
Tendencias del cine fantástico contemporáneo

PID_00246684

Violeta Kovacsics

Tiempo mínimo de dedicación recomendado: 4 horas



Índice

Introducción	5
1. Qué es el cine fantástico contemporáneo: Las primeras heridas del siglo XXI y su repercusión en el cine	7
2. La era de la paranoia	9
2.1. La seguridad nacional: los superhéroes se ponen en duda	9
2.2. La protección del hogar	10
2.3. La fe y la paranoia	11
3. Monstruos e infecciones: el regreso de Godzilla y el apoteosis de los zombis	14
3.1. Paisajes fantasmagóricos y figuras monstruosas	14
3.2. Los infectados	17
3.3. La naturaleza se revela	18
3.4. <i>Children of Men</i> , el cine fantástico-social	19
4. Terror y feminismo	20
4.1. Nuevas maternidades	20
4.2. Subversiones en clave femenina	22
4.3. Nuevas adolescencias	23
5. El otro	25
5.1. Crisis de identidad	25
5.2. Otras dimensiones	26
5.3. La ficción y sus demiurgos	27
6. La tecnología: ¿socio o amenaza?	29
6.1. El temor a las máquinas	29
6.2. La relación entre lo virtual y la realidad	31
7. La serialidad	35
7.1. Un cine serial	35
7.2. Saltos temporales en las franquicias de Hollywood	37
8. Los límites del género fantástico	39
8.1. Un apocalipsis cotidiano	39
8.2. La palabra y los gestos	42
8.3. Los fantasmas de la realidad	44
Bibliografía	49

Introducción

En este material partimos de la idea de que a lo largo de la historia el cine fantástico se ha caracterizado por su capacidad para definir, retratar y ahondar en los conflictos y las preocupaciones de la sociedad de su época. A partir de relatos de ciencia ficción, de cuentos de terror o de traslaciones a universos fantásticos, el género ha servido de **espejo de su propio tiempo**.

Si bien es cierto que esta permeabilidad de la propia historia y de la contemporaneidad pueden aplicarse a todo tipo de géneros y a todos los grandes autores, precisamente el género fantástico es el más **adecuado** para tomar el pulso a las principales preocupaciones de la sociedad y de los tiempos que vivimos.

Por lo tanto, expondremos que para entender el cine fantástico en su vertiente más actual es necesario pensar primero en algunas de las circunstancias y hechos que definen nuestra época. Luego, pasaremos a describir ciertas tendencias del cine fantástico y a reflexionar sobre ellas.

1. Qué es el cine fantástico contemporáneo: Las primeras heridas del siglo xxi y su repercusión en el cine

Hay tres hechos determinantes que configuran el imaginario del cine del siglo . Si bien es cierto que el cine fantástico ha sido uno de los vehículos más importantes del auge del cine asiático contemporáneo, y, especialmente, de la **cinematografía coreana y su cada vez más poderosa industria**, gracias a películas como *The Host* (Bong Joon-ho, 2006) o *Train to Busan* (Yeon Sang-ho, 2016), muchas de las tendencias actuales están definidas gracias al cine norteamericano.

La pujanza de una industria como la de **Hollywood** resulta determinante a la hora de pensar en los códigos, lugares comunes y tendencias del fantástico contemporáneo. Además, es importante tener en cuenta la profunda **vinculación entre géneros e industria**: es precisamente en las cinematografías con un entramado industrial más fuerte donde los géneros logran desarrollarse de manera más organizada y menos residual.

Partiendo de esta supremacía del imaginario norteamericano, podemos convenir que hay un primer hecho fundamental y extrafílmico que determina el cine fantástico contemporáneo: **el ataque a las Torres Gemelas el 11 de septiembre de 2001**. Como la bomba atómica y la Guerra Fría en el siglo , el 11-S y las posteriores y crecientes amenazas terroristas han abonado la construcción de relatos distópicos y, sobre todo, ha vuelto a poner sobre la mesa la paranoia y el miedo a una posible invasión. En su libro *Film after Film. Or, What Became of 21st Century Cinema?*, el crítico norteamericano J. Hoberman ofrece un recorrido por algunas de las tendencias del cine del siglo . Para ello, hace referencia a los atentados contra las Torres Gemelas y en un pasaje explica una anécdota que define a la perfección la relación entre el cine de principios de este nuevo siglo y la huella que dejaron los atentados; es decir, entre la ficción de las películas y la realidad de los hechos acontecidos: después del 11-S, desde el Pentágono, se organizó una comisión de profesionales del cine para que pensarán en posibles ataques. Se les pedía, en definitiva, que plantearan guiones de ficción, con la idea de que estos pudieran tornarse reales en un futuro y así el gobierno pudiese tener pensada una manera de prevenir nuevos ataques.

El segundo elemento clave, que incluye diversas propuestas del fantástico, es el **cambio climático** y las crecientes protestas e investigaciones en torno al medio ambiente. El fantástico, con toda su historia y su poderoso imaginario sobre el fin del mundo, ha encontrado en la fragilidad medioambiental una manera de reelaborar su discurso apocalíptico.

El tercer y último elemento no tiene tanto que ver con lo político, social o medioambiental, sino con las formas de consumo y con la esencia del propio cine. Los medios digitales han revolucionado tanto la realización como la exhibición cinematográfica. Vivimos en una época en la que **las nuevas tecnologías** ocupan un lugar primordial en nuestro día a día. El cine se ha volcado en reflejar este cambio, hondo y radical, y una de las maneras de representar este universo, el de Internet, lo virtual y las nuevas formas de comunicación, es mediante el cine fantástico. Sin embargo, esta vinculación entre el cine fantástico y las nuevas tecnologías revela una interesante contradicción: a lo largo de su historia, el cine fantástico siempre imaginó un mundo futuro, de robots, máquinas y virtualidades; ahora, todo este universo resulta mucho más cercano. Es menos una distopía que una realidad.

2. La era de la paranoia

Si tenemos en cuenta que uno de los hechos fundacionales del imaginario del siglo son los atentados contra las Torres Gemelas, hay que situar un primer foco de interés en la insistencia que el cine norteamericano, una de las industrias más fuertes en cuanto a cine de género, ha mostrado a la hora de ahondar en la paranoia, en el miedo a una invasión o a un ataque.

Cabe puntualizar que esta reacción ante la amenaza puede revelarse de dos maneras: a partir del relato individual del héroe que debe proteger a su familia o a una pequeña comunidad, o a partir de la descripción de un sistema mucho más complejo.

2.1. La seguridad nacional: los superhéroes se ponen en duda

En *Batman vs Superman: El amanecer de la justicia* (Zack Snyder, 2016), el pequeño Bruce y sus padres salen de ver *Excalibur* (1981), de John Boorman, cuando un ladrón asesina a los dos adultos para quedarse con un collar de perlas. La actualización es evidente: la infancia discurre en los años ochenta, por lo tanto, el presente resulta esencialmente actual. Una de las primeras frases con peso de la película hace referencia a terroristas, y el lugar en el que se libra la batalla contra los alienígenas es una especie de zona cero. Así, la disputa entre Batman y Superman, la presencia de monstruos sin sexo o el juego de pistas que propone Lex Luthor no hacen más que envolver el trauma definitivo, la herida abierta con el 11-S.

Los ataques al World Trade Center desencadenaron toda una serie de acontecimientos: se invadió Irak bajo la promesa de la existencia de armas de destrucción masiva, George W. Bush fue reelegido, los casos de tortura en Abu Ghraib y las condiciones de los prisioneros de Guantanamo comenzaron a ver la luz. Inevitablemente, el cine termina por empaparse de estos sucesos.

El filósofo Slavoj Žižek, por ejemplo, vio en *El caballero oscuro: la leyenda renace* (Christopher Nolan, 2012) una alegoría en torno al movimiento Occupy Wall Street, en la que el hombre murciélago, cuya máscara esconde el rostro del multimillonario Bruce Wayne, representaría el llamado 1% de la población (en referencia al tanto por ciento que ocupan las clases más altas de la sociedad, según las proclamas del movimiento Occupy Wall Street) y lucharía por preservar el orden de una sociedad perfectamente jerarquizada.

Ejemplo

El cine de superhéroes ha tenido que redefinir su vinculación con la autoridad y su construcción de justicieros que actúan por su cuenta, sin necesidad de rendir cuentas a nadie.

En las diferentes partes de *Iron Man*, una de las líneas maestras es el **desafío a la autoridad y la puesta en duda del control**. Todos estos temas han terminado por eclosionar en *Capitán América: El soldado de invierno* (Joe Russo, Anthony Russo, 2014), una película vinculada con el universo de Iron Man, en la que un icono tan patriótico como el Capitán América pone en duda el control excesivo y el secretismo para terminar destapando la **corrupción** y la ideología fascista que subyace en ciertos estamentos gubernamentales. Sin embargo, el momento más interesante de esta serie de películas, entrelazadas entre sí, lo hallamos en el final de *Capitán América: El soldado de invierno*, en el que la organización SHIELD, que funciona como una especie de CIA con superhéroes, se viene abajo. Es decir, en plena era de la vigilancia, los estamentos de poder y de control son puestos necesariamente en duda.

Con el último *Capitán América: El soldado de invierno* queda patente la voluntad de esta serie de productos audiovisuales de afianzarse en los Estados Unidos post-Wikileaks y post-Occupy Wall Street. Se trata de la actualización lógica del universo de los superhéroes y de los espías, de la traslación a cuestiones contemporáneas, pues no existen personajes más opacos que los superhéroes, celosos de su identidad, escondidos bajo sus máscaras, y estas características deben modificarse en plena era de la transparencia.

