

CAPÍTULO 2

Lo fantástico literario

"La literatura es esencialmente fantástica,"
Jorge Luis Borges

La literatura fue el modo dominante de narración hasta el siglo XIX. Debido a que "la transposición tiene sentido porque permite vínculos con otros textos o marcos teóricos" (Wolf 27), como consecuencia, sirvió desde los orígenes del cine como proveedora de historias, pero también lo ha hecho como base y referencia para la teoría cinematográfica. Esta relación ha sido fructífera en distintos niveles aunque el cine, por ser un arte más reciente, aún se encuentra en los albores de su desarrollo teórico.

Lo fantástico, como género, es uno de los muchos casos en los cuales la teoría cinematográfica aún necesita trabajar. Los teóricos definen lo fantástico, en el cine, como aquello donde prevalecen las experiencias "predominantemente visuales", ya sean actitudes imaginarias o se les considere fieles a los hechos, pero que "pertenezcan a mundos que trascienden el realismo de la cámara propiamente dicho" (Siegfried 115), donde se incluyen cintas como *Nosferatu* (1922). Ése es el riesgo que se corre con una acepción que engloba mucho y deja límites bastante ambiguos sobre qué es lo fantástico. Pero la realidad es que aún en años recientes el género sigue sin contar con un marco que retrate de

forma clara qué lo caracteriza. El contar con una definición para ello en el cine (como la tiene ya la literatura) es indispensable, pues facilita "el estudio de esa forma, comprender sus posibilidades y límites y distinguir su función y el funcionamiento de formas semejantes" (Alazraki 17).

Sánchez Noriega, en Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión, define el género fantástico cinematográfico como aquel donde la

acción se desarrolla en un tiempo y en un espacio ... de tipo imaginario, irreal o independiente de la lógica cotidiana. Suelen plantear distintos niveles de realidad, con historias que reflejan deseos o quimeras de los seres humanos y donde pueden adquirir dimensión humana los animales y otros seres (701).

Por otro lado, en Fantípodas, se utilizan como referencia para definir lo fantástico los textos de René Prédal y Gérard Lenne, donde el primero, en Le cinéma fantastique (1970), dice que "es fantástico todo aquello que perturba y a menudo inquieta, todo lo que se refiere al sueño más que a la realidad, todo lo que desafía a la experiencia, a la racionalidad y a la lógica" (Prédal 8), mientras que el segundo, en El cine fantástico y sus mitologías (1974), deja *fantastique* como "la confusión entre la imaginación y la realidad, el choque entre lo real y lo imaginario" (14). Retóricamente, en el cine ambos casos suenan prometedores, pero formalmente dejan mucho que desear. Mucho o

poco puede ser fantástico, pero no hay nada que lo caracterice, que lo distinga de lo demás. Por eso en el texto se incluyen cintas que van de lo que en la literatura se calificaría como "fantástico-extraño" (*Picnic en Hanging Rock*) a lo maravilloso (*Babe, el puerquito valiente*), pasando por la ciencia ficción (*Mad Max, salvajes de autopista*) y el suspenso (*Cut*) sin olvidar que se recurre de nuevo al terror. ¿Pero es todo eso fantástico? ¿Es tan amplio? ¿Tan ecléctico?

La respuesta, para los teóricos del cine, parece no haber preocupado a nadie. El peligro está en que comercialmente se trata de fantástico a lo maravilloso -*La historia sin fin, Eragon, Los seis signos de la luz y La brújula dorada*, entre otros-. La confusión es grande. Amén de la definición anterior, Sánchez Noriega apunta: "Lo fantástico es, literalmente, aquello que no tiene realidad; aquello que, por tanto, parte de un espacio mental y emocional brumoso e indefinido para construir un mundo único e irrepetible" (Historia del cine 14). ¿Un mundo nuevo e irrepetible? ¿Como lo son en la literatura la Tierra Media, Fantasía o Alagësia? ¿Entonces lo fantástico cinematográfico es equivalente a lo maravilloso literario? ¿Hay un fantástico cinematográfico equivalente al literario? ¿Cuáles son sus límites?

Más adelante discutiré en torno a las múltiples acepciones de lo fantástico cinematográfico. Sirvan por el momento las anteriores para mostrar la urgencia de una. La teoría de la

literatura ha dado a lo fantástico un ámbito específico y lo ha deslindado de todo aquello que se confunde, con razón o sin ella, con el género. Ahondar al respecto es precisamente la intención de este apartado.

2.1. Deslindes iniciales

Como manifestación literaria, lo fantástico nace en el siglo XVIII junto al romanticismo. Nace como reflejo de ese romanticismo nocturno que ejerció una atracción por el misterio, el terror y lo sobrenatural. Lo fantástico se desarrolla unido al elemento del terror. En éste, el terror sobrenatural, Caillois ve el aspecto clave que distingue la literatura fantástica de otras formas literarias que le antecedieron como, por ejemplo, el cuento de hadas (Caillois 10-11). Incluso, Musculo resalta que "la literatura fantástica es la forma más 'literaria' de todas, pone en tela de juicio el límite entre lo real y lo irreal. Dialoga con el lenguaje cotidiano del cual parte, y a su vez, rechaza" (64).

En el uso cotidiano las palabras "fantástico" y "maravilloso" se usan como sinónimos. Para la Real Academia de la Lengua Española, lo fantástico "no tiene realidad" y es relativo a la fantasía, es decir, que tiene la facultad de "representar los ideales en forma sensible o de realizar los ideales". Lo maravilloso es lo "extraordinario" y deviene de "maravilla"

(www.rae.es). Si hablamos de sinónimos, entre los de fantástico está maravilloso, y entre los de maravilloso, fantástico. Alarcón Rodríguez (2003), por su parte, toma las acepciones propuestas por María Moliner en su Diccionario del uso del español, donde "fantástico", en su primera acepción, significa "imaginario, sin realidad" y, en segundo lugar, "estupendo, magnífico, maravilloso, impresionante" (79). Al mismo tiempo, lo maravilloso es lo "inexplicable dentro de las leyes naturales" (79). Así, lejos de dar claridad a las diferencias entre ambas palabras, las acepciones parecen acercar más los términos.

Alarcón Rodríguez, ante tal situación de poca diferenciación, se sumerge en el origen de las palabras y concluye:

la diferencia en la significación de estas dos palabras, "fantástico" y "maravilloso", consiste, principalmente, en que la primera está referida a la "facultad de la mente para representar cosas inexistentes"; de acuerdo con Moliner, la palabra "*fantasía*" es una creación mental, una imagen. En cambio, lo maravilloso está vinculado a lo que se puede ver, aunque resulte increíble: se trata de una imagen externa a la mente (83) (las cursivas son mías).

Dicha búsqueda permite establecer una primera diferenciación entre los términos. Lo fantástico se erige como aquello intangible, difuso, poco claro, y lo maravilloso, aunque

increíble, forma parte de lo tangible, de lo real. La discrepancia es sustancial.

En la teoría literaria lo fantástico ha recibido generalmente poca atención por parte de la crítica y de los especialistas, debido a que principalmente se le considera como un producto inferior que no merece un estudio exhaustivo; regularmente se piensa en ello como un rubro que no constituye en sí un género. Pero la diversidad de relatos que suelen considerarse como tal (cuentos de terror, de hadas y ciencia ficción, historias de fantasmas, leyendas folklóricas y mitológicas, entre otros) dan muestra de lo poco limitado del campo y la gran necesidad que existe de estudiarlo. Sin embargo, existen aportaciones que permiten concluir en torno a ciertos aspectos. El primer paso para poder comprenderlo consiste en plantear las siguientes preguntas. ¿Qué es lo fantástico? ¿En qué términos se le puede definir? ¿Cómo puede caracterizarse de manera clara? ¿Cuáles son sus fronteras?

Para ello utilizaré principalmente, de los pocos autores que han reflexionado al respecto, las propuestas realizadas por Roger Caillois, Pierre Georges Castex, Louis Vax, Tzvetan Todorov y, más recientemente, Flora Botton Burla,¹ cuya tipología de juegos fantásticos considero especialmente interesante y útil.

¹ No ignoro la existencia de otros autores; varios más son citados a lo largo de este trabajo. Sin embargo, considero que los citados son quienes han trabajado de forma más clara y sistemática sobre el tema.

La gran mayoría de textos considerados como fantásticos nos llevan a una diferenciación similar a la que el origen de la palabra "fantástico" y sus vecinos, casi sinónimos ("maravilloso" y "extraño") parecían ya indicar. La distancia entre uno y otro parece estar, dice Botton Burlá, en Los juegos fantásticos, en que el "hecho insólito, inesperado o extraño alrededor del cual se construye el cuento 'fantástico' puede o no tener una explicación" (Botton Burlá 12). Con base en dicha pista y tomando a Todorov como base, se puede establecer una distinción entre maravilloso, extraordinario o extraño, y fantástico.

2.1.1. Lo maravilloso

Lo maravilloso se da "cuando el hecho extraño no se puede explicar según las leyes del mundo conocido por nosotros, del mundo real, sino que obedece a otras leyes, a reglas que son las de otro sistema diferente del nuestro" (Botton Burlá 12).

Pertenecen a lo maravilloso los cuentos de hadas, los cuentos folklóricos donde intervienen dragones, unicornios, magos, brujas, duendes, elfos, y los cuentos infantiles; en ellos pueden darse encuentros entre seres del mundo real y otros mundos, aceptándose las posibilidades que cada contexto ofrece sin mayores conflictos, y aceptando poderes o situaciones mágicas como parte de la cotidianeidad. También pertenecen a lo maravilloso los relatos que hablan de regiones exóticas, como la

Tierra Media en El señor de los anillos de J. R. Tolkien o Fantasía en La historia interminable de Michael Ende; las historias donde aparatos cotidianos funcionan bajo otras reglas distintas a la de la física y la química, por lo que una buena parte de la ciencia-ficción pertenece del mismo modo a lo maravilloso (13).

En torno a las historias que implican intervenciones de fantasmas, existen discrepancias. Caillois considera que pertenecen a lo fantástico y no a lo maravilloso, pero como "los fantasmas son seres que obedecen a leyes diferentes de las de nuestro mundo [por lo que] el cuento de fantasmas pertenece a la misma categoría que el cuento de hadas o el cuento folklórico-maravilloso" (15). Como resultado, en este tipo de relatos el mundo real puede coexistir sin conflictos con el maravilloso. El encuentro entre los seres de ambos mundos se da sin mayores conflictos; se aceptan poderes mágicos.

En lo maravilloso puede distinguirse entre dos extremos. Por un lado está lo "maravilloso puro", que comprende los cuentos tradicionales, conocidos también como cuentos de hadas, los romances medievales y textos de ciencia ficción (maravilloso científico) (Muscolo 76-77) y, por otro, lo "fantástico maravilloso", donde tienen lugar relatos fantásticos que concluyen con la aceptación de lo sobrenatural (77).

2.1.2. Lo extraño o extraordinario

Todorov denomina como extraño al fenómeno que se explica, al final, por medio de las leyes del mundo conocido (38-39). Al término de la historia resulta que la manifestación insólita fue producto de una ilusión, de un truco o mentira. Aquello que parecía imposible recibe una explicación lógica, aunque no siempre verosímil. Muchas historias, cuya trama gira en torno a alucinaciones, sueños o apariciones pueden explicarse mediante un trastorno psicológico o como consecuencia del influjo de alguna droga, quedando, por tanto, explicadas de manera comprensible y lejos de lo fantástico.

Al igual que en el caso de lo maravilloso, en lo extraordinario puede distinguirse entre lo "extraño puro" y lo "fantástico-extraño". Lo extraño puro no es un género bien delimitado, aunque produce miedo. Incluye obras en cuyo interior los hechos pueden ser explicados por las leyes de la razón; resultan extraordinarios, insólitos, inquietantes. Todorov sitúa aquí las novelas de Dostoievski y la literatura de horror. Por su parte, en lo fantástico extraño los hechos que durante el devenir del relato se presentan como sobrenaturales reciben una explicación de orden racional (Muscolo 39).

2.1.3. Lo fantástico

Tzvetan Todorov, quien más ha trabajado lo fantástico y cuyo tratado al respecto ha marcado un parte aguas en cuanto a su concepción se refiere, ubica lo fantástico en un tiempo de duda, con lo maravilloso de un lado y lo extraño del otro. Lo fantástico puede entenderse como

un acontecimiento que no puede ser explicado por medio de las leyes del mundo que conocemos, pero que se presenta definitivamente dentro de este mundo conocido ... (por lo que) o se trata de una ilusión de los sentidos, de un producto de nuestra imaginación, y entonces las leyes del mundo son las que conocemos (lo extraño); o bien el hecho ha tenido lugar realmente, forma parte de la realidad, pero entonces la realidad no es la que conocemos, está regida por leyes desconocidas por nosotros (lo maravilloso). (Botton Burlá 17)

Al respecto diría el propio Todorov, en Introducción a la literatura fantástica (1970), que lo fantástico, primero

produce un efecto particular sobre el lector -miedo, u horror, o simplemente curiosidad-, que los otros géneros o formas literarias no pueden provocar. Segundo, lo fantástico articula la narración, mantiene el suspenso: la presencia de elementos fantásticos permite una organización particularmente ajustada de la intriga. Finalmente, lo fantástico, tiene una función a primera vista tautológica.

Permite describir un universo fantástico, y este universo no tiene, por lo tanto, una realidad fuera del lenguaje, la descripción y lo descrito no son de naturaleza diferente (98).

Es decir, como acota Botton Burlá, lo fantástico se da cuando el fenómeno insólito, a diferencia de lo que sucede con lo maravilloso y lo extraordinario, "no es explicable mediante las leyes del mundo conocido, ni se nos da una explicación que lo colocaría clara y definitivamente dentro de un mundo otro" (Botton Burlá 15-16). Silvina Muscolo, en Tzvetan Todorov y el discurso fantástico, lo pone así: "el discurso fantástico plantea la relación conflictiva entre la realidad del mundo que habitamos y percibimos, y el mundo del pensamiento" (11). Al respecto, Louis Vax, en L'Art et la littérature fantastique, puntualiza que "lo fantástico exige la irrupción de un elemento sobrenatural en un mundo sujeto a la razón ... lo sobrenatural, cuando no trastorna nuestra seguridad, no tiene lugar en la narración fantástica" (22).

Ya Todorov veía que desde Vladimir Soloviov se vislumbraba que "en el verdadero campo de lo fantástico, existe siempre la posibilidad exterior y formal de una explicación simple de los fenómenos, pero al mismo tiempo, esta explicación carece por completo de probabilidad interna" (24). Lo fantástico, entonces, no es otra cosa que la vacilación prolongada entre una explicación natural y otra sobrenatural concernientes a un mismo

acontecimiento. Puede concluirse en primera instancia que: 1) lo fantástico se ubica en relación con los conceptos de lo real y lo imaginario, y 2) la fe o incredulidad terminan con lo fantástico, pues llevan a una explicación y caen en otro género.

El origen de lo fantástico parece estar en lo que Sigmund Freud denomina *unheimlich* o siniestro.

2.1.4. Lo siniestro

El arte y la estética acostumbran ocuparse de aquello que es bello, armonioso y agradable a la vista. Pero el arte no siempre apela a ni genera emociones satisfactorias. Quien lo busca, recibe y contempla tampoco espera ser agradado en toda ocasión; algunas veces quizá incluso se sienta provocado y hasta agredido, por ejemplo. El arte también se ocupa de aquello que resulta angustioso e intrigante. Aquello que parece un placer culpable del espectador; uno que lo atrae como el flautista a los niños sin saber cuál será la conclusión e incluso si la habrá. Aquello es lo siniestro.

Sigmund Freud, interesado precisamente por aquello que había sido dejado de lado, como si de algo incómodo o que debiera quedar oculto se tratara, decide abordar la cuestión de lo siniestro. En principio se ocupa de la raíz etimológica del término. Para ello comienza por intentar definir precisamente qué

es lo que implica el concepto desde sus orígenes. Lo curioso está en que lo siniestro, al parecer, le es inherente.

En principio, Freud pone sobre la mesa el significado de los vocablos alemanes *heimlich* y *unheimlich*. *Heimlich* se refiere a lo amistoso, vecino y familiar. Es lo que se conoce, la zona donde se está cómodo. Por ende, lo *heimlich* es inconsciente, ha sido sustraído del conocimiento... y es impenetrable. Su antónimo es lo *unheimlich*, lo secreto, lo oculto, de modo que otros no pueden advertirlo. Es disimulado, impreciso y oculto (Freud 2486-2487). En un giro inesperado, o quizás inevitable, lo "*heimlich* acaba por aceptar la significación que habitualmente tiene *unheimlich*" (2488). Es una voz precisa en su ambigüedad. Una voz que se adentra sutil pero contundentemente en el hombre y su creación. En el arte es una voz discreta pero firme.

La narración, según Freud, resulta una herramienta vital para lo siniestro (2488). En consecuencia, la literatura se convierte en el primer hogar de lo siniestro. A este respecto, Anthony Vidler, en The Architectural Uncanny, se refiere a la literatura de E. T. A. Hoffman y Edgar Allan Poe, "siendo su principal motivo el contraste entre lo seguro y hogareño interior y la temerosa invasión de una presencia alienígena" (3). Es precisamente en lo literario, y sobre todo en el campo de lo fantástico y con lo que colinda donde lo siniestro anida. El terror, la ciencia ficción, lo sobrenatural se nutren todos de lo

siniestro. Pero es la propia naturaleza de lo fantástico, y sobre todo de lo fantástico puro, lo que más se asemeja a lo siniestro.

En el cine y la literatura, lo siniestro forma parte del artificio que se intenta construir, y obedece al hecho de que son artes que tienen entre sus características el entretener y divertir; el apartar a su usuario de su realidad para sumergirlo en aquella que ha sido construida por el autor.

Para que lo siniestro pueda darse en cualquier medio requiere de la participación, de la creencia del lector, sobre lo cual se ahondará más adelante. Si el lector es un escéptico, entonces no hay posibilidades de que pueda creer en lo siniestro, pues simplemente no será capaz de creer en nada fuera de lo racional o bien le dará una explicación a cualquier indicación anómala bajo dicho esquema. Para ser siniestro, como apunta Freud, deberá ser "en una dimensión estética, una representación del estado mental de proyección que precisamente colinda con las fronteras de lo real y lo irreal para provocar una ambigüedad perturbadora" (11).

Lo siniestro, para llegar a su clímax y permanecer ahí, para dejar huella permanente, es una suerte de tatuaje que, aunque olvidado por momentos, no deja de formar parte del ser que lo ha adoptado ya por siempre. Implica el "retorno involuntario a un mismo lugar... la misma impresión de inermidad y de lo siniestro" (Freud 2495). Es un "huésped maldito" porque, aunque no se tenga

en mente todo el tiempo, no tardará en hacerse presente, de un momento a otro y por el resto del tiempo para recordarle a su portador que la duda no ha sido aclarada y que seguirá viva. "El factor de la repetición involuntaria es el que nos hace parecer siniestro lo que en otras circunstancias sería inocente, imponiéndonos así la idea de lo nefasto, lo ineludible, donde en otro caso sólo habríamos hablado de 'casualidad' " (Freud 2495).

Baudrillard apunta, en Cultura y simulacro (1978), aún más y dice que "lo que ha estado en juego desde siempre ha sido el poder mortífero de las imágenes, asesinas de lo real, asesinas de su propio modelo" (17). Si lo que aquí se trata tiene que ver con lo siniestro se trata entonces no sólo de las imágenes que pueden evocar lo literario, y sobre todo, lo cinematográfico, sino de aquellas que elabora el ser humano. De aquellas que están en su mente y que no puede hacer desaparecer porque su naturaleza es, precisamente, tan perturbadora, que no puede deshacerse de ellas. Su primer hogar ha sido la infancia del hombre, como lo indica Freud:

Ante todo: si la teoría psicoanalítica tiene la razón al afirmar que todo *afecto* de un impulso emocional, cualquiera que sea su naturaleza, es *convertido en angustia*, entonces es preciso que entre las formas de lo angustioso exista un grupo en el cual se pueda reconocer que esto, lo angustioso, es algo reprimido que retorna. Esta forma de la angustia

sería precisamente lo siniestro [así] lo siniestro, no sería realmente nada nuevo, sino más bien algo que siempre fue familiar a la vida psíquica y que sólo se tornó extraño mediante el proceso de su represión.... (por lo que) *lo siniestro sería algo que debiendo haber quedado oculto, se ha manifestado.* (Las primeras itálicas son del original.) (Freud 2497-2498).

Es por ello que en la literatura el primer encuentro que el hombre tiene con lo siniestro es durante su infancia y se da en los cuentos de hadas (2503), pues la creencia de ello por medio de la angustia se experimenta por primera vez a temprana edad (2493). En tanto es creencia y produce angustia es ya el haber dado el paso decisivo -el haber plantado la semilla-, sin posibilidad de retroceder hacia los confines y laberintos de lo siniestro.

Ahora bien, si lo siniestro es un simulacro en forma y fondo desde su génesis en su paso a otros soportes como la literatura y el cine, y en el rompimiento que de estos se hace, de la ficción a la realidad, y de ahí a los espacios construidos por el hombre, entonces, "el simulacro ha alcanzado 'la perfección de la reproducción, de la reedición virtual de lo real' [donde] no queda lugar ni para imaginar ni para cambiar la realidad en tanto que la representación es la realidad misma" (Baudrillard 56). Esa realidad, al igual que la cultura, no es un ente cerrado, sino

que se modifica constantemente (Bhabha 33). Es abierta. Es el lugar donde interviene el tercer espacio, aquel de enunciación que hace de la estructura de significación y referencia a un proceso de ambivalencia, donde el espejo de la representación ha sido destruido, donde el conocimiento cultural, el conocimiento de lo real, se revela e integra en un código expandido (54).

“Lo siniestro era, en su primera encarnación, una sensación mejor experimentada en la privacidad del interior” (Vidler 4). Es en soledad cuando lo siniestro se intensifica. Pero lo es aún más cuando ese interior que se enfrenta es el propio. Las contradicciones del ser humano, esos aspectos que ni él mismo puede entender de sí mismo, son lo siniestro. Si lograr entender lo externo, a veces parece una quimera; intentarlo con el universo interno lo es aún más. Desde adentro está lo siniestro. Afuera se refleja y muestra de nuevo el interior. Es un acto reflejo... un acto de lo verdaderamente siniestro. Es miedo a aquello en lo que hemos creído, aquello que ha sido reprimido, pero que a veces un hecho parece confirmarlo. La sospecha, la temerosa curiosidad, es lo *unheimlich*.

2.2. Diferentes concepciones de lo fantástico

2.2.1. Caillois

Como "la irrupción de lo insólito dentro de lo banal" (12), define Caillois lo fantástico en su texto *Anthologie du fantastique*. Caillois considera que lo fantástico literario es una invención que se da de forma tardía y que pertenece a la literatura culta. Lo fantástico resulta de una evolución histórica, principalmente occidental, y de progresión continua: lo maravilloso, lo fantástico y la ciencia ficción (términos que emplea para denominarlos).

Al principio, Caillois discurre al reflexionar en torno a que con el hombre más primitivo surgen los cuentos folklóricos y el cuento de hadas debido a la necesidad del hombre de explicar los fenómenos naturales, aquello que le es incontrolable; son mitos. Cuando esto se ha resuelto inician las preguntas sobre lo desconocido, lo intangible, que se explica por los cuentos sobrenaturales y los cuentos fantásticos. Caillois apunta que la ciencia ficción surge en el siglo XX porque en ese momento gran parte de las preguntas apuntaban a la relación de la tecnología con el ser humano y sus implicaciones a futuro (en Botton Burlá 19). Lo fantástico responde a la segunda etapa y se debe en gran medida al cruce de la ciencia y la religión. Es una reacción al racionalismo extremo del siglo XVIII:

El cuento de hadas sucede en un mundo donde el encantamiento se da por descontado y donde la magia es la regla. Allí lo

sobrenatural ... constituye la sustancia misma de ese universo, su ley, su clima ... En lo fantástico, al contrario, lo sobrenatural aparece como una ruptura de la coherencia universal ... mientras que los cuentos de hadas fácilmente tienen un desenlace feliz, los relatos fantásticos se desenvuelven en un clima de horror y terminan casi inevitablemente en un acontecimiento siniestro (Imágenes, imágenes... 10-11).

Un poco más adelante, Caillois abunda al decir que "lo fantástico manifiesta un escándalo, una rajadura, una irrupción insólita, casi insoportable, en el mundo real" (10). Puesto que:

El universo de lo *maravilloso* está naturalmente poblado de dragones, de unicornios y de hadas... En lo *fantástico*, al contrario, lo sobrenatural aparece como una ruptura de la coherencia universal. El prodigio se vuelve aquí una agresión prohibida, amenazadora, que quiebra la estabilidad de un mundo en el cual las leyes hasta entonces eran tenidas por rigurosas e inmutables. Es lo imposible, sobreviniendo de improviso en un mundo de donde lo imposible está desterrado por definición (11).

Una primera distinción que puede sustraerse de esta visión de lo fantástico y que será recurrente es la irrupción de un orden, el del mundo real. Esa intervención es crucial para la existencia y permanencia de lo fantástico. Y en gran medida se da al ser un 'juego con el miedo' (19). Ese juego irrumpe en el mundo real

pero no sólo es una irrupción a ese nivel, sino que tiene sus raíces en algo mucho más interno, como ya se ha podido acotar en el caso de lo siniestro. Lo fantástico "manifiesta un escándalo, una rajadura, una irrupción insólita, casi insoportable, en el mundo real" (10) y tiene consecuencias en el balance, en el equilibrio que tanto el protagonista de la historia, pero sobre todo el lector, puede hacer de ello. Para ello lo fantástico requiere en gran medida que el lector se involucre. "Lo fantástico es lo imposible sobreviniendo de improviso en un mundo de donde lo imposible está desterrado por definición" (11). Sin esa posibilidad no hay fantástico.

2.2.2. Castex

Pierre Castex apunta que la evolución de lo fantástico no es histórica, "sino que trata de ciertos productos de categorías mentales, de ciertos estados de ánimo" (en Botton Burlá 19), por lo que lo fantástico es producto del pensamiento no lógico, de las supersticiones, del miedo, del remordimiento, de los estados mórbidos, y se nutre de ilusiones, terrores y delirios (20). Visto bajo este esquema, lo fantástico, de nuevo nos arroja a ese origen de raíz siniestro.

Incluso, Castex considera que lo fantástico está más apegado al miedo, al terror nocturno, muy en el tono de los relatos fantásticos del estadounidense Edgar Allan Poe como "La caída de

la casa de Usher". Botton Burlá, interpretando esta concepción de Castex, señala que se referiría a éste como "el fantástico más primitivo, el que más se acerca a los cuentos infantiles y a las historias de aparecidos" (20). La postura de Botton Burlá obedece al trabajo que realiza en torno a escritores más contemporáneos cuya obra muestra un fantástico que, quizás, podríamos tratar de más sofisticado. En especial, Botton Burlá, Rosenblat y Alazraki, señalan a Julio Cortázar. La segunda incluso realiza un paralelo en la obra de Cortázar con la de Poe. Y es que Cortázar, principalmente en Bestiario, da muestras de un fantástico en su mejor forma. Por ejemplo, en "Casa tomada", los hermanos perciben una presencia que los hace dejar su hogar. Sin embargo el lector nunca puede estar cierto de que así haya sido. Es más, los hermanos simplemente aceptan esa irrupción en su cotidianidad, en su rutina, pero fuera de ruidos, cuya fuente no es comprobable, no hay mayor evidencia. El lector queda al final del relato con la duda de qué fue lo que realmente sucedió, quién(es) tomaron la casa, por qué lo hicieron, y por qué esa aceptación no cuestionada por parte de los habitante originales de la ahora casa tomada. Este evento más que de terror, que sería lo que preferiría Castex, está en lo siniestro. Sin embargo, como sí subraya Castex, el evento está marcado por la intrusión brutal del misterio en el mundo de la vida real (Muscolo 48). Esta concepción es retomada, como se vio, por Caillois y Vax.

2.1.3. Todorov

Tras discutir la pertinencia de género literario, y establecer que no reconocer su existencia "equivale a pretender que la obra literaria no mantiene relaciones con las obras ya existentes" (11), Todorov, quien se ha establecido como un punto de referencia ineludible, se adentra en la preocupación principal de su texto Introducción a la literatura fantástica, la definición del género fantástico. Remite a las nociones que Vladimir Soloviov, Castex, Caillois y Louis Vax hacen en torno a lo fantástico, y a lo ineludible que es explicar un género teniendo como base a los géneros con los cuales colinda -en este caso lo maravilloso y lo extraordinario-. Establece que "lo que le da vida (a lo fantástico) es la vacilación" (28). Ésta se convierte en su primera característica. Pero no se trata sólo de eso. "Lo fantástico implica no sólo la existencia de un acontecimiento extraño (que provoca vacilación en el lector y el héroe) sino también una manera de leer" (29) que no debe ser ni poética ni alegórica. Lo fantástico, en tal caso, y para establecerlo de manera sucinta se da

cuando el fenómeno insólito no es explicable mediante las leyes del mundo conocido, ni se nos da una explicación que

lo colocaría clara y definitivamente en un mundo otro.

(Botton Burlá, 1983:15-16)²

Ahí el teórico búlgaro se enfoca en las causas de lo fantástico al considerar que existe una evolución histórica del cuento fantástico (Botton Burlá 22). El enfoque de Todorov "se distancia de la crítica tradicional. El término *fantástico* solía definirse en su relación con 'lo real', lo que determinaba una lectura de los textos literarios a partir de su vinculación con el realismo" (Muscolo 44-45). La reacción que suscita lo fantástico, "dejando al lector con una impresión ambigua, es lo que lleva a Todorov a formular que la literatura fantástica representa la 'quintaesencia de la literatura'" (63-64).

Todorov, en torno a la discusión sobre dónde reside principalmente lo fantástico, dice que

en un mundo que es el nuestro, el que conocemos, sin diablos, sílfides, ni vampiros, se produce un acontecimiento imposible de explicar por las leyes de ese mismo mundo familiar. El que percibe el acontecimiento debe optar por una de las dos soluciones posibles: o bien se trata de una ilusión de los sentidos, de un producto de la imaginación, y las leyes del mundo siguen siendo lo que son, o bien el acontecimiento se produjo realmente, es parte integrante de la realidad, y entonces esta realidad está regida por las

² Flora Botton Burlá establece de manera precisa y sucinta las diferencias entre fantástico, maravilloso y extraño. Por ello, se incluyen sus definiciones que coinciden con y se fundamentan en las de Todorov.

leyes que desconocemos. O bien el diablo es una ilusión, un ser imaginario, o bien existe realmente como los demás seres, con la diferencia de que rara vez se lo encuentra.

(Todorov 26)

El espacio de duda que Todorov refiere resulta una pieza clave a la hora de entender lo fantástico, pues es precisamente en ese intersticio, en ese punto de indefinición donde alberga el fantástico más puro. Es decir, de "su postulado fundamental se desprende: la imposibilidad de que el lector pueda optar por uno de los dos términos de la pareja: sueño o realidad/ilusión o verdad" (Muscolo 45).

Las condiciones que Todorov subraya sobre lo fantástico son: 1) el texto debe obligar al lector a considerar el mundo de los personajes como un mundo de personajes reales y a dudar entre una explicación natural y una sobrenatural de aquellos acontecimientos que el relato evoca, 2) la posibilidad de que esa inquietud sea sentida por un personaje testigo, de modo tal que el papel del lector está confiado a un persona. La vacilación se convierte en uno de los temas de la obra, y 3) el lector debe desestimar la interpretación alegórica y la poética (Todorov 30).

2.1.4. Botton Burlá

Para Botton Burlá, en Los juegos fantásticos, "lo fantástico se produce cuando un hecho o un ser insólitos, diferentes, que

parecen no obedecer a las reglas de la realidad objetiva, entran en esa realidad y existen -o parecen existir- por un momento al menos, dentro de ella, transgrediendo alguna de sus leyes" (185). De nuevo aparece esa figura de la irrupción, el rompimiento de un orden.

Pero la autora menciona además otros aspectos que comparten los textos fantásticos (entre los que ella estudia se encuentran principalmente los de Cortázar, Jorge Luis Borges y Gabriel García Márquez). Entre esos aspectos se encuentra una característica común a lo fantástico: la marginalidad. "Los protagonistas de lo fantástico son seres solitarios, aislados, o si no lo son siempre en su vida, se encuentran solos en el momento en que se enfrentan al hecho fantástico" (190). Esto puede notarse en "Axolotl", "Casa tomada", "Carta a una señorita en París" y "Continuidad de los parques" de Cortázar, así como en "El otro" de Borges, por mencionar sólo algunos casos. Del mismo modo, puede notarse que "la norma de lo fantástico es lo superlativo" (192), es decir, la intensidad, la exageración. La irrupción anómala en el orden de lo real es exagerada para hacerla más notoria e incluso molesta pero intrigante. Es el caso de "Cefalea" de Cortázar.

En cuanto a si se puede establecer una tipología o categorización de lo fantástico, Botton Burlá dice

Si los temas de lo fantástico son los mismos que los de toda la literatura, esto no significa, como hemos visto, que no

se pueda intentar una clasificación temática. Aunque la de Todorov no me parezca enteramente satisfactoria (temas del yo y temas del tu), no tengo otra mejor que ofrecer ...

Creo, sin embargo, que hay por lo menos dos posibilidades más de clasificación (194).

La primera que propone es la de los juegos fantásticos (en la cual más adelante ahondo), y la segunda sitúa a las historia como "fantástico de situación" o "fantástico de acción", es decir, "en los relatos o bien ocurren hechos fantásticos (realización de actos imposibles), o bien los personajes se encuentran inmersos en una situación fantástica" (198). La diferencia no es del todo precisa pero puede distinguirse, como se verá más adelante, con mayor facilidad en lo cinematográfico.

Aparte de los cuentos mencionados, Botton Burlá analiza entre los cuentos de Borges, "Tlon", "Las ruinas circulares", "El milagro secreto" y "La otra muerte". "Lejana", "Las ménades" y "La autopista del sur" de Cortázar, y de García Márquez, "Un señor muy viejo con unas alas enormes", "El ahogado más hermoso del mundo" y "El último viaje del buque fantasma".

2.3. Características generales

2.3.1. Temas

Si lo fantástico aborda un tema u otro en especial, parece una búsqueda infructuosa, como ya ha mencionado Botton Burlá. Pero

acota que lo fantástico es más una cuestión que "sólo puede darse 'en situación'" (188). El contexto y la forma como se desarrolla es lo que sostiene lo fantástico, no el tema que trata. Ya Todorov señalaba que los temas de la literatura fantástica son los de la literatura en general. Lo fantástico "reside en un juego constante entre el tema y su tratamiento. Un tema por sí solo no puede ser fantástico o no fantástico, mas que si es tratado de cierta manera" (29). No obstante, una característica interesante que alberga es la marginalidad.

Para Muscolo, al igual que para Todorov, no existe un universo semántico particular de lo fantástico pero "los temas llegan a un punto de intensidad superior al de cualquier otro género literario" (Muscolo 85). No obstante, Todorov propone lo que denomina los "temas del yo" y "los temas del tú". Los primeros significan el aislamiento relativo del hombre con respecto al mundo que construye sin necesidad de nombrar un intermediario. Por su parte, los temas del tú remiten a ese intermediario, y se realizan por medio de él. Es decir, el yo está presente en el tú, pero no viceversa.

2.3.2. Desenlace

El final del relato fantástico es uno de sus puntos más esenciales. Dice Botton Burlá que "los cuentos fantásticos plenamente fantásticos, al no tener solución del misterio,

tampoco tienen, por lo general, un desenlace" (40), y puntualiza que "el texto termina, eso sí, pero no el enigma, que queda sin una explicación segura, cierta. Permanece al final la ambigüedad que dio origen a lo fantástico en ese texto" (42). Es decir, "en el cuento fantástico ... el misterio está ahí *para no ser resuelto*, el héroe *no* llega al final de su aventura, y el lector se quedará (idealmente en el suspenso para siempre" (41). De haber esa resolución el texto se volvería maravilloso o extraño, o en su defecto, quedaría en algún punto intermedio entre estos y lo fantástico.

Ya para Poe y Cortázar lo fantástico representa "el acercamiento a una realidad inalcanzable, que a lo sumo llevó a una respuesta sólo fragmentaria y provisoria, sus cuentos muestran que esa búsqueda no tiene por qué alcanzar una meta, puesto que es la realización y logro artístico donde esa búsqueda encuentra, finalmente, su justificación y su razón de ser" (en Rosenblat 149). El cuento fantástico es en sí inconcluso. Su virtud recae en su habilidad de dejar abierto aquello que con la última letra y el punto final debería quedar cerrado.

"Poe planteaba la idea de que al lector toca recrear la obra, anticipándose así a esa concepción tan moderna de la obra abierta al lector como co-autor" (Rosenblat 42). Al respecto del carácter inconcluso de "Narración de Arthur Gordon Pym" de Poe, Cortázar señala que ésta así se lo impuso y que con ella Poe "probablemente inauguraba lo que hoy se llama 'obra abierta' ,

esa invitación al lector 'para que imagine, complete e incluso transforme lo que el novelista le ha puesto en las manos' " (en Rosenblat 110). Y así, "el carácter experimentalista del arte contemporáneo no responde sino a esa perdida seguridad, a la necesidad de reemplazar una imagen del mundo regida por inamovibles axiomas y leyes inapelables por una imagen que puede no responder a esas leyes pero que se sabe más próxima a la experiencia humana y que, si está gobernada por ciertas normas, éstas permanecen aún informulas. De ahí su tendencia a la ambigüedad y la indeterminación, de ahí su inevitable condición de lo que Humberto Eco ha llamado 'obra abierta'" (Alazraki 30).

Al ser lo fantástico inestable puede caer -al concluir el cuento- con gran facilidad en lo fantástico-maravilloso o lo fantástico-extraordinario. Es en la conclusión, en el cierre, donde un texto se ancla como fantástico o cruza la frontera y se convierte en otra cosa. Para ser calificado como tal, debe haber ambigüedad o vacilación en el texto, y ser transmitida al lector, quien al término de la historia no recibirá por parte de ésta -o del autor, según quiera ser visto- claves que le permitan esclarecer lo sucedido.³ El relato fantástico es una obra

³ Ténganse como ejemplos, aunque hay otros más, cuentos como "El otro" de Jorge Luis Borges, donde un hombre se encuentra con una versión más joven de sí mismo, pero nunca descubre si fue realidad, un sueño, alucinación o existe otra explicación al evento, y "Casa tomada" de Julio Cortázar, donde existe la sensación, más no la certeza explícita, de que algo o alguien ha ido ocupando la casa, hasta que sus protagonistas (unos hermanos) deciden abandonarla. En el cine puede observarse esto en filmes como *Una simple formalidad* de Guiseppe Tornatore, *Si yo hubiera* de Peter Howitt o *Más extraño que la ficción* de Marc Forster.

abierta, sin lecturas preferentes, un simulacro que se rehace en el tercer espacio de manera interminable.

López Cuenca apunta en torno a la naturaleza de la obra y en relación al simulacro que Baudrillard propusiera: "la 'obra' es el proceso abierto por la acción del arte en el entorno social o natural, una incierta invitación a la interacción más que una tarea concluida" (53). Y si eso puede decirse del arte en general, qué no podrá decirse de un arte, como lo fantástico, que *per se*, es ya abierto. Que dentro de su conclusión queda inconcluso. Es el simulacro una característica esencial de lo fantástico, y aún más íntima cuando salta del libro a la pantalla grande.

Tomando la música como ejemplo y pudiendo aplicarlo al resto de las artes, Umberto Eco señala que si bien "una obra de arte, forma completa y cerrada en su perfección de organismo perfectamente calibrado, es asimismo *abierta*, (es la) posibilidad de ser interpretada de mil modos diversos sin que su irreproducible singularidad resulte por ello alterada" (74). Es sin duda el caso de lo fantástico donde no hay un mensaje "concluso y definido" (73), y donde más aún, aunque se pretendiera que el intérprete lo llevara a término, es una imposibilidad operante, dentro de la posibilidad operante que significa el proceso mismo de interpretación, y de tratar de encontrar sentido o clausura a aquello que no lo tiene de origen,

que con el punto final no establece ni un desenlace ni un sentido a lo que lo precede.

Lo fantástico es, entonces, abierto, pero es también, como ya se ha comenzado a plantear, simulacro. La diferencia entre realidad y simulación se ha esfumado, indica Baudrillard. La realidad que se plantea en la literatura fantástica retrata, o pretende hacerlo, la realidad. Es una realidad difusa, en tanto incierta. Pero es una realidad que aparenta, porque "no se trata ya de imitación ni de reiteración (...) sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real" (Cultura y simulacro 11). Y en esa simulación se da la fantástica realidad de lo que es pero no termina de serlo.

"Simular es fingir tener lo que no se tiene" (12) y remite a una ausencia. Más allá de la lógica primera, donde el relato, lo dicho, el universo que se inserta en el texto fantástico es una simulación del mundo real, o lo que sea en que éste ha devenido. Lo fantástico presenta una particularidad adicional en su mecanismo. El relato fantástico, como ya se ha explicado, es ambiguo, pero eso no se descubre sino hasta que concluye. Es decir, al principio la trama promete o presupone, dentro de la duda que despierta, que habrá una resolución tácita -finge incluir lo que no tiene-, pero es cuando concluye que se descubre el engaño -un simulacro, podría decirse de segundo grado-, y que hay una ausencia de aquello que se supone debe esclarecer aquello sobre lo cual se ha estado dudando durante todo el transcurso de

la trama. Es un simulacro del simulacro, un ejercicio de lo hiperreal, un ejercicio de lo fantástico.

2.3.3. Condiciones de lectura

El sentimiento de lo fantástico viene precisamente de la emoción (miedo, inseguridad, duda, inquietud), no del raciocinio ni del intelecto. Lo fantástico "sólo toma en cuenta la racionalidad para destruirla" (Botton Burlá 47). Es por ello que para que lo fantástico exista debe haber una cierta cooperación por parte del lector. Pues "en la medida en que el texto compromete sus emociones, el lector participa realmente en el cuento, deja de ser pasivo espectador para convertirse en actor, en participante" (47).

Todorov explica que lo fantástico exige del lector que adopte una determinada actitud ante los acontecimientos: deberá tomarlos en su sentido literal y rechazar tanto una lectura poética como una interpretación alegórica (Todorov 30). Optar por cualquier de las dos terminaría con la ambigüedad de lo fantástico. Por eso el texto no incluye en sí los elementos para hacerlo, pero eso no implica que el lector no pueda optar por darle un sentido, en cuyo caso estaría matando lo fantástico.

Como "un sentimiento ambiguo, agridulce ... que nos provoca cierta incomodidad muy difícil de definir con precisión" (Botton Burlá 48) debe tomarse lo fantástico, y por ello, ya el mismo

Borges señalaba que "la literatura fantástica es necesario que se lea como literatura fantástica y presupone la literatura realista" (en Botton Burlá 50).

2.3.4. Rasgos esenciales

Además de las características ya antes mencionadas, lo fantástico se caracteriza por otros rasgos. Lo fantástico, como dice Vax, es la **inestabilidad** misma (en Botton Burlá 35); está condicionado a ello, es parte de su naturaleza. Es decir, lo fantástico es "un momento de crisis" (37). La irrupción de la que ya hemos hablado, pero impregnada de la ambigüedad que le da lo siniestro.

Al irrumpir en el orden de lo cotidiano, lo fantástico es una **agresión**. "Lo fantástico, para ser fantástico, necesita violar las reglas del mundo" (44). Es necesario que haya violación de las reglas del mundo real para que exista la vacilación que sostiene a lo fantástico y que le da inestabilidad hasta el desenlace. La **duda o ambigüedad**, más que estar presente en los personajes, que puede estarlo, debe estar siempre presente en la mente del lector. La duda "en la mayoría de los casos, es producto de la ambigüedad del texto, ambigüedad que aparece, a *priori*, necesaria para que surja el sentimiento de lo fantástico" (63). Sin ambigüedad, "el desconcierto o la inquietud no se presentarían" (64) y no habría fantástico.

Por último, "el mundo presentado por el relato fantástico es eminentemente verosímil. Lo que no lo es, y no puede serlo, es la situación o el hecho fantástico que aparece en este mundo" (66).

2.4. Los juegos fantásticos

Flora Botton Burlá contribuye al estudio de lo fantástico al presentar una tipología de juegos o estrategias utilizadas para generar precisamente ese sentido. "Me parece que lo más característico ... del género fantástico, es que en todos los textos aparece alguna especie de trasgresión. El escritor fantástico juega con la realidad, la manipula a su antojo, y al hacerlo trasgrede sus leyes" (194-195). Estos juegos se refieren a un tipo de literatura fantástica (la más pura) que resulta de la evolución del género. Se trata de una literatura más fina o sofisticada a causa de la articulación de su artificio y que se distingue de aquella que trata sobre seres sobrenaturales.

El porqué decide Botton Burlá llamarlos juegos obedece a varias situaciones que conviene comentar. En principio, el juego es "un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde". Jugar de acuerdo a la Real Academia de la Lengua Española, es "hacer algo con la alegría y con sólo el fin de entretenerse o divertirse" (www.ral.es/diccionario). En gran medida a ello responde lo fantástico, a esa estrategia generada por el escritor y que envuelve al lector. Es una relación donde

ambos participan y consienten, donde ambos participan para permitir que lo fantástico se dé. El juego

lejos de ser una ficción, una irrealidad, un espacio y un tiempo inexistentes, como normativamente se lo define, es un intento de inversión de papeles: abandonamos el que prolifica y solemnemente representamos en el juego del *homo sapiens* para asumir un juego desde el cual el *homo ludens* "no es sino que busca ser". (Rosenblat 231)

En lo fantástico el lector asume, en cierto sentido, el papel de escritor pues se le da la misión de intentar resolver aquello que propone el autor. La solución no existe y el juego es eterno.

El juego, también, se constituye como el medio a través del cual el niño entiende lo que es vivir y entiende el significado de la vida (Isaacs en Weninger 69), ya que es en esta etapa del ser humano cuando establece un esquema o mapa cognitivo que le permite entender el mundo. El término "mapa cognitivo" fue utilizado por primera vez por E. C. Tolman en 1948 para indicar el conocimiento que un individuo tiene sobre su espacio vital y cuyo proceso se da como resultado de las construcciones que éste realiza para visualizar un espacio determinado (Mendiola 8). En lo fantástico se crea un mapa cognitivo al establecerse un escenario y una dinámica de cotidianeidad que una vez establecidos como parte de lo real son violados.

Finalmente, como parte de sus conclusiones, Botton Burlá sugiere una tipología de lo fantástico tomando como base las

formas en que los escritores de lo fantástico transgreden o juegan con la realidad, manipulándola y alterando sus leyes. Los llama juegos y los clasifica de la siguiente manera (195-197):

- *Juegos con el tiempo*: alteraciones del tiempo, como el tiempo detenido (dos tipos diferentes de temporalidad que no coinciden), el tiempo discontinuo (permanencia de un objeto en un mismo espacio a través del tiempo), el tiempo simultáneo (un mismo objeto en dos tiempos), el tiempo cíclico (repetición de un hecho) y el tiempo revertido (anulación del pasado).

Borges habla de dos tipos de tiempos: tiempo físico y tiempo psicológico. El tiempo psicológico es un tiempo subjetivo como en "El Aleph" y "El milagro secreto".

Las manipulaciones de la memoria están relacionadas con los juegos temporales. "La memoria es inexistente en 'Tlon', total en 'Funes el memorioso', omnipresente en 'El Zahir' y queda anulada en 'La otra muerte'" (195-196).

- *Juegos con el espacio*: encuentran dos formas, donde se da una reducción (progresiva como en "Casa tomada") o superposición del espacio como en "El otro", "Axolotl" o "La noche boca arriba". En los primeros, espacios diferentes se encuentran de alguna manera, en el mismo lugar. En la segunda, los personajes son ubicuos, es decir, "se encuentran al mismo tiempo en dos espacios distintos (y ocupan dos cuerpos distintos)" (197).

- *Juegos con la personalidad.* Con la aparición del doble, desdoblamientos de la personalidad ("El otro"), intercambio ("Lejana") o fundición ("La noche boca arriba" y "Axolotl").
- *Juegos con la materia.* En cuyo caso desaparecen los límites de lo material y lo espiritual (el pensamiento puede producir un objeto ("Tlon, Uqbar, Orbis Tertius"), un personaje "las ruinas circulares") o un objeto puede pasar de un mundo ficticio -literario- al real ("Continuidad de los parques", "Tlon").

La existencia de un juego no excluye la posibilidad de que un relato incluya otros. Esta tipología permite un mejor acercamiento y estudio de lo fantástico, y se ajusta no sólo a los mecanismos de la literatura sino también a los del cine. Si bien es la que se utilizará para los fines de esta tesis, no se restringirá a ellos; es decir, el proyecto pretende buscar e identificar, en caso de haberlos, otros juegos de lo fantástico que tengan lugar en el séptimo arte. Así mismo es importante acotar que lo fantástico puede ocurrir como hecho en el relato o bien los personajes pueden verse inmersos en el hecho fantástico.