejemplo estático de la lengua inglesa: la construcción de un hábil escritor que simula el habla de un joven inculto de bajo nivel social en sus cuentos y especulaciones sobre la vida. El nivel del lenguaje popular es claramente observable en los elementos léxicos: desde la manera de describir a la gente –hombres cualesquiera, “*bloke*” (3, 5, 12, 21, entre otros)–, a su propia madre y a la de los demás –“*main*” (8 y 21), “*mam(s)*” (6 y 14)–, hasta los términos de la vida criminal –del robo de la panadería, “*bakery job*” (1) al regreso a las actividades ilícitas, diciendo “*the heat’s switchced on again*” (25)–. Similarmente caracterizan este lenguaje el empleo de formas del Norte de Inglaterra –“*nowt*” para “*nothing*” (6)– o típicas de las clases bajas, cuando hablan de personas a cargo de instituciones –con un uso frecuentísimo de la forma “*governor*”, que figura 35 veces en las 25 páginas del texto a partir de la segunda, y “*dukes*” (2) y “*sergent-major*” (2)– los cuales proveen claros ejemplos de una lengua diferente del estándar de la prosa literaria. Con la misma recurrencia aparecen algunas desviaciones de la cohesión gramatical tradicional que agregan un tono moderadamente oral al monólogo: el empleo de “*them*” como sujeto –emblemático el “*them bastard*” (1)– algunas estructuras cercanas a la onomatopeya –el “*Trot-trot-trot. Puff-puff-puff. Slap-slap-slap*” (3 y formas parecidas en 18, 20 y 24)– y varios saltos de tema al interior del mismo párrafo sin intentos de cohesión, en particular en escenas como la carrera final (17-22). El hecho de que estas elecciones alternativas se hacen más frecuentes en los diálogos directos –incluso cuando la voz repetida es la del mismo narrador, pero “en el momento narrado”, como se observará en el apartado siguiente– nos permite ver el grado en el que Smith parece estar consciente de la doble voz con la que habla y, así, de la manera en la que está presentando su visión del mundo con su voz personal y con intentos de reproducir el lenguaje de los otros personajes. Pero ¿quiénes son los otros a los que Smith y su grupo social se oponen?

A lo largo de todo el cuento, la presencia de la oposición “nosotros y ellos” (“*we y them*”) se expresa en una serie de sub-monólogos en los que recuerda quién está del lado de Smith: su familia, todos sus

amigos que ya han conocido crimen y punición (13) y, en general, su clase social y todos los que se mueven entre malestar social e ilegalidad. Al inicio, su manera de reconocer una forma especial de inteligencia en sí mismo se compara con la supuesta inteligencia de unos genéricos “ellos”: “Ser listo es lo que cuenta en la vida. [...] Se lo digo directamente: ellos son listos y yo soy listo: si sólo ‘ellos’ y ‘nosotros’ tuviéramos las mismas ideas nos llevaríamos como una casa en llamas” (1). Ya en las páginas siguientes la idea del dialogismo entre dos grupos sociales se hace cada vez más evidente y se definen mejor los polos opuestos: al frente de los “fuera de la ley, como yo” –“Outlaw blokes like me” (3)–, encontramos a Smith; del otro lado, los “dentro de la ley”, indicados con el neologismo “In-law”⁷ (2, 3, 20 y 23), encabezados por el director del reformatorio, el *governor* descrito al inicio del relato (2) en la escena en la que este personaje recuerda con orgullo cuanto el suyo sea un buen establecimiento: las autoridades, genéricas y específicas representadas por los policías, el “cuatro-ojos bata-blanca” del reformatorio (11), los comerciantes que ganan su dinero para que “tipos sinceros, honestos, trabajadores y conscientes como él” tengan la oportunidad de robárselo, el sargento-mayor que los manda y el entrenador deportivo (18), el personal del hospital que quería “acabar” con su padre y los políticos conservadores (9) de los que Smith y su amigo se burlan mientras estos piden en la televisión sus votos. Todos ellos definen un bloque compacto opuesto a los marginados como el protagonista y otras víctimas de opresión.

Las partes en las que el protagonista compara los dos grupos aparecen en varios pasajes del texto. En uno de estos pasajes expresa todo su desprecio e imagina para “ellos” las peores venganzas:

And if I had the whip-hand I wouldn't even bother to build a place like this to put all the cops, governors, posh whores, penpushers, army officers, Members of Parliament in; no, I'd stick them up against a wall and let them have it, like they'd have done with blokes like us years ago, that is, if they'd ever known what it means to be honest, which they don't and never will so help me God Almighty. (5)⁸

7 El término, a diferencia de ‘outlaws’, no forma parte del vocabulario estándar de la lengua inglesa.

8 Si tuviera la mano con el látigo ni me preocuparía de construir un lugar como este para poner dentro a todos los policías, jefes, prostitutas, cursis, burócratas,

Las traducciones, que descontextualizan la lengua original con sus matices de oralidad y sus registros peculiares pueden sólo intentar reproducir la viva lengua popular originaria; sin embargo, permiten registrar la presencia, al mismo tiempo, de un lenguaje “moralizador” espontáneo y de la imitación de los modos y la lengua de las clases hegemónicas que desde siempre dirigen la moral y las instituciones de todos aquellos que, trayendo más beneficios que desventajas del sistema, defienden el papel de la ley y el orden.

Se percibe a lo largo de todo el cuento-monólogo un antagonismo moral e identitario –mucho más importante que la competencia atlética que Smith de hecho ridiculiza– entre las clases sociales oprimidas y el *governor*, el personaje que más a menudo constituye el *otro*: en su rigidez se le define como alguien que está muerto (5), en su actitud es visto como culto pero estúpido (4) y honesto en un sentido socialmente aceptado (5); por otro lado, el protagonista reconoce en sí una identidad opuesta, de joven vivo, listo (4) y honesto a su manera (5). Smith piensa y repite sobre su superioridad, tanto en su inteligencia como en su capacidad de vivir y enfrenta a su enemigo sin esconder su oposición en el terreno de la cultura:

He's read a thousand books I suppose, and for all I know he might even have written a few, but I know for a dead cert, as sure as I'm sitting here, that what I'm scribbling down is worth a million to what he could ever scribble down. (4)⁹

Siempre en el plano de la inteligencia y de la cultura, la representación del dialogismo entre las dos clases sociales que se enfrentan en sus reflexiones lleva a Smith a reivindicarse en varios puntos subrayando su naturaleza de ser humano contra las visiones de los “otros” que parecen poner en duda su dignidad: en el pasaje más explícito afirma “soy un ser humano y tengo pensamientos y secretos y una

oficiales del ejército y diputados; no, los pegaría a todos contra la pared y se les daría, así como ellos hacían con gente como nosotros hace años, o sea, habrían entendido que quiere decir ser honestos, que no lo saben y nunca lo sabrán así que ayúdame Dios Todopoderoso (5).

9 Él habrá leído mil libros, supongo, y, por lo que sé, puede incluso haber escrito algunos, pero yo sé a ciencia cierta, tan seguro como que estoy sentado aquí, que lo que estoy garabateando vale un millón de veces más de lo que él jamás pueda garabatear (4).

maldita vida interior” (4). Pero destaca aún más el hecho de que en varias partes del cuento esta dimensión humana se pone en constante paralelismo con unas referencias a los animales, enfatizando las posibles acusaciones de no-humanidad por parte de las clases superiores o incluso regresando a estas comparaciones ofensivas. En algunas escenas Smith reconoce que él y los demás reclusos son “soltados al campo” como perros (1) y considerados “como caballos de carrera, sólo que no nos cuidan como caballos de carrera” (2). En otras páginas son “ellos” los animales: “presumidos duques con cara de cerdo” y “sargentos-mayores ladrando” (2). Otras contraposiciones en este nivel no humano son asociaciones a animales en varios estados: el narrador habla de criaturas felices en su carrera, como en el frecuente uso de “trotar” (2-4, 17-19, 21, 25), o el paso de “galgo” (20) o “feliz como un perro con la cola de estaño” (3), ambos referidos a sí mismo; por otro lado, traza imágenes de debilidad de su padre moribundo, víctima del trabajo en la fábrica y de los malos médicos provistos por la empresa, comparándolo con un “conejo de indias” y con un “conejo despellejado” (23).

Las reflexiones de Smith no se limitan a subrayar las diferencias culturales entre clases sociales, sino que trazan una hipótesis sobre la televisión como instrumento de dominación cultural de los pudientes sobre los oprimidos. A mitad entre el cuento y la explicación, se describe cómo la llegada del primer aparato televisivo a su casa había abierto a los jóvenes un nuevo panorama de ofertas comerciales y los había incentivado a desear más –y podemos inferir a buscar más dinero en la única forma que conocen, el robo–. Las brillantes y llamativas imágenes que podían ver en la casa por horas, más vivas que aquellas de los comerciales en los periódicos, les abrieron un mundo de tentaciones consumistas (8). También las películas idealizaban la aventurera vida criminal que ya conocían a partir del contexto suburbano de ilegalidad, así como las historias de policías y ladrones movían todas sus simpatías hacia estos últimos, reforzando la idea de oposición y toma voluntaria de un bando en la lucha social entre quien hace la ley y quien la rompe. De ahí la elección de conseguir más dinero con los medios en su poder y el inicio del “trabajo de la panadería”: el episodio que ofrece, en las investigaciones del detective y de su interrogatorio con el sospechoso Smith, el único diálogo

directo de todo el cuento (13-15) entre opuestos, en el que se muestra también una oposición de actitudes arrogantes.

El diálogo directo con *Hitler-face*

Casi perfectamente a la mitad del cuento (13) empieza una discusión que, en las dos páginas siguientes, sigue el esquema sincopado del resto del cuento, con repentinas retrospectivas en la mente de Smith y paralelos con otros recuerdos –entre el policía que investiga el crimen de la panadería y el joven Smith, el cual niega cualquier implicación–. En la descripción se menciona que este “era como Hitler en la cara, hasta en los bigotes a pinceladas, con la excepción de que era de un metro ochenta”. En varias partes del cuento regresa a este personaje con variantes de la comparación: cara de Hitler –“*Hitler-face*” (15)–, el viejo cara de Hitler –“*old Hitler-face*” (17)–, el chico Hitler –“*Hitler Boy*” (17)– hasta un último “Caradehitler” en una sola palabra –“*Hitlerface*” (:19)– en la misma página en donde lo compara con el *governor*, diciendo que al final reconoce más honesto a este último. La conversación nos hace más explícitas las observaciones generales del monólogo de todo el cuento y de los registros lingüísticos que en este se abarcan, reafirmando cierto nivel de consciencia de Smith por el inglés bien hablado y mal hablado: la transcripción del habla del policía es casi siempre correcta; sólo en los momentos en los que este pierde la paciencia e imita la lengua del interrogado, su habla se hace más coloquial y se desvía de la norma del buen inglés. La desviación de la lengua estándar en la frase pronunciada por el policía “*No, it bloody well ain’t*” (13) –cuyo significado sería cercano a un “no, no es malditamente eso”, aunque el matiz no normativo es prácticamente intraducible– es introducida por la precisión de Smith que recuerda cómo los agentes pierden su temple con rapidez y de eso no obtienen nada. Del otro lado de la conversación, Smith reproduce sus mismas palabras, naturalmente agramaticales, con una gran densidad de informalismos y apócopos: la forma popular para “no es” –“*ain’t*”– (13, 14 y 15), y las palabras “Quizás”, “Mitad” y “Rodando” escritas como se pronuncian –“*P’raps*”, “*ha*” y “*rollin*” (14 y 15)– o “algo” en su forma dialectal del Norte –“*owt*” (14).

No sólo la frecuencia de las desviaciones lingüísticas hace evidente la intención de usar el diálogo para demostrar la polarización entre grupos, sino que este mismo recurso lingüístico hace manifiesta la lucha entre “nosotros” y “ellos”, el verdadero tema del cuento que surgió en las primeras páginas a través de las muchas aclaraciones del narrador-protagonista: en los primeros momentos de la conversación, el policía dice de Smith y de su amigo Mike “sabemos que no estaban en la casa”, pero el protagonista comenta en su narración íntima, en una forma de soberbia de revancha, “Ellos siempre dicen ‘nosotros’. ‘Nosotros’, nunca ‘Yo’” (13). La insistencia sobre el tema de la lucha entre grupos es constante; sin embargo, se mueve, a veces incluso rápidamente, desde el eje de la temática explícita del monólogo a los usos de la lengua o de los episodios de contraposición entre personajes. No faltan débiles intentos de reconciliación, pero el juego de roles es más fuerte que la conveniencia: a veces “ellos” son razonables como el policía que le ofrece trabajos sociales a cambio de la confesión y del dinero, pero el diálogo entre las dos facciones no es parte de las reglas implícitas de la sociedad, como ya nos había recordado antes, donde afirma que “ellos no nos ven en los ojos a nosotros y nosotros no los vemos en los ojos a ellos, así es como queda y así es como siempre quedará” (1). En estos términos se expresa el dialogismo en todas las palabras del cuento, del flujo de consciencia a los diálogos reportados, mientras, como veremos, la transposición fílmica necesita crear situaciones para que los protagonistas expresen sus opiniones y expliquen su visión de la realidad.

El dialogismo explícito en la transposición fílmica

Muchas investigaciones¹⁰ han tratado el tema de la transposición fílmica de obras literarias y no es el tema de este ensayo debatir si la adaptación del cuento analizado se ha realizado en una buena o mala adaptación o si el concepto de estas definiciones pueda realmente tener algún sentido en el contexto de los rasgos peculiares

10 Entre otros, merece ser considerado el punto sobre la cuestión de Robert Stam (en Naremore, 2000: 54-76 y Stam y Raengo, 2007) y Latheef (2011).

de los dos medios. Lo que puede verse en varios de estos estudios es que, aun considerando todos los géneros literarios como posibles fuentes para una transposición cinematográfica, la novela encuentra casi siempre un papel privilegiado y en varios casos la transposición fílmica de este género termina siendo *de facto* el único argumento de análisis (por ejemplo en Latheef, 2011 y Stam y Raengo, 2007). Más raramente el cuento es seriamente considerado, pero es interesante el punto de vista de Jakob Lothe que afirma que “con un cuento corto como punto de partida la adaptación puede presentar la trama del texto literario con mayor detalle” (Lothe, 2000: 6).

La película *La soledad del corredor de fondo*, dirigida por Tony Richardson (1962) con el guion del mismo Alan Sillitoe, muestra una serie de interesantes diferencias en la manera en la que pone el mismo tema de la película, no sólo en la forma del desarrollo de la trama, sino en el uso del lenguaje, verdadero tema de este análisis. Desde el punto de vista de la diégesis, la necesidad de transformar el dialo-gismo entre “ellos” y “nosotros” en un plano más visual y de acción se refleja en la eliminación de casi toda la narración homodiegética. El único momento en que una voz sobrepuesta (o *voice over*) a la pista visual funciona como intento de narración en primera persona es en el plano inicial (el *establishing shot*) de toda la película, mientras se puede ver al protagonista que corre sobre una carretera en el medio del campo. Junto con sus pasos rítmicos, este único monólogo de la película introduce la narración con una especie de resumen de diferentes partes del constante monólogo presente en el cuento:

Running has always been a big thing in our family, especially running away from the police. It's hard to understand. All I know is that you have got to run. Running without knowing why, through fields and woods. And the winning post's no end. Even though barmy crowds might be cheering themselves daft. That's what the loneliness of the long distance runner feels like. (Richardson, 1962: 1)¹¹

11 Correr siempre ha sido una gran cosa en nuestra familia, especialmente para escapar de la policía. Es difícil de entender. Todo lo que sé es que tienes que correr, correr sin saber por qué, a través de campos y bosques. Y el poste de llegada no es ningún final. Aunque multitudes chifladas te estén festejando locamente. Eso es como se siente la soledad del corredor de fondo (Richardson, 1962, 1’).

A pesar de ser un discurso introductorio con tonos de literariedad, este pasaje inicial incluye los aspectos coloquiales del cuento, los cuales son recordados con dos palabras informales (“*balmy*” y “*daft*” ambas referidas a los festejos de la multitud que espera al corredor). La soledad a la que hace referencia no es un elemento ajeno diferente en cuanto es expresado en el texto original de Sillitoe, sino que aquí está escenificado en forma de un valor más metafórico: al contrario, en el texto, el panorama alrededor del corredor es recordado en un pasaje en particular (19) en el que hace referencia al contexto real de los que está viviendo el protagonista, la soledad del corredor entre los bosques. Si existe un valor simbólico en el pasaje del cuento esto es dejando al lector en su fase interpretativa, mientras que la película, en su presentación en forma de monólogo, invita más explícitamente, parece, hacia una visión global del significado profundo de la soledad del corredor en el medio del paisaje.

Por lo que tiene que ver con el lenguaje empleado por los protagonistas de la película, además de un claro recurso a un acento característico, se puede ver que, lo que en el cuento era una oposición entre dos extremos, ahora, en la adaptación cinematográfica, se presenta en una división en tres niveles. En el medio entre los dos mismos polos presentados en el cuento se colocan ahora los ayudantes del reformatorio, los cuales, a pesar de encontrarse al servicio de los pudientes, hablan con ciertos deslices hacia la informalidad que recuerda sus humildes orígenes y en medio de una gramática y pronunciación bastante estándar insertan palabras como “*wack*”, “*cor*”, “*mate*” y “*lad*” (2’-4’). Como se puede imaginar, el lenguaje de los pudientes se ejemplifica (4’30”) en el habla perfecta del *governor* que desde el inicio habla primero a un asistente –irónicamente llamado “jefe”– que grita a los reclusos por él, y luego a los presos a quienes hace una presentación de su establecimiento. Aquí Colin Smith –nótese que a diferencia del cuento ahora el protagonista tiene nombre completo– se da a conocer directamente como rebelde: a la pregunta “¿Cómo te llamas?”, responde “Smith”, pero a la intervención del “jefe”, “Di señor cuando hablas al *governor*”, este toma la ocasión para burlarse y responder, “señor Smith”.

Sin embargo, el tercer nivel, el del habla popular, logra mantenerse central, aunque no puede más, una vez eliminada la centralidad

del discurso en primera persona, ser la base de toda la narración como en el cuento: es en los acentos y las desviaciones de la norma donde los jóvenes criminales pueden expresar su identidad, en los muchos pasajes en los que hablan entre ellos, con tonos y registros locales, ritmos rápidos y matices agramaticales. Por ejemplo, en la apresurada pronunciación de locuciones con fuertes rasgos de nexos figurativos, como en la oración “altavoz tamaño de pinta, ocupense pronto de él” (“pint-sized loudmouth, soon take care of him” 4’25”). También se presentan contrastes geográficos ausentes en el cuento original, como en el primer diálogo de los rehenes sin autoridades al pendiente, en el que se muestra un choque entre un hablante de Cockney (de la periferia de Londres) y un chico de Liverpool que están a punto de estallar en una pelea tan sólo por declararse el uno de procedencia diferente del otro (7’40”).

En la versión fílmica, la trama surge de las muchas retrospectivas –que en la carrera final se vuelven repetidas y convulsas, creando un espejismo con las últimas páginas del cuento– las cuales proyectan por largos momentos el espectador en la vida pre-reformatorio del protagonista. Por lo que tiene que ver con las opiniones y las actitudes de Smith, muchas escenas parecen ser construidas para que este exprese, frente a otros personajes, un turno de palabra con contenidos cercanos al monólogo narrativo del cuento: la ocasión de diálogo sucede gracias a las figuras presentes en el texto original y a las nuevas figuras que enriquecen la dimensión explícita del dialogismo y la llevan a múltiples niveles. Por ejemplo, una nueva figura del oprimido que colabora con los opresores aparece en el personaje de Stacey (6’20”), presentado desde el inicio como un buen corredor y un ejemplo de recluso a quien los nuevos huéspedes del centro (y Smith) deberían imitar. Poco después (8’15”) es Smith quien le pregunta provocativamente si no es el asistente del *governor*. Su respuesta, “ellos tienen la mano con el látigo”, permite a Smith desatar el mismo monólogo, “si tuviera yo la mano con el látigo...”, del cuento (Sillitoe, 1959: 5).

Como se anticipó anteriormente, también “ellos” están matizados en niveles diferentes y de una forma más completa, así que lo que en el cuento aparece tan sólo con las palabras “el cuatro-ojos de bata blanca que me hizo muchas preguntas” (11) parece corresponder al Mr. Brown de la película, un psicólogo de ideas progresistas que acaba de

llegar al centro y es introducido por el Governor que le dice “que nos considere a nosotros de la vieja generación como pasados de moda [...] no es para sorprender después de todas las nuevas teorías alocadas de las que están repletos” (Richardson, 1962, 7’18”).

La construcción diferente del lenguaje afecta también la construcción de la narración, y lo que en el texto original aparece como un bloque monolítico de intenciones desde el inicio, en la película demuestra una especie de proceso de elaboración del plan final del Smith. Es con la llegada al reformatorio del amigo Mike (1h 25’) que este personaje descubre que el protagonista está haciendo felices a los jefes del establecimiento corriendo para ellos –haciéndoles pensar que ganará una copa para ellos-. Mike le pregunta a Smith “¿De qué jodido lado estás ahora?”; Smith no responde, y contestan los demás diciendo que ahora él es el nuevo chico de ojos azules del *governor* (1h 27’), como una vez lo era Stacey. La mirada de un Smith callado comiendo parece adelantar un debate interior que –a diferencia del cuento– no conocemos, y esta frase, como otras de la película, regresarán a la mente del espectador en el final (1h 36’), a pocos metros de la línea de llegada de la carrera.

Las elecciones de construcción de la trama que separan el texto original del filme son varias, aunque no todas agregan o cambian aspectos al valor dialógico de la historia:¹² un curioso ejemplo de una interpretación social diferente es el hecho de que la carrera final del filme no es contra otros reformatorios, sino contra chicos de una escuela privada con uniformes blancos, cara limpia y un acento de alta sociedad que los reclusos no pueden evitar de parodiar. Pero la oposición evidenciada no es con los coetáneos ricos sino en contra del sistema: a los chicos de la escuela rica no se les permite fumar y

12 Una consistente parte de la película (20’25”-25’30”, 56’-1 h 04’ y 1 h 20’-1 h 22’) desarrolla una trama secundaria que no se encuentra en el cuento: se trata de varios robos de Smith y su compañero Mikey, en particular del robo de un automóvil y de cómo usan este y el dinero de otros robos para seducir dos chicas que conocen en la calle. En la segunda parte vemos a las chicas, después de un robo más, salir con ellos para un pequeño viaje. En el cuento algo parecido es reducido a un sueño que Mikey y Smith proyectan al futuro, después del trabajo de la panadería: “en unas semanas [...] agarramos a dos putitas que nos darán lo que son capaces de dar”. En ambos casos, pasado real o futuro esperado, se trata de un interesante retrato de las relaciones de los *out-laws* con el otro sexo, para los cuales no existe profundo amor, sino compañía recíproca y trucos para conquistar basados en pertenencias materiales.

si los encuentran reciben punición corporal en la espalda. De ahí la pregunta: “¿y pagan para esa escuela?” “bueno, eso lo hacen nuestros padres” (1h 28’).

Aparece entonces en la película que el enfrentamiento de clases, evidente en más situaciones y menos palabras viscerales que en la narración directa, se presenta a un nivel socialmente más complejo, pero al mismo tiempo menos abiertamente conflictual. Los “nosotros” y “ellos” son más matizados en niveles diferentes con “*out-laws*” colaboradores de las autoridades –Stacey– “*in-laws*” de buenas intenciones –el psicólogo– e hijos de buena familia víctimas, en el presente, de represiones peores que las de los reclusos. Se encuentran de los dos lados buenas intenciones y formas de opresión, hasta que el mismo Colin Smith de la película puede parecer menos agresivo y rencoroso que el narrador del cuento. El filme, de hecho, no hace ninguna referencia al regreso a la vida criminal, sino que termina con la carrera y con la vida regular de los presos en el establecimiento correccional, con la idea de que cada quien mantiene su papel como la sociedad se lo ha otorgado.

Si, por un lado, la transposición parece suavizar la polarización del cuento y aceptar la presencia de muchas formas de contraste, compromisos, aceptación y niveles sociales, edulcorando así parte del retrato dialógico a través de episodios y personajes de varia naturaleza, por el otro, la misma película presenta momentos, totalmente inéditos con respecto al cuento en los que, a través de recursos y construcciones contrastivas específicas del medio, se subraya el valor coactivo de la sociedad en la que se mueven los personajes, como, por ejemplo en la escena en la que los presos cantan al unísono un himno nacionalista-religioso mientras se ven pasajes de la actividad represiva del reformatorio (43’).

Conclusiones

Bajtín ha demostrado largamente cómo las tensiones entre personajes a partir de su uso de la lengua está constantemente en la narración del texto literario, demostrando los contextos sociales y culturales de pertenencia y dando una dimensión fundamental a las tensiones de la trama. A pesar de la atención particular que en sus estudios ha dado

al género novelesco y al discurso directo, recordamos aquí también la posibilidad –incluida en su misma obra– de extender sus observaciones a través del cuento corto y del relato narrado en primera persona. Las observaciones sobre una versión fílmica con guion del mismo autor a partir de un texto original con estas características de brevedad y narración homodiegética ha permitido observar un término más para la comparación de cómo el contexto social inglés de finales de los 50 e inicios de los 60 puede ser representado con vivacidad y alternancias de los registros lingüísticos y acentos, aunque entre los dos medios implica elecciones narrativas en varios casos de tipo diferente.

En los dos tipos de lenguaje del cuento de Alan Sillitoe –la narración personal y el discurso directo– se presenta claramente la voluntad redundante de subrayar la existencia de dos frentes en el conflicto constante que sucede en el seno de una colectividad, los pudientes contra los oprimidos, así como se insiste en el sentido de pertenencia del protagonista a su clase social. La oposición entre “nosotros” y “ellos” se encuentra en las formas del lenguaje, y termina con el recurso a la creación de un neologismo como “dentro de la ley” en contraste con los “fuera de la ley”. El efecto es muy poderoso, pero, más allá de las formas explícitas, el uso constante de polarizaciones entre los dos frentes parece desarrollarse en el lenguaje mismo de Smith, en las formas de expresión de lo que él mismo es –su lado informal, totalmente sincero y espontáneo–, en contra de lo que lo que la escritura narrativa le impone –el género textual con sus reglas– y nos hace evidente la tensión del papel del rebelde, cuya condición en la sociedad es siempre vinculada a reglas que no logra aceptar, en cuanto producto de procesos decisionales ajenos, a los que ya sabe que no tendrá acceso en ningún momento.

El estudio de la adaptación fílmica nos señala una versión de los contextos comunitarios que, aun siendo más compleja –incluyendo ambiguas posibilidades¹³ de formas de colaboración entre clases y ciertos paralelismos entre reclusos y chicos de una escuela privada–, parece perder parte de su violencia expresiva en su narración visual con

13 Recordemos, por un lado, que el personaje de Stacey colabora con los del reformatorio, pero será quien huirá de este y recibirá un castigoejemplar. Por otro lado, el psicólogo nunca tiene la fuerza de ejercer ninguna acción de mejora ni en las condiciones ni en un posible proceso de recuperación moral de los reclusos.

respecto a la primera voz y a la diégesis más concentrada en el desarrollo del retrato de la condición del protagonista, en su versión literaria, mientras parece encontrar una temática más en el ambiguo valor de la imposición de la disciplina. Queda entonces un retrato de mayor extensión temática, pero de menor intensidad emotiva, con respecto al desarrollo dialógico de los lenguajes y registros del texto literario.

Más allá de las posibles interpretaciones que se pueden asociar a los varios niveles temáticos y a las técnicas narrativas empleadas, el análisis ha permitido aclarar una vez más el valor de los conceptos de dialogismo y heteroglosia como métodos de análisis de los conflictos sociales, y de los sentimientos de inclusión/exclusión en los mecanismos de las instituciones. Si bien el papel del dialogismo en la narración literaria y filmica ha sido tema de muchos estudios y las observaciones de Bajtín han sido empleadas prolíficamente en muchas direcciones diferentes, este estudio ha tratado el tema de los rasgos dialógicos y de las propiedades transpositivas a partir de cuentos cortos y, al mismo tiempo, ha registrado cierta escasez de ejemplos de investigaciones sobre el tema, tanto en los elementos bajtinianos como en el papel de este género literario en cuanto fuentes de inspiración para operaciones de transposiciones filmicas.

Referencias

- Bakhtin, Mikhail (1981). *The Dialogic Imagination. Four Essays*. Trad. Caryl Emerson y editado por Michael Holquist. Austin: University of Texas Press.
- (1984). *Problems of Dostoevsky's Poetics*. Trad. y editado por Caryl Emerson. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Goyet, Florence. (2014). *The Classic Short Story, 1870-1925: Theory of a Genre*. Cambridge: Open Book Publishers.
- Hirschkop, Ken (1986). "Bakhtin, Discourse and Democracy". *New Left Review*, vol. 160, 92-113.
- Hirschkop, Ken y David G. Shepherd (eds.) (1989). *Bakhtin and Cultural Theory*. Manchester: Manchester University Press.

- Kraemer, Marcia, Adriana Dias y Maria Alba Prefeito (2012). *Discourses Unveiled: a Study of Dialogic Movements in Contemporary Short Stories*. Paraná: Universidade Estadual de Londrina.
- Latheef, Sajid A. (2011). *Screening the Text: Adaptation and Appropriation in the Films of Akira Kurosawa and Francis Ford Coppola*. Kerala: University of Kerala. <http://shodhganga.inflibnet.ac.in/handle/10603/4379?mode=full>
- Lothe, Jakob (2000). *Narrative in Fiction and Film. An Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Lothe, Jakob, Winther, Per y Hans Skei (eds.) (2004). *The Art of Brevity: Excursions in Short Fiction Theory and Analysis*. Columbia: University of South Carolina Press.
- Reisz, Karel (1960). *Saturday Night and Sunday Morning*. Reino Unido: Bryaston Films / British Lion Ltd. 89 mins.
- Richardson, Tony (1962). *The Loneliness of the Long Distance Runner*. Reino Unido: Bryaston Films / British Lion Ltd. 104 mins.
- Sillitoe, Alan (1959). *The Loneliness of the Long Distance Runner*. Londres: Random House Books. <https://archive.org/download/AlanSillitoeTheLonelinessOfTheLongDistanceRunner/Alan-Sillitoe-The-Loneliness-of-the-Long-Distance-Runner.pdf>
- Stam, Robert (2000). “Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation”. *Film Adaptation*, James Naremore (ed.). New Brunswick: Rutgers University Press, 54-76.
- Stam, Robert y Alessandra Raengo (2007). *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. Hoboken: Wiley- Blackwell.
- Vice, Sue (1997). *Introducing Bakhtin*. Manchester: Manchester University Press.
- Whitworth, Michael H. (2010). *Reading Modernist Poetry*. Hoboken: John Wiley & Sons.

Gretel y Hansel: notas para una aproximación ecogótica

Roberto Domínguez Cáceres
Tecnológico de Monterrey, CDMX

Resumen

El propósito de estas líneas es ofrecer una reflexión sobre algunos aspectos de la representación de la naturaleza en la adaptación contemporánea de cuento infantil tradicional “Hansel y Gretel”, tal como aparece en la película *Gretel y Hansel* (2020). Centraremos nuestra atención primero en algunos conceptos de la ecocrítica, luego de la visión ecogótica de la naturaleza, para finalizar con un comentario crítico del filme en aspectos de la representación de la naturaleza y una nota sobre los miedos y la mención del conocimiento en los personajes femeninos.

Palabras clave: gótico, naturaleza, bruja, miedos, ecología

Abstract

The purpose of this work is to offer a reflection on some aspects of the representation of nature in the contemporary adaptation of the traditional children’s story Hansel and Gretel, as it appears in the film *Gretel and Hansel* (2020). Let us first focus our attention on some concepts of the critical echo, after the echogothic vision of nature to end with a critical comment on the film on aspects of the representation of nature and a note on fears and the representation of knowledge in female characters.

Keywords: gothic, nature, witch, fear, ecology

El espacio natural

La atención en la figura de los personajes, en las historias, sus acciones, sus representaciones y codificaciones, a lo largo de los años, ha enturbiado nuestra visión y atención al área en que se desarrollan esas acciones: el espacio. Desde hace varias décadas, el giro espacial que propuso Henri Lefebvre (*La producción del espacio*, 1974) permitió estudiar las condiciones físicas o la arquitectura como medio intrínseco al desarrollo de una trama narrativa. Una lectura contemporánea de los postulados de Donna Haraway (2019) con respecto a la urgente necesidad de cambiar la perspectiva de cómo entendemos nuestras relaciones con lo demás, con lo no humano, nos lleva a repensar qué es lo humano y cómo nos figuramos en relación con el resto del mundo denominado por el capitalismo de extracción como “el medio natural”.

El extrañamiento contemporáneo de todo aquello que hemos naturalizado, que hemos tomado por sentado o hemos asumido como pasivo o inerte, promueve una forma de vernos en relación con el denominado “mundo natural”.

En Occidente, una larga tradición tejida como una serie de representaciones complejas que abarcan desde la animación de la tierra, los animales, las plantas, las piedras, perpetuó algunas nociones para narrar la presencia de otros seres y sustancias ordenados jerárquicamente en reinos o dominios, en cuya cúspide está cierta clase de humano y en la sima, los seres inanimados, los minerales, los animales. En las antiguas tradiciones de los pueblos originarios, las relaciones entre los humanos y lo denominado como natural son muy distintas, desde cómo se concibe un cerro entre los “ayuuk” o mixes (Castillo Cisneros, 2016: 134)

Dada la polisemia del término “ecología”, consideramos conveniente dar una definición. Según *La Revue de livres pour enfants* (1992), ‘ecología’ “procede del griego ‘oikos’ que significa casa. Fue creada por el biólogo alemán Ernst Haeckel en 1866 para darle un nombre a la rama de la biología que se ocupa de la relación entre los organismos vivos y su entorno de vida” (Laso y León, 2010: 342). Hay que recordar que la preocupación del hombre por el medio ambiente es anterior a la aparición de la palabra y a la organización de la ciencia, pues “ya en el siglo XIII la sobreexplotación del bosque como fuente de

combustible o de material para la construcción inquietaba a algunos contemporáneos” (343). Los autores revisados nos advierten que es necesario distinguir su dimensión política de su dimensión científica. Para Anna Gasol, ecología recoge “tanto el estudio de una población concreta, como el estudio de comunidades, el estudio de un hábitat concreto o ecosistema y el estudio del conjunto de lugares habitables en la tierra (biosfera)” (343). Este campo de estudio apareció en el siglo XX basado en la observación del impacto de las actividades humanas en el planeta. Son numerosas las organizaciones y los movimientos sociales, a lo largo de más de cinco décadas, que han colocado este discurso en el plano relevante que tiene hoy.

También hoy reconocemos que es indispensable cambiar el discurso sobre el ecosistema en que interactuamos si queremos conservarlo. La ecoliteratura ha puesto a nuestra disposición, desde hace varios años, otras formas de analizar la representación de lo natural, no para dominarlo y aprovecharlo, sino para comprender el lugar que tiene la naturaleza como categoría de análisis literario. Por ello recurrimos a la crítica ecológica aplicada a las representaciones narrativas. Entenderemos la *ecocrítica* o la *crítica ecológica* como:

[...] el estudio de las relaciones entre la literatura, la cultura y el medio ambiente –relaciones entre seres humanos y su entorno expresados en las manifestaciones culturales [...] escuela crítica literaria que analiza la representación de las relaciones entre seres humanos y el medio ambiente. (Valero Garcés, en Flys Junquera, 2010: 372)

Retomamos la idea acerca de la importancia actual que tienen los estudios críticos literarios, en especial de narrativa, pues al análisis del lenguaje en diversas representaciones culturales es clave para la comprensión de nuestro impacto en una crisis medioambiental. La narrativa del consumo consciente, la ilusión de opciones de consumo más o menos nocivas para el medio, la politización de los acuerdos en el cambio de energías fósiles por las denominadas verdes o renovables nos rodea con palabras y fórmulas pero no llega a coincidir con acciones concretas, pues es rápidamente aplazada por una maquinaria de incentivos al consumo masivo. Esto incluye el visionado en plataformas de historias distópicas, catastrofistas, bélicas, profundamente

instaladas en la lógica del mercado masivo de consumo de series que aprovechan la crisis que provoca el consumo para originar más producción económica.

En lo anterior hay una paradoja cuyo estudio rebasa los límites de este trabajo, pero debemos mencionar al menos que toda narrativa que presenta una relación de dominación, extracción o abuso de los recursos en beneficio de algún grupo o que asume el paisaje como ajeno o como meramente escenográfico, no abona en el cambio de conciencia sobre cómo entendemos las relaciones entre lo humano y lo no humano.

Demasiado frecuentemente nos deslindamos de esta responsabilidad asumiendo un cambio de hábito de consumo, el apoyo a alguna campaña de racionamiento, participando de un discurso que valore otros aspectos de la relación entre consumo y sobrevivencia, evitando el desperdicio de ciertos materiales, por mencionar algunas acciones. Pero debemos considerar que un cambio de conciencia demora y se aplaza con cada reiteración de un prejuicio antropocentrista. Si empezamos a revisar cómo las historias que consumimos nos señalan una pauta sobre lo que consideramos dado ahí para nuestro aprovechamiento y sobrevivencia (la naturaleza) y ponemos en marcha nuestra solidaridad para con lo demás, podremos avanzar más rápido hacia un cambio de hábitos. Luego de una larga temporada en que se promueve una reticencia a creer en el calentamiento global, la huella de carbono, las emisiones de gases, la contaminación de mantos acuíferos y marinos, parece sensato volver la atención a la manera en que nos relacionamos con estos fenómenos.

Donna Haraway (2019) sostiene que es necesario seguir los procesos de extrañamiento para descentrar lo humano como vector del análisis de todo lo demás. Nos propone ir más allá de la perspectiva espacial y ver lo otro como agente coordinado con lo humano, no como dependiente o como trasfondo.

Por otro lado, la ecocrítica, que abordaremos más adelante, ha atendido el análisis puntal de las representaciones de elementos del “medio ambiente”, la presentación de la dependencia y el abuso de recursos naturales que se siguen considerando “a disposición” de las necesidades humanas. El capitalismo de devastación de los dos siglos anteriores se revisa como causa última y primera del lamentable

estado de precariedad de la mayoría de la población mundial. El daño al medio natural, la sobreexplotación y sustracción de materias para nuestra sobrevivencia nos condena a un futuro de precariedad y escasez. La naturaleza exhausta, los suelos agotados, los desplazamientos a las ciudades, la pérdida de saberes para cuidar, cultivar y conservar la tierra, entre otros muchos factores, han provocado que, para el lector urbano, la naturaleza sea “lo otro” atemorizante, escaso, hostil; incluso, al que no se conoce, no se estima y, por lo tanto, resulta muy complicado de cuidar.

De unos años a la fecha, reunidos en torno a qué hacer con el cuidado del medio, de los recursos y de cómo nos narramos en este mundo, algunos estudiosos de muy diversas disciplinas han construido lo que hoy denominamos la *ecocrítica*. Por su parte, otros estudiosos han unido lo anterior con los estudios góticos en lo que se ha denominado ecogótica, que trata de las representaciones de la naturaleza como alteridad, como representación de los miedos y temores que se encierran en una condición de vulnerabilidad del individuo frente a la naturaleza, con respecto a un sujeto que depende de ella, pero que no la entiende, que la teme. *Grosso modo*, se entiende como una especie de ecofobia y también de aquellos que promueven otros entendimientos de lo natural, a través de reaprendizajes, rescate de saberes, cambios de hábitos de consumo, etc., que entenderíamos como amigables con el ambiente o incluso ecológicos.

Como en cualquier discurso que se ofrece al consumo, hay versiones simplistas, casi caricaturas en cierto modo, en el que algo se pinta de verde para hacerlo pasar por ecológico. A este fenómeno de nuestros tiempos se le llama *greenwashing*, o darle un baño de verde a algo para hacerlo pasar por amigable con el ambiente o consciente de la vida y la conservación del denominado medio natural. *Greenwashing* refiere a una “práctica o estrategia de mercadotecnia que emplean algunas compañías, y que consiste en mostrar a la audiencia que son respetuosos con el medio ambiente a la hora de presentar sus productos o servicios” (Peiró, 2021: párr. 4). En cambio, el denominado giro ecológico en los estudios críticos, la ecocrítica, nos advierte seriamente que toda representación de las relaciones entre la naturaleza y la acción humana es importante y debe ser cuidadosamente calibrada. Aquí pretendemos dar una visión más amplia de la relación entre el

medio natural en que aparece representada una historia –un cuento infantil adaptado al cine– y qué podríamos hacer para comprender mejor nuestra relación con los aspectos que intervienen en la configuración de la historia.

La naturaleza en el centro del paisaje

La naturaleza, hemos supuesto, está en todas partes, creemos verla tan menudo que se ve (o no) como algo mundano y omnipresente, que de tanto verse es invisible. Pensemos en el uso reciente que hemos dado a “naturalizar algo” para decir que en las relaciones establecidas por el orden heteropatriarcal lo natural está expuesto para ser beneficio de alguien, que plantas y animales nos sirven, que valen en tanto son explotados para nuestra sobrevivencia. Pues dado eso, hemos naturalizado el medio ambiente. Basta recordar las etapas de la historia, el “progreso” de la humanidad desde nuestros primigenios antepasados que fueron recolectores y cazadores, usuarios, pues, del mundo natural, al cual fueron “domesticando”, con la agricultura, los animales de corral, etc. Desde siempre, la naturaleza aparece construida constantemente en nuestros discursos como lo Otro: salvaje, peligrosa, excesiva, impredecible, disruptiva, caótica, tentadora, sobrenaturalmente poderosa y, quizás lo más inquietante, se la anima, es decir, se la humaniza para tratar de entenderla. Así, no la conocemos en tanto ella, sino traducida a lo humano, a nuestros términos y desde nuestros intereses. La naturaleza, explicada de tal manera, es un repositorio pasivo de recursos para ser explorados, en un sentido, y por algunos, en otro. Además, al ser considerada como distante de lo humano, su contraste, frecuentemente se la representa como una amenaza para nuestras propias definiciones de humanidad.

Lo humano ahora está siendo estudiado desde nuevos ángulos, colocado ya no en el centro de gravedad de los sistemas de sentido, sino como un elemento más que forma parte de un complicado sistema de relaciones de depredación o de sobrevivencia (Haraway, 2019). Así, es posible ver en los estudios de ecocrítica que la comprensión está íntimamente relacionada con la representación. Cómo nos entendamos en el mundo depende de cómo seamos capaces de re-narrarnos en él,

y en ello se apunta en la mirada ecocrítica, que estudia las relaciones entre representación de “la naturaleza, el paisaje, el territorio, el ecofeminismo, la justicia medioambiental” (Flys Junquera *et al.*, 2010: 85), entre otros asuntos

Pensemos que la representación del espacio natural ha acompañado siempre las narrativas; unas veces aparece como el dónde de la historia de los humanos, otras como la consecuencia de acciones divinas, otras más como resultado de misterios o fuerzas superiores que interfieren con las acciones de los hombres. Recordemos la estrecha relación de los elementos naturales en la composición de cualquier mitología, teogonía o religión que recogen y tejen apretadas relaciones entre sentimientos humanos y la naturaleza. Seres divinos con representaciones zoológicas o vegetales, se cuentan entre los más antiguos vestigios de narrativas de la especie humana.

La representación de la naturaleza en una obra narrativa puede llevarnos a clasificaciones o géneros: las bucólicas, las églogas, lo pastoril, los ciclos dramáticos son el antecedente de convenciones contemporáneas como las películas o novelas de catástrofes. La relación entre el poder y las “fuerzas” naturales ha dado la figura del dios como todopoderoso que la controla o el humano que las sufre. En su estudio ya clásico, *Anatomía de la crítica* (1957), Northrop Frye precisa que los personajes de un drama son clasificables según sean superiores o bien inferiores a la naturaleza o a los seres humanos. En concordancia con diferentes escuelas de pensamiento que convergen en su visión, Frye propone que el *logos* humano es superior en tanto domina y domestica el agreste mundo salvaje, cuya fuerza es un medidor de la valentía, la fuerza, el tesón del héroe. Así en ese momento y por muchas décadas, la naturaleza se entendió y estudió, desde el punto de vista literario, sólo como escenario, como causa o como motivo recurrente, pero no se la consideraba objeto de estudio literario en sí misma.

Hacemos esta mención porque últimamente, con las noticias sobre el cambio climático, los modos y sentidos de las representaciones, o si se quiere antes de eso, de las menciones en medios masivos de eventos o fenómenos “naturales”, los dibujan como fuerzas devastadoras que dañan la vida “civilizada” en forma de aluviones, inundaciones, sequías, incendios forestales, tsunamis, temblores o erupciones.

Por otro lado, se presentan imágenes de la naturaleza “herida” por la extracción, el consumo en masa, la explotación de campos de cultivo, la deforestación, los desechos indestructibles y muchos ejemplos más de la huella humana. ¿Qué papel juega en este escenario la narrativa? Consideramos que es un modo reflexivo para pensar nuevos modos de acceder y comprender el mundo, el territorio como una realidad con agencia y a la que debemos responder por nuestros actos.

Otro significado de gótico

Avanzando en ese sentido, presentaremos aquí una breve mención de estudios literarios que entienden el paisaje como una expresión de la naturaleza en un sentido “gótico”, es decir, que estudian o indagan los motivos del extrañamiento, incluso el desinterés, el desprecio o la fobia a lo natural, por desconocimiento. Nos referimos a la crítica literaria ecogótica como aquellas aproximaciones al estudio de las representaciones ominosas de lo natural, que proponen considerar viejas y nuevas historias acerca de la naturaleza de una manera que desafíen nuestro obtuso sentido de (auto)encierro humano, en el que este es lo opuesto a lo primero: la ecogótica propone estudiar la naturaleza que se imagina como una amenaza, entendiendo esta como una manifestación del miedo, de lo desconocido que involucra una relación de peligro anidado en lo natural porque en ese mundo “salvaje”, no domesticado, habita la idea de la naturaleza como un agente empeñado en venganza de quienes tratan de dominarla.

El término “gótico” se utiliza en los estudios ecogóticos como una abreviatura adecuada y maleable para todo lo que se relaciona con el miedo. El gótico ahora está comenzando a invadir la forma en que Occidente entiende y experimenta los efectos siniestros del cambio ambiental. ¿Hay en las narrativas contemporáneas de la naturaleza como amenaza elementos góticos? Desde narrativas científicas hasta informes de los medios, estudios de casos psicológicos hasta compromisos filosóficos, donde los eventos y fenómenos ecológicos, climatológicos y geológicos se articulan continuamente a través de numerosas reiteraciones de monstruosidad, “espectralidad, extrañeza, sublimidad, distopía, muerte, desplazamiento, desintegración,

decadencia y, en última instancia, miedo” (Parker y Polland, 2019: 6); es decir, podemos afirmar que la naturaleza está siendo presentada como un espacio que provoca amenaza, que provoca miedo, como un espacio gótico.

Parece que el conocimiento y los encuentros con la transición ambiental causada por el hombre se expresan cada vez más en términos vinculados a un léxico netamente gótico. Algunas historias contemporáneas de horror indican algo mucho más siniestro e inquietante: desde la crisis climática y el colapso de los hielos hasta la extinción masiva de especies y los microplásticos que habitan nuestros cuerpos, las representaciones góticas de la naturaleza parecen haberse deslizado, sin invitación, a la realidad mientras estábamos ocupados haciendo otros planes.

Gran parte del miedo y el deseo que satura el gótico proviene del desdibujamiento de las distinciones y la destrucción de los dualismos entre lo que consideramos totalmente “humano” y lo considerado “naturaleza”. Una naturaleza con agencia no pasiva es amenazante en sí misma; algo vengativo que puede llegar a ser verdaderamente espantoso; para Parker y Poland, en “la imaginación cultural, la Naturaleza (con mayúsculas), siempre ha engrandado miedo, asombro y fascinación” (2019: 7).

Estudiar la naturaleza en clave gótica pone en relieve cómo las culturas de todo el mundo y a lo largo de los siglos han imaginado el “lado más oscuro de la naturaleza” (Hillard, 2019: 29). También revela las formas en que algunos escritores utilizan conscientemente los espacios oscuros y las figuras ominosas para dar cuenta, desde una personalísima perspectiva, de las múltiples ansiedades que acompañan la actual crisis ambiental. Debemos entenderla como una crisis de la naturaleza material, una crisis de la humanidad y lo que significa ser humano, una crisis de significado, de conocimiento y, sobre todo, una crisis de omisiones, de retrasos en la procuración de soluciones de largo alcance.

Crisis es cambio. ¿Podrá cambiarse el modo como nos entendemos en la naturaleza a estas alturas del daño que hemos ocasionado? ¿Estaremos a tiempo de revertirlo? Posiblemente no hay respuestas sencillas a estas preguntas, pero sí creemos que la vuelta a la naturaleza que ofrece la ecogótica promete una relación más horizontal

entre lo humano y lo no humano. Decimos esto porque la naturaleza, como un todo, es esencial para el punto de vista gótico, pues el ambiente es importante en términos de dónde suceden las cosas y además en términos de cómo acontecen. Podemos considerar que el mundo natural, como personaje animado, como escenario y como agencia, es uno de los temas más “prometedores” de la imaginación gótica. Recordemos que si los cimientos del gótico se encontraban en el traspaso de fronteras: entre el bien y el mal, entre el blanco y el negro, entre los vivos y los muertos, y entre lo salvaje y lo civilizado, entre lo comprensible y lo esotérico, la ecogótica nos permitirá explorar las relaciones entre lo que consideramos lo humano y lo natural como complementarios (Estok, 2019: 33).

El interés de los estudios de la naturaleza en clave gótica, es decir ecogótica, está puesto en entender que los humanos estamos inevitablemente enlazados con el entorno natural; que somos seres rodeados, interconectados y, a veces, acechados por ese otro no humano que a menudo se manifiesta con una fuerza agente que desafía la propia capacidad de los humanos para dar forma a nuestro mundo (Estok, 2019: 50).

La imaginación gótica del siglo XIX, expresada en numerosa novelas y relatos, aprovechó la naturaleza como escenario del asesinato y el desplazamiento de los pueblos indígenas, de la opresión de las mujeres, los niños y las clases bajas y, por supuesto, los horrores de la esclavitud. ¿Cómo podríamos releer la novela naturalista sin considerar ahora estos tópicos? ¿Cómo sería por ejemplo releer *Guerra y Paz* de León Tolstoi (1867) poniendo el énfasis en las figuras que aluden al clima en historia? ¿Dónde o cómo consideraríamos el valor, el heroísmo de ciertos personajes con esta perspectiva? ¿Cómo volver a obras como *Corazón de las tinieblas* de Joseph Conrad (1899) sin aludir ahora a estas relaciones que se nos descubren? La visión ecogótica que aludimos resalta los horrores humanos y cómo terminan por entintarlo todo a su paso. El horror no es provocado por un monstruo o un misterio (solamente), sino por la relación de opresión de unos contra otros, en el caso de Conrad, la devastación colonial, el esclavismo. Cada nuevo conjunto de ideas para leer en las narrativas nos permite construir una nueva forma de entendimiento a partir

de los modos de representación, si bien no totalmente novedosa, sí muy estimulante.

En las primeras dos décadas del siglo XXI, el tema de la violencia contra las mujeres, las minorías raciales, culturales o sexuales, los saberes situados, el territorio, el capitalismo de devastación se representan en estrecha relación con un mundo natural que también ha sido victimizado por lo humano. El monstruo es el hombre blanco ilustrado, el donante del progreso, el civilizador, el consumidor de cualquier cultura. La deforestación, la caza excesiva y la agricultura insostenible, junto con otras innumerables formas de gestión miope de la tierra, han degradado para siempre la integridad ecológica del continente. Combinadas con su costo humano, estas prácticas sitúan el mundo natural como un cementerio para las víctimas del trauma social y ambiental, para quienes sufren los continuos abusos de la humanidad contra la tierra y sus habitantes. Humanos y no humanos por igual, han engendrado una cultura obsesionada con, y temerosa de, un mundo natural a la vez monstruoso y monstruosamente agraviado.

Por lo anterior, es preciso decir que la noción de lo gótico ha permeando la manera en que las narrativas en cine de catástrofes, series distópicas o documentales educativos entienden y experimentan los efectos siniestros de lo humano sobre el planeta y, por lo tanto, de las irreversibles consecuencias del cambio climático; recordemos que “monstruosidad, espectralidad, extrañeza, sublimación, distopía, muerte, desplazamientos, desintegración, decadencia y finalmente, miedo” (Parker y Polland, 2019: 6) son el tono que prevalece en las representaciones. No obstante, en todo esto extrañamos un sentido de propuesta, de *mea culpa* propositiva y notamos que lo que se aprecia es un regodeo en provocar miedo, en una exhortación no al cambio de hábitos de consumo, sino a una ominosa continuidad sin posibilidad de salvación. Por eso proponemos que hablar de lo gótico es decir algo referente al miedo, referirnos a lo *ecogótico* implica el miedo con el que nos aproximamos a lo natural en el presente, estado de crisis ecológica, en la inminencia de más y más devastadores fenómenos naturales.

De un modo paulatino, la naturaleza dejó de ser el paisaje del encuentro con alguna esencia positiva y pasó a ser una especie de paisaje de miedo, enfatizando el vínculo explícito entre los espacios

naturales y el terror. Estos paisajes del miedo enfatizan el aislamiento y la naturaleza, evocando vulnerabilidad, exposición e inseguridad. En ellos, la naturaleza parece hostil, indómita y amenazante: la oscuridad y la energía negativa apenas contenida refuerzan atmósferas de extrañamiento o miedo. También estos paisajes se refieren a la estigmatización del espacio como lugar donde ocurre el crimen, el delito o el daño; por ejemplo, la globalización del temor a ser víctima del terrorismo o del crimen organizado. El temor a ser víctima y la ocurrencia de un delito no están en relación, pero se acompañan y no tienen una relación causal; el delito puede descender, y no por ello la sensación de miedo a ir a un lugar desaparece o disminuye (Pyszczyk, 2012: 42).

De esta noción de paisaje del miedo, pasemos ahora a extenderla al paisaje como espacio construido a partir de elementos existentes, desde una perspectiva que sirva de base para que sobre él se desarrollen las acciones que devienen en la historia, que dan paso al relato y que comunican diversos niveles de relación entre los seres y su hábitat.

Llegamos así al tropo que une la teoría con el ejemplo fílmico que nos proponemos analizar: el bosque. En la cultura audiovisual contemporánea, el tropo del bosque gótico es prolífico tanto en la pantalla grande como en la pequeña, con títulos tan variados como *The Blair Witch Project* (1999), *The Chilling Adventures of Sabrina* (2018) o *Dark* (2017). En estos ejemplos, así como en el que comentaremos más adelante, se emplazan las historias en espacios naturales oscuros, que son escenarios muy populares para situar en ellas las más variadas evoluciones de historias tradicionales. Estas historias “de terror ecológico”, donde el medio ambiente predispone una sensación de miedo, vulneración o desconcierto, nos han educado para saber que si nos adentramos en la naturaleza corremos peligros; que, si entramos en los bosques oscuros y profundos, nunca volveremos a ser los mismos de antes, si es que regresamos. Cercanos a estos desarrollos encontramos otros, como el denominado *ecothriller*, que se refieren a una narración cuyo tema está relacionado con el deterioro medioambiental en un tono apocalíptico y catastrofista.

Este género inició en inglés con la novela de Edward Abbey, *The Monkey Wrench Gang* (1975) y continúa con entregas como la novela de Michael J. Fitzgerald *The Fracking War* (2013), o la de P. J. Lazos,

Oil and Water (2016). En cualquiera de los ejemplos anteriores, el medio ambiente es más que el espacio de la acción, es un elemento que se describe abusado, expoliado, intervenido o robado por la acción de agentes con valores adversos a los ecologistas. Como en todos los géneros, hay calidades y profundidades distintas en los tratamientos de los asuntos ambientales (Burcat, 2019).

¿Cómo nos hemos acostumbrado a estos sintagmas de narración? ¿Qué papel juega en nuestra imaginación la representación de los personajes ficcionales en medio ambientes amenazantes o destruidos, en el momento que se nos pide proteger o cuidar la naturaleza si hemos aprendido a temerla o ignorarla?

Proponemos estudiar narrativas desde una combinación de ecocrítica (relaciones entre narrativas y el medio ambiente) que permita evidenciar las relaciones entre lo humano y no humano, y deje ver cómo “el miedo, la ansiedad y el pavor que a menudo impregnan esas relaciones nos orientan, en resumen, hacia los aspectos más perturbadores e inquietantes de nuestras interacciones con ecologías no humanas” (Estok, 2019: 1).

Para la visión ecogótica, el pasado que regresa no es un secreto familiar enterrado, como en las novelas de terror; lo que nos acecha y no nos deja tranquilos es la conciencia de una verdad evolutiva reprimida, que el espacio en el que nos sentimos confinados no es una estructura construida por humanos –como un castillo, una cárcel o un convento, típicos escenarios del gótico–, sino el mundo no humano más amplio, en el que existen seres o hábitos depredadores, el terreno, las plantas, los accidentes geográficos y el clima. El ecogótico, entonces, saca a la luz una sensación incómoda de animalidad heredada que nos habita o nos vigila, y una sensación claustrofóbica de encierro provocada por la conciencia de vivir en un espacio que nos es hostil. Estamos encerrados en el mundo que es la naturaleza.

Para aumentar la conciencia y disminuir la ansiedad, proponemos entonces aprender a ver las relaciones entre los seres y el mundo de otra manera, sugerimos que hay cierto tipo de representación que nos ayudará a aprender cómo cuidar el medio del que dependemos para que nos permita sobrevivir. Es una oportunidad de hacer las paces. Es momento de ver la biósfera con ojos de curiosidad y tratar de aprender sin imponer nuestra presencia en ella. ¿Pero habrá tiempo para

eso? Continuaremos con el comentario de algunos de los elementos antes abordados mediante un ejemplo.

Gretel y Hansel

Gretel y Hansel. Un siniestro cuento de hadas es una película norteamericana producida por Orion Pictures, dirigida por Osgood Perkins, estrenada el 31 de enero de 2020. Sus intérpretes son Sophia Lillis, Samuel Leakey, Alice Krige, Jessica de Gouw; con guion de Rob Hayes. Está basada en el cuento infantil “Hansel y Gretel”, recopilado en 1812 por los hermanos Grimm.¹

Consideramos que se trata de un ejemplo de literatura infantil cuya adaptación al cine deja ver el énfasis puesto en revalorar el papel de la protagonista femenina, presentándola como una persona en proceso de maduración y crecimiento, de aprendizaje de un saber sobre el mundo natural. Así Gretel, además de ser la niña hambrienta y abandonada por sus padres, que lleva a su hermano a cuestas, es una aprendiz de una ciencia natural que está codificada en las plantas, los hongos, los árboles, el viento, el agua, los árboles de un medio ambiente que, a primera vista, se presenta como sombrío y oscuro, pero que para ella será un material de lectura, por decirlo de algún modo, que requiere ser descubierto.

Este proceso la llevará a encontrarse con algunos personajes incidentales, como el Cazador o un demente, y a enfrentarse con su némesis, la bruja Holda, con quien comenzará su educación como mujer sabia. Gretel es así una ecologista en la historia y no teme el mundo que la rodea porque ha decidido emprender un camino de aprendizaje. Para ello habrá vencido los obstáculos (Holda) y dejado atrás las comisiones de género impuestas (Hansel). Gretel es una protagonista actual que responde a las revisiones de la representación femenina post #MeToo de empoderamiento y complejidad, de agencia, intelecto y valor como rasgos irrenunciables de su personaje.

1 “Hansel y Gretel” es un cuento de hadas alemán recogido por los hermanos Grimm y publicado en 1812. En la colección de cuentos de los Hermanos Grimm, *Hansel y Gretel (Hänsel und Gretel)* es el número 15. Corresponde al tipo 327-A de la clasificación de Aarne-Thompson: *Hansel y Gretel*.

El título *Gretel y Hansel* plantea un cambio en la importancia de los personajes. Es una tematización significativa: la protagonista de esta versión será la joven adolescente, Gretel (Sophia Lillis), y el hermano menor, Hansel (Sam Leaky), pasará a un segundo plano. Este cambio de orden temático se opera también en el énfasis que la cinta da a las mujeres en la historia: la madre de Gretel, una hechicera joven (Jessica De Gouw), una niña bellísima con un don extraño y siniestro, la anciana/bruja Holda (Alice Krige) que hospeda a los niños en su casa, aparecen más a cuadro, tienen más relevancia en la presentación de la historia que los personajes masculinos.

El padre de Gretel, un *milord*, un cazador bondadoso (Charles Babalola), un demente furioso y el débil Hansel comparten los protagonismos de una masculinidad representada en decadencia, que cede a los misteriosos poderes de las mujeres, un conjunto de hombres disminuidos cuya aparición está mediada siempre por la participación femenina. No se sabe de dónde salen ni qué los motiva o qué los atormenta.

La adaptación del cuento “clásico” de los Grimm nos propone una lectura desde las nociones de lo ecogótico revisado antes porque consigue asimilar algunos tropos dominantes del gótico, la representación de los temores y los miedos (al hambre, al abandono, a la noche, a la verdad) combinado con la presentación de espacios sombríos, un medio ambiente ominoso, nublado, en el que nunca hay sol pleno, sino que aparece filtrado por las humedades del bosque. La acción transcurre en exteriores en que se adivina el frío, iluminados por la débil luz que apenas mitiga las sombras; a cuadro se destaca la humedad del suelo, la niebla y, sobre todo, el bosque como la conjunción de árboles, plantas, musgos, hojas en diversos estados de descomposición, ramas altas, bajas, tupidas, anchos troncos, antiguos árboles que, en su conjunto, dan la impresión de decadencia, de tierras agotadas por sucesivas explotaciones. Por último, un paisaje que toma agencia como escenario que revela, oculta, aparenta o presenta datos de la historia.

Así, el motivo original de la historia es el abandono de los niños a su suerte en el bosque para evitar tener que darles de comer, es decir, el hambre. Aparece justificada por una escasez general de alimentos cuya causa ignoramos o podríamos achacar al nacimiento de una niña. De ahí que saber qué se puede o no comer cobra mayor

relevancia, y este dato es bien aprovechado por los adaptadores de la historia para darle prevalencia a las figuras femeninas, consideradas en la tradición aludida por el cuento como mujeres que saben algo, por lo tanto, temibles. Regresaremos a este punto.

En la perspectiva que sugerimos para aproximarnos a esta nueva lectura del cuento infantil desde la crítica ecológica y la representación de los miedos juntas, es decir desde la ecogótica, debemos destacar que el ambiente es una representación de oposiciones que promueve una manera de conocimiento. Pero no hay aquí sabios hombres que estudien o clasifiquen las plantas, sino que la única manera de sobrevivir –seguir el viaje hasta donde haya un refugio– recae en Gretel y Holda. Más allá de ellas, los otros personajes están representados secundariamente, en constante incertidumbre, en el afuera, en el mundo de las cosas. Los humanos en este paisaje aparecen a merced del medio, como posibles víctimas de secuencias probables, en un orden no siempre discernible del todo.

Colores sombríos y sonidos góticos

Una historia contada con sombras sería una buena manera de resumir el manejo del color en la cinta, que abre con una secuencia que define el ambiente concentrado, casi claustrofóbico, del medio ambiente natural coloreado con tonos oscuros, densos y opacos, remarcados por el sonido de una voz femenina grave: “Vengan niños, escuchen esta historia que algún día los podrá salvar del peligro...”. El nacimiento de una bella niña, en un cuarto tenuemente iluminado en fríos tonos azules; afuera, lugareños sombríos forman una línea que repite el perfil de las montañas lejanas en el horizonte. En tiempo marcado por el hambre y la penuria, este feliz nacimiento pronto revela su oscuro signo.

El color del follaje, los pastos, el suelo cubierto por hojas enclaustra la paleta cromática en tonos rojizos, ocre, marrones, naranjas saturados, son los colores propios del ocaso o el amanecer, de un mundo iluminado por luz de vela, por el sol mortecino amortiguado por nubes, niebla o humo. El sol no brilla pleno y cuando aparece, está aludido en los colores fríos del cielo, azules plomizos. Los personajes conviven con los objetos que se adivinan en espacios contenidos por

el cromatismo. La luz en esta cinta aparece relacionada con el conocimiento limitado que esconde las verdaderas intenciones de la madre de Gretel, de la anciana Holga, del fantasmal señor a quien ella ofrece sus servicios, o el cazador que hospeda a los niños atemorizándolos con el incierto viaje que les espera. Nada en la cinta es festivo, así la cromatía animosa de los rostros lozanos de Hansel o la iluminada juventud de Gretel son un contraste con el fondo de la naturaleza. Como lo mencionamos antes, es la representación gótica del mundo natural como amenaza. Tomemos como ejemplo la secuencia en que el padre de Gretel muere: el fuego de la forja y el hierro candente apunta que la luz mata, no ilumina. Otro ejemplo sería el gorro rosa y el vestido amarillo de la misteriosa niña se repiten en los colores de las flamas de las velas como un contrapunto luminoso, pero nunca gozoso. La luz del fuego no aligera las sobras del mundo natural, si acaso las recorta con trazos más sólidos y rotundos que esconden otras sombras. Las escenas de interiores son oscuras, las fuentes de luz son las ventanas a través de tragaluces que la matizan o la disminuyen. Afuera y adentro comparten la ausencia de brillos: todo es mate, todo está cubierto por un polvo misterioso.

Por otro lado, y en correspondencia a lo cromático, la banda sonora de la cinta subraya el ambiente de la intriga con una melodía de cuerdas recurrente que nos avisa que algo hay en este mundo representado que no va bien. Por ejemplo: ¿Debe el padre de la pequeña recién nacida confiar en la oscuridad? ¿Debe Gretel aceptar las insinuaciones del viejo? La oscuridad cunde y campea por el escenario en toda la película. Por eso la música también es densa, oscura y grave como el ambiente saturado de humos que con cuerdas y sintetizadores hacen flotar el miedo en el espectro sonoro. ¿Cómo suena lo oscuro?, ¿cómo se escucha lo siniestro? La cinta recurre a convenciones sonoras para mostrar su preferencia por la cadencia lenta de lo inevitable. Las personas, los animales, las plantas se mueven en su lugar, se desplazan a lo inevitable. Las secuencias de traslado se acompañan con melodías graves, nunca ligeras ni festivas. Tomemos como ejemplo la caminata de Gretel por el bosque a la que se aludió al inicio del apartado primero, la música recurre a la expectativa para desarrollar el tema principal de la historia, cada vez que aparece Gretel escucharemos una variante de esta melodía: el sonido de la

naturaleza, el silencio misterioso del bosque, ruidos de algún graznido lejano, hojas que crepitan con los pasos... y, sobre todo, la voz interior. La cinta recurre con frecuencia al sonido como marcador de tensión. Nos invita a aguzar los sentidos, a afinar la vista, a poner atención a lo que oímos.

El ambiente ominoso de la cinta, la constante presencia de lo sombrío, invita a pensar en el lado siniestro de la historia infantil. Al inicio del relato no hay personajes que sepan más que los demás o que el lector. Esta equisciencia en la focalización entre el personaje o el lector produce el tipo de suspenso que se denomina de “rompecabezas, búsqueda”. En la historia, lo desconocido no les da miedo a los hermanos protagonistas, sino que los intriga. A Gretel le promueve querer saber más, a Hansel le da hambre. Así, con respecto al lector, la historia de Holda, la anciana bruja, es un tipo de suspenso de “secreto”, porque ella sabe algo que nosotros ignoramos, igual que Gretel y Hansel (Bal, 1987, en Valles Calatrava, 2002: 17). La combinación de tipos de suspenso garantiza que el interés del espectador de la película se mantenga, aun si ya conoce una versión previa de la historia.

Un elemento ecogótico constante es la presentación del ambiente, los animales, las plantas, los cuerpos, las materialidades en formación y descomposición; la decadencia se presenta como un *continuum* de la depredación y la sobrevivencia del mundo natural que no se detiene nunca, mientras el ser humano medita, reflexiona o aplaza sus decisiones.

Consideramos que, en esta versión del cuento infantil, Gretel y su hermano Hansel no están colocados pasivamente en un espacio para que sus acciones sean contadas por un narrador que nos alecciona sobre la obediencia o la maldad, sino que aparecen en relación con todos los objetos animados e inanimados que pueden encontrar a su paso. Lo que ignoren o sepan tiene el mismo valor o posibilidad de suceder, porque el mundo natural se plantea como una incertidumbre espacializada en una temporalidad relativa. La intriga o curiosidad aparece como un modo de agencia: querer saber, querer ser, sobre todo en el caso de Gretel.

El espacio de la naturaleza de un cuento infantil –el bosque de lo desconocido que es maligno– compite constantemente con el espacio de la acción humana, con la debilidad del infante, pero también, y aquí

vemos nuestra aportación, la posibilidad de que alguien reconozca en lo material una fuente de conocimiento. Habíamos mencionado antes que el tropo del bosque es una metáfora para el conocimiento que permite la sobrevivencia, pero también, si atendemos a las historias ecogóticas, un espacio de peligro o amenaza y muerte. Por eso debemos leer la historia de los niños en clave metafórica: la historia de los dos hermanos, que han perdido al padre y son expulsados de la casa materna, se sitúa en un tiempo de carencia, en la temporalidad incierta del largo invierno, el tiempo del hambre, de las muertes, de los ausentes. Es decir, en el futuro la humanidad apenas sobrevive sin entender qué está pasando en un medio con escasez de recursos y, sobre todo, miedo. Esta es la condición ecológica sombría.

Vaciada de figuras humanas que la trabajen, la tierra es una presencia contraria a la vida: se abre como una tumba, pero se cierra a la semilla. En la película veremos varias secuencias en que la cámara sigue la mirada de los niños cuando avanzan sin mucho tino por las veredas sinuosas, los suaves prados verdes de la versión tradicional no se aprecian; en la película se ve el lodo, las rocas punzantes, el color oscuro, las sombras. O bien, con la mirada de los hermanos hacia arriba, los desplazamientos de los personajes corresponden con los del sol entre los árboles altos. Con las ramas como techo, parece más que están encerrados en el bosque que afuera en la intemperie. El espacio en la película alude siempre a un dentro de: del bosque, de un cobertizo, de una habitación oscura o de un horno.

Por otra parte y en estrecha relación con esto último, en la representación de los recorridos en la historia, el movimiento de la casa a la intemperie, de lo doméstico al bosque –como el tropo de lo desconocido (para todos los personajes y el lector, luego sólo para el lector)– es posible señalar que la narración por lo general es lineal, pero recurre a la analepsis (por ejemplo la historia de la niña con el gorro rosado) para insertar correcciones en lo que antes se ha planteado. Holda, la anciana bruja, cuenta la versión correcta de una primera historia que aparece en una especie de introspección de Gretel. Este conocimiento parcial apoya el tipo de suspenso de rompecabezas que se ha mencionado antes.

Insitimos en los desplazamientos de Gretel y Hansel como en escalas, pues nos remiten a un reconocimiento del ambiente natural

como fuente de información (para Gretel) y de amenaza para ambos, pues lo que no se ve, se intuye más allá. Lo que no se sabe, promete. Como historia de recorrido, el caminar de los niños es un aprendizaje y un riesgo. En una historia gótica como esta, el tiempo se espacializa: como suelo, el tiempo es lineal, plano, secuencial. Se le representa como páramos verdes (¿verano?); rojizos (¿otoño?), negros (¿invierno?); solamente al final de la cinta, en la solución del conflicto, se aprecia una luz más viva, azulada (¿primavera?), pero tal disposición no es concluyente, sino ambigua. El ambiente representado encierra una noción de lo natural que se dispone en dos puntos de vista: lo desconocido y peligroso (enfoque ecofóbico) y el conocimiento del mundo natural como un libro que salva y cura (ecologismo).

En el cuento está representada la ecofobia en los hombres (Hansel trata siempre de cortar árboles, de arrasar lo natural); el ecologismo en las mujeres, Gretel, Holda y la niña con poderes, son ellas que van descubriendo su poder de hablar con las cosas, de preguntar al suelo, al aire, qué hay más adelante. Podríamos resumir que la presentación del medio natural, el bosque como tropo gótico, nos interesa porque se articula con la agencia de la visión que sobre la sabiduría de las cosas del ambiente expresa la mujer, en el caso de Gretel, la conservación de una sabiduría ancestral, desconocida, pero intuitiva, sentida o sospechada, y luego reconocida, que se expresa como un verdadero aprendizaje cuando se han desvelado las aparentes diferencias.

Holda es al mismo tiempo la antagonista de Gretel, la bruja del cuento y una continuación de la misma “especie” de Gretel; así, sería también una hermana. El renovado término “sororidad” con el que la crítica feminista tematiza la relación colaborativa, de cuidados mutuos y de apoyo entre mujeres salta al tema de estas líneas porque nos invita a recordar el parecido de la sororidad.

Aquí podría darse una lectura de dos mujeres en distintos desarrollos de su conocimiento sobre la naturaleza, sus dones (hierbas, plantas, remedios, curas, etc.). Holda es la experta y al ver a Gretel se reconoce en ella y le va cediendo su conocimiento, que le pone enfrente, literalmente, como un libro de pócimas, plantas y hierbas. Ellas, Gretel y Holda, son el mismo bando en momentos diferentes. Dos mujeres en diálogo que podría llevarse a uno de los más antiguos modos de la educación: las explicaciones, ese saber parcialmente

revelado en las cosas y objetos cotidianos que se manipulan, se muestran y se solicitan. Esto es evidente en el filme cuando Holda le advierte a Gretel del poder que puede tener (y que teme), luego cuando le muestra el libro de herbolaria, y más tarde cuando le pide que le prepare algo de beber. Gretel escucha, ve, hace y aprende. En esta pedagogía elemental está una transmisión de saber. Lo que para una es una sencilla planta, para otra es un ingrediente de una pócima, es el complemento de un saber más complejo.

El bosque, sus seres y criaturas, en especial los elementos al ras de la tierra, plantas bajas, arbustos, raíces y hongos entran en el discurso visual como aquello de lo que se dispone como potencialmente benéfico. Los árboles, cima de jerarquías vegetales, son seres con poder, figuraciones de otros episodios, son objetos que marcan algo, índices de un posible camino: así, en la película aparecen como el conjunto confuso –el tropo del bosque laberíntico– o como el marco y límite del camino. Los árboles, las altas copas, las ramas entre las que adivinamos el sol, los entramados vegetales que se aprecian en los traslados de los personajes motivan que el bosque sea más que un escenario, un agente del desarrollo de las acciones. Un árbol alto hace ver hacia arriba, un tronco tirado hace mirar hacia abajo. Gretel mira el bosque y ve algo ahí que Hansel no puede advertir. Nosotros tampoco, hay un conocimiento reservado entre ella y ese otro que es el paisaje. De manera que, de varias formas, las materias vegetales son fuentes de conocimiento que motivan acciones e incluso introspecciones.

Los integrantes del reino vegetal en un sentido amplio son la fuente nutritiva que provoca el conocimiento. La herbolaria, el veganismo y el llamado de la naturaleza de Gretel contrastan con la carnivoridad de Hansel, su hacha, sierra y lima, su afán de cortar árboles, su gusto por la carne o la leche. Los hermanos no son el mismo bando, son opuestos. Holda y Gretel no pueden ser del mismo bando, pues algo las separa: el apetito por la carne representado en las versiones tradicionales, y en esta la reelaboración de los manjares que resultan ser un engaño, o por el deseo de Holda de devorar a Hansel.

En el conocimiento que aporta la representación no sólo del espacio o de lo natural, sino de las relaciones entre los humanos y los no humanos, entre lo animado y lo inerte (que no pasivo) se denota una postura epistemológica: todo conocer salva. Por eso, si en el cuento

tradicional la maldad de la madre y un accidente salvan a los infantes de la “malvada bruja”, en la nueva versión lo que salva no es accidental, sino el saber, el autoconocimiento: no hay vuelta al mismo hogar que se dejó. En cambio, sí hay un camino por andar que es el encontrarse con lo que se aprenderá (el hacha en Hansel, el libro de la naturaleza, en Gretel) y es en la conjunción de estos planos de conocer y reconocer, de saber para sobrevivir, donde se plantea que el misterio está en la naturaleza, en la conciencia que se va revelando por las conexiones deductivas: degustar, oler, saborear, tocar, son sentidos que falsifican la realidad (de ahí que los manjares sean en realidad carroña, que la vieja sea en realidad una lozana hechicera, que el cobijo de una alcoba sea una trampa) y que lo verdadero, lo seguro, está en el exterior: el bosque es lo que acoge y protege, el espacio doméstico apresura y mata.

Si antes hemos mencionado que lo gótico está relacionado con los miedos, en la historia contada en la película, ¿cuáles son esos miedos y cómo se representan? (Korstanje, 2009). El primero de ellos, también presente en la versión de los Grimm, es la muerte por hambre, que, dada la necesidad, se antoja casi increíble, pues los personajes viven en un bosque, en un ambiente fértil, que sin embargo no los provee de lo que pueden comer.

Un segundo miedo en la historia original es el que corresponde al miedo antropológico que nos advierte que el cuidador podría convertirse en un depredador, como sucede con la madrastra de los niños que logra engañar al marido y lo persuade de abandonarlos a su suerte.

El tercero, y tal vez el más complejo, es el miedo a que alguien que consideramos totalmente opuesto a nosotros sea muy parecido. Este miedo aparece en la versión de la película comentada en la pareja de Holda y Gretel: la anciana bruja no es la antagonista sino la educadora de Gretel, es un tipo de continuidad.

Queremos destacar que la presencia de una nueva versión de un cuento infantil tradicional en el año 2020, en medio de una amplísima oferta y de discursos de reivindicación necesariamente valorados aquí, es de destacar por varias razones. La primera de ellas es una versión que empodera la figura de la niña y la convierte en una mujer sabia; pero en la misma historia la representación de otras figuras femeninas no es tan positiva. Es el caso de la bella y misteriosa niña del gorro rosa, que disturba la mente de todo y posee un

don terrible, un maleficio, con lo que es entregada por su padre a una hechicera, Holda, que a su vez es atraída o seducida por la niña para cometer un acto que corresponde a un cuarto miedo, antropológico: la antropofagia, la imperiosa necesidad de consumir carne de un semejante para no morir se presenta en la versión como un ejercicio de placer carnal; comer carne por placer, comer carne humana pudiendo consumir otra.

La misteriosa niña, una ampliación en esta versión cinematográfica, con respecto al cuento tradicional, convence –o educa– a Holda para que coma carne de niños. Con esto nos acercamos al tema de la representación del conocimiento femenino. Mencionaremos solamente un dato: “Holda es el nombre que se le da, en la tradición germana, a una diosa asociada a la fecundidad y a la muerte, y es esposa de Wotan” (Brinkop, 2015: 47).

Aquí tenemos que aludir a estudios contemporáneos sobre la figura de la bruja. Más de una vez se insiste en ellos que las versiones misóginas contra el conocimiento de las mujeres sobre los alimentos, los ciclos de cultivo, la fertilidad, el cuidado de la madre y los recién nacidos, de los modos para preparar, conservar y combinar alimentos, la sabiduría para curar, para prevenir los embarazos, para curar la infertilidad o para controlar la fertilidad, componen el complejo tejido de razones para declarar a una mujer sabia como bruja:

Las mujeres acusadas de brujería eran creadoras de conocimiento en diversos campos, desarrollaban oficios vinculados con ellos y estaban asimiladas a tradiciones populares de su época. Solían ser cocineras, perfumistas, curanderas, consejeras, campesinas, parteras o nanas y realizaban sus actividades a través del desarrollo de conocimientos que les eran propios [...] Recogían hierbas con diversos fines y sabían transformarlas en pociones y ungüentos [...] desarrollaron técnicas químicas como la destilación, la extracción y la sublimación utilizadas por los alquimistas [...] recurrían a remedios populares, casi siempre hierbas o unturas que se complementaban con fórmulas mágicas o plegarias religiosas [...] usaban alrededor de doscientos métodos anticonceptivos diferentes [...] ejercían un poder sobre la fertilidad, la concepción, el embarazo y el parto [...] mujeres encargadas de cuidar hijos ajenos. (Blázquez Graf, 2015: 34-37)

En la película *Gretel y Hansel* varios de estos conocimientos, como el recoger hierbas, preparar ungüentos, destilar y hacer pócimas está cuidadosamente representado. Lo mismo para la identificación, el nombre y la ilustración de diferentes variedades de plantas y cortezas como aparecen en el libro que Holga muestra a Gretel. Hasta aquí la representación sería enteramente positiva. Sucede que esto se remata con la presentación de la “maldad” de esa sabiduría, al ser empleados estos recursos para engañar a los niños, atraerlos a la casa y eventualmente ejecutarlos.

Por códigos de representación del género del suspenso contemporáneos o por la estilística de la producción de arte, la presencia de la carne comestible se traduce en viandas, dulces, compotas, pasteles, frutos, que misteriosamente aparecen en la mesa de Holda. Este atinado recurso permite aludir a la alquimia que se mencionaba antes: la posibilidad de transformar la apariencia de algo en otra cosa. Así se deja ver que los niños no se han alimentado de viandas, sino de cuerpos de niños. Son, por lo tanto, ya parte de esta representación del miedo antropofágico.

Finalmente, consideramos que hay una renovación importante en esta versión: el hecho de que Gretel salve a su hermano pero que al final no regrese a casa, sino que se enfrente a un destino, literalmente un camino por el bosque, que la conducirá a ser otra persona, a adquirir más conocimiento, a seguir un destino como mujer sabia. Ya no es una niña, sino una joven que ha escuchado la voz interior, que ha dejado que los seres vivos no humanos le hablen. No pretende saberlo todo, ni comprender todas las razones, pero se ha descubierto parte de un mundo natural que ya no representa una amenaza, donde será posible sobrevivir.

La representación del medio natural que hemos comentado va más allá de la figuración de un entorno o del dibujo de un espacio contenedor de las acciones de los personajes. Pensamos que el medio natural cobra relevancia como promotor de nuevos conocimientos. Las valoraciones de lo desconocido y amenazante, de la intemperie salvaje, son una construcción que debe acotarse, pues es sólo por medio de la empatía, del ejercicio de la escucha de lo que no es humano, como podremos aprender a conservarlo.

Gretel y Hansel es un buen ejemplo de cinematografía internacional que aborda, sin que sea este su único motivo, la vigilancia del ambiente como una condición primordial. Los espectadores jóvenes para los que se promociona este filme pertenecen a una generación considerada a veces con poco rigor, pero que tiene frente a sí el enorme reto de paliar las consecuencias del abuso sistemático del medio natural. Hoy que está de moda hablar del Antropoceno, sin cabalmente entender sus implicaciones, proponemos una revisión de las historias tradicionales para encontrar en ellas una nueva manera de andar el sendero que el bosque contemporáneo, de desechos y acumulación ingente, nos proponga. Reconocemos así la importancia de las narrativas para darnos ideas nuevas y perfilar otros objetivos, que sean divergentes y plurales, y que nos lleven a un mejor destino.

Referencias

- Arias, Alfredo (2018). *Diosas, santas y malditas. Arquetipos del Eterno Femenino en la cultura*. Córdoba, España: Editorial Berenice.
- Burcat, Joel (2019). "The Past, Present, and Future of the "Eco-Thriller". *From environmental legal thrillers to cli-fi, a look at the modern diverse landscape of eco-fiction*. Headline Books. <https://crimereads.com/the-past-present-and-future-of-the-eco-thriller/>
- Castillo Cisneros, María del Carmen (2016). "Los que van al cerro: imágenes de la cosmovisión mixe en Oaxaca, México". *Abya Yala Wawgeykuna: Artes, saberes y vivencias de indígenas americanos*. Beatriz Carrera Mandonado y Zara Ruiz Romero (coords.). México: INAH, Delegación Oaxaca, 134-151.
- Estok, Simon C. (2019). "Theorising the EcoGothic". *Gothic Nature Journal*, núm. 1, 34-54.
- Flys Junquera, Carmen (2010). "Literatura, crítica y justicia medioambiental". *Ecocríticas. Literatura y medio ambiente*. Carlos Flys Junquera, José Manuel Marrero Henríquez, Julia Barella Vigal (editores). Madrid: Iberoamericana/Vervuert, 85-120. <https://doi.org/10.31819/9783964566317-006>
- Frye, Northrop (1957). *Anatomy of Criticism: Four Essays*. New Jersey: Princeton University Press.

- Haraway, Donna (2019). *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno*. Trad. Helen Torres. Bilbao: Consonni.
- Kavanaugh-Jones, B. (Productor) & Perkins, O. (Director) (2020). *Gretel y Hansel. Un siniestro cuento de hadas*. Estados Unidos: Orion Pictures / Bron Studios. 99 mins.
- Korstanje, Maximiliano (2009). “Los hombres y sus temores. La paradoja profesional y una mirada antropológica al ser temido”. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, vol. 21, núm. 1. <https://www.redalyc.org/pdf/181/18111521011.pdf>
- Laso y León, Esther (2010). “La literatura infantil y juvenil: el nacimiento de una conciencia ambiental”. *Ecocríticas. Literatura y medio ambiente*. Carlos Flys Junquera, José Manuel Marrero Henríquez, Julia Barella Vigal (eds.). Madrid: Iberoamericana/Vervuert, 339-367. <https://doi.org/10.31819/9783964566317-017>
- Perkins, Osgood (2020). *Gretel y Hansel: un oscuro cuento infantil*. Ficción. Estados Unidos: Orion Pictures. 87min.
- Parker, Elizabeth y Michelle Poland (2019), “Gothic Nature: An Introduction”. *Gothic Nature Journal*, núm. 1, 1-20.
- Peiró, Enrique (2021). “Greenwashing ¿Qué es y cómo funciona? [Ejemplos]”. España: Generalitat Valenciana. <https://bloo.media/blog/greenwashing/>
- Pyszczek, Oscar Luis (2012). “Los espacios subjetivos del miedo: construcción de la estigmatización espacial en relación con la inseguridad delictiva urbana”. *Cuadernos de Geografía. Revista Colombiana de Geografía*, vol. 21, núm. 1, 41-54. <https://doi.org/10.15446/rcdg.v21n1.30694>
- Valles Calatrava, José R. (2002). *Suspense y novela*. México: UNAM, Serie Alfonsina.

Acerca de los autores

Jaime Villarreal

Licenciado en Letras Españolas por la UANL, maestro en Ciencias del Lenguaje por la BUAP y doctor en Teoría Literaria por la UAM-I. Es Profesor-investigador del ICSyH de la BUAP y miembro del SNI. Se especializa en estudios culturales latinoamericanos y discurso cinematográfico. Autor de *Lectofilias. Ensayos y notas críticas* (UANL, 2012) y *Mariátegui: la experiencia estética revolucionaria* (UG, 2016). Coeditó el volumen *Encuadres del discurso cinematográfico* (ICSyH BUAP / UANL, 2021).

Fernando A. Pérez Zetina

(Cancún, 1993). Maestro en ciencias del lenguaje por la BUAP y Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad La Salle, Cancún. Sus temas de investigación se centran en intermediariedad, narración, lenguaje audiovisual y cine posmoderno.

Omar Kuri

Doctor en Ciencias del Lenguaje por ICSyH “Alfonso Vélez Pliego” de la BUAP. Maestro en Literatura Mexicana por la misma institución y Licenciado en Comunicación Social por la UAM-X. Miembro del Seminario de Estudios Cinematográficos (SEC) del ICSyH. Escritor y crítico de cine.

Raquel Gutiérrez Estipián

Es doctora en Filología por la UNED (Madrid, España). Profesora investigadora en el Posgrado en Ciencias del Lenguaje del Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP). Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI). Fundadora del Seminario de Estudios

Cinematográficos del Posgrado en Ciencias del Lenguaje del Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades “Alfonso Vález Pliego” (PCL/ICSYH) de la BUAP. Ha publicado artículos y libros con temas de la línea de investigación que cultiva: el discurso narrativo en sus diversas manifestaciones (literatura, relatos en situación de interacción, análisis cinematográfico, discurso femenino).

Dulce Ivette Muñoz Nophal

Doctorante en Ciencias del Lenguaje por el Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades “Alfonso Vález Pliego” de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP). Maestra en Ciencias del Lenguaje por la misma institución y Docente de la Universidad Tecnológica de México.

Miguel Sáenz Cardoza

Doctor en Ciencias del Lenguaje, Maestro en Estética y Arte y artista visual. Es miembro del Seminario de Estudios Cinematográficos de la BUAP. Actualmente se encuentra realizando una estancia posdoctoral académica en el Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades de la misma institución universitaria, y colabora en el Departamento de Medios y Cultura Digital del Instituto Tecnológico de Monterrey, campus Puebla.

Óscar Pérez Alcalá

Compositor mexicano nacido el 16 de septiembre de 1978. Licenciado en música (UDLAP); maestro en Estética y Arte (BUAP), doctor en Creación y Teorías de la Cultura (UDLAP). Cursa el cuarto semestre de la Maestría en Composición (UNAM). Es profesor de planta del Tecnológico de Monterrey, campus Puebla.

Idalia Elena Hidalgo Cruz

Doctora y maestra en Ciencias del Lenguaje por la BUAP. Docente en el área de lenguaje en diversas instituciones públicas y privadas. Especializada en discurso cinematográfico y en el estudio neuro-lingüístico de la narración en afásicos, ha sido creadora escénica,

columnista y articulista sobre teatro, filosofía y lenguaje en periódicos y revistas.

Andrea Coghi

Licenciado y maestro en lenguas y literatura con título post-universitario en enseñanza del español por la Università Statale di Milano. En México es docente de italiano, inglés, literaturas anglófonas y cine y literatura. Desde 2002 ha laborado en el Tecnológico de Monterrey y en la Universidad De Las Américas, Puebla. Es doctor en Ciencias del Lenguaje en la BUAP y actualmente se encuentra realizando una estancia posdoctoral académica en la Universidad Autónoma del Estado de México. Se ocupa de teoría literaria aplicada al aprendizaje, análisis literario, transposición literatura-cine y tecnologías para la educación.

Roberto Domínguez Cáceres

Doctor en Letras y Maestro en Letras Modernas por la Universidad Iberoamericana, actualmente es profesor investigador de la Escuela de Humanidades y Educación del Tecnológico de Monterrey. Es Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel I. Autor de “El silencio del género”, en *Matrices de Paz* (Dora Elvira García González y Javier Camargo, coords.), 2018; “Imágenes de migrantes y sueños americanos en *Rosa Blanca* y *La Jaula de Oro*”, en *Mexican Transnacional Cinema and Literature* (Maricruz Castro Ricalde, Mauricio Díaz Calderón y James Ramey, coords.), Peter Lang, 2017; “La identidad en Pedro Páramo” en *Nuevas Miradas al mundo de Juan Rulfo* (Gloria Vergara y Maria Ivonne Santos Silva, coords.), 2017; “La frontera de la autoría y la escritura en Cristina Rivera Garza”, en *Romance Notes*, vol. 57, núm. 3, 2017.

El ojo intermedial I. Autorreflexividad, transmedialidad y transposición fue coeditado por el Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades “Alfonso Vález Pliego” de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y Editora Nómada Sciolibris. Se publicó como libro electrónico para acceso abierto en noviembre de 2022.