2.2. La protección del hogar

Películas como *Insidious*, *The Guest*, *The Gift*, *Mientras duermes*, *Krampus* o *Tú eres el siguiente* vuelven a centrarse en una de las piedras angulares del cine fantástico y de terror, el **hogar** como lugar **inseguro** y terroríficamente penetrable:

- En *Insidious* (James Wan, 2010), se ofrece una interesante vuelta de tuerca: si normalmente son las casas las que están encantadas, aquí no es el espacio el encantado, sino las personas que lo habitan.
- En *The Guest* (Adam Wingard, 2014), un desconocido que se hace llamar David se presenta en la vivienda de una típica familia americana haciéndose pasar por un compañero del hijo, fallecido en la guerra. David aprovecha el duelo por el que pasa la familia para seducirles y jugar con ellos a su antojo. El director, Adam Wingard dinamita las **bases del núcleo familiar**, aparentemente resguardadas entre las cuatro paredes del hogar. El director ya había hecho lo mismo en *Tú eres el siguiente*, un filme que se encerraba en una casa para contemplar una cruenta masacre familiar.
- En *The Gift* (2015), un hombre se encuentra con un viejo amigo, que comienza a acosarle tanto a él como a su mujer, presentándose de manera inesperada e inquietante en su casa.
- En *Mientras duermes* (Jaume Balagueró, 2011), una mujer es asaltada cada noche por el portero de su edificio, que se cuelga en su apartamento mien-

tras ella descansa tranquilamente. La película de Balagueró resume a la perfección los rasgos comunes de estas películas, entre el terror y el *thriller* psicológico. Lo singular en el caso de *Mientras duermes* es la capacidad del cineasta de jugar con la empatía del espectador. En una de las escenas de la película, el portero (interpretado por Luis Tosar) está a punto de ser descubierto. Balagueró pervierte así el juego del gato y el ratón, convirtiendo al villano en el personaje que está siendo perseguido y al cual el espectador desea salvar.

- En *Krampus, Maldita navidad* (Michael Dougherty, 2015), el espíritu de la navidad se convierte en una terrible pesadilla. Consideradas como una celebración de las bondades de la familia, las navidades devienen el síntoma del desastre familiar. Las disputas hogareñas harán despertar a Krampus, una terrible criatura mitológica dispuesta a castigar a tan desarticulada familia.
- En *Safe Neighborhood* (Chris Peckover, 2016) también es Navidad, pero aquí el espíritu de *Solo en casa* (Chris Columbus, 1990), la comedia en torno al asalto y a la posterior protección del hogar por antonomasia, se convierte en algo terrorífico. En *Safe Neighborhood*, en el típico barrio residencial americano, encontramos a Ashley, una niñera que deberá defender el hogar y al niño que cuida de una perturbadora amenaza. Lo interesante en el caso de *Safe Neighborhood* es la capacidad de la película de jugar con los códigos del género: la referencia al clásico con Macaulay Culkin se explicita a partir de la banda sonora, y la película se precipita hacia toda una serie de giros inesperados. En el fondo, *Safe Neighborhood* viene a apuntar una de las grandes claves del cine de asalto al hogar, aquella que dice que **la amenaza, en realidad, nunca está fuera, sino dentro.**

2.3. La fe y la paranoia

Estrenada apenas un año después de los ataques a las Torres Gemelas en septiembre de 2001, *Señales* (M. Night Shyamalan) sirve de paradigma del cine de terror que comenzaría a prodigarse en respuesta al 11-S. Se trata, por un lado, de un cine que vuelve al relato de **invasiones alienígenas** y, por otro lado, parece hecho para premiar la paranoia. Nos recuerda a la década de los cincuenta, en la que el cine se volcó a la ciencia ficción y a las invasiones alienígenas como parábola de la amenaza comunista y de la idea de un enemigo exterior. Veremos cómo el 11-S provoca el auge de un cine de ciencia ficción y fantasía que ahonda de nuevo en la idea de invasión para poder explicar el miedo a lo desconocido y a aquello que viene desde fuera.

Con motivo de *Señales*, aparecen dos de las palabras clave para entender el cine fantástico del siglo: la **fe** y la **paranoia**. En este sentido, resulta fundamental recordar que el personaje interpretado por Mel Gibson es un reverendo que ha perdido la fe tras la muerte de su esposa en un accidente de tráfico, y que la película termina precisamente con el protagonista ataviado de nuevo con toga negra y alzacuellos. *Señales* es esencialmente el trayecto de un hombre que ha

dejado de caminar hacia la fe. Veremos que la relación que *Señales* establece entre la fe, de carácter místico o religioso, y el mundo extraterrestre no es algo puntual.

La crisis de fe se presenta aquí de dos maneras: por un lado, el protagonista ha dejado de confiar en los poderes divinos y, por el otro, no cree que los responsables de los hechos extraños que tienen lugar en su granja sean los alienígenas. Precisamente por esto, es importante que el protagonista acepte la existencia de los extraterrestres, que finalmente los pueda ver: porque su regreso a la fe y a la religión dependerá de su creencia en la amenaza alienígena.

«Algunos dirán que es el fin del mundo», le dice en un momento el hermano del protagonista a este, que luego prosigue: «dime algo que me conforte». Lo que M. Night Shyamalan está contando es que, ante un ataque (alienígena, en la ficción; terrorista, en la realidad en la que se refleja la película), hay que volver a la creencia, hay que encomendarse a la fe.

Uno de los casos más evidentes de películas sobre la paranoia es el de *Take Shelter* (2011), el filme de Jeff Nichols, que se presentó con todos los honores en la Semana de la Crítica de Canes y catapultó a su director hacia la fama. En la película, encontramos a un padre de familia que tenía visiones apocalípticas. Aterrado ante lo que podía suceder, el protagonista construía un refugio para salvarse de un posible e inminente fin del mundo. Al final de la película, sin embargo, se daba un giro esencial a la hora de entender el discurso que propone Nichols: se mostraba que el miedo era absolutamente real, que el pánico del héroe estaba perfectamente fundamentado, ya que llegaba la tragedia que el personaje había estado presagiando. Es decir, *Take Shelter* da la razón al miedo.

Por su parte, *Midnight Special* (2016), dirigida también por Nichols, vuelve la mirada al pasado, especialmente al cine de los ochenta. La historia de un padre que ha secuestrado a su propio hijo, sacándole de la secta religiosa en la que ambos vivían, le sirve a Nichols para tramar un discurso en torno a la paternidad y en torno a la fe. Si *Take Shelter* ya era una película sobre la capacidad de creer, *Midnight Special* revela cómo la creencia pasa más que nunca por el filtro de lo fantástico: el niño protagonista demuestra tener poderes misteriosos que lo convierten en alguien único, en una suerte de figura mítica. El niño viene a representar el mesías al que todos persiguen, y al que su padre y su tío protegen de manera acérrima. Nichols maneja con maestría la información que va transmitiendo al espectador, en un juego de pistas que, hasta el final, omite más de lo que explicita.

En *Calle Cloverfield 10* (Dan Trachtenberg, 2016), una película realizada al calor del éxito de *Monstruoso* (2008, y cuyo título original es *Cloverfield*), una mujer sufre un accidente de coche y despierta en el sótano de un hombre. Allí, el hombre intentará convencer a la protagonista, y a otro chico que está encerrado abajo con ella, de que lo mejor para ambos es no salir de ahí, pues

Reflexión

¿Por qué en los últimos tiempos encontramos películas que hablan, de manera más o menos explícita, de la paranoia? ¿Qué visión ofrecen estas películas sobre esta paranoia?

en el exterior se ha desatado un verdadero desastre que podría terminar con la humanidad. El grueso de la película funciona como una cinta de terror con un maníaco: la chica, convertida en una especie de heroína, quiere escapar a toda costa. Sin embargo, el final revela que quizá el hombre tenía razón y que realmente había algo que temer en el exterior. Se produce así un cruce entre dos subgéneros: el de **psicópatas** y el de **invasiones alienígenas**. Lo interesante, en este caso, es que ambos confluyen en un mismo lugar: en la paranoia.

En *La invitación* (Karyn Kusama, 2015), el hecho de creer se materializa de manera diferente. Todo empieza con una reunión de amigos que celebran el regreso de Eden después de dos años de ausencia. Entre los invitados a la cena está Will, el exmarido de Eden, con quien comparte el luto por la muerte del hijo en común. El problema es que la nueva Eden parece otra, una extraña que no pasa desapercibida para Will, que como el protagonista de *Take Shelter*, es víctima de la paranoia. En este caso, sospecha que su exmujer y sus nuevos amigos tienen unas intenciones que no son del todo honestas.

En esta película, el discurso en torno a la pérdida del hijo convive con un retrato del fundamentalismo. El miedo, la paranoia y la creencia, elementos que están en la médula de algunas de las películas de género más interesantes de los últimos tiempos, son el eje de *La invitación*, un *thriller* que sólo necesita una casa y el punto de vista de Will para construir una atmósfera inquietante. La película de Kusama se cuece a fuego lento, a partir de desconfianzas y dudas, a partir de la mirada suspicaz de Will. Sin embargo, a pesar de estas sutilezas, el final depara una buena dosis de violencia.

3. Monstruos e infecciones: el regreso de Godzilla y el apoteosis de los zombis

En este apartado, presentamos algunas referencias que nos permitirán analizar los orígenes y el significado que, en el cine de los últimos tiempos, tienen los paisajes fantasmagóricos y las imágenes de monstruos.

De entrada, podemos partir de dos escenarios contemporáneos y reales, como **Detroit**, la ciudad norteamericana declarada en bancarrota después de que la industria del automóvil dejase de ser el factor de desarrollo económico. Uno de los emblemas del capitalismo, la ciudad de Michigan, se nos muestra como una ciudad abandonada a su suerte y como un lugar que ha servido de escenario para algunas de las películas más significativas de los últimos años, por ejemplo, *Only Lovers Left Alive* (Jim Jarmusch, 2013) e *It Follows* (David Robert Mitchell, 2014), aprovechando la **geografía fantasmagórica** de la ciudad para resaltar su universo fantástico.

3.1. Paisajes fantasmagóricos y figuras monstruosas

Prípiat, que a principios de los años ochenta estaba destinada a ser la ciudad del futuro, quedó condenada, tras el accidente de 1986 en la vecina central nuclear de Chernóbil, a convertirse en una ciudad fantasma. Su parque de atracciones, que no se llegó a inaugurar, y sus edificios deshabitados con el símbolo de la hoz y el martillo oxidados son un paisaje fantasmagórico que mantiene vivo en nuestro imaginario colectivo el desastre nuclear. Las imágenes actuales de esta ciudad resultan extrañas: podemos contemplar en ellas el paso de una civilización que se hace presente solo como rastro y de la cual apenas quedan ruinas, que han sucumbido a una naturaleza que devora el hierro y el cemento.

Debemos destacar que el cine japonés de los últimos años ha sido un medio para comenzar a elaborar historias sobre otro accidente similar, el ocurrido en la central nuclear de **Fukushima** en el año 2011.

Un buen ejemplo de esta intención es la película *Shin Godzilla* (Hideaki Anno, 2016), en la que **se recupera el gigantesco monstruo radioactivo**. Se nos plantea una película de catástrofes pero que huye, de manera manifiesta, de los lugares habituales en este tipo de filmografía. Es decir, el conflicto no se centra en las persecuciones ni en un héroe capaz de enfrentarse a la bestia. Las continuas reuniones de políticos y militares responsables de tomar las decisiones para hacer frente a la catástrofe configuran el grueso de la película. Podemos deducir que se trata de mostrar y ahondar en cómo se gestiona una crisis que, en este caso, evoca la tragedia de Fukushima.

Es interesante tener presente estos antecedentes para descubrir en *Godzilla* (Gareth Edwards, 2014), una película que Hollywood realizó anteriormente sobre el monstruo radioactivo, la sombra de aquel desastre provocado por el terremoto, el tsunami y las terribles consecuencias, y entender su explícito tratamiento, ya que en la ficción, como en la realidad, todo tiene su origen en una central nuclear. En la película de Edwards, un hombre americano que trabaja en una central japonesa ve cómo su esposa fallece tras un brutal accidente. Un tiempo después, el hombre y su hijo deben lidiar con las consecuencias de aquel hecho.

Edwards, que en su breve filmografía cuenta con otra importante película de criaturas amenazantes, *Monsters* (2010), se aferra a una de las tendencias más importantes del cine contemporáneo, la del cine transnacional. Realizada a caballo entre Japón y Estados Unidos, con actores americanos y japoneses, la película parte precisamente de un elemento profundamente arraigado en la conciencia y el imaginario nipón y acaba trasladándose a los Estados Unidos.

Es conveniente seguir retrospectivamente la línea histórica de estos hechos para poder entender que el resurgimiento de Godzilla no es casual, sino que se inscribe en la intención de canalizar de forma más lógica los miedos suscitados por Fukushima. A su vez, para comprender también que el gran monstruo nipón nace, precisamente, del horror de la herida causada por las **bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki**. Esto nos lleva a considerar que Godzilla es un **hijo de la radiación**, y cuando afirmamos que su reaparición no es fruto de una casualidad, es porque comprendemos su profunda motivación: nada mejor que un saurio radiactivo para plasmar el estado del Japón postFukushima.

Si bien estas películas de monstruos tienen un poso político bastante evidente, no debemos olvidar la lectura plenamente estética que también permiten.

Como referencia, recomendamos la tesis doctoral presentada en la Universidad Pompeu Fabra por Carlos Roche; en ella, el autor trabaja precisamente esta idea mediante el análisis de la figura y el fondo en las películas de colosos. Roche escribe, refiriéndose a *Godzilla* de Gareth Edwards, afirma que este filme «alcanza nuevas cotas en la escenificación de esa cualidad que no dudaríamos en llamar *sagrada* de la representación del monstruo. *Godzilla* elude el encuadre y al mismo tiempo lo inunda y lo ocupa por completo; se hace presencia absoluta, plenitud, justamente en su ausencia».

Esta cita alude a la cuestión central del cine de monstruos. Nos atrevemos a afirmar que se trata de un problema matemático, de **proporción**. Si en las películas clásicas el monstruo aparecía, gigante, al fondo del cuadro, con las personas empequeñecidas frente a él, en el *Godzilla* de Edwards el monstruo llega a ocupar el grueso del plano, y los límites del encuadre se muestran insuficientes para aprehender una bestia tan colosal.

En este estudio es preciso incluir otra película de colosos, *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008), que sirvió para retratar, a partir de una catástrofe narrada cámara en mano, el terror posterior al 11-S. **El cine de monstruos siempre ha aflorado en momentos de crisis**. En la Segunda Guerra Mundial, las bombas atómicas lanzadas sobre Hiroshima y Nagasaki hicieron rugir al monstruoso *Godzilla*, una criatura que, precisamente, se crea a consecuencia de la radiación. En este sentido, no es casual que los atentados contra las Torres Gemelas hicieran resurgir al monstruo. Aparecieron entonces películas como *Cloverfield* o la versión americana de *Godzilla*, dirigida por Gareth Edwards. Las crisis son el terreno abonado para los monstruos, y suelen quedar patentes en la propia narración y en la puesta en escena.

El profesor Carles Roche expone que la figura gigantesca del monstruo pone en entredicho las leyes de la perspectiva. Si, normalmente, las figuras que aparecen en primer término son grandes y las que aparecen al fondo son más pequeñas, con la irrupción del monstruo gigante, la figura del fondo sigue siendo más grande. Roche interpreta este desgarramiento de las leyes de la perspectiva como una crisis de la puesta en escena y de la imagen, que se correspondería a su vez con la propia crisis en la que se enmarcan las películas de monstruos.

La última película del director español Nacho Vigalondo, que justamente se llama *Colossal* (2016), responde al planteamiento de Roche. En *Colossal* se narran las desventuras de una mujer alcohólica (Anne Hathaway) que decide recluírse en su pueblo natal para intentar superar la crisis vital que atraviesa. De nuevo, aparece el concepto de crisis, aunque en este caso se trata de algo profundamente íntimo y personal. Un día, con una resaca que le destroza las neuronas, la protagonista despierta y descubre que un monstruo está aterrorizando Seúl. Ella está en Estados Unidos; el coloso, en Corea. A pesar de la distancia, no solamente espacial sino de especie, ambos parecen tener algo en común. Es a partir de este vínculo entre una persona y un monstruo que Vigalondo construye una película que trabaja, precisamente, sobre el concepto de proporciones. Indaga sobre cómo el cine, según dónde se sitúe la cámara, puede convertir a una mujer en un coloso y sobre cómo el cine es, necesariamente, un arte de la perspectiva. La genialidad de la obra de Vigalondo reside en ser, por un lado, puro entretenimiento y, por el otro, una reflexión en torno

a las posibilidades estéticas del cine y, finalmente, es una especie de película íntima sobre las dificultades de escapar de una espiral que engulle hasta el punto de transformarnos en un terrorífico monstruo.

3.2. Los infectados

«La madre naturaleza es un asesino en serie. Y como todos los asesinos en serie, quiere que la descubran», dice un virólogo en *World War Z* (Marc Forster, 2013). Lo que hemos visto a lo largo del punto anterior en torno a la figura del monstruo y su reivindicación en el cine contemporáneo, tiene que ver, necesariamente, con uno de los temas más determinantes de las tendencias actuales: el del **hombre como amenaza** para el medio ambiente, una cuestión que se trata en otras películas, como *World War Z*, una película de zombies planteada como una sucesión de aventuras y de obstáculos alrededor del mundo (el protagonista viaja de Estados Unidos a Corea, a Jerusalén, a Cardiff y, finalmente, a Escocia). El espíritu de diáspora nos lleva a una escena culminante: la de un brote de infección en un avión.

El espacio cerrado y en movimiento del avión es también el escenario principal de *Train to Busan* (Yeong Sang-ho, 2016), otra película de zombies con trasfondo social que, como *World War Z*, propone un mundo en crisis en el que la humanidad está al borde de la extinción a causa de un brote que está convirtiendo a todos los habitantes en no-muertos.

En *Train to Busan*, que nos cuenta la historia de un padre que se dispone a acompañar a su hija de Seúl a Busan en un tren que pronto se convierte en el único refugio para sobrevivir a una horda de infectados, encontramos todo lo que debe tener una película de entretenimiento. El filme va revelando sus distintas capas: en la superficie, está el *thriller* de terror zombi, pero por debajo hay una **crítica a las diferencias de clase**. En un momento, por ejemplo, un grupo de hombres no sabe diferenciar a un mendigo de un infectado. Esta crítica feroz es uno de los temas que trata el cine asiático fantástico contemporáneo.

Esta voluntad de mezclar el cine de infecciones con el relato social se hace especialmente evidente en *Contagion* (Steven Soderbergh, 2011), una película que relata el proceso de propagación de una pandemia de manera realista. De este modo mezcla los ecos terroríficos de la ciencia ficción con la cercanía de unos hechos que podrían ser verídicos.

La infección, en cualquier caso, suele estar vinculada a la figura del zombie, del no-muerto, una persona que sigue teniendo algunos de los rasgos físicos del individuo que solía ser pero que ha perdido cualquier rastro de conciencia. El regreso del zombie, eje central de buena parte de las películas de terror y fantásticas recientes, se puede observar en *28 Days Later* (Danny Boyle, 2002), *Zombies Party* (Edgar Wright, 2004), *Dawn of the Dead* (Zack Snyder, 2004) o en la saga de *REC*. En la figura del zombie advertimos otra tendencia: la de la **des-**

humanización del ser humano, desprovisto de sentimientos o de conciencia. Esta idea incluye la figura del zombie, pero también la de ciertos relatos distópicos, como pasa en *Equals* (Drake Doremus, 2016), donde un chico y una chica se enamoran en un futuro en el que los sentimientos están prohibidos.

3.3. La naturaleza se revela

En *28 Days Later* se narra cómo la infección comienza tras la irrupción de unos activistas ecologistas en un laboratorio. Se vincula así la infección zombie con la lucha medioambiental.

El calentamiento global y la superpoblación son algunos de los temas predilectos del cine fantástico contemporáneo, que ha empezado a tramar un discurso profundamente ecologista. Películas tan diversas como *Salt and Fire* (Werner Herzog, 2016) o *Godzilla* no necesitan adentrarse en un futuro distópico para revelar la posibilidad de un mundo que termina. Les basta la actualidad para poner al ser humano en una situación de peligro originado en su descuido y su desprecio hacia la naturaleza. Este tema subyace en *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008), cuyo protagonista es precisamente una unidad de limpieza en medio de un planeta tierra que ha sido literalmente devastado por la basura. También encontramos estos temas en la comedia distópica *Idiocracy* (Mike Judge, 2006), donde un oficial y una prostituta, después de haber sido puestos en estado de hibernación, despiertan en un futuro en el que el ser humano se ha vuelto idiota, y, por ejemplo, prescinde del agua en beneficio de las bebidas edulcoradas.

Sin embargo, lo más interesante es cuando se plantea que la propia **naturaleza sea la que ha decidido rebelarse contra el ser humano**. Una de las películas que mejor ha sabido plasmar esta idea, la de **la naturaleza como amenaza**, es *The Happening* (M. Night Shyamalan, 2008). Todo comienza con un hecho inexplicable: una serie de suicidios masivos sin razón aparente. Primero, se habla de un ataque terrorista, sin embargo, poco a poco, se revela que hay algo más. De nuevo, encontramos un cine que se centra en la paranoia americana posterior al 11-S, si bien Shyamalan juega precisamente con esta idea tan arraigada en el imaginario del cine estadounidense del siglo para darle la vuelta y construir una película con un marcado acento **ecologista**.

El héroe es una vez más un hombre en crisis, cuya pareja ha tenido dudas sobre su relación, y que además se ve obligado a cuidar a la hija de su mejor amigo. Este héroe no es un hombre de acción, sino un retraído profesor de ciencias de un instituto. Sus conocimientos científicos le sirven para lidiar con la situación, ya que no son los terroristas los que les han atacado, sino las plantas, que, ante la amenaza de un ser humano devastador, han aprendido a soltar una sustancia química que provoca los suicidios. No es en vano que la primera vez que vemos al protagonista aparezca preguntando a sus alumnos por qué creen que las abejas están desapareciendo sin dejar rastro y cómo esta circunstancia puede terminar causando la extinción de la vida. En *The*

Happening, la **humanidad se presenta como una plaga para el resto de la naturaleza**. El acierto de Shyamalan es convertir algo tan sencillo como una brisa en medio del campo en la más perturbadora de las amenazas.

3.4. *Children of Men*, el cine fantástico-social

En *World War Z*, Israel construye un muro semanas antes de que se propague la infección. Para justificarse, afirma que se ha levantado para mitigar el sufrimiento que el país sufrió durante el siglo . Este hecho sirve para brindar una de las imágenes más poderosas de la película: la de una masa de zombis que se amontonan hasta formar un castillo que logra atravesar el muro. Se produce así un encuentro entre la historia del siglo y la época que presenta la película, la de un posible futuro: el proceso de entrada a la amurallada Jerusalén se lleva a cabo entre vallas metálicas que evocan los terribles campos de concentración.

En *Edge of Tomorrow* (Doug Liman, 2014), la batalla que deben librar los protagonistas, las fuerzas aliadas contra los alienígenas, transcurre en una playa francesa. Lo que se evoca aquí es otro momento culminante de la historia del siglo : el desembarco de Normandía. En ambos casos, se produce una lectura en clave **histórica y social**.

Si en *World War Z*, Israel ha levantado un muro que protege el país de los zombies, en *Children of men* (Alfonso Cuarón, 2004), Gran Bretaña se ha blindado ante el exterior, en una especie de presagio del Brexit. En *Monsters*, de Gareth Edwards, unos alienígenas están concentrados en México, y el lugar debe fortificarse para evitar que nada cruce sus fronteras. Podemos interpretar que todas estas películas, producidas en un momento de auge de los nacionalismos, guardan relación con las **políticas excesivamente proteccionistas**, lo que nos revela una voluntad del cine fantástico de elaborar temas esencialmente sociales y políticos.

Basada en un libro de P. D. James y dirigida por Alfonso Cuarón, *Children of men* es uno de los mejores ejemplos del cine experiencial, un cine que ha copado una parte importante del siglo . Por ejemplo, la cámara aparece salpicada de sangre, con lo que se busca ir un paso más allá del realismo y convertir la película en una experiencia inmersiva para el espectador. La película narra el periplo de un hombre que vive en un futuro distópico en el que ya no nacen niños y la vida está marcada con una fecha de caducidad. El personaje deberá acompañar a una joven embarazada, una mujer virgen que, sin embargo, ha logrado engendrar un hijo. Este relato ofrece una lectura sin duda religiosa: el acompañante de la joven, una ferviente católica, el paseo de la mujer encinta entre los refugiados que le profesan una adoración divina, etc. Todos quieren contemplar el milagro, todos quieren ser bendecidos por esta María. Nos encontramos en un escenario de gueto que parece evocar la Segunda Guerra Mundial, pero que, a su vez, prefigura una Europa rota tras la crisis o tras el Brexit de la Inglaterra que, años después, ha cerrado sus fronteras.

4. Terror y feminismo

En este apartado abordaremos las películas de terror desde la perspectiva femenina, ya sea por tratarse de películas de directoras o por los personajes femeninos que presentan.

Para introducirnos en este estudio, tenemos que tener en cuenta algunos de los múltiples títulos que, en los últimos años, han marcado una tendencia, la de mujeres que dirigen cine fantástico y de terror. Sin duda, que las mujeres dirijan cine de género no es nuevo, pero en la actualidad este hecho ha dejado de ser residual para significar, en cierta manera, una tendencia.

Algunos de los títulos más importantes son:

- *The Lure* (Agnieszka Smoczyńska, 2015)
- *The Love Witch* (Anna Biller, 2016)
- *The Invitation* (Karyn Kusama, 2015)
- *Grave* (Julia Ducournau, 2016)
- *The Babadook* (Jennifer Kent, 2014)
- *XX* (Karyn Kusama, Roxanne Benjamin, St. Vincent, Jovanka Vuckovic, 2017)
- *Always Shine* (Sophia Takal, 2016)
- *American Mary* (Jen Soska, Sylvia Soska, 2012)
- *Prevenge* (Alice Lowe, 2016)
- *Honeymoon* (Leigh Jeniak, 2014)
- *A Girl Walks Home Alone at Night* (Ana Lily Amirpour, 2014)

Todas estas películas ponen de relieve la presencia de las directoras en algunas de las propuestas más interesantes del género. La mirada y el discurso que ofrecen sobre la propia experiencia de la mujer les permite dar la vuelta a ciertos códigos del género, elaborar una serie de **temas catalogados como femeninos para, finalmente, subvertirlos: la maternidad** (*The Babadook*, *Prevenge*), la **adolescencia** (*Jennifer's Body*, *Grave*), la **pareja** (*Honeymoon*, *The invitation*) y el **anhelo de amor** (*The Love Witch*).

4.1. Nuevas maternidades

The Babadook, dirigida por Jennifer Kent, es una de las mejores narraciones de terror del cine reciente. Tiene, en el centro del relato, un personaje femenino. La película ocurre en un hogar acechado por un monstruo, que va ocupando tanto el espacio físico de la casa como la mente de su protagonista: una madre que ha perdido al marido el mismo día de dar a luz y que vive el duelo y las dificultades propias de criar y educar a su incontrolable hijo. Podemos establecer algo en común entre *The Babadook* y *Honeymoon*, otra excelente propuesta

de género, dirigida por Leigh Janiak, en la que la casa se presta a todo tipo de suspicacias y en la que la protagonista tiene una identidad que se pone en entredicho, ya que todo el filme está inundado de la incertidumbre de estar poseída, o quizá, simple y prematuramente hastiada de su flamante marido. *Honeymoon* relata con una cámara inquieta el tiempo delicado del enamoramiento y su precipitada caída en la oscuridad.

En cada película, el terror encuentra su camino: en *The Babadook*, se infiltra en la maternidad; en *Honeymoon*, lo hace en el matrimonio. Sin embargo, es de rigor diferenciar la mirada de ambas cineastas. Mientras que Janiak pone las herramientas propias del cine *indie* a disposición de un relato enteramente de terror, Kent no se aparta de los cánones del cine de monstruos más artesano y mezcla un ser que parece hecho de cartón con el drama de una mujer incapaz de asumir su maternidad. No obstante, no hay que perder de vista el nexo común de las dos películas: **el terror sirve para cuestionar ciertos aspectos característicos de una supuesta feminidad**, y, además, está el hecho remarcable de la coincidencia en el tiempo de obras de un género, el del terror, que históricamente ha sido reservado a los hombres.

The Babadook se caracteriza por la ausencia de maridos. El difunto esposo de Amelia, la protagonista, aparece evocado, como un fantasma que espolea la experiencia aterradora que ella está viviendo. En una escena de la película, la hermana de Amelia celebra una fiesta infantil en la que se reúne un grupo de madres, casadas, pero que están sin la compañía de sus maridos. El peso de *The Babadook* lo lleva su protagonista femenina. A menudo aparece en primer término, ocupando el centro del plano, mientras los ruidos y las *molestias* la rodean (su hijo, su trabajo en una residencia para ancianas y el fantasma de un amor, de un acompañante, al que no puede dejar atrás). A diferencia de la mujer de *Rosemary's Baby* (Roman Polanski, 1968) –un hito del cine del retrato de la maternidad bajo el prisma del terror–, la Amelia de *The Babadook* está sola. El cuento infantil que da título a la película permite que afloren en ella los fantasmas de la maternidad, como si a partir de la pesadilla que vive la protagonista se abriera una caja de miedos, de gritos y de incomodidades.

Si bien no podemos hablar de un cine de mujeres como si se tratara de un género, existen, en el cine dirigido por mujeres, unas temáticas recurrentes. Las cineastas las eligen por serles más conocidas o más cercanas a sus propias vivencias; son factores que, en parte, pueden conformar sus miradas.

La pauta de que la película plantea una subversión de ciertos lugares comunes, o convencionalismos, la hallamos al comienzo de *The Babadook*, en un diálogo que no resulta casual entre un compañero de trabajo y la protagonista. Él ironiza diciéndole que la mujer debe estar en la cocina. La aportación de *The Babadook* es esta nueva perspectiva: el terror de una madre hacia su

Reflexión

En el análisis crítico de este cine es necesario distinguir cuando se caricaturizan o se delimitan estas temáticas a lo que convencionalmente se ha considerado *femenino*. La convicción de que tanto los hombres como las mujeres pueden describir perfectamente un parto o la tala de un bosque nos permite afirmar que no hay cine de mujeres; lo que sí hay son directoras, presentes también en el género de terror.

hijo o el relato de cómo el terror surge a partir de la incapacidad de asumir la maternidad –de ahí, su alegoría final–. De la misma manera, en *Honeymoon*, el terror surge en los primeros tiempos del matrimonio. En ambas películas, la mujer se sitúa en una zona opaca, en la duda constante sobre si es una amenaza externa la que arrastra a las protagonistas a una suerte de transformación o si, más bien, los demonios que se materializan a lo largo del relato nacen precisamente de ellas.

La actitud enrarecida de Bea, la protagonista de *Honeymoon*, podría ser interpretada también como la inestabilidad identitaria que acarrea la histeria, un concepto que se ha aplicado sistemáticamente como representativo de la femineidad y que también forma parte de la mascarada relacional. El grito del marido de *Honeymoon* clamando que la que tiene delante ya no es su esposa apunta precisamente hacia esta idea de lo dual.

4.2. Subversiones en clave femenina

La subversión de las nuevas cineastas gira en torno al abordaje de algunas de las etiquetas más terroríficas y misóginas, bajo las cuales se ha presentado a la mujer: la histérica, la fatal, la bruja. En *The Love Witch* podemos observar que Anna Biller se nutre de ciertas formas del cine de los años setenta y de los relatos de brujería que revierten el deseo de la mujer en amor romántico. En un momento de la película, un personaje pone palabras a esta idea, y explica cómo la mujer puede hacer uso de su cuerpo para el hechizo.

Muchos de los temas tratados (la maternidad, la histeria, la regla, la adolescencia...) pasan por el **cuerpo**, elemento central de algunas de las películas más interesantes del terror reciente.

En relación a la menstruación, queremos mencionar a Elaine, la protagonista de *The Love Witch*, que prepara una pócima de orina y sangre menstrual: «Los tampones no son asquerosos, las mujeres sangran y eso es hermoso». Otro buen ejemplo de la exploración del cuerpo es el trabajo de la directora Julia Ducournau, que a la vez que cita a David Cronenberg, un cineasta considerado pionero en la exploración de la carne en relación con el género de terror, coloca su película *Grave* en el terreno de *Dans ma peau* (2002). La directora, Marina de Van, interpreta a una mujer que, tras haber sufrido un accidente se obsesiona con su cuerpo y se autolesiona. Esta obra supone un hito del cine de terror hecho por mujeres.

Hay películas realizadas por hombres que también dan una vuelta de tuerca a la representación de la mujer en el cine de género y, por lo tanto, se unen a la actual tendencia del terror firmado por directoras. Son películas como *The Cabin in the Woods* (Drew Goddard, 2012) o *The Final Girls* (Todd Strauss-Schulson), que revierten el arquetipo de la *final girl*. Este término, acuñado por Carol

J. Clover en su libro *Men, Women and Chainsaws*, sirve para definir la figura, aniñada y virginal de la protagonista del *slasher* que, **tras sufrir un calvario, termina con el asesino en serie y vive para poder contar la historia**. Clover define a la *final girl* como víctima antes que como heroína, pero insiste, a su vez, en relatar cómo este arquetipo ha ido evolucionando y adquiriendo poder a lo largo de la historia del cine.

A su vez, el cine más *mainstream* también se ha hecho eco de estos cambios de paradigma en algunos arquetipos. Por ejemplo, la segunda parte de *Thor* arranca con una Jane Foster que adquiere un peligroso poder. El último *Iron Man* termina con la señorita Potts convertida en una suerte de llama humana. Y la serie *Agents of S.H.I.E.L.D.* da la vuelta a ciertos arquetipos: el genio de la técnica ya no es un *nerd*, sino dos, un chico y una chica, y la persona que se incorpora a la agencia S.H.I.E.L.D. al principio de la serie es una *hacktivista* de pasado incierto, y el agente de campo de carácter áspero y fuerza descomunal es una mujer.

En este sentido, respecto a la figura del héroe, recomendamos la lectura de *El tiempo del héroe*. En este libro, los autores Núria Bou y Xavier Pérez escribían sobre las modulaciones y mutaciones que el héroe de Hollywood ha ido sufriendo a lo largo de la historia. El subtítulo del libro, *Épica y masculinidad en el cine de Hollywood* ya sugiere que la figura del héroe va de la mano del concepto de masculinidad y que apenas deja espacio para que la mujer se prodigue en el terreno de la acción heroica. Esta idea se ha subvertido en los últimos tiempos con personajes como el de Katniss Everdeen en *The Hunger Games* o el de Rey en la nueva entrega de *Star Wars*. En *Star Wars. Episodio VII: El despertar de la fuerza*, la princesa ya no es princesa, sino general. Y Rey, la protagonista de la película, aúna las dos cualidades heroicas de la saga original: es a su vez Luke y Han, es la joven jedi que responde a la llamada de la fuerza, que se presta a un primer aprendizaje y que se arma con una espada láser para combatir contra el villano. Es, en definitiva, una **heroína**.

4.3. Nuevas adolescencias

En la cineasta citada anteriormente, Julia Ducournau, la obsesión por la faceta más orgánica del cuerpo humano no es nueva. La directora ha elaborado el tema en su cortometraje *Junior* y lo ha retomado en *Grave*, en el que la protagonista es una chica llamada Justine, virgen, vegetariana y flamante estudiante de veterinaria.

A los que nos interesa rastrear en los antecedentes u orígenes, no se nos escapa ni el nombre, evocador de la Justine del Marqués de Sade, ni las circunstancias que envuelven a la chica. Ducournau toma de Sade lo orgánico, la carga sexual, y la convierte en el eje vertebrador de su película. *Grave* es el relato del paso a la adultez de una universitaria, sus primeros flirteos con el deseo, con lo social, con el alcohol y, sobre todo, con la carne. De manera contundente, en *Grave* todo pasa por la carne, por el cuerpo cambiante de Justine, por los filetes

crudos que se come cuando su vegetarianismo da paso a un voraz apetito por la sangre, hasta conducirla al apetito por el cuerpo del otro, y no exclusivamente como objeto de deseo, sino como manjar físico succulento para Justine.

Creemos que, como en *Junior*, la directora nos coloca ante una transformación. *Grave* se nos presenta como una película de monstruos en la que el monstruo es esencialmente humano. Esta característica se ve reforzada por el hecho que la película procura introducir lo fantástico en el terreno de lo real. De este modo, la facultad de veterinaria, en determinados momentos, se transforma en un lugar propio de otro mundo o, mejor dicho, en un universo único, regido por las propias reglas de lo fantástico. Ducournau filma la transformación de manera directa, pegada al cuerpo de la protagonista, a su apetito, a los deseos que no puede reprimir. Su filmación privilegia las facetas más orgánicas del cuerpo: la carne y los fluidos, de este modo es como la directora retrata de una manera totalmente directa la violencia.

No es casual que el despertar carnívoro de la protagonista se produzca tras una prueba de iniciación, mediante la cual Justine se ve forzada, por su hermana mayor, a comer carne cruda. La idea de iniciación, también unida a la de adolescencia, se mantiene durante toda la película y marca el trayecto de una joven que abandona una de las convicciones familiares –el vegetarianismo– y se lanza a una suerte de autoconocimiento –el canibalismo como pulsión, como esencia de su persona–. El terror invade y remueve los lugares comunes de los relatos de despertar sexual y se convierte en una alegoría que recuerda a *It Follows*, otra película clave para nuestro conocimiento del cine de terror contemporáneo.

It Follows merece ser incluida en nuestro estudio. En el transcurso de la película, el *it* del título cobra un significado fundamental, como muestra la trama. Jay, una adolescente, se relaciona con un muchacho que le hará daño, que la atará en una silla después del sexo para revelarle un secreto: le acaba de pasar una maldición. Algo (o *it*, para ser fieles al título) la seguirá con la intención de matarla. No se sabe qué es, ni qué forma tomará. Lo único que está claro es que si Jay quiere desprenderse del demonio que la persigue tendrá que acostarse con otra persona.

El director, David Robert Mitchell, define bien las reglas del juego y convierte *It Follows* en una de las películas de terror más interesantes de los últimos años. Sobre todo, por la parábola que traza, en la que algunos han querido ver una lectura moral, una crítica a las enfermedades de transmisión sexual. Otros, en cambio, han trascendido la moralidad, como por ejemplo el crítico de *The Guardian*, Peter Bradshaw, que apuntaba en su crítica de la película que *It Follows* propone una especie de libertinaje en un filme de terror en el que es necesario practicar el sexo con otra persona para librarse del demonio.

5. El otro

La cuestión del «otro» ha planeado en el cine fantástico a lo largo de toda su historia por medio de temas como las invasiones alienígenas, pero también desde una perspectiva mucho más metafísica. En este apartado, ahondaremos en la representación de la otredad en el cine fantástico actual a partir de la figura del «otro» y también a partir de la idea de otros universos o de mundos paralelos.

5.1. Crisis de identidad

Algunas de las películas que hemos ido desgranando en este estudio retratan unos personajes que atraviesan un cambio de personalidad porque sus identidades están puestas en crisis y revelan que no son necesariamente quienes dicen o creen ser.

Este es el caso de la protagonista de *Honeymoon*, que, tal como veíamos, es poseída por un ente. También es el caso de *The invitation*, en la que las dudas del protagonista sobre la identidad de su exesposa llevan al espectador a plantearse si esta habrá sido también poseída y transformada por una fuerza exterior. Podemos decir lo mismo de *The Guest*, donde el protagonista se hace pasar por otra persona. En *Insidious*, la cuestión de la **posesión como elemento distorsionador de la paz en el hogar** resulta esencial. Mientras intentamos comprender por qué los espíritus malignos han penetrado en la casa de una familia, nos percatamos de que el maligno es uno de los propios miembros del hogar amenazado.

En todas estas películas, encontramos que «el otro» ha penetrado en el hogar. Se produce, también, una crisis de identidad, pues se desconoce quién es realmente esa persona.

Si vamos un poco más allá de esta línea, encontraremos películas como *Moon* (Duncan Jones, 2009): el astronauta Sam Bell lleva años en el espacio exterior; le quedan apenas unas semanas para volver a la Tierra cuando sufre un accidente. A partir de entonces, no se encontrará solo en la nave, sino acompañado de un doble suyo. Aunque cargada de suspicacias al principio, la relación entre ambos se irá estrechando a medida que avanza el relato, sumamente sencillo y con muy pocos elementos. Lo que esconde es un discurso esencialmente **metafísico** que gira en torno a la esencia del ser humano.

Veremos un tratamiento similar de la otredad en *Looper* (Rian Johnson, 2012), donde el director del *noir* adolescente *Brick* (2005) y de la próxima entrega de *Star Wars* trama una historia de viajes en el tiempo en la que Joe, un sicario del presente, se encuentra con su yo del futuro. «Nada de esto me atañe, te ha pasado a ti, no tiene por qué pasarme a mi, haz lo que tiene que hacer la gente mayor y muere», dice el personaje del presente (Joseph Gordon-Levitt) a su *alter ego* futuro (Bruce Willis). Es decir, el joven Joe considera que el hombre que ha viajado desde el futuro es otro.

5.2. Otras dimensiones

En *Edge of Tomorrow*, la película dirigida por Doug Liman y protagonizada por Tom Cruise y por Emily Blunt, vemos a un soldado que es castigado y mandado al campo de batalla en el día previo a un enfrentamiento feroz contra los alienígenas que han llegado a la tierra. La invasión alienígena sirve de excusa para una película que se despliega como un videojuego. Así, vamos viendo una y otra vez cómo el protagonista despierta en una base militar y cómo cada día muere. Como si se tratara de las vidas de un avatar de **videojuego**, va progresando en el campo de batalla (debe aprender a salvar a un compañero, debe encontrar a la guerrera que le ayudará, debe aprender cómo funciona su traje). «It's pretty much game over tomorrow», dice el protagonista, que en un momento se ve atascado en una de las «pantallas», en una granja de la que no sabe ni salir ni sobrevivir.

La idea es representar distintas dimensiones temporales, algo que también está presente en *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014), considerado una de las superproducciones de autor con calado metafísico y filosófico. El punto de partida vuelve a ser el de la crisis medioambiental, que obliga a un grupo de científicos a viajar al espacio exterior con el objetivo de encontrar un lugar habitable para los humanos. La película de Nolan, sin embargo, va un paso más allá, en un discurso científico-metafísico en torno a las **dimensiones del tiempo**.

Comprobamos así que esta voluntad de elaborar capas y dimensiones distintas en un mismo relato forma parte del ideario de Christopher Nolan, que ha realizado una película sobre los recovecos de la memoria (*Memento*), otra sobre las posibilidades del sueño (*Inception*), otra sobre la cara oculta de la justicia (*The Dark Knight*) y otra sobre la magia (*The Prestige*). Todas estas películas ahondan en la idea del otro. El doble, un concepto que hemos desarrollado en el punto anterior, está presente en *The Prestige*, una película sobre la magia, pero también sobre la suplantación. Recordemos que todos estos elementos –la **magia**, el **sueño** y la **memoria**– sirven precisamente para dibujar la existencia de *otra* cara, de un reverso.

Anteriormente nos hemos referido a *Looper*, la película de Rian Johnson sobre el sicario que viaja en el tiempo para prevenir su propio asesinato. Así, en el presente se encuentran dos Joe, el del presente y el del futuro, un hombre

empeñado en encontrar a un niño de quien sospecha que, años más tarde, se convertirá en un devastador hombre llamado Rainmaker. La película se inicia con varias opciones de relato, con varios saltos temporales. Podemos observar que las películas de viajes en el tiempo o las que retratan diversas dimensiones ofrecen posibilidades **narrativas que rompen con el relato clásico, unitario y lineal**. Si aquello que se está contando es una amalgama de capas, es necesario que la propia estructura de la película refleje esta complejidad.

5.3. La ficción y sus demiurgos

En *Snowpiercer*, Bong Joon-ho narra un futuro distópico. Tras aplicar una solución que debería servir para detener el cambio climático, la tierra se ha congelado, y así se ha extinguido cualquier posibilidad de vida. Los únicos supervivientes son los viajeros de un tren, que años después permanece en movimiento. El tren se divide en distintas clases: por ejemplo, en la cola, van los más pobres, que comen unas pastillas gelatinosas de proteína y que deben someterse a las órdenes de los que mandan. Sin embargo, pronto estalla una suerte de revolución y los pasajeros que viajan en la cola inician un asalto a las primeras posiciones. A medida que avanzan y se enfrentan a todo un ejército de policías y de verdugos, van escalando también posiciones.

El crítico y escritor Jordi Costa escribía en un libro sobre Bong Joon-ho que hay quien ha querido ver en la estructura de *Snowpiercer* un dispositivo propio de los videojuegos, en el que cada vagón vendría a representar una pantalla que los personajes, que funcionarían como avatares, tienen que superar para alcanzar su objetivo. Sin embargo, dice Costa, lo que cada uno de los vagones del tren representa realmente son distintas formas narrativas. De ahí que, cuando el protagonista llega por fin a la sala de máquinas, lo que descubre es que les han estado manipulando, que toda la revolución ha sido orquestada por un conductor, interpretado convenientemente por Ed Harris. Se trata del mismo actor que en la pionera *El show de Truman* encarnaba al director del programa en el que se veía atrapado Truman (Jim Carrey). En *El show de Truman* y en *Snowpiercer*, Ed Harris interpreta un papel similar: el **demiurgo**, el que controla la historia.

Harris también aparece en una serie que propone un discurso similar al de *El show de Truman*, el de un mundo que en realidad es una ficción. Se trata de *Westworld*, la serie creada por Jonathan Nolan y Lisa Joy para la HBO, y basada en la película homónima de Michael Crichton. La serie se centra en un parque temático del oeste, al que acuden los visitantes para vivir una auténtica experiencia de wéstern y para disfrutar de una serie de placeres prohibidos. Poco a poco, sin embargo, los personajes que forman parte del parque se irán dando cuenta de que no son más que títeres, creaciones artificiales para satisfacer a los auténticos humanos. En el fondo, lo que señala *Westworld*, como también lo hace *Snowpiercer* y *El show de Truman*, es que la vida y la realidad pueden ser una simple construcción de la ficción.

En el fondo, se trata de la misma idea que atraviesa *The Cabin in the Woods*, una película que revela las costuras de la ficción y del propio género. La historia de un grupo de jóvenes que llega a una casa en medio de la naturaleza para pasar el fin de semana pone sobre la mesa algunos de los lugares comunes del género de terror adolescente. Los arquetipos aparecen de manera forzada: la chica rubia y fresca se acaba de teñir, el atleta en realidad es un muy buen estudiante, y la virgen, la que debe sobrevivir, no es tan casta. Sin embargo, se les fuerza a encajar en un lugar de la historia, pues al final de la película, lo que se revela es que forman parte de un gran ritual, en el que, desde unas oficinas, se construye una historia de terror que alimenta a los ancestros y permite que el mundo no desaparezca. De nuevo, encontramos la figura del demiurgo, el que mueve los hilos del relato jugando con la vida de los adolescentes. Y, sobre todo, impera la idea de que **la vida es una ficción**, de que lo que hace que el mundo no deje de girar es el relato.

6. La tecnología: ¿socio o amenaza?

La relación entre el ser humano y la tecnología no es algo nuevo en el género fantástico y de ciencia ficción. La utopía de la creación de una **inteligencia artificial es una de las piedras angulares del género**, que ha dejado excelentes ejemplos, como *2001: Una odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968) o, más recientemente, *A.I. Artificial Intelligence* (Steven Spielberg, 2001) .

En la actualidad, la presencia de la tecnología en el cine fantástico se construye sobre una contradicción: algunas de las claves de las distopías que ha ido dibujando el cine de género son cada vez más reales. Las nuevas tecnologías e Internet nos han acercado a un mundo que flirtea con lo virtual, así que ahora más que nunca, el cine fantástico sirve de reflejo, a menudo crítico, de la época en la que vivimos.

6.1. El temor a las máquinas

En *Ex Machina*, de Alex Garland, guionista de películas como *28 days later* y *Sunshine*, encontramos de nuevo esta fijación por la inteligencia artificial, por una tecnología que pueda tomar la forma del ser humano. La película se centra en Caleb, un trabajador de una empresa de buscadores por Internet, que recibe el premio de poder pasar una semana en la casa de Nathan, su jefe, un científico brillante que vive encerrado en una casa en medio del bosque. Ahí, Caleb descubre el trabajo que ha estado realizando Nathan, que ha creado una androide. Caleb deberá averiguar si este robot tiene la capacidad de sentir, si tiene una conciencia como la de los seres humanos. Lo interesante de la propuesta de Garland, y lo que la convierte en paradigma del gusto perenne del cine fantástico por la vida artificial es cómo logra crear una confusión, para el protagonista y para el espectador, sobre qué es lo humano. Caleb se muestra fascinado por Ava, la androide, y la ayuda a escapar. Sin embargo, en una vuelta de tuerca genial de la película, será otra androide quien ayude a Ava a lograr su propósito, en un giro que dota la película tanto de un rasgo de humanismo como de un discurso ciertamente feminista: el hombre, que ha creado a unas robots de aspecto atractivo, acaba destruido precisamente gracias a la colaboración entre ambas.

He aquí una de las cuestiones fundamentales de la aproximación a la inteligencia artificial que se hace desde el género fantástico. Aquellos que juegan a ser dioses, que creen poder gestar vida con sus propias manos de la nada, terminan cayendo. La tecnología se presenta así como una amenaza, incluso cuando tiene las buenas intenciones de Ava, la protagonista de *Ex Machina*, de cuerpo metálico y dulce conciencia.

En su libro *Hacia una imagen no-tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo*, el profesor y crítico Sergi Sánchez señala otra película sobre la inteligencia artificial (*A.I. Artificial Intelligence*) para delimitar el cambio de paradigma que se produce en el cine a principios del siglo . Se trata de una transformación que tiene que ver con dos cuestiones: las nuevas tecnologías están en auge y el cine ha abandonado el celuloide para comenzar a trabajar la textura digital.

Sánchez escribe sobre cómo la Segunda Guerra Mundial cambió el cine. De hecho, recuerda que una de las escenas que el filósofo Gilles Deleuze consideró fundamental a la hora de plantear el cambio de paradigma en el cine fue el suicidio del pequeño Edmund en *Germania, anno zero* (Roberto Rossellini, 1948). En sus dos volúmenes sobre cine, Deleuze define aquello que decidió llamar la *imagen-movimiento* y la *imagen-tiempo*. El paso de una a otra queda definido en películas como la de Rossellini. Los restos de la barbarie de principios de siglo sirven de escenario para *Germania, anno zero*. La labor de Sánchez resulta sin duda compleja: actualizar los postulados de Deleuze y aplicarlos al cine contemporáneo. Es decir, alejarlos definitivamente de la voluntad historicista para convertirlos en teoría viva del cine. En esta línea, aborda la cuestión de la imagen-tiempo y la aplica a las nuevas texturas y maneras de hacer, marcadas eminentemente por la eclosión de lo digital.

Sánchez traza de manera aguda puentes con los postulados de Deleuze. En este sentido, nada mejor que el parentesco entre el suicidio del pequeño Edmond y el de David en *A.I. Artificial Intelligence*. El niño que ya no podía mirar el mundo en el que vivía en *Germania, anno zero* da paso al autómatas de Spielberg. De la barbarie, pasamos a un mundo de artificio, que obliga a **desconfiar de las imágenes**. De paso, el libro abre la puerta a un cambio marcado de nuevo por la historia, por un 11-S que transformó el mundo y las posibilidades de las imágenes y la confianza en ellas.

6.2. La relación entre lo virtual y la realidad

El estudio de lo virtual en la filmografía actual requiere un cambio en la aproximación a las historias, a los personajes y a las propias técnicas cinematográficas. El cine se ha tenido que plantear, a la fuerza, cómo tiene que representar estos universos y, especialmente, cómo debe poner en imágenes algo tan invisible como lo virtual.

La vida secreta de Walter Mitty (Ben Stiller, 2013) traslada al cine el relato homónimo de James Thurber, publicado originariamente en *The New Yorker* en 1939. El cuento de Thurber narra la dicotomía de un personaje que, atrapado en una cotidianidad anodina, busca consuelo en su imaginación, una herramienta capaz de convertirlo en el héroe de las aventuras más dispares y arriesgadas. Ben Stiller, director y actor principal de *La vida secreta de Walter Mitty*, tiene el acierto de trasladar la obra de Thurber a una contemporaneidad en la que la otredad no pasa exclusivamente por la imaginación, sino por lo virtual. Nos encontramos de nuevo con el concepto de otredad. Así, aunque la película sigue la línea del relato de Thurber y se centra en las fantasías del apocado protagonista, que se imagina a sí mismo rescatando a un perrito tullido de un incendio o emprendiendo una furiosa persecución por el centro de Nueva York, también refleja un momento eminentemente actual, en el que lo analógico ha dado paso a lo digital, en el que los guiños virtuales ocupan el lugar de un «hola» cara a cara.

Debemos tener en cuenta que en el siglo , *The Secret Life of Walter Mitty* no es únicamente un relato entorno a la imaginación como punto de fuga de la rutina y del día a día, sino que se alinea, de forma orgánica, con toda una serie de películas contemporáneas volcadas en el retrato de personajes que viven a caballo entre dos mundos distintos, el de la imaginación, los sueños o lo virtual y el de la realidad. Como decíamos al comienzo, el cine se ha tenido que enfrentar al reto de cómo representar estos mundos y de cómo poner en imágenes algo tan invisible como lo virtual.

Para situarnos cronológicamente recordemos que la historia de la representación cinematográfica de lo virtual tiene uno de sus momentos culminantes un tiempo antes, en 1999, cuando *Matrix* identificó una serie de inquietudes que marcarían el cine de este siglo. Por un lado, su alegoría de un mundo *virtual* contrapuesto a un mundo *real* (representados por las dichosas pastillas azul y roja) apunta hacia una de las obsesiones del cine actual: la distinción entre dos mundos distintos, a menudo opuestos. Por otro lado, *Matrix* suponía en sí misma un hito en el uso de la imagen creada por ordenador, que se asentaría definitiva y rápidamente en el siglo . Hoy, lo digital copa las distintas fases del

proceso cinematográfico: desde la producción a la exhibición. En cierta manera, el cine como modo de representación no ha muerto, tan solo ha mudado de piel; es más bien su soporte, el celuloide, el que agoniza.

Una de las claves de este cine la podemos encontrar en la pregunta que hace Neo, en un momento de *Matrix*: «¿No has tenido la sensación de no saber si estás soñando o estás despierto?». Lo virtual se confunde así con el sueño. En *Matrix*, los humanos permanecen dormidos, pero les hacen creer que están viviendo con normalidad en la realidad.

Otro ejemplo de ello es *Avatar*, donde el héroe duerme para poder infiltrarse en el cuerpo de su *alter ego* azulado. En *Inception*, a su vez, los protagonistas se infiltran en los sueños de otros, hasta el punto de que la ensoñación y la realidad se mezclan y se confunden en un final abierto. En este sentido, la película de los Wachowski ponía en evidencia el cine que estaba por llegar: el de la recreación de universos virtuales, de sueños y de fantasías; ligado a una tecnología, la digital, que redefine la manera cómo la imagen revela el mundo.

Recordemos que, *Film after Film*, el libro de J. Hoberman que apuntábamos al principio de este estudio, señala dos momentos para entender el discurrir del cine estadounidense reciente: la eclosión y el asentamiento del digital y el atentado contra las Torres Gemelas en 2001, una especie de documento visual retransmitido en directo. El 11-S puso en jaque la industria de Hollywood, que tantas catástrofes había prefigurado y que se vio forzada a plantearse una nueva aproximación a una realidad que, en cierta manera, la había superado. Desde una perspectiva más política se puede afirmar que el atentado dio pie al uso del terrorismo como excusa para incrementar el control por medio de la red.

En el mismo libro, Hoberman escribe:

«El crítico francés André Bazin había imaginado el cine como la recreación objetiva del mundo. Sin embargo, la creación de imágenes digitales excluye la necesidad de que haya un mundo o un sujeto que exista en la realidad delante de la cámara –dejemos a un lado la necesidad de una cámara–. El sueño de Bazin ha llegado en forma de pesadilla, bajo la forma de una ciberexperiencia virtual: el cine yotal como una disociación total de la realidad.»

En este sentido, podemos concluir que si en el siglo es posible trazar el discurrir del cine a partir de cómo este se vinculaba con la realidad, en el , **la historia del cine está siendo la de su relación con lo virtual**. Lo podemos comprobar a partir de películas como *Nerve* (Henry Joost, Ariel Schulman, 2016), en la que el juego de truco o trato se convierte en una peligrosa aventura viral, o *The Circle* (James Ponsoldt, 2017), en la que una empresa del estilo de Facebook y Apple termina arrastrando a una de sus empleadas a contemplar la muerte de su mejor amigo.

Henry Joost y Ariel Schulman, los directores de *Nerve*, se dieron a conocer gracias a *Catfish* (2010), un documental en el que exploraban los misterios de las relaciones por Internet. El documental seguía a uno de los dos cineastas, que había entablado una relación con una mujer desconocida. La búsqueda de esta mujer, que aparece al principio más como una idea que como una realidad, termina revelando un secreto: que ella no era quien decía ser. Podemos comprobar que, incluso con las formas propias del documental, y, por lo tanto, de la realidad, encontramos una crítica a la tecnología y a lo virtual que resulta más propia de la ciencia ficción.

Actualmente, mientras se cuestiona por su propia esencia, el cine no puede más que preguntarse cómo debe representar algo tan intangible, y a menudo incomprendible, como Internet. *TRON* (Steven Lisberger, 1982), la película de Disney que en los años ochenta dejó su huella por su retrato de un mundo digital a partir de la combinación de animación e imagen real, en el que los programas, en la pantalla, toman la forma de figuras humanas, parecen cobrar más fuerza que nunca. Ya no se trata únicamente de crear un relato, sino de representar algo tan abstracto y escurridizo como cercano al espectador, que también es usuario de ordenadores, tabletas y teléfonos inteligentes.

En 2010, se hizo un *remake* de *TRON*. Sorprende que, en su actualización, *TRON* no cambiase su manera de representar los programas, que siguen siendo actores ataviados de trajes imposibles y atrapados en un lugar creado por ordenador. Este hecho nos lleva a pensar que el cine continúa empeñado en hacer del espacio virtual un lugar físico y en otorgarle cuerpo y materialidad.

Por otra parte, en el momento en que el cine estadounidense se empeña en evidenciar lo virtual, hay películas que ofrecen una especie de resistencia respecto a esta tendencia. En *Her* (2013), el director Spike Jonze opta por negarle cuerpo e imagen al sistema operativo del que se enamora el protagonista. En *La red social*, David Fincher apenas muestra una fórmula escrita a vuela pluma en una ventana, el resto, el grueso del relato sobre el creador de Facebook, es pura palabrería. El centro de estas películas es la palabra: la voz –algo profundamente humano y físico– en el caso de *Her*, y la cháchara en el de *La red social*. La cuestión es puramente de representación. Estas películas prescinden abiertamente de la reconstrucción de lo virtual y optan por el retrato de un solo mundo. Optan, en definitiva, por un regreso a lo tangible.

En este sentido, es interesante el caso de *Transcendence* (Wally Pfister, 2014). Víctima de un atentado perpetrado por un grupo de hacktivistas, el doctor Will Caster deja como herencia un radical proyecto de inteligencia artificial, una máquina basada en su cerebro, ávida de poder y controlada por su mujer. Con una premisa similar, la de la relación romántica entre una persona y una máquina, *Transcendence* no resulta tan atrevida como *Her*, que ya tenía bastan-

te con el rostro de Joaquin Phoenix y con la voz de Scarlett Johansson para construir su discurso. *Transcendence*, en cambio, necesita el cuerpo de Johnny Depp para representar la máquina.

7. La serialidad

La pujanza de las series de televisión dentro del panorama audiovisual contemporáneo ha transformado el propio cine. Si la edad dorada de la televisión se construyó sobre elementos esencialmente provenientes del cine, el cine ha ido adoptando algunas de las maneras de la serialidad televisiva.

Así, el cine de superhéroes y sagas como las de *El señor de los anillos*, *Los juegos del hambre* o *Crepúsculo* se construyen, cada vez más, a partir de estructuras seriales, creando a su vez formas narrativas extrañas, que atentan contra las maneras más clásicas. Un ejemplo es la primera parte de *El Hobbit*, una película que suscitaba una curiosa contradicción: cosechaba todas las señas de identidad de un *blockbuster*, a la vez que manejaba un tempo más propio de la experimentación. Es decir: la voluntad de fraccionar el relato en tres partes, en tres películas que pudiesen ir estrenándose de manera gradual, terminó por dejar una primera parte en la que, pese a ser una película de aventuras, apenas pasaba nada. La primera parte de *El Hobbit* gira, en esencia, en torno a un encuentro y una cena. La producción de altos vuelos terminaba así en el terreno de una cierta cotidianidad, con sus tempos lentos. Esta tensión pone en evidencia la fijación de fragmentar, ya sea por razones económicas o por la desconfianza en la larga duración, películas cuyo relato funciona de manera unitaria.

7.1. Un cine serial

En *Thor: The Dark World* (Alan Taylor, 2013), después de unos años sin verse, una despechada e irónica Jane, la humana que ayudó a Thor en su llegada a la tierra, le dice a este: «Pero si estabas en Nueva York, ¡te vi en la tele!». Ella pronuncia esta frase en *Thor: The Dark World*, pero se refiere a un acontecimiento que tiene lugar en *The Avengers* (Joss Whedon, 2012). Ambas películas se mezclan también con las tres entregas de *Iron Man* y se complementan con la serie *Agents of S.H.I.E.L.D.*, en la que el aparentemente fallecido agente Coulson, el encargado de la organización S.H.I.E.L.D. vuelve a la vida y a la pantalla para liderar un grupo de investigadores. De la mano, entre otros, de Joss Whedon (que ya había mostrado con creces su gusto por la continuidad televisiva y entremezclada en una serie como *Buffy the Vampire Slayer*), el cine y la televisión han encontrado el camino hacia una suerte de **serialidad total** que mezcla distintos productos y formatos.

En este conjunto de películas, cada entrega tiene su propio relato, su propio universo. En *Iron Man*, el espacio corresponde tanto a la vistosa torre Stark como al interior del traje de superhéroe del protagonista (los primeros planos

de Robert Downey Jr. adquieren necesariamente esta dimensión). En *Thor*, un pequeño pueblo de Nuevo México se mezcla con el reino de Asgard. En la serie *Agents of S.H.I.E.L.D.*, el avión del grupo de investigadores es también su casa. El nexo en común de todas estas producciones es el Nueva York de *The Avengers*, un campo de batalla que aunque no vuelve a verse en ninguno de los relatos, se nombra en más de una ocasión. Es en este espacio donde Whedon junta en la pantalla a los personajes desperdigados en las distintas películas.

El agente Phil Coulson de S.H.I.E.L.D. aparece en el primer episodio de la serie cuando todos lo daban por muerto después de la batalla de Nueva York. En cada capítulo, repite dos frases como si fuesen un mantra: «Yo morí», en alusión a lo sucedido en *The Avengers*, y «Es un lugar mágico», en referencia a Tahití, el sitio donde cree haber estado durante su recuperación. De hecho, el trauma tahitiano va oscureciendo la serie, que mejora a medida que el relato va siendo más unitario y menos disperso, centrándose en la historia vital y en las relaciones de los personajes.

En *Iron Man 3*, Tony Stark parece haber confundido definitivamente sus identidades: la de humano y la de superhéroe de hierro. En el fondo, toda la película tiene algo de trayecto terapéutico para el personaje. Como Coulson, Stark se muestra angustiado después de los hechos acontecidos en Nueva York. En *Iron Man 3*, en *Thor: The Dark World* y en *Agents of S.H.I.E.L.D.*, nunca se explica lo sucedido en *Los Vengadores*, basta con nombrar «Nueva York» para evocar el recuerdo de la tragedia, como si la ciudad se hubiese convertido definitivamente en un hecho o como si a partir de la palabra se pudiese apelar a un universo entero, a un **trauma** latente. Podemos comprobar que ese espacio, ese trauma viene a representar, una vez más, una especie de zona cero, evocando otra vez la herida abierta por el 11-S.

La cuestión pasa tanto por el espacio como por el tiempo. ¿Qué pasaría si de la época dorada de la televisión, cuando esta miraba a los ojos de la puesta en escena cinematográfica con obras como *The Sopranos* o *The Wire*, hubiésemos pasado a un momento en el que el cine abraza la continuidad propia de las series?, como si así las películas pudiesen participar de otro tipo de temporalidad. El tiempo de *Fast & Furious* resulta continuo y trepidante, como si la pausa no pudiese existir ni siquiera entre película y película. Cada entrega se lanza ávidamente a la siguiente en los créditos finales, un gancho que también está presente en *Agents of S.H.I.E.L.D.* y en *Capitán América: El soldado de invierno*.

Los tiempos de *Agents of S.H.I.E.L.D.* corren en paralelo a los de *Thor* y *Capitán América: El soldado de invierno*. El capítulo 8 de la serie parodia los inicios de *Thor: The Dark World*, con una voz en off épica que se refiere a un mundo de poder y de magia, pero con un corte a la realidad: la de los objetos y la basura que quedaron después de la batalla. La escena resulta brillante porque pone en evidencia este tiempo paralelo y porque resume el tono irónico de la serie

y de las películas. También, porque pone en evidencia el lugar que ocupa la serie televisiva en este entramado de historias: es el relato de aquellos que no destruyen ciudades sino que lidian con lo que queda tras la gesta heroica.

The Avengers tenía como punto álgido un *travelling* circular alrededor de Hulk, Iron Man y compañía. La pirueta técnica tenía toda la razón de ser: conducidos por sus caracteres dispersos y por sus propios intereses, los vengadores no pueden funcionar como grupo hasta que la muerte del agente Coulson y la batalla de Nueva York termina por unirlos. Lo unitario es tanto la forma como el fondo de estos relatos: *Agents of S.H.I.E.L.D.* relata las complicaciones en la creación de un grupo a partir de una serie de individualidades.

En *Batman vs Superman: El amanecer de la justicia*, de Zack Snyder, la narración se construye a golpes, a puñetazo limpio, a base de elipsis, montajes en paralelo, *flashbacks* y premoniciones. Recordemos que la **fragmentación narrativa** es uno de los elementos fundamentales de las nuevas tendencias del fantástico. En *Batman vs Superman: El amanecer de la justicia*, el hombre murciélago se construye mediante un doble trauma: el generado por el ataque de Krypton y otro más clásico, el de la muerte de los padres cuando él era apenas un niño. Podemos pensar en todas las veces que hemos visto este momento, esta escena fundacional, este instante trágico, el origen, el trauma de Batman. Snyder filma la escena exacerbando el detalle: el ruido de las perlas al caer, la pistola rodeada del collar, los rostros sobre el suelo. Encontramos aquí otra característica del cine contemporáneo: la necesidad de **exacerbar la referencia**, de jugar con el conocimiento que el espectador puede tener de la historia y, en definitiva, del mito.

En *Batman vs Superman: El amanecer de la justicia*, se pueden reconocer algunas de las maneras de Nolan, el gusto por la épica propio de *El caballero oscuro*; y la tendencia a la fragmentación perfectamente definida en *Origen*. Snyder ha tomado las maneras de Nolan y las ha puesto al servicio de la fórmula inaugurada en la saga en torno a *The Avengers*: hay unos que son de este mundo (Iron Man y Batman) y otros que no (Thor y Superman). Hay ricachones incontestables (Iron Man y Batman) y dioses que generan un fundamentalismo propio de la religión (Thor y Superman). Es decir, encontramos muchos de los elementos que hemos ido viendo a lo largo de este texto: la dualidad y el retrato profundamente contemporáneo.

7.2. Saltos temporales en las franquicias de Hollywood

Poco a poco, la historia de *Alien* va encontrando las piezas que le faltaban. Primero fue *Prometheus* (2012), la controvertida película dirigida por Ridley Scott que se situaba antes en el tiempo respecto a la primera y fundacional entrega de la saga, dirigida por el propio Scott en 1979.

Prometheus ofrecía un universo algo distinto al de los primeros *Alien*, y contaba con un personaje, David, el androide interpretado por Michael Fassbender, que terminaría desatando todo el horror que llegaría después.

En el fondo, la pirueta de Scott con su *Alien* es similar a la del regreso de *Star Wars* a finales del siglo xx: se trata de recuperar la franquicia y plantear un juego temporal, en el que el **orden en la producción no coincide con el del relato**.

Prometheus narra cómo la nave homónima llega a un lugar al que el ser humano no debería haber ido nunca. Es en ese viaje que se gesta el famoso alien contra el que, años más tarde, deberá enfrentarse la teniente Ripley, interpretada por Sigourney Weaver.

Alien Covenant (Ridley Scott, 2017), sigue la trama planteada en *Prometheus*: nos presenta una nave tripulada por colonos, un grupo de parejas que transporta fetos humanos con la intención de poblar un planeta habitable. Encontramos aquí un argumento que hemos tratado anteriormente: el de la extinción del ser humano, y el del ser humano como amenaza. *Alien Covenant* está protagonizada por un grupo de humanos que quiere colonizar el mundo tras haber puesto la Tierra en peligro. Será el autómatas David, que vuelve a aparecer aquí después de *Prometheus*, quien dude de la pertinencia de los humanos a la hora de colonizar el mundo.

Podemos comprobar cómo *Alien Covenant*, firmada por un experto en el género como Ridley Scott, maneja algunos de los grandes temas que hemos ido tratando en estos apuntes. Ahonda en algunos, y a otros les da la vuelta. La maternidad, eje del grueso de la saga desde el *Alien* de finales de los setenta, da paso a un discurso en torno a la **paternidad**. La primera escena revela al autómatas David con su creador, su padre. Más adelante, frustrado por no tener la cualidad humana de la fecundación, David intentará crear vida, a partir precisamente de los aliens. Por otro lado, encontramos también un discurso en torno al **doble**: David encuentra un hermano, un autómatas como él llamado Walter¹.

⁽¹⁾Una curiosidad: los dos autómatas tienen el nombre de los dos productores de la saga, David Giler y Walter Hill.

8. Los límites del género fantástico

«No se debía a fuerzas sobrenaturales ni a juicios divinos, sino a un conglomerado incomparablemente repugnante de hombres.»

László Krasznahorkai

Con esta contundente cita introducimos este apartado sobre lo pequeño y lo monstruoso. Ahondaremos en una serie de películas que, pese a no instalarse plenamente en el género fantástico, coquetean con él. Son películas que proponen sutiles relatos apocalípticos, o de fantasmas. Pero, sobre todo, que elaboran una atmósfera que resulta esencialmente cercana a él.

8.1. Un apocalipsis cotidiano

En la película *El caballo de Turín* (Béla Tarr, 2011), basada en diversos textos del escritor László Krasznahorkai, un hombre llega a una casa en busca de *palinka*, un popular aguardiente húngaro. El hombre se sienta y pronuncia un monólogo sobre el fin de los nobles, el fin de la humanidad tal y como se la conocía. A medida que va hablando, a medida que pronuncia cada palabra, la cámara se le acerca un poco más. Cuando termina, la música sube y el encuadre se desplaza hasta la ventana, desde donde una chica observa como el hombre se aleja, poco a poco. El cineasta Béla Tarr, valiéndose del movimiento y del sonido, logra ