

CAPÍTULO 4

Lo fantástico cinematográfico

“La realidad me parece fantástica al punto de que mis cuentos son para mí literalmente realistas”,
 Julio Cortázar

El fantástico como género cinematográfico parece denominar a dos grupos principales de filmes. Por un lado están aquellos que representan el uso actual del término y que corresponden a lo que Todorov denominaría maravilloso. En su mayoría se trata de adaptaciones de textos literarios, como Stardust de Neil Gaiman, o las ya mencionadas series de El señor de los anillos de J. R. R. Tolkien y Harry Potter de J. K. Rowling. El segundo grupo abarca cintas que comprenden una buena parte de lo que se considera terror. Todo aquel filme que tiene un toque sobrenatural, que trata sobre fantasmas o seres que perturban y aterrorizan a personajes de este mundo encaja, para muchos teóricos, en lo fantástico. Así, filmes tan disímiles y con tratamientos tan distintos como *Drácula* de Todd Browning, *Frankenstein* de James Wahle, y más recientemente *Los otros*, *El sexto sentido*, *El orfanato* y *Arrástrame al infierno*, por no citar a la comercialmente exitosa aunque nada terrorífica *Crepúsculo* (historia de un romance entre un vampiro y una humana), entran en lo fantástico. Entre los dos grupos hay una

serie de películas cuyos tratamientos oscilan entre la comedia (*Un viernes de locos*), lo paranormal (*Premoniciones*), el *thriller* (*Plan de vuelo*), entre otros géneros, y que según el caso pueden ser consideradas obras comerciales, independientes o de arte.

En la introducción del segundo capítulo se mencionan algunas de las definiciones que sobre lo cinematográfico fantástico se manejan. En este apartado, profundizaré más en el tema para después, junto con lo propuesto por la teoría de la literatura fantástica, analizar una serie de textos fílmicos que considero representan la pluralidad de lo fantástico más puro. Se trata de un corpus heterogéneo en cuanto a la "calidad" de los filmes, pues el criterio para su selección no responde únicamente a que los textos hayan sido avalados por la crítica. Hacerlo así dejaría fuera una serie de textos igualmente interesante y cuya valoración por parte de la crítica ha obedecido a criterios de otros géneros, precisamente, como se menciona en el capítulo anterior, una de las cuestiones a reconsiderar cuando se ha evaluado a un filme bajo condiciones que no representan las reglas bajo las cuales fue en realidad concebido. Es decir, fueron evaluados bajo cánones incorrectos, los cánones de otro género.

La organización de este apartado repite, en cierto grado, la dedicada a lo literario fantástico en el segundo capítulo con la intención de tomar como base aquello para después profundizar en lo particular y distintivo de lo cinematográfico. Sólo así se podrá abordar, comprender y estudiar el género y sus subgéneros.

4.1. Deslindes iniciales

Ubicar los inicios del cine fantástico resulta una tarea imposible mientras no se delimite qué lo comprende. Ya en el capítulo dedicado a lo literario fantástico abordé algunas de las acepciones que se dan de lo fantástico. De las clásicas de René Predal y Gerard Lenne, retomadas en Fantípodas, a las más recientes propuestas por Siegfried Krakauer y José Luis Sánchez Noriega, las definiciones hacen poco por establecer de forma clara qué lo comprende, aunque apuntan un par de aspectos que no deben descartarse.

Predal, en Le cinéma fantastique, 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" (14). Lenne, en El cine fantástico y sus mitologías, deja *fantastique* como

“la confusión entre la imaginación y la realidad, el choque entre lo real y lo imaginario” (8). Del primero es de rescatarse el que el francés ubique lo fantástico como algo que genera inquietud y que perturba, lo cual lo pone dentro del campo de lo *unheimlich* de Freud y es la raíz de lo fantástico literario. Por otro lado, está la cuestión del desafío de la experiencia en cuanto a que juega con la racionalidad, que lo ubica en el terreno de lo que Todorov ubica como fantástico, aunque Prédal lo inclina por lo onírico y Todorov es más específico. Es precisamente sobre esta segunda cuestión que Lenne habla, sobre la duda. El problema es el mismo que el de Prédal, la ambigüedad, pero es un buen inicio y un elemento a rescatarse.

Por su parte, Sánchez Noriega da otra delimitación del género que, sin embargo, deja de nuevo demasiado abiertos los límites de lo fantástico:

Género que engloba películas cuya acción se desarrolla en un tiempo y en un espacio -contemporáneos, pasados o futuros- 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 u otros seres (Sánchez Noriega 701).

Antes de abordar la obra de varios cineastas, Carlos Aguilar, en Cine fantástico y de terror italiano, se dedica en la introducción a hacer un breve recorrido sobre lo que son el fantástico y el terror pero sin establecer una diferencia entre ellos. Apunta que en Italia el inicio de lo fantástico se establece con *I vampiri*¹ de Ricardo Freda, trabajo a partir del cual surge un "sistema que permite identificar un cine puramente fantástico en la cinematografía italiana" (37), principalmente en la obra del propio Freda, Mario Bava y Antonio Margheriti, además de muchos *peplums*.² El que un filme de vampiros sea considerado detonante de lo fantástico apunta a que de acuerdo con la teoría literaria estaría en terrenos de lo extraño donde se ubica gran parte del terror, aunque no todo. En su mayoría lo que refiere como fantástico Aguilar se ubica en ese terreno (*L'allegro fantasma*, *Danza macabra*, *L'amante del vampiro*, etcétera) de lo maravilloso.

Más adelante, Aguilar abre un apartado sobre lo gótico, en el cual incluye una cita sobre Freda con respecto al fantástico: "yo creo en un tipo de horror sutil, psicológico.... mi teoría es que el auténtico terror puede

¹ Incluyo en español el nombre de aquellos filmes que han sido editados en México. En el caso de aquellos (que no es así) como *I vampiri*, utilizo el título original, lo mismo sucede en la bibliografía.

² El *peplum*, cuyo nombre remite a las túnicas griegas, nace en los 60 para denominar a aquellas películas de aventuras cuya historia se desarrolla en la Antigüedad, en especial -aunque no exclusivamente- en Grecia o Roma. Entre ellas se encuentran *La Biblia*, *Los diez mandamientos*, *Medea*, y más recientemente, *Troya*.

venir de lo más simple o cotidiano" (40). Freda rechaza a los vampiros y monstruos. Su concepción es, como la de Prédal, la de lo *unheimlich* pero no termina por caer del todo en lo fantástico de Todorov.

Un distintivo más que reconoce Aguilar en lo que considera fantástico italiano es su carácter sexual, como en *La fusta e il corpo / Le corpo et le fuet* o en *I'l mostro dell'Opera*, donde incluso tiende al masoquismo ya que unas mujeres vampiro son encadenadas. Finalmente distingue al *giallo*³ como un fantástico particular. Se trata de filmes con personajes "tocados por extrañas locuras y/o obsesiones, psicópatas traumatizados... pervertidos e incluso ambiciosos personajes" (55). En este caso un cine que oscila entre lo extraño y el suspenso aunque con sus particularidades como resultado del lugar de origen. Entre las obras del género, Aguilar encuentra en *Rojo oscuro* un "giallo en todo su esplendor" que además es "clave en la historia del fantástico". Ya para dar paso al análisis de la obra de los directores citados al inicio, el autor comenta que a pesar de que el fantástico italiano no se distingue por sus ideas sí ha influido en el cine de otros países, pero acepta que su recorrido por el género deja fuera filmes con tintes de comedia (Fellini, Pasollini, etc.), aunque

³ *Giallio* significa amarillo en italiano y remite a las portadas de dicho color de las novelas de misterio. Es un género característico del cine italiano.

de cualquier forma no queda del todo claro qué línea divide a lo fantástico del terror.

En Una mirada insólita, Rafael Aviña dedica un capítulo al fantástico "a la mexicana". Considera que el fantástico mexicano es 'curioso' y que surge con *Calaveras del terror*. Agrega que "el horror y los guamazos ligados a la fantasía" tendrían por fruto un cine bastante constante y redituable (entre otros, *La momia azteca*, *Neutrón* y todo el cine del Santo). Pero incluye en su selección de filmes fantásticos trabajos como *Los platillos voladores*, *Viaje a la luna* y *La nave de los monstruos*, sobre los cuales precisa que se da una hibridación con el humor. Sin hacer mayor precisión sobre qué define a lo fantástico, Aviña incluye como parte del grupo filmes de terror como *La cámara del terror* e *Invasión siniestra* y otras de superhéroes como *Kalimán*, *El hombre increíble* y *El increíble profesor Zobek* (219-224).

SITGES Festival Internacional de Cinema Fantástico de Cataluña es el certamen más reconocido sobre el género. De él han surgido publicaciones como la ya citada Fantípodas y Vida secreta de las sombras. Imágenes del fantástico en el cine francés de Gonzalo de Lucas. Nacido en 1968, el festival reconoce al fantástico como un género heterogéneo que reúne a la ciencia ficción, la innovación fantástica, el terror y los

thrillers (www.sitgesfilmfestival.com). Entre las películas que se han presentado como parte de la sección oficial están cintas tan diversas como *Rec*, *Halloween*, *Stardust*, *El laberinto del fauno*, *El ilusionista*, *La fuente*, *Niños del hombre* y hasta *Amor y muerte* de Woody Allen.

En el prólogo al texto de De Lucas, Nuria Bou y Xavier Pérez comentan sobre la inexistencia de un corpus del fantástico francés, precisamente parte del objetivo del libro que presentan y del cual aceptan desborda los parámetros de la narrativa literaria. El punto en común de los filmes incluidos es que existe el "enigma", despojado de su condición literaria (13), aunque no dejan claro cual es la distinción. Sobre el abordaje de De Lucas comentan que es innovador e inusual, y es que el crítico realiza un recorrido filosófico a través de toda la filmografía francesa.

De Lucas define a "la cámara y la superficie visible" territorio de lo fantástico cinematográfico (17). Es decir, establece a lo fantástico más en la forma que en el fondo. Una forma cuyo propósito es "sugerir, presagiar, evocar, sentir o convocar a lo *invisible*" (19). Hace una aproximación del fantástico distinguiendo entre lo que denomina "fantástico visionario", donde se manipula lo filmado "hasta convertirlo en un proyecto de ascensión natural" con autores como Méliès,

Cocteau, Gance, Clair, L' Herbier y Epstein, y lo "fantástico natural", que es capaz de hacer intuir al espectador "la enigmática gravitación de lo invisible", como en los filmes de Feudille, Bresson, Renoir, Franju, Resnais, Godard o Rivette (12; 20-22).

Sostiene, De Lucas, que es "equivoco evaluar los géneros cinematográficos según los géneros literarios", lo cual equivaldría a desechar prácticamente la totalidad de la teoría del género y a rechazar su relación intrínseca con la literatura. Utilizar una nomenclatura distinta tampoco tendría mayor sentido cuando existe un fantástico equivalente al de Todorov aunque con matices distintos. De Lucas decide rechazar la teoría literaria sobre lo fantástico pero recurrentemente hace referencia a ella e incluso la utiliza para reafirmar sus argumentos. A pesar de ello, hay dos afirmaciones que son de destacar. La primera me parece un tanto incompleta y dice lo siguiente:

En la literatura lo fantástico es producto del lenguaje; en el cine está motivado por el acto de creación. El lenguaje distingue entre la cosa real y el símbolo que la designa: la palabra es un filtro de la realidad (22).

Si bien el juego de lo fantástico se da en lo literario como resultado del manejo del lenguaje, en el cine no está

únicamente motivado por el acto de creación. Está sostenido por la estrategia narrativa y es soportado por el uso del lenguaje cinematográfico. *Hombre mirando al sudeste* y *La doble vida de Verónica* son un par de ejemplos de que el mismo efecto (la duda insoluble) que consigue lo fantástico literario puede obtenerse en el fantástico cinematográfico. Desde luego no es así en la totalidad de los casos y por otro lado es alterado en combinación con otros géneros y como resultado de la comercialidad.

La segunda afirmación apunta a que, a diferencia de la literatura, el cine

no puede despegarse, de lo literal o eliminar la realidad de los objetos, personas y espacios, de forma que la lectura poética no se deslinda de la lectura de ficción tal como plantea Todorov en referencia a la literatura (23).

Este comentario es cierto pero no contundente. Si bien lo que aparece en la pantalla se vuelve "literal", también lo es el que, a diferencia de la literatura, el cine puede jugar y llevar el simulacro a niveles superlativos. Al utilizar movimientos de cámara, tomas subjetivas, sonidos o afirmaciones orales, el cineasta puede jugar con el espectador y hacerlo dudar sobre la veracidad de lo que está viendo. La imagen es

literal pero no contundente ni definitiva. La forma en que se consigue el efecto puede ir, como se verá más adelante, de lo explícito (Lynch) a lo sugerido (Kieslowsky).

El corpus que incluye De Lucas es, efectivamente, heterogénero, e incluye cintas que van de la ciencia ficción como *El viaje a la luna*, *El quinto elemento* y *Barbarella* al realismo mágico de *Delicatessen* pasando por el terror en *Los vampiros*, la adaptación del cuento fantástico de Poe *La caída de la casa de Usher*, el surrealismo de *Un perro andaluz*, la adaptación de Cocteau del cuento *La bella y la bestia*, la fábula de *Ali-babá y los cuarenta ladrones*, entre muchas otras.

La Internet Movie Database incluye en su lista de las diez películas más buscadas del género de fantasía a *Star Wars*, las ya citadas *El señor de los anillos*, *El retorno del rey* y *El laberinto del fauno*, el clásico decembrino *Qué bello es vivir*, *Metrópolis* y el juego de ajedrez con la muerte de *El séptimo sello* (www.imdb.com).

La Academia de Filmes de Ciencia Ficción, Fantasía y Horror, responsable de otorgar cada año desde 1972 el premio Saturno a cada uno de los géneros y en otros rubros, aunque establece diferencias entre ellos, tampoco deja claro qué es precisamente lo fantástico. Al parecer es aquello que con un toque de irrealidad no genera miedo como el horror o bien no

está sujeto a tratamientos futuristas donde la tecnología juegue un papel determinante, como en la ciencia ficción. Por ejemplo, en 2006 fueron nominadas como Mejor Película de Fantasía: *La telaraña de Charlotte*, *Eragon*, *Piratas del caribe: el cofre de la muerte* (dentro de lo maravilloso para lo literario), *Una noche en el museo* (en lo extraño), *Más extraño que la ficción* y *Superman regresa* (adaptación de un cómic, ubicable en lo maravilloso), ganadora del galardón.

El Instituto Americano del Filme (AFI por sus siglas en inglés) con motivo de los cien años del cine, publicó distintas listas con la intención de distinguir lo mejor del cine, en la que despliega los diez mejores títulos de cada género. En el apartado dedicado a lo fantástico se incluyen: *King Kong* (1933), *El mago de Oz*, *Qué bello es vivir*, *Hechizo del tiempo*, *El señor de los anillos: la comunidad del anillo*, *Quisiera ser grande*, *El campo de los sueños*, *Milagro en la calle 34* (1947), *El ladrón de Bagdad* y *Harvey*. De nuevo el espectro abarca principalmente lo maravilloso literario con algunas excepciones. En la selección destaca la inclusión de *Hechizo del tiempo* / *El día de la marmota*, que es la que incluye un juego claro con el tiempo cuando un hecho se repite una y otra vez sin que al final del relato se dé una explicación. En otros casos, como *Qué bello es vivir* y *Milagro en la calle 34* se le

da una explicación sobrenatural al hecho que no ubica al relato del todo en lo extraño pues se debe a un poder, digamos celestial, y entonces, maravilloso.

Tras el recorrido anterior queda claro que en la actualidad lo fantástico abarca una gran variedad de relatos, lo cual dificulta su estudio. Sin embargo, de las acepciones anteriores ninguna establece con precisión qué tan amplio es lo fantástico ni si existen subgéneros. En el apartado "Géneros, personajes y temas" de El cine (2002) se encuentra la acepción más adecuada para el panorama que se ha venido ilustrando. Ahí se explica que el cine fantástico es

un género muy amplio, algunos críticos engloban el cine de terror y de ciencia ficción dentro del fantástico. En este género se recogen obras ambientadas en el presente, el pasado y el futuro; en lugares cotidianos donde ocurren ciertas cosas inexplicables, y en mundos imaginarios en los que nada de lo que ocurre es normal. Sobre esa fina línea que divide lo real de lo imaginario, lo creíble de lo inexplicable, es donde se mueve este género (201).

Como precursores de lo fantástico se menciona a Georges Méliès y principalmente a los alemanes como aquellos que mezclaron elementos reales y fantásticos en películas como *El estudiante de Praga* y *El gabinete del doctor Caligari*. Otros casos

incluyen a los suecos Víctor Sjöström con *La carreta fantasma* y Mauritz Stiller con *La expiación de Gösta Berling*. Del cine mudo destaca *El ladrón de Bagdad* de Raoul Walsh y protagonizada por Douglas Fairbanks.

A Ernest B. Showdsack se le menciona entre los impulsores del género con *El malvado Zaroff* (codirigida con Irving Pichel). Se distingue entre un fantástico de monstruos (*King Kong*), uno amable que tira al cuento (*Alicia en el país de las maravillas*, *El mago de Oz*, *Las aventuras del barón Munchausen*), el de carácter oriental (*La alfombra mágica*, *la espada de Damasco*, *Simbad y la princesa*), el heroico (*Excálibur*, *Conan*, *el bárbaro*), y fuera de obras del corte ya mencionado a lo largo de este trabajo se mencionan filmes como *La leyenda del jinete sin cabeza*, *Pacto de lobos*, *Amélie* y *Vidocq* (201).

Esta última enunciación es la que mejor describe al conjunto de filmes que comprenden lo fantástico como género canónico. Los siguientes apartados intentan ubicar a los subgéneros de lo fantástico cinematográfico tomando como base la ya expuesta propuesta de la teoría literaria. El fin último es dilucidar el fantástico cinematográfico más puro. Para ello se analiza un grupo de filmes que representan sus distintas variantes.

4.2. Lo maravilloso cinematográfico

La gran parte de los filmes que hoy en día se consideran como fantásticos pertenecen a este grupo. Son historias donde hay un hecho extraño cuya explicación es viable mediante las reglas de otro mundo o sistema. Bien pueden ser animados o de acción real.

Los filmes inspirados en cuentos de hadas (*La nueva cenicienta*), cuentos folklóricos (*Beowulf*), cuentos infantiles (*Crónicas de Spiderwick*), mundos mágicos y/o alternos donde existen hechiceros, elfos, unicornios, magos y dragones pertenecen a lo maravilloso más puro (*Stardust*, *Eragon*). El relato puede suceder en su totalidad en ese otro mundo o bien alternarse con el mundo real (*La brújula dorada*, *Fantasia*). La gran mayoría de las películas de este tipo provienen de adaptaciones de obras literarias. A últimas fechas han cobrado popularidad a raíz del éxito de crítica y taquilla de la trilogía de *El señor de los anillos* y la saga de *Harry Potter*. En su mayoría son tramas con una fuerte inclinación por la aventura, con momentos dramáticos y cómicos, aunque existen también las que se inclinan por un tono más oscuro, como *El laberinto del fauno*.

Existe también un maravilloso que tira a la ciencia ficción, especialmente cuando el aparato tecnológico o el avance de la tecnología da una explicación lógica pero no verosímil de acuerdo a las reglas de la ciencia de este mundo. Por ejemplo, en este campo se ubican *El hombre invisible* y *La máquina del tiempo* pero también gran parte de lo que sucede en los *comics*. Superman es un ser de otro planeta y obtiene sus poderes, en parte, por las condiciones distintas del nuestro. Otros superhéroes lo hacen a raíz de alguna alteración genética (*Spiderman*, *X-men*) o de un accidente (*Hulk*, *Los cuatro fantásticos*). Sus nuevas capacidades no son viables aunque resultan útiles como recurso narrativo. Una excepción a la regla es Batman, quien no posee ningún poder especial y logra sus hazañas gracias al entrenamiento físico y equipo de tecnología de punta (*Batman inicia*).

Similar al caso de los superhéroes es el de muchos de los monstruos del cine de terror que resultan de algún experimento, como *Frankenstein*, *La momia* (1932) y *El monstruo del pantano*. Los no muertos o zombies y los vampiros entran en este campo principalmente, aunque en ocasiones se inclinan hacia lo extraño. Por ejemplo, si el origen se debe a un acto de magia o brujería puede considerársele dentro de lo extraño y el fenómeno se debería al efecto de alguna droga o hierba. La

existencia real de zombies, momias o vampiros no es posible de acuerdo con las leyes de la biología. Este tipo de relatos, de nuevo, se ubican principalmente en el terror pero pueden tener sus excepciones, como en el romance juvenil de *Crepúsculo* o en la comedia *Un vampiro suelto en Nueva York*. Las historias de monstruos también pueden tener otros tintes, como la familiar *Mi mascota es un monstruo* o la cinta de aventuras *La momia* (1999).

Las historias de fantasmas, y por tanto parte del cine de terror, también se ubican dentro de lo maravilloso. El fantasma resulta más cercano, pues forma parte de las creencias populares. Para muchos se trata no de un ente con substancia pero sí de una presencia. Pero, al igual que los seres de otros universos, los fantasmas ya no obedecen a las reglas de este mundo o plano, sino de otro. Es así como *El espinazo del diablo*, *Los otros* y *El sexto sentido* forman parte de lo maravilloso. Algunas de ellas mantienen el suspenso como las dos últimas que sólo se sabe tratan de fantasmas hasta el desenlace. En ese sentido parecen oscilar entre lo fantástico, lo maravilloso y lo extraño durante gran parte de la trama hasta que finalmente el hecho inusual recibe una explicación. Pero las historias de fantasmas no siempre utilizan el recurso para generar miedo. Pueden inclinarse por el romance, como en

Ghost, la sombra del amor, la comedia romántica, como en *Sobre mi cadáver* o *Los fantasmas de mi ex*, o incluso lo infantil como en *Gasparín*.

Por último, están las películas de corte religioso y que incluyen elementos como ángeles o demonios como *Qué bello es vivir*, *Al diablo con el diablo*, *El abogado del diablo* y *Un ángel enamorado*. *La última tentación de Cristo* presenta un hecho maravilloso (la incursión de un ángel) y uno fantástico (la anulación del tiempo)⁴ que la colocan en el justo medio entre lo maravilloso y lo fantástico, ubicándola en lo que Todorov denominaría como maravilloso-fantástico.

4.3. Lo extraño cinematográfico

Aquellos relatos cuya incógnita o irrupción de la realidad se resuelve a través de las leyes del mundo conocido entran en lo extraño o extraordinario cinematográfico. Este tipo de historias son como un truco de magia del cual al final se explica que todo ha sido fruto de un juego de espejos o un mecanismo. El ejemplo más claro sería la reciente *El ilusionista*.

En su mayoría este tipo de historias funcionan como los *thrillers* o las clásicas historias de asesinatos al más puro

⁴ El caso se explica con detalle más adelante.

estilo de Ágata Christie, donde conforme avanza la historia se van develando los detalles que llevaron al crimen y al final se descubre a su autor. En este caso el juego se da con la irrupción de la realidad y la explicación se finca en algún fenómeno psicológico (de la personalidad múltiple en *Identidad*, a la duda sobre la cordura en *Plan de vuelo* y *Misteriosa obsesión*) o un sueño o alucinación (*Bella de día*).

Existe todo otro grupo de filmes que explican el fenómeno por algún acto de magia o hechicería producido directamente por un personaje o como resultado de algún objeto. Los hay de aventuras y familiares, como *Una noche en el museo*, *Jumanji* y *Zathura* o de enredos, como *Un viernes de locos* y *Este cuerpo no es mío*, o la romántica *Dame tu cuerpo*. Este último grupo conforma todo un subgénero en sí.

Al igual que en el caso de lo maravilloso, en lo extraño también existen distintos grados de "pureza". Por ejemplo, en *Premoniciones* una mujer tiene la capacidad de ver-vivir el futuro un día, y regresar al presente al siguiente. Cuando el relato llega a su final es claro que la protagonista tuvo la oportunidad de cambiar el futuro, pero no lo hizo; lo que no es claro es si la "premonición" fue real o un trastorno psicológico. El filme es un caso de lo extraño-fantástico de Todorov. En el mismo rubro se encuentra *Regresiones de un*

*hombre muerto*⁵ y entran otros filmes que se inclinan por el horror y lo sobrenatural como *Arrástrame al infierno* y *The Irrefutable Truth about Demons*.

4.4. Lo fantástico (puro) cinematográfico

Una vez entendido el amplio espectro de lo fantástico, entendido como un supragénero que cobija a lo maravilloso, lo extraño y lo fantástico puro, es necesario profundizar en la raíz del meollo.

Todorov sitúa a lo fantástico en un tiempo eterno de duda. Se trata de un hecho que no puede ser explicado por medio de las leyes del mundo conocido a pesar de que se desarrolla en él. Entonces, deviene la necesidad del lector-espectador de buscar una explicación lógica pero cuando el desenlace llega (la última palabra o imagen para el cine) la respuesta no se da. De hacerlo y dependiendo del esclarecimiento, el texto caería en lo maravilloso o lo extraño.

A los géneros cinematográficos se les tiende a asociar, como se comenta en el capítulo anterior, con la emoción que generan. Lo fantástico, al tener sus raíces en lo siniestro,

⁵ *Regresiones de un hombre muerto* cuenta la historia de un soldado recluido por una confusión en una clínica mental donde el poco convencional tratamiento que recibe le permite viajar al futuro en una suerte de alucinaciones que le permitirán evitar su muerte y vivir con la mujer que ama.

produce un efecto de "miedo, horror, o simplemente curiosidad" (Todorov 98). Pero lo fantástico puro, más que causar una sensación de espanto o pánico, se inclina por la curiosidad llevada al límite. Lo fantástico puro es la intriga tautológica, alimentada por recursos narrativos, inclinada a una posible solución para después sembrar la duda de nuevo y finalmente concluir con un último cuadro o imagen pero sin una respuesta. En ese aspecto, y como se menciona previamente en alusión a los comentarios de De Lucas, el cine hace uso de todos sus recursos (imagen, sonido y edición) para crear certezas y destruirlas o simplemente sugerir y dejar en la duda.

Con esto como premisa y con los juegos fantásticos de Botton Burlá como filtro se presenta el siguiente corpus que ha sido seleccionado con el fin de ilustrar el fantástico cinematográfico puro en todas sus dimensiones. El corpus incluye filmes de autores reconocidos por la crítica y considerados como "obras maestras" pero no se limita únicamente a ellas por tanto, como tiene a bien decir Deleyto, en Ángeles y demonios, el término se ha ido desgastando con el paso de los años (36), amén de que hacerlo resultaría en un estudio incompleto. Ignorar el cine de Hollywood es ignorar al cine dominante y aproximarse a ciegas a un fenómeno. Como se irá

viendo más adelante, y de lo cual ya se ha dejado vislumbrar en distintos momentos de este trabajo, para el cine es insustancial e inútil intentar disolver su carácter de arte-medio-industria, lo cual repercute en la relatividad de términos como cine independiente, de arte, experimental o comercial, y en la clasificación totalizadora de un filme en un género. Incluso este ensayo tiene presente que el que un texto cinematográfico se ubique dentro de lo fantástico puro no significa que esté fuera de ser considerado bajo parámetros de otro género, pero también de que será visto con nuevos ojos y bajo otros criterios. El fantástico puro, como ha podido observarse, ha sido poco explorado, por no decir ignorado, en aras de abordar la inmensa gama de lo fantástico. Contar con rubros más específicos (en algunos los hay como en el cine de intercambio de cuerpos o el maravilloso puro) dentro de lo fantástico abrirá nuevas posibilidades para explorar sus características bajo terrenos no únicamente de la teoría de género sino de la narratología en general, de la teoría del montaje, por citar sólo las posibilidades más aparentes.

4.5. Del juego literario al juego fantástico cinematográfico

En Los juegos fantásticos, Flora Botton Burlá explora, a la luz de la teoría de Todorov y otros autores de lo fantástico, los cuentos fantásticos de Jorge Luis Borges, Julio Cortázar y Gabriel García Márquez. Botton Burlá descubre que existen ciertos patrones compartidos por los textos fantásticos y los denomina juegos fantásticos.

Antes de profundizar en el asunto de los juegos, está el aspecto de la marginalidad que Botton Burlá descubre como una característica de los personajes que enfrentan el hecho fantástico. La autora comenta sobre esta situación en cuentos como "Casa tomada", "Carta a una señorita en París", "Axolotl" de Cortázar, y "El otro" de Borges, entre otros. Es un evento importante y que se repite, como se verá, en lo cinematográfico. En gran medida el artificio de lo fantástico se consume gracias a la soledad de sus protagonistas, y en ese sentido, lo cinematográfico lo resuelve de distintas maneras. La soledad de los personajes se intensifica debido a que los cuentos fantásticos en su mayoría evitan la comedia.

La autora también distingue entre aquellos relatos donde ocurren hechos imposibles y que denomina como "fantástico de situación", y entre aquellos donde los personajes están inmersos en una situación imposible o "fantásticos de acción" (198). Es una distinción vital a la hora de abordar lo

fantástico cinematográfico y que permitirá entender, en su momento, el manejo que el cine más comercial ha venido haciendo de lo fantástico.

La principal contribución de Botton Burlá está en los denominados juegos fantásticos. El juego fantástico es una estrategia utilizada por el autor para generar precisamente el sentido de lo fantástico. El juego es una 'trasgresión', una manipulación de la realidad y sus leyes (195). Es propuesto por el realizador pero requiere de la participación del espectador para consumarse. En otro caso no funciona e inclinaría el texto por lo extraño o maravilloso al dársele una explicación al hecho. Desde luego, mucho de lo que hace que las historias sean atractivas está en ese poder magnético que tienen los secretos y que mantienen al espectador deseoso por descubrir lo que ocultan. Es lo que hace que la misma historia se mantenga atractiva y que las telenovelas, por ejemplo, aprovechan al cansancio.

El juego fantástico consiste en que al espectador se le da la misión de resolver, de encontrarle una explicación, al hecho fantástico. La solución, desde luego, no existe. El juego es eterno. Botton Burlá propone una tipología de juegos (juegos con el tiempo, con el espacio, la personalidad y la materia) bajo los cuales se ha organizado el corpus que a continuación

se presenta y analiza. Dejaré los detalles de cada juego para el apartado en cuestión.

Una advertencia más debe hacerse. Como en lo literario, en lo cinematográfico fantástico la existencia de un juego no excluye la posibilidad de otro. Los filmes seleccionados como eje de análisis han sido colocados tomando en consideración el juego fantástico que predomina a pesar de que en algunos casos existe otro juego o juegos. Así mismo, incluyo como parte del análisis ejemplos donde el juego es explicitado y que derivan en que el texto caiga en lo maravilloso o lo extraño. La comparación permite comprender mejor los hilos que tejen a lo fantástico puro y que lo distinguen de los géneros colindantes.

4.5.1. *Si yo hubiera y La casa del lago, los juegos con el tiempo*

El juego con el tiempo es uno de los recursos más socorridos por la literatura y el cine, principalmente en la ciencia ficción. Lo usual es que un personaje viaje del presente al futuro (*Volver al futuro, La máquina del tiempo*) o del futuro al presente (*Terminator, El cazador de dinosaurios*), pero existen variaciones, como la capacidad de conocer el futuro (*Premoniciones* o la psicológica *El efecto mariposa*). Otros

géneros utilizan el viaje para que un personaje, el protagónico regularmente, aprenda una lección, como en la comedia *Peggy Sue Got Married*.

En lo fantástico, Botton Burlá distingue las siguientes alteraciones del tiempo: 1) el tiempo detenido (dos tipos diferentes de temporalidad que no coinciden), 2) el tiempo discontinuo (permanencia de un objeto en un mismo espacio a través del tiempo), 3) el tiempo simultáneo (un mismo objeto o persona en dos tiempos históricos distintos), 4) el tiempo cíclico (repetición de un hecho) y el tiempo revertido (anulación del pasado) (195-196). Como en los ejemplos anteriores, las manipulaciones del tiempo pueden encontrarse de forma explícita en otros géneros, y en todos los casos están relacionados con manipulaciones de la memoria. En el caso de lo fantástico puro es claro que forman parte medular de *Si yo hubiera* de Peter Howitt y *La casa del lago* de Alejandro Agresti.

La traducción literal del título en inglés de *Si yo hubiera* sería *Puertas corredizas*. Y es precisamente la puerta corrediza o electrónica del metro la que marca el inicio del tiempo detenido en la historia. Peter Howitt, director y guionista, utiliza el elemento como metáfora de la apertura de otra posibilidad.

En *Si yo hubiera*, Helen (Gwyneth Paltrow) es una publicirrelacionista que ve su vida cambiar luego de que por llegar tarde y haber utilizado unas botellas de vino sin permiso, es despedida. En el ascensor es alcanzada por James quien recoge el pendiente que se le cayó y se lo da. Cruzan pocas palabras.

De regreso a casa Helen decide tomar el metro y es ahí cuando su vida enfrenta dos posibilidades. Una Helen (H2) consigue subir al metro, otra no (H1). La vida de las dos Helens transcurre de manera paralela, con sus diferencias y algunas similitudes.

H1 es robada al salir del metro. Sufre un golpe en la cabeza y debe ser revisada en un hospital. El hecho retrasa su regreso impidiéndole descubrir a Jerry, su novio, con su amante. H2 conoce a James, un simpático hombre, en el metro. Llega a su departamento para descubrir a Jerry con Lidia. Mientras H2 sufre el engaño, se refugia en un bar donde se encuentra con James y más tarde es rescatada por su mejor amiga Ana, H1 visita el mismo bar con Jerry con la intención de olvidar su despido.

En los días siguientes H1 ha conseguido dos trabajos de tiempo parcial como mesera en restaurantes. Ella mantiene a Jerry quien escribe una novela. H2 cambia de imagen a

instancias de Ana, con quien se muda definitivamente, y comienza a salir con James.

H1 sospecha una posible infidelidad por parte de Jerry pero no alcanza a descubrirla. Jerry es cuidadoso. En una entrega de comida conoce a Lidia quien la trata groseramente. H2 inicia, a instancia de James, con quien ha empezado una relación, su propia compañía de relaciones públicas. Jerry2 sufre bloqueo de escritor y comienza a tener problemas con Lidia.

Mientras H1 está cansada de sus trabajos (desea que Jerry termine pronto el libro) y se queda dormida justo cuando Jerry va a confesarle su infidelidad, H2 tiene una exitosa apertura de un restaurante a la cual Jerry llega para pedirle que hablen. La situación incomoda a James e influye en una separación con H2, quien comienza a sentir mareos (H1 está en su trabajo de noche y sufre el mismo síntoma). Al día siguiente Jerry1 se ha ido de fin de semana con Lidia y H1 busca sin éxito a James, es Jerry el que la ha buscado.

H1 intenta comunicarse con Jerry. Cuando lo hace no puede decirle que está embarazada, pues la presencia de Lidia obliga a Jerry a cortar más rápidamente la llamada. H2 decide ir a ver a Jerry, quien quiere que vuelva, pero en ese momento llama

Lidia para informarle que al parecer está embarazada. Él improvisa, dice que es un amigo, pero H2 descubre el engaño.

Pasa una semana. Jerry1 ha terminado la novela y ha terminado con Lidia. James no ha llamado a H2, pero se encuentran en la calle donde él le explica que su mamá está enferma; quedan en verse más tarde, él va a otro lugar donde saluda a una mujer con un beso en la boca.

H1 vuelve a sospechar infidelidad de Jerry pero éste la sorprende con flores en casa. Cuando ella intenta decirle de nuevo que está embarazada, Jerry debe salir abruptamente del departamento pues ha visto que Lidia está afuera. H2 comprueba que está embarazada y va a buscar a James a su compañía. Ahí le dicen que está con su esposa.

H1 le pregunta directamente a Jerry si le es infiel. Él lo niega pues ha terminado ya con Lidia. Ella va a su entrevista de trabajo que resulta ser con Lidia, quien ha planeado que H1 escuche que está embarazada y se encuentre con Jerry. H2 vaga por la calle en medio de la lluvia donde James la encuentra luego de hablar con Ana y sufrir sus reproches. Él le explica que la mujer es su ex esposa y que fingen seguir casados por su madre. Ella lo perdona.

Tras descubrir la infidelidad de Jerry, H1 sale corriendo del edificio. H2 le dice a James que tiene algo que contarle

pero antes debe avisarle a Ana que está bien. H1 cruza la calle sin mirar, H2 voltea cuando James le dice que la ama. Ambas son embestidas por un auto. Un par de ambulancias se cruzan en la noche. Van en sentidos contrarios. Cada una lleva a una Helen.

En el hospital Jerry descubre que H1 estaba embarazada, James obtiene la misma información de H2. H2 es interferida y muere. H1 se recupera pero se niega a hablar de nuevo con Jerry; da por concluida la relación. El día en que H1 es dada de alta, James visita a su madre. Cuando H1 está en el ascensor, James la alcanza, alza su pendiente y bromea con ella. Las puertas del ascensor se cierran.

Si yo hubiera establece desde los primeros minutos el juego que desarrollará a lo largo de toda la película. El regreso a casa y abordaje-no-abordaje del tren se presenta en las primeras escenas. El hecho es presentado por medio de edición directa y una disolvencia. En un instante se ve a Helen adentro. Al siguiente afuera. Luego la imagen retrocede y el hecho se repite. Un ligero sonido, similar al de campanillas, se escucha. El efecto apela al conocimiento popular del espectador que sabe que dicho tipo de sonido regularmente representa un hecho mágico, sobrenatural o fantástico. Al ver una Helen dentro del tren y otra afuera el espectador comprende que verá paralelamente dos posibilidades sobre su vida.

Peter Howitt opta por un montaje sencillo para su historia. No hay transiciones elaboradas entre escenas ni efectos especiales. La cinta se sostiene y mantiene la atención al presentar de forma paralela como cambia la vida de Helen por subir o no al tren, pues el hecho principalmente evita-propicia que encuentre a Jerry siéndole infiel. El único recurso que utiliza para ayudar al espectador es el cambio de imagen de Helen.

La sucesión de hechos permite que por momentos ambas Helen estén en el mismo lugar pero en condiciones diferentes. Por ejemplo, recién Helen ha sido despedida acude a un bar. Helen1 acude en compañía de Jerry mientras que Helen2 llora por el engaño de Jerry, se encuentra de nuevo con James y más tarde con Ana, quien la lleva a su departamento. El asunto de la infidelidad se repite en las historias aunque bajo un tono distinto. H1 sospecha en varias ocasiones el engaño de Jerry; H2 "comprueba" el de James, pero mientras el primero es real, el segundo resulta ser un montaje.

El otro hecho que se repite en las historias es el embarazo. Los primeros síntomas los sufren al mismo tiempo (H1 trabaja en un restaurante; H2 es anfitriona en la apertura de un restaurante) y ninguna de las dos alcanza a informar que está encinta. Tanto Jerry como James se enteran en el hospital

luego de que ambas Helen sean embestidas por un auto. H1 es arrollada al salir apresuradamente de un edificio luego de descubrir la infidelidad de Jerry; H2 cruza la calle para hablarle a Ana cuando James la distrae.

El desenlace no responde cuál de las dos vidas de Helen es la verdadera ni tampoco explica por qué se dieron las dos posibilidades. En cierta forma, con el accidente, los caminos de las Helen se cruzan en el mismo punto de nuevo, pero tampoco se da una unión o un proceso inverso al que se da cuando aborda-no-aborda el tren. La última escena tampoco sugiere que en ninguna de las dos realidades haya un sueño. Sin embargo, el que Helen1 sobreviva al accidente y Helen2 no lo haga puede inclinar al espectador por el final feliz, aunque el filme no lo haga. A este respecto es importante señalar que el encuentro que Helen tiene al inicio cuando aborda el ascensor, justo después de ser despedida, se repite. De nuevo James aparece, la ayuda y bromea. Al parecer en esta ocasión el encuentro se dará desde ese momento y Helen tendrá otra oportunidad, pero también es posible que se abra otra puerta, aunque eso ya no se sabe. Al cerrarse las del ascensor termina la historia.

El juego que se da en *Si yo hubiera* es claro en todo momento para el espectador. Los motivos y el desenlace no lo son del todo. Howitt consigue mantener el interés y, aunque

quizá a lo largo de la historia la duda no sea constante si regresa con el desenlace y no obtiene una respuesta contundente. El tiempo simultáneo se mantiene y parece disolverse con la desaparición de Helen².

El otro aspecto que conviene destacar es que Helen está sola cuando el hecho fantástico (tiempo simultáneo) se da. El resto del relato lo vive en compañía de otros. Así mismo, un hecho que se repite en varios de los filmes fantásticos, como se irá viendo, es el que el espectador es "distraído" de la irrupción en la realidad, luego la trama se concentra en mostrar lo que le pasa a Helen, no en esclarecer el hecho fantástico. En ese sentido y fuera del hecho fantástico, *Si yo hubiera* se desarrolla como un drama.

El tiempo detenido es un recurso empleado en otros filmes. En *Si yo hubiera* es presentado por medio de acción paralela. La dos historias de Helen se cuentan al mismo tiempo. Pero el tiempo detenido puede darse de otras formas.

En *Corre Lola Corre* de Tom Tykwer, Lola corre para tratar de ayudar a su novio. Un ligero cambio modifica tanto el desempeño de la joven como de aquellos con quienes se encuentra. Tykwer muestra tres posibilidades de principio a fin en lugar de alternar las realidades por medio de la edición. En el caso, hacerlo, dificultaría la comprensión de la historia.

Cuál de las tres es la real queda en el espectador, aunque claro, la última se beneficia por su colocación en el relato. Si se toma de esa forma se trataría de un ejemplo de tiempo revertido o anulación del pasado. El que las acciones de Lola afecten a otros es un tratamiento similar al que se da en *El efecto mariposa* aunque en esta última el tiempo revertido es claro. El personaje principal puede viajar -por medio de la relectura de su diario- al pasado y modificarlo (tiempo revertido). El caso es manejado como una anomalía psicológica en la línea de lo fantástico-extraño.

Los juegos con el tiempo presentan más posibilidades que el tiempo simultáneo. *La casa del lago* de Alejandro Agresti también lo presenta pero además da muestras del tiempo discontinuo, detenido, cíclico y revertido.

En los créditos, *La casa del lago* inicia con la edición de unas cartas en disolvencias que se refiere a lo que está por suceder y a la dinámica que se establece entre los protagonistas. Kate Forster (Sandra Bullock) es una médico que se muda de la casa del lago y le deja un mensaje al nuevo inquilino. El "nuevo" inquilino resulta ser Alex Wyler, un arquitecto, quien al encontrar el mensaje de Kate no le encuentra sentido. La casa del lago no ha tenido habitantes en

muchos años. Fue construida por su padre y estuvo abandonada hasta que él regresa. Kate vive en 2006, Alex en 2004.

A partir de esa carta Kate y Alex comienzan a entablar correspondencia. El "portal" a través del cual las cartas pasan de un periodo a otro es el buzón de la casa del lago. La dinámica queda establecida al inicio y después no es necesario que se repita; Agressti utiliza otros recursos para darle agilidad a la historia.

La casa del lago se desarrolla como una comedia romántica y ese es el aspecto que al concluir el relato se resuelve y deja satisfecho al espectador. El hecho fantástico no se resuelve claramente aunque existen sugerencias.

Kate y Alex son dos seres solitarios. El encontrar, a través de las cartas, con quien entrar en contacto les brinda un cierto consuelo y apoyo. Inician el intercambio como un juego y poco a poco comienzan a involucrarse. Al principio intentan explicarse qué es lo que sucede, pero luego es más importante la atracción que ha surgido entre ambos. Entonces, Kate y Alex lo que intentan es encontrarse en el 2006, pero el hecho no consigue consumarse. Resulta que para 2006 Alex ha muerto, lo cual es descubierto tanto por el espectador como por los protagonistas en el tercer acto. Entonces, la comunicación

entre Kate y Alex da frutos, las piezas encajan de nuevo y el encuentro se da finalmente.

La casa del lago oscila sobre la idea de que hay tiempos más propicios para el amor.⁶ Kate y Alex, se explica, se conocieron en 2004 pero en ese momento ella estaba en otra relación. El día en que Alex muere es un 14 de febrero y sucede justo enfrente de Kate, mientras ella almuerza con su madre. Kate lo atiende pero no sabe que se trata de Alex. Este suceso se da al inicio de la historia y se repite al cierre pero con un desenlace distinto. Se trata precisamente de un tiempo cíclico (repetición de un hecho) combinado con un tiempo revertido (anulación del pasado), al darse un desenlace distinto.

A diferencia de *Si yo hubiera*, *La casa del lago* representa un reto mayor para el espectador. La historia cuenta con una lógica y orden pero está lejos de la linealidad. Su estructura es circular. El relato viaja en el tiempo una y otra vez, mostrando eventos en desorden y poco a poco dando piezas que permiten irle dando sentido a la historia. Es una estructura similar, por ejemplo a la de *Amores Perros* de Alejandro González Iñárritu, con la diferencia de que aquí los personajes se pueden comunicar a través del tiempo.

⁶ La anécdota se toma de *Persuasión* de Jane Austen, obra a la cual se hace referencia en la trama y que es la favorita de Kate.

En *La casa del lago* es clara la presencia del tiempo detenido.⁷ Alex y Kate viven en años distintos, dos años los separan. Pero el relato presenta otros juegos como el tiempo cíclico y el tiempo simultáneo, mencionados antes. La permanencia de un objeto en un mismo espacio a través del tiempo o tiempo discontinuo se presenta en varias ocasiones. Están los objetos obvios que permanecen, como la propia casa del lago y el buzón. Están las cartas, está un árbol que Alex planta para Kate en el 2004 y que ha florecido (y aparece, mostrado por edición a través de una disolvencia) para 2006. Están los mensajes que Alex le deja a Kate para darle un tour por la ciudad. A este respecto conviene señalar que Agrestti se las arregla para hacer ágil la interacción entre los protagonistas. Utiliza regularmente voz en *off* de Kate o Alex leyendo una carta al tiempo que los personajes son mostrados como si platicaran frente a frente en la cafetería del hospital donde Kate trabaja y al que Alex ha acudido para visitar a su padre que ha sufrido un ataque al corazón. El paseo por la ciudad es otro ejemplo. En ese sentido la edición hace digerible la historia y permite que el desfase en el tiempo

⁷ *Te amaré por siempre* de Robert Schwenke da otra muestra de tiempo detenido. Se trata de una adaptación de la novela La esposa del viajero del tiempo de Audrey Niffenegger donde un hombre padece una alteración genética que lo hace viajar sin control por el tiempo. El filme se comporta como una comedia romántica con tintes de ciencia ficción debido a que la causa del hecho fantástico se atribuye a una característica biológica. Esto lo inclina por lo fantástico-extraño.

resulte menos molesto ya que crea la ilusión de que los personajes comparten un mismo espacio, aunque en realidad sólo entran en contacto en un par de ocasiones.

Al igual que en *Si yo hubiera*, *La casa del lago* no explica los motivos del hecho fantástico. Simplemente se da. Se sugiere que tal vez se deba a una segunda oportunidad que la vida, el destino o un ser supremo les da, justamente un 14 de febrero, día del amor, pero una respuesta contundente no se obtiene. El público queda conforme por tanto, aunque su duda sobre el hecho fantástico no se resuelve, la pareja sí logra consolidar su amor. El estudio precisamente promocionó la cinta bajo dicho parámetro, como una comedia romántica y aprovechando la química demostrada por sus protagonistas en *Máxima velocidad*. El que los protagónicos recaigan sobre Sandra Bullock, una actriz reconocida principalmente por sus éxitos en obras del género como *Mientras dormías* y *Amor a segunda vista*, y el siempre estoico Keanu Reeves obra en beneficio del resultado final.

El filme fue mal recibido por los críticos. El sitio Rotten Tomatoes le da un 36%, lo que significa que es un producto de mala factura para la industria.⁸ La principal crítica viene a los asuntos no resueltos relativos al hecho

⁸ El sitio promedia las críticas positivas contra las negativas y con base en ello genera un porcentaje. Una cinta debajo del 50% es considerada mala, mientras que una que obtenga un 60% es buena. En cuanto mayor es el porcentaje mejor se considera el filme. El 50% representa controversia. *Si yo hubiera* recibe un 63% por parte de la página electrónica.

fantástico, pero, precisamente, si se trata de un filme fantástico no deberían de estarlo. *La casa del lago*, como otras películas, al ser consideradas dentro del género fantástico deberán ser consideradas bajo otros criterios.

Otro filme considerado dentro de la comedia romántica pero que tiene un fuerte peso fantástico es *Hechizo del tiempo*, también conocida como *El día de la marmota*, de Harold Ramis donde Phil Connors (Bill Murray), un reportero, vive una y otra vez el mismo día. No importa qué haga (aprender piano, enamorar a una mujer, incluso suicidarse en repetidas ocasiones y de muy creativas formas) al día siguiente es de nuevo el día de la marmota.⁹ Se trata de un tiempo cíclico cuyo origen real se desconoce (no se debe a un hechizo, aunque el título en español así lo sugiera, ni es una enfermedad del protagonista) y que solo termina cuando el personaje principal ha aprendido a ser una mejor persona.

Antes de continuar con el siguiente juego me permitiré abordar un ejemplo más de anulación del tiempo que precisamente detona gran parte del conflicto que presenta *La última tentación de Cristo* de Martin Scorsese. En ella Jesucristo duda sobre su origen dividido, no sabe si verdaderamente es el hijo de Dios o no. De cualquier manera cumple con lo conocido a través

⁹ El día de la marmota es un festival que se celebra en febrero en Punxsutawney, Pennsylvania, donde una mamota predice cuánto tiempo resta para que llegue la primavera.

de la Biblia hasta que llega el momento de la crucifixión. Ya en la cruz y a punto de darse la ascensión una niña se le acerca para comentarle que existe otra posibilidad, que ha cumplido su tarea y que su padre quiere que viva como cualquier hombre. Entonces Jesucristo baja de la cruz y lo que se ve a continuación es el desarrollo de su vida como cualquier otro hombre (se casa, tiene hijos, etc.) hasta que se reencuentra con quienes fueron sus apóstoles y le cuestionan el porqué dejó la causa. Jesucristo regresa al momento de la crucifixión y la historia sigue el rumbo oficial. Pero lo vivido por Jesucristo no fue un sueño, fue una realidad, aunque el regreso a la cruz anula el tiempo, lo sucedido. El filme se ubica en lo fantástico-maravilloso pues la niña que se acerca a Jesucristo es un ángel y los ángeles no obedecen a leyes de este mundo.

4.5.2. *Solaris*, el juego con el espacio

El juego más complejo de concretar en el cine es el juego con el espacio, debido a que supone una alteración del espacio que en el cine es inevitable de considerar como cierta ante la literalidad de la imagen. Aun así, existen algunos.

Ubicada dentro de la ciencia ficción (su trama se ubica en el futuro y se desarrolla en una nave espacial) aunque suscrita

bajo los límites de lo "real", *Solaris*¹⁰ de Andrei Tarkovsky presenta un claro ejemplo de reducción del espacio.

En "Casa tomada" de Cortázar los protagonistas abandonan la casa luego de que una presencia no identificada ni comprobada invadiera progresivamente la casa. En *Solaris* se da una situación similar. Kris Kelvin (Donastas Banionis), un cosmonauta, viaja a una estación rusa que presenta un extraño fenómeno. Al entrar dentro de la nave todo cambia para Kelvin. Se entera que de los tres miembros, uno se suicidó y los dos restantes sufren de lo que parecen ser ataques de esquizofrenia. Cuando su esposa muerta se le aparece, Kelvin no sabe qué pensar. La presencia parece real pero no puede serlo. La nave de *Solaris* se ha ido apoderando del espacio y la nave funge al mejor estilo del cine de terror como un centro genérico de lo siniestro, del origen. Es un espacio que los contiene y que pone en entredicho los límites de la mente.

Tarkovski ilustra la posesión de la nave, que se sugiere es fruto de la evolución de la inteligencia que le ha sido concedida mediante tecnología, materializando a los seres queridos y las necesidades de los tripulantes. La nave es una suerte de casa embrujada que más que intentar ahuyentar a sus

¹⁰ Existe una versión actual de la cinta realizada en 2002 por Steven Soderbergh y protagonizada por George Clooney. El filme original es considerado de culto por las disertaciones que presenta en torno a las ramificaciones físicas y psicológicas del ser humano, y su relación con el espacio.

pasajeros busca mantenerlos prisioneros. La presencia imposible de los seres queridos de los tripulantes obra como analogía de la invasión que el fenómeno realiza en sus mentes.

En *Solaris*, de nueva cuenta, el hecho fantástico se da en soledad. Los tripulantes viven cada uno su propia fantasía y en una hipérbole de lo sucedido están aislados, en medio de la nada, en el espacio y sin posibilidad de recibir ayuda. Si la obtuvieran, quién les creería. Cuando el relato concluye tanto Kelvin como el espectador se preguntan qué sucedió y si fue real. La esposa muerta estuvo ahí, fue vista, pero eso es imposible y ninguna explicación lógica es dada.

El otro juego que se da con el espacio es la superposición del espacio donde los personajes son ubicuos o están al mismo tiempo en dos espacios distintos. Esta situación se puede observar principalmente y no como juego central en *Por el lado oscuro del camino* y *Sueños, misterios y secretos* de David Lynch, y en *La doble vida de Verónica* de Kieslowski.

En las primeras dos los personajes principales ocupan un mismo espacio al mismo tiempo sin explicación alguna. En el segundo la "esencia" de Verónica parece estar al mismo tiempo en dos cuerpos, o bien intercambiarse con otra, lo que inclina al relato por un juego de personalidad.

En *Por el lado oscuro del camino* Fred Madison (Bill Pullman), encarcelado, es sustituido por Pete Dayton (Baltasar Getty) sin mayor explicación o motivo. Simplemente sucede y la trama avanza con el nuevo personaje como protagonista. Lo mismo sucede entre los personajes de Naomi Watts (Betty Elms/Diane Selwyn) y Laura Harring (Camilla/Rita), quienes ya de por sí interpretan papeles ambiguos. El intercambio-fusión y su ocupación de un mismo espacio es de las intrigas que no quedan resueltas en el desenlace.

4.5.3. *La doble vida de Verónica y Por el lado oscuro del camino, los juegos con la personalidad*

La aparición del doble, los desdoblamientos de la personalidad, intercambios o fundiciones, representan los juegos con la personalidad.

El doble puede encontrarse en filmes como *Dr. Jeckyll y Mr. Hyde* que responde más a lo extraño. En términos de lo fantástico es clara su presencia en la película familiar *Mi encuentro conmigo* de Jon Turteltab. La cinta cuenta la historia de Russ Duritz (Bruce Willis), poco agradable asesor de imagen que está por cumplir cuarenta años. Unos días antes se encuentra con que un niño ha estado irrumpiendo en su casa.

Conforme la trama avanza, Russ descubre que el niño, Rusty (Spencer Breslin), no es otro que él a los ocho años. Aunque Russ supone que el hecho fantástico (del cual poco cuestiona) se debe a que tiene que ayudar al niño, finalmente comprende que el niño está ahí para que revalore sus prioridades y recupere sus sueños. Es entonces que el niño, Russ y otra versión de sí mismo (la que nunca dejó de sentir y que es exitoso en todos los sentidos) se encuentran para después dejar a Russ solo con el nuevo comienzo de su vida. La historia recuerda a "El otro" de Jorge Luis Borges con la diferencia de que aquí es claro el encuentro entre las dos versiones de Russ, más no el porqué se da -fuera de que aprenda una lección-. No se explica si se debe a un hechizo u otro acto sobrenatural.

Como en el resto de los relatos fantásticos, Russ es un solitario. Tiene contacto con otros a causa de su trabajo pero no ha desarrollado vínculos afectivos reales con nadie. De nueva cuenta, el espectador queda "tranquilo" con el desenlace de la historia pues si bien no se explica formalmente cómo es que se dio el encuentro entre los dos Russ, sí se le da una resolución al conflicto de la historia que en este caso obedece a que Russ haya reencontrado el sentido de su vida e incluso el amor en su asistente. En otras ocasiones el personaje principal vuelve a su infancia -literalmente rejuvenece- como en 18 otra

vez con George Burns y su reciente *remake*, 17 otra vez con Zack Efron o envejece como en *Quisiera ser grande* con Tom Hanks, *El experimento asombroso* y *Si yo tuviera 30* con Jennifer Garner.

El desdoblamiento de la personalidad puede encontrarse en *Identidad* de James Mangold, donde un grupo de extraños se encuentra aislados a causa de las lluvias en un hotel rural de Nevada. Uno a uno van sufriendo misteriosas muertes hasta que al final se descubre, inclinando la cinta a lo extraño, que todo ha sucedido en la mente de uno de los personajes que sufre personalidad múltiple. *Identidad* se desarrolla dentro de los parámetros del *thriller* pero comparte ciertos rasgos con lo fantástico hasta que el final la inclina por un género contiguo.

El intercambio de personalidad ha sido explotado en contadas ocasiones, de manera literal, en el cine donde lo usual es que los personajes principales cambien cuerpos por efecto de algún hechizo o maleficio y que aprendan como resultado. Estas películas regularmente son comedias y se ubican en el terreno de lo extraño. Algunos ejemplos son *Viceversa* y su *remake* *Un viernes de locos*, donde madre e hija intercambian cuerpos, *Este cuerpo no es mío*, donde una engreída estudiante cambia su cuerpo con un ladrón interpretado por Rob Schneider y la mexicana *Dame tu cuerpo*, donde de nuevo el

intercambio se da entre personajes de distintos sexos - prestándose a todo tipo de situaciones escatológicas- que en este caso terminan involucrados sentimentalmente.

El intercambio-fundición puede apreciarse de manera más clara y dentro del marco de lo fantástico en *Por el lado oscuro del camino* y *La doble vida de Verónica*, donde a pesar de presenciarse el mismo fenómeno es resuelto de manera distinta por los cineastas.

David Lynch cuenta en *Por el lado oscuro del camino* cómo Fred (Bill Pullman) acude a responder al interfono sólo para escuchar que Dick Laurent ha muerto. Fred es un jazzista que en los días siguientes recibe al pie de la escalera una serie de video cassettes que mira con su esposa Renee (Patricia Arquette). En el primero únicamente aparece grabada la fachada de su casa, en el segundo la cámara recorre el interior y los muestra mientras duermen. La pareja denuncia el hecho a la policía, que no descubre nada extraño. Más tarde la pareja acude a una fiesta donde Fred recibe una misteriosa llamada. Al día siguiente recibe un nuevo cassette donde se muestra a Renee asesinada. Fred es detenido por el crimen. No recuerda nada. Es condenado y sufre una serie de intensas migrañas que le traen a la mente imágenes de momentos que no recuerda (y que posiblemente no haya vivido).

Una mañana en la celda de Fred, el carcelero se sorprende al encontrarse con Pete Dayton (Baltasar Getty). Fred ya no está. Ha sido substituido por Pete. Pete es catalogado como inofensivo y no recuerda nada de lo que ha sucedido en los últimos dos días (al igual que le sucedía a Fred). Es enviado a casa bajo vigilancia de sus padres.

Pete se reincorpora a su trabajo en un taller mecánico. Un día llega el señor Edy (Robert Logia) a pedirle una reparación para su auto. El hombre también lleva a Pete a dar una vuelta. En el transcurso observa cómo el mafioso le da una lección (golpiza incluida) a un automovilista que se le cruza en el camino. En otra ocasión el señor Edy se presenta con su novia Alice (Patricia Arquette pero con peluca rubia en lugar de pelirroja, la que usa para Renee). Ella regresa en otra ocasión y seduce a Pete.

Alice le explica a Pete que es prisionera del señor Edy. Le propone que se deshagan de él en casa de Andy, un productor de películas pornográficas. En los días siguientes Pete recibe amenazas del señor Edy. Acude a la casa de Andy, con quien forcejea y acaba matándolo accidentalmente. Alice se muestra indiferente ante el hecho y sugiere se oculten en casa de un amigo. El lugar es una cabaña en medio del desierto. Es de noche y está aislado. La pareja hace el amor al aire libre a la

luz de los faros del auto. Después de que él le dice "te amo" y ella le responde con frialdad "nunca me tendrás" para dejarlo solo, Pete se reincorpora pero tiene de nuevo los rasgos de Bill Pullman (Fred). Fred se marcha del lugar y se esconde en un hotel en el cual resulta estar en la habitación contigua donde Renee está con el señor Edy, quien es Dick Laurent. Fred deja que Renee se vaya pero se lleva al señor Edy a quien golpea hasta que lo hace sangrar. Está acompañado por un hombre misterioso que lo graba todo (incluida la escena sexual en el desierto) y que consume la muerte para luego desaparecer. Parece que el hombre misterioso es un producto de la mente de Fred.

Ya desangrándose, Dick Laurent, deja un último mensaje "todavía se puede enseñar algo a esos asquerosos imbéciles". Fred llega a su casa donde dice frente al interfon: "Dick Laurent ha muerto". Huye. Está a bordo de su auto, con la policía siguiéndole, cuando la última imagen pone fin al relato. Su rostro parece deformado (sobre puesto al de Pete). Es de noche. Se muestra la carretera. *Por el lado oscuro del camino* fue escrita directamente para la pantalla; no puede ser contada de otra manera distinta a como se desarrolla sin racionalizarla (Chion 305).

Por el lado oscuro del camino presenta una fundición de la personalidad, que por momentos incluso podría parecer una fundición de la realidad (las de Fred y Pete). El manejo que David Lynch hace de lo fantástico es inusual y contrario a lo sucedido en los casos anteriores, no se advierte en un inicio.

Cuando *Por el lado oscuro del camino* da inicio no se insinúan elementos fantásticos. El filme parece encaminarse, a causa del asunto del video, por el *thriller*. Pero cuando el primer actor termina, una vez que Fred ha sido encarcelado, el intercambio de actores siembra la duda. Es un hecho inaudito que sólo se anticipa por las imágenes que aparecen (con poca relación con lo visto hasta el momento) como reflejo de la migraña que sufre Fred. Lynch utiliza algunas disolvencias pero el cambio de actores es contundente y se refuerza ante el cambio de nombre de personajes y el giro en la trama. Con la fundición de Fred con Pete parece iniciar otra historia, lo que aumenta la incomodidad y el desconcierto en el espectador. Al darse el regreso de Fred -tras hacer Pete el amor con Alice- la incógnita es aún mayor y llevada al extremo cuando es precisamente de la boca de Fred que salen las palabras: "Dick Laurent ha muerto". Qué fue lo que pasó, por qué se dio la fundición de personalidad-físico entre los personajes y su

posterior inversión, nunca es explicado. El que el relato termine siendo cíclico, además, genera una mayor ambigüedad.

La inserción de lo fantástico en *Por el lado oscuro del camino* presenta un hecho inesperado que genera una duda y cuando la incógnita ha empezado a olvidarse se retoma. No se trata de una duda que se mantenga constante -como en *Hombre mirando al sudeste*- o que se vuelva parte del relato -como en *La casa del lago*- sino de una duda que se siembra, se deja ahí para que germine y cuando parece que está por olvidarse, se reitera.

Tanto Fred como Pete enfrentan el hecho fantástico cuando se encuentran solos y no son conscientes de ello. En ningún momento sienten el cambio. A diferencia del fantástico más tradicional, esta duda no es compartida entre el espectador y el protagonista, como pasa en todos los casos anteriores (y posteriores). Pero la resolución que Lynch le da a este juego de la personalidad es distinta a la que propone Kieslowski y que resulta intrigante de otras maneras.

La doble vida de Verónica pertenece al periodo francés del cineasta polaco y antecede a su trilogía del color. Es una de sus obras más experimentales e interesantes. La trama recuerda mucho a lo contado en "Lejana" de Julio Cortázar.

Verónica es una mujer con una doble vida pero no de la forma tradicional en que podría interpretarse la afirmación. Weronika (Irene Jacob) vive en Polonia. Es una talentosa cantante que una tarde se ve a sí misma alejarse en un autobús. Veronique (Jacob también) vive en Francia. Es también dueña de una voz melodiosa pero ha decidido dejar de cantar. Weronika ha muerto. Lo hizo en medio de una interpretación. Veronique desconoce el hecho, pero lo siente, sabe que debe dejar de cantar. Entonces se enfoca en la docencia. Pero Veronique no puede dejar de recordar y sentir esa presencia que se anticipaba a lo que le sucedería o con quien compartía lo que sentía.

Kieslowski entrega en *La doble vida de Verónica* una obra experimental que recuerda al más puro fantástico. El cineasta presenta paralelamente y sin mayores elementos que permitan diferenciar los dos relatos. El que Irene Jacob interprete a los dos personajes que además comparten profesiones y que la fotografía, el tipo de tomas, transiciones o cualquier otro elemento no hagan nada por mostrar o señalar de cuál de las dos Verónicas se trata, aumenta la incertidumbre en el espectador. *La doble vida de Verónica*, en ese sentido, es un filme complicado de seguir y entender. Kieslowski no concede; cuenta la historia de Weronika y Veronique como si fuera una sola. Ésa

es la tesis del filme como lo indica el título. Verónica es una sola, o al menos eso se intuye. La conexión que existe entre ambas no termina por esclarecerse. No se trata de gemelas o de una relación telepática. Al igual que sucede en "Lejana", por momentos no se distingue entre una y otra, parecieran intercambiarse. Por ello cuando Weronika muere de forma tan intempestiva el espectador es sorprendido, sobre todo porque sucede terminando el primer acto. La muerte de la protagonista presupone un desenlace anticipado. Es entonces que se entiende que se ha tratado de dos Verónicas pero no se distingue entre ellas.

El segundo y tercer acto profundizan en la conexión entre las dos Verónicas, ya que Veronique es contactada por el antiguo amante de Weronika. La ha visto y quiere saber si es posible que, como en un cuento que ha escrito, dos mujeres puedan nacer el mismo día, compartir nombre, físico y aprender una de la otra como si estuvieran conectadas. Al terminar el relato, aunque Weronika tiene tiempo de haber fallecido, es como si siguiera viva. En la última escena se le oye cantar de nuevo y aparece una mano (su mano, se entiende) sobre un árbol (la imagen da a entender que regresa, que está ahí). Es una imagen sugerente que hace palpable la presencia de Weronika en Veronique.

Las protagonistas de *La doble vida de Verónica* son dos mujeres solitarias y que viven esta relación entre ellas de forma anónima. Veronique lo llega a comentar con el amante de Weronika, pero es algo más bien personal, difícil de comprender y compartir por su naturaleza. En sí, no se trata de un intercambio de personalidad ni del todo de una fundición sino más bien de una personalidad compartida, dividida en dos cuerpos. La "fundición" parece darse cuando Weronika muere.

Existe otro juego más, no mencionado por Botton Burlá y que apela a la coherencia o la racionalidad del personaje. No es precisamente un juego de la personalidad sino de la congruencia del personaje y que normalmente hace dudar también al espectador. Abordaré este tipo más adelante pues me parece particular, que no necesariamente privativo, del cine.

4.5.4. Más extraño que la ficción, el juego con la materia

El último grupo dentro del cual engloba Botton Burlá los juegos de lo fantástico es el de la materia. En este caso se trata de la desaparición de los límites de lo material y lo espiritual que puede devenir en que el pensamiento produzca un objeto o en que un personaje u objeto pase del mundo ficticio al real.

Los juegos con la materia son fáciles de identificar si se los vincula con lo maravilloso, donde por obra de la magia un objeto puede aparecer o desaparecer. Es la justificación más lógica y fácil. En el fantástico puro no he encontrado alguna muestra de ello pero sí del otro caso.

El que un personaje y objeto pase de la ficción a la realidad puede observarse en la maravillosa *Inkheart, el libro fantástico*, donde el personaje principal tiene la habilidad de sacar de libros a sus personajes. La habilidad es considerada como un don y la inclusión de unicornios y monos voladores no deja duda de su carácter netamente maravilloso. Pero el juego puede vislumbrarse claramente, en el caso de lo fantástico puro, en *Más extraño que la ficción*.¹¹

El director Mark Forster presenta en un filme de tintes independientes a Will Ferrell como Harold Crick, un rutinario y común funcionario de Hacienda. Su vida sería de poco interés de no ser porque un día Harold comienza a escuchar una voz que describe sus movimientos. Es una voz de mujer, con acento inglés, que habla en tercera persona y que (al parecer) sólo él (y el espectador) escucha. Harold decide hacer algo al

¹¹ *La ventana secreta*, inspirada en un cuento de Stephen King, de David Koepp presenta también personajes salidos de la historia homónima de Mort Rainey (Johnny Depp). En cierta forma el relato se asemeja con "Continuidad de los parques" de Cortázar. El espectador no sabe si el personaje de John Shooter, quien amenaza a Rainey por haber plagiado su historia, es real o fruto de la imaginación o una alucinación del autor. Nunca se descubre.

respecto. Primero trata de corroborar si alguien más la oye, después va con una psiquiatra que rápidamente le diagnostica esquizofrenia. Pero Harold le dice que no es eso, que es como si alguien narrara. Entonces, la psiquiatra le sugiere ir con un experto en el tema (literatura). Harold acude con el profesor Jilbert (Dustin Hoffman) quien primero muestra poco interés pero cambia de opinión cuando Harold le recita lo que la voz dice. Jilbert lo cita para el día siguiente cuando comienza a hacerle una serie de preguntas con el fin de descubrir de qué tipo de relato se trata. En el proceso Harold conoce a Ana (Maggie Gyllenhaal), una panadera, con quien empieza una relación de amor-odio tras haber acudido a revisar un faltante de su pago de impuestos. Finalmente, Jilbert y Harold descubren que Harold es el protagonista de la más reciente novela de Karen Eiffel (Emma Thomson), una famosa escritora conocida por su característico sello de matar (de creativas e inesperadas maneras) a sus personajes al final de sus historias.

Harold decide hacer algo al respecto. Busca a Karen y se entrevista con ella. Karen le confía el borrador de la historia. Ya tiene el final pero aún no lo ha pasado a máquina. Harold lo lee y le pide a Jilbert que haga lo mismo. El veredicto es contundente, es una obra maestra. Y para serlo,

Harold debe morir. Harold se resigna pero Karen no se siente tranquila después de saber que tiene la vida de un hombre en sus manos. Incluso se cuestiona por los otros personajes que antes mató. Así llega el momento decisivo. Harold está por enfrentar su muerte al tiempo que las teclas golpean el papel. El accidente es contundente pero la vida de Harold no se pierde. Su reloj de mano lo salva. Karen le explica a Jilbert que cambiará el resto de la historia pues ahora no está en concordancia con el desenlace.

Más extraño que la ficción es un buen ejemplo de lo fantástico puro. El filme presenta un cruce de la ficción y la realidad sin mayores artificios. El mundo donde Harold y Karen se desarrollan es el mismo. Harold no proviene de otra realidad pero salta de la ficción; su historia sucede en este mundo como la de cualquier otro ser humano. En ese aspecto, Forster no necesita presentar ninguna resolución visual pues es innecesaria.¹² El único elemento que utiliza es la inclusión de gráficos animados en blanco para representar la obsesión-compulsión de Harold por contar todo lo que hace (número de cepilladas al lavarse los dientes, número de pasos para cruzar

¹² En *Encantada* de Kevin Lima, Giselle, un personaje animado, llega a la ciudad como un ser humano (Amy Adams) que conserva sus caricaturescas cualidades. El cambio de animación a acción real aclara la transición. *Inkheart* utiliza efectos especiales. En *Más extraño que la ficción* el espectador sabe antes que Harold que es un personaje de ficción pues ha acompañado a Karen ante su bloqueo de escritor.

la calle, etc.), situación que es detallada por la narradora en voz en *off*.

Harold, al igual que el resto de los personajes fantásticos, es un solitario. Curiosamente en esta ocasión, como en *La casa del lago*, el hecho fantástico le ayuda a remediar esa soledad. Es un patrón que se repite en dicha comedia, en *Mi encuentro conmigo* y *La doble vida de Verónica*. Como las primeras tres, *Más extraño que la ficción* se comporta como una comedia romántica.

El hecho fantástico simplemente sucede. Los personajes no se preguntan a qué se debe que Karen esté narrando lo que le sucede a Harold, ni cómo es posible que la ficción haya saltado a la realidad. A Karen le preocupa la situación, pero una explicación lógica no es dada al hecho. Simplemente se acepta, puede ser una coincidencia o no. Es una concesión que el guionista hace y que el espectador debe respetar.

La premisa del filme proviene de una cita de Mark Twain que dicta: "la verdad es más extraña que la ficción, pero ello se debe a que la ficción está obligada a apegarse a la probabilidad; la verdad, no". Curiosamente la frase se ajusta a lo fantástico y el simulacro que el cine perpetúa. La imagen, a diferencia de la literatura, crea un simulacro mayor de verdad. Entonces, al mostrarse como algo fiable (algo que se ve),

verdadero, genera esa sensación de confiabilidad que es rota por el hecho fantástico, convirtiéndose, precisamente, en algo extraño. Al igual que la afirmación que Twain hace sobre que la ficción debe apegarse a la probabilidad y la verdad no, lo fantástico tampoco lo hace. Entonces, podría decirse que lo fantástico, como la verdad, es más extraño que la ficción.

A propósito de la estrategia, Woody Allen ya había hecho lo propio en *La rosa púrpura del Cairo*, donde un personaje salta de la pantalla para ayudar a la protagonista (Mia Farrow). En ese caso tampoco se explica la causa y a diferencia de *Más extraño que la ficción*, el personaje no corre riesgo alguno (las consecuencias resultan de su ausencia en el filme) y pretende continuar en el mundo real.

4.6. El cine fantástico

Como género canónico, el fantástico resulta uno de los más eclécticos ya que, como tiene a bien explicar la definición que se da en El cine (201), abarca filmes cuya trama ocurre en cualquier tiempo, en lugares imaginarios o cotidianos donde suceden hechos inexplicables. Entonces, el fantástico como género matriz se divide en tres rubros principales: lo extraño o extraordinario, lo fantástico puro y lo maravilloso. El

primero incluye películas de tintes sobrenaturales (*Una noche en el museo*), mágicos pero explicables (*El ilusionista*), psicológicos (*Plan de vuelo*) y oníricos (*Bella de día*). El fantástico puro, que es precisamente el objeto de este estudio y que puede dividirse en comercial o de situación (*La casa del lago*) y experimental o de acción (*La doble vida de Verónica*)¹³. Y luego está lo maravilloso donde se ubican los relatos típicos asociados con el fantástico (*El señor de los anillos*), gran parte del terror (*Frankenstein*) y la ciencia ficción (*La máquina del tiempo*), las historias de fantasmas (*El sexto sentido*) y los cuentos de hadas (*Stardust*).

El fantástico puro como el fantástico literario sucede en el mundo conocido y se da cuando un acontecimiento inexplicable sucede. Idealmente la duda que se ha sembrado persiste durante todo el relato (*La doble vida de Verónica, Hombre mirando al sudeste, La ventana secreta*). La incertidumbre es la emoción que el fantástico puro despierta. Pero a diferencia del fantástico literario, el fantástico cinematográfico ve sus efectos alterados ante la (inevitable) presencia-influencia de otros géneros. El fantástico puro puede confundirse ante la presencia de otro género.

¹³ Curiosamente la división que propone Botton Burlá y de la que antes se hizo mención parece coincidir con el carácter comercial o artístico de los filmes.

Las características del fantástico puro remiten inicialmente al cine experimental y de corte más independiente (*La doble vida de Verónica*, *Una simple formalidad*, *Hombre mirando al sudeste*), que, precisamente, no es un cine tan accesible para las grandes masas, pues aborda temas de forma más cruda o realista, presenta un ritmo no convencional (regularmente más lento) y en ocasiones montajes y tramas complejas (no lineales).¹⁴ Es un fantástico compatible por completo con el literario, pero existe otro grupo que aunque tampoco da respuestas a la causa del hecho fantástico (sin inclinarlo a lo maravilloso o extraño) mitiga la incertidumbre al dar resolución a otra incógnita.

Se trata de un fantástico producido por la maquinaria de Hollywood y por ende con una factura que lo hace más accesible a las grandes audiencias; más comercial. La accesibilidad la logran los estudios al incluir una fuerte presencia de otro género lo que incluso hace que el filme pueda evaluarse bajo dichos parámetros también, con la salvedad de que al hecho fantástico no se le da una respuesta. Eso dificulta su crítica pues como se mencionó en el caso de *La casa del lago*, una comedia romántica, termina por ser incomprensible. En el grupo están otras cintas como *Mi encuentro conmigo* (una comedia

¹⁴ Una descripción más precisa y detallada puede encontrarse en el Capítulo 3.

familiar), *La ventana secreta* (un *thriller*) y *Hechizo del tiempo* (otra comedia romántica)¹⁵. En un punto medio se encuentran *Si yo hubiera* y *Más extraño que la ficción*, pues considerables como cine independiente por su reducido presupuesto (un drama y una comedia romántica, respectivamente) se benefician de la maquinaria de Hollywood al ser protagonizadas por estrellas.

Sobre el aspecto conviene comentar un poco más. Los estudios y las distribuidoras buscan generar el interés del público por sus películas. Para hacerlo se valen principalmente de tres factores: historia (material original o adaptado o con grupo de fanáticos), género (sugerido pero no fijado, ayuda al público a saber qué esperar, pero se intenta no ahuyentar al público que no gusta de un género determinado) y artistas involucrados (director y actores, principalmente). Es por ello que precisamente un filme como *La casa del lago* se promocionó principalmente como una comedia romántica protagonizada por una actriz identificada con el género (Sandra Bullock) y un actor que no es ajeno al él y con atractivo para el sector femenino (Keanu Reeves). *La ventana secreta* se vendió como un *thriller* inspirado en un cuento de Stephen King y se benefició de la presencia de Johnny Depp. Lo mismo sucede con *Mi encuentro*

¹⁵ A diferencia de lo literario, lo fantástico cinematográfico no presenta mayores problemas al mezclarse con otros géneros o tratamientos, incluida la comedia.

conmigo y Bruce Willis, y ni qué decir de *Mas extraño que la ficción*, que cuenta con un elenco de figuras reconocidas por sus participaciones en filmes más comerciales, como Will Ferrell (comedias) y Queen Latifah (comedias y musicales), histriones consagrados como Dustin Hoffman y Emma Thomson, y una actriz reconocida por su labor en cintas independientes como Maggie Gyllenhaal. La pareja que esta última hace con el primero es sin duda inusual para la comedia romántica, pero el prestigio que se conjunta y las referencias que dan al espectador hacen del filme una obra llamativa. Desde luego, el que una cinta se venda de una forma o se beneficie de la imagen de sus protagonistas no significa que trate precisamente de ello. Es meramente (y engañosamente, en muchos casos) una forma de vender un producto.

De estas y otras particularidades del fantástico cinematográfico hablaré en los siguientes apartados.

2.3.2. Desenlace

Al igual que sucede en el fantástico literario, el fantástico cinematográfico tiene en el desenlace uno de sus puntos más esenciales. Para tratarse de un filme fantástico puro no debe existir una solución al misterio, un desenlace propiamente

dicho. Ahora bien, el misterio puede ser el eje de la historia (*Hombre mirando al sudeste*) o bien una estrategia narrativa (*La casa del lago*).

El fantástico cinematográfico se adecua al formato que le da soporte. En la literatura el fantástico se ubica principalmente en relatos cortos cuya equivalencia en el cine sería más propia del cortometraje (con una duración máxima de 30 minutos). Al trasladarse a largometrajes (90 a 120 minutos) se dificulta el mantener la incertidumbre, aun cuando la mayoría de los filmes del género opta por la duración menor (90 minutos). El que el hecho fantástico esté relacionado con otro conflicto (encontrar el amor como en *La casa del lago*, mostrar la importancia de un momento para transformar el destino como en *Si yo hubiera* o descubrir a un asesino como en *La ventana secreta*) al que sí se le da solución permite que se sostenga mejor en un relato de mayor duración y beneficia su accesibilidad a un público más amplio.

Sin embargo, independientemente de que se trate de un fantástico que sostenga por completo el relato y lo haga avanzar o bien de uno que funja como estrategia narrativa, el fantástico cinematográfico puro es consistente con el literario en que en ninguno de los dos casos se explica el origen de la irrupción en la realidad, aunque en el caso del que funciona

como estrategia narrativa (el más comercial) parece quedar en segundo término y no generar tanta incertidumbre pues el otro conflicto es resuelto. Pero la duda persiste. Al terminar la cinta, la duda no es respondida pues en ningún momento ha sido su intención hacerlo. Darle una explicación a los hechos fantásticos de los filmes citados, como en lo literario fantástico, acabaría con el encanto de lo fantástico cinematográfico.

2.3.3. Condiciones de lectura

Precisamente como género cinematográfico, lo fantástico puro evoca inseguridad, duda e inquietud tanto de los sentidos como del intelecto. Pero para conseguirlo requiere, al igual que otros géneros (el terror con el miedo o la comedia con la risa), que el público participe del artificio.

La cooperación del espectador es esencial para que el fantástico cinematográfico pueda existir. En la medida en que participe de ello y evite racionalizarlo permite que viva. Por ello lo fantástico debe tomarse de forma literal. En ese sentido el cine, al mostrar en imágenes los hechos y hacerlos cobrar "vida" o mostrarlos como "reales", genera incertidumbre de dos formas distintas: 1) mostrando el hecho fantástico a

todas luces (*Por el lado oscuro del camino*) o 2) causando confusión (*La doble vida de Verónica*)¹⁶. Existe una forma más, como podrá verse en el análisis que más adelante se incluye sobre *Hombre mirando al sudeste*, donde el hecho fantástico se sostiene de la incertidumbre que genera el argumento. Es decir, la incertidumbre se genera debido a la presentación de hechos y situaciones no tanto de imágenes (y su edición) que muestran, sugieren, contradicen y confunden.

El fantástico cinematográfico requiere necesariamente de la participación del espectador para no convertirse en maravilloso o extraño debido a que el espectador le dé una explicación, o bien a que sea incrédulo de lo que le es presentado. Como los juegos, lo fantástico vive en la medida en que se acepten sus reglas.

2.3.4. Rasgos esenciales

Los otros rasgos que comparte lo fantástico cinematográfico con lo fantástico literario son la **inestabilidad** y la **agresión**.

El relato fantástico cinematográfico debe mostrar una irrupción de la realidad que le brinde inestabilidad al mundo real. Idealmente las explicaciones deben oscilar entre

¹⁶ Retomando lo mencionado en el Capítulo 1 en el apartado sobre "Narración y descripción", estas dos formas vendrían a representar la función de constatación o efecto de realidad y la función dilatoria, respectivamente.

extremos, dar pistas, argumentos que inclinen la balanza a una u otra sin resultar contundentes.

La agresión se refiere precisamente a la irrupción del orden cotidiano. Para ser fantástico, lo fantástico debe romper las reglas del mundo conocido. Ello hace que el universo eminentemente verosímil y suscrito en la realidad entre en conflicto y conciba al fantástico.

4.7. Diferencias con lo literario

Aunque las principales diferencias entre lo fantástico cinematográfico y lo literario ya han sido comentadas en los apartados anteriores, no está de más comentar algunos otros aspectos que destacan, y hacer mención a un juego fantástico que Botton Burlá no menciona.

El fantástico cinematográfico como el fantástico literario se caracteriza por su focalización interna o subjetiva permitiendo así que el espectador sepa sobre el hecho fantástico lo mismo que sabe el protagonista del filme. Esto ayuda a incrementar la incertidumbre y a mantenerla conforme se desarrolla la historia. Es un elemento que contribuye a sostener lo fantástico y que se arraiga debido a que el

fantástico permite únicamente una lectura al no incluir elementos suficientes para resolver la duda.

El orden de los relatos cinematográficos, a diferencia de los literarios, no da preferencia únicamente a las estructuras lineales. Existen filmes fantásticos lineales pero también los hay no lineales. El romper la linealidad puede contribuir a acentuar lo fantástico como en *Por el lado oscuro del camino*, *Mulholland Drive* y *La casa de lago*. Desde luego, el uso de anacronías temporales contribuye sobremanera en los juegos con el tiempo. Pero el que como en los casos citados el relato concluya como inicie sin explicar la causa de lo fantástico no hace más que acentuarlo. En *Por el lado oscuro del camino* termina siendo el mismo personaje (Fred) el que dice el mensaje que en un inicio escuchó. En *La casa del lago* el momento se repite aunque con una modificación que permite a los espectadores finalmente encontrarse. En cualquier caso genera más ambigüedad pues reitera el simulacro al anular lo anterior y crear un nuevo presente sobre el que poco antes acaba de suceder.

El fantástico cinematográfico es, regularmente, como el literario superlativo pero no necesariamente. Esto puede variar dependiendo de la estrategia que el cineasta haya decidido utilizar (mostrar o sugerir) para sembrar la duda en el

espectador. Es claramente superlativo en *La casa del lago* y *Hechizo del tiempo* pero es precario en *Por el lado oscuro del camino*. Otros casos (*Mi encuentro conmigo*, *La ventana secreta*, *Si yo hubiera*) parecen quedarse en el medio. Recuerdan que hay una anomalía en el relato pero ésta, aunque sigue presente, termina por no resultar tan molesta a pesar de que no se despeje su causa. Pero la duda se mantiene aún cuando el relato ha concluido.

4.7.1. *Hombre mirando al sudeste*, el juego con la percepción de la realidad o el simulacro de la realidad

Los juegos fantásticos que Botton Burlá tiene el buen tino de identificar en la literatura hacen referencias a rupturas del orden real. El juego que tiene lugar en *Hombre mirando al sudeste* no irrumpe como tal con la realidad sino con la percepción que se tiene de realidad. Es un juego que siembra la duda tanto en el personaje como en el espectador en torno a la lógica del hecho que se está presentando y por ende que juega con la verosimilitud de la realidad. El espectador puede cuestionarse si el protagonista está cuerdo pero dudará de que no lo esté debido a que las opciones que se plantean son viables.

El juego puede apreciarse en *Plan de vuelo* de Robert Schwentke donde Kyle Pratt (Jodie Foster) aborda un avión para darse cuenta a medio vuelo y tras una siesta que su hija ha desaparecido. La ingeniero ha perdido recientemente a su esposo, y al parecer, también a su hija. Ella sostiene que su hija viaja con ella pero no hay registro que lo verifique y nadie parece recordarla. Kyle llega a medidas extremas por intentar encontrarla. El espectador duda, pero quiere creerle. Al final se descubre que todo ha sido parte de un plan para hacerla parecer loca y después involucrarla en una conspiración. Al descubrirse el engaño el filme cae en lo extraño. Un caso similar es presentado en *Misteriosa obsesión* donde la conclusión tira la historia hacia lo maravilloso, en especial la ciencia ficción. Otro más se da en *La sombra del vampiro* que tiene lugar durante la filmación de *Nosferatu* y que sugiere que el protagonista es en realidad un vampiro. Dentro de lo fantástico puro, el juego con la razón tiene su mejor ejemplo en *Hombre mirando al sudeste* de Eliseo Subiela.

El argentino Eliseo Subiela presenta la historia del Dr. Denis (Lorenzo Quinteros) y su paciente Rantés (Hugo Soto). El Dr. Denis trabaja en un hospital psiquiátrico donde no hay mayor novedad hasta que un día el número de pacientes cambia. Ninguno ha escapado. Rantés se ha agregado. El visitante clama

ser de otro planeta. Denis obviamente no le cree. Le aplica un sin número de exámenes psiquiátricos que demuestran que Rantés no padece enfermedad alguna. Rantés está sano psicológicamente. Las explicaciones que da sobre su origen, su planeta y su llegada a la Tierra son también lógicas y obedecen a las leyes de la física. Lo único que pone en entredicho su cordura es precisamente que no se recose como humano.

Entre las características que hacen a Rantés particular está el que mira al sudeste para enviar y recibir información, que dice no tener emociones -aunque es vulnerable a ello y hacerlo lo pondría en peligro- pero siempre ayuda a otros y que la gente lo sigue. Rantés le acerca la comida a la gente. Aboga por sus causas. Denis está intrigado. Es un médico solitario, divorciado que cada cierto tiempo recibe la visita de sus hijos.

Con el paso de los días Rantés comienza a pasar desapercibido en el psiquiátrico para todos menos para el Dr. Denis. Tampoco se ha podido descubrir si se trata de un ciudadano perdido. Rantés existe pero no puede ser un alienígena. Denis sigue intrigado pues la convicción de Rantés lo hace dudar sobre su naturaleza. El doctor lo involucra en su vida, lo invita a salir con sus hijos, y sale con él y Beatriz (Inés Dick), una amiga de Rantés, a un concierto. En el

concierto Rantés dirige magistralmente una orquesta. Al mismo tiempo los enfermos del psiquiátrico parecen dirigidos por una fuerza superior. Este hecho, aunado a la naturaleza de Rantés, parecen abrir también la posibilidad de que Rantés no sea humano ni alienígena sino divino. Sin embargo, el alboroto desatado obliga a Denis a medicar a Rantés. Con ello su estado anímico se ve alterado y le sobreviene la muerte. Al perecer su cuerpo humano el misterio queda sin respuesta.

Hombre mirando al sudeste lleva lo fantástico a otro campo al explorar las fronteras de lo comprensible para el ser humano en términos de lo no conocido (pero posible) y la fe. Rantés se proclama como un ser de otro planeta. La vida fuera de la Tierra no ha sido encontrada pero el universo es tan vasto que resulta prácticamente imposible rechazar la probabilidad. El que Rantés sea un ser divino -con las claras referencias que el filme realiza a la vida de Jesucristo- parecer ser también viable, aunque claro, en este caso requiere de que el espectador comparta el credo. En cualquiera de los dos casos, siendo el primero el que más prevalece, Subiela se las ingenia para mantener hasta el final (y dejar en el aire) la incógnita.

Denis es quien enfrenta el hecho fantástico (la presencia de Rantés). Es de nueva cuenta un ser solitario y necesitado de afecto. El que sea un hombre de ciencia hace aún más palpable

su búsqueda por desentrañar el misterio de Rantés (situación que comparte con el espectador). Denis se niega a creer que sea un ser de otro mundo y más aún a contemplar la posibilidad de que su origen sea divino. Denis no cree más que en lo que ve. Y lo que ve en Rantés lo desconcierta. Por si fuera poco, Denis desarrolla afecto por Rantés. Lo estima. Fuera de sus hijos, Rantés se convierte en la presencia más constante en su vida. Rantés funciona como un doble de Denis. Subiela espejea constantemente en los personajes y no es difícil notar similitudes entre Rantés y Denis.

La trama de *Hombre mirando al sudeste* es cercana a la ciencia ficción. Subiela omite los efectos especiales (salvo en la escena en que Rantés mueve un par de objetos en una cafetería para favorecer a una familia hambrienta) y apoya su historia en el argumento y las actuaciones. El guión es de su autoría y además de la disertación que genera sobre la naturaleza de Rantés hace señalamientos y críticas de índole política y social.

Un tratamiento muy similar al de *Hombre mirando al sudeste* se da en *K-Pax*, un filme Hollywoodense basado en una novela de Gene Brewer¹⁷ que si bien no tiene la crítica social ni la

¹⁷ Brewer rechaza cualquier relación entre los filmes a pesar de las claras similitudes. En su momento Subiela denunció plagio aunque al caso no se le dio seguimiento formal. Brewer explica que la trama proviene de un caso que atendió en sus años como psiquiatra.

consistencia en la disertación, sí planeta la misma posibilidad sobre Prot (Kevin Spacey), un paciente que dice venir de otro planeta. La resolución es distinta a la que se da en la cinta argentina pero tampoco da una respuesta concreta sobre el origen del alienígena.

Una simple formalidad de Guiseppe Tornatore presenta otra ejecución del juego al contar la historia de Onoff (Gerard Deparieu), un escritor detenido por un inspector de policía (Roman Polanski) quien sospecha que es culpable de un asesinato. El interrogatorio se lleva a cabo una lluviosa noche. Onoff recuerda parte de lo que hizo el día anterior pero ha olvidado justo lo sucedido en el lapso de tiempo en que se consumó el crimen. Sin embargo, aunque el hombre no recuerda lo que ha hecho, tampoco hay pruebas de que sea el culpable. Las distintas versiones que da, las contradictorias imágenes que aparecen velozmente mientras lo hace y la sospechosa conducta del inspector, ponen más dudas sobre la mesa. Cuando la noche termina los hechos parecen esclarecerse para solo dejar más dudas sobre la mesa. Tornatore elabora un cuidadoso *thriller* policiaco que juega con la mente del espectador al presentar una historia como una muñeca rusa, donde con cada capa se devela una nueva muñeca y al final el resultado acaba siendo el mismo: la duda.

A este grupo se suman dos filmes de 2010: *La isla siniestra* de Martín Scorsese y *El origen* de Christopher Nolan. La primera un thriller psicológico donde el personaje principal (interpretado por Leonardo DiCaprio) acude a una isla-facilidad psiquiática para desentrañar la misteriosa desaparición de una reclusa. Conforme la investigación avanza los propios demonios del protagonista aparecen y pronto su cordura es puesta en duda también. Al término de la película el espectador, al igual que el héroe, es dejado con la duda entre qué es producto de la imaginación del personaje y qué es realidad. En *El origen*, Nolan elabora una trama circular en la que la dinámica principal es la inmersión de un grupo de personajes para infiltrar ideas en la cabeza de importantes personajes con miras a que después actúen de forma que sus clientes resulten beneficiados. Sin embargo, entre los niveles y subniveles de los sueños y los giros de la trama, en el desenlace el espectador, igual que el protagonista (curiosamente también interpretado por DiCaprio) es incapaz de distinguir si continúa en un sueño o ha despertado. Precisamente esa idea, esa posibilidad, es la que se rescata en la cita inicial de este trabajo, pues es la idea, la simple posibilidad, de que algo está fuera de lugar lo que da origen a lo fantástico.

El juego con la razón deviene en una nueva posibilidad para lo fantástico que resulta igual de efectiva e intrigante como el resto de los juegos y que además se ajusta de mejor manera al soporte que el cine le provee. El juego con la razón es capaz de sostener por completo un largometraje y perpetrar el fantástico en su más pura y mejor forma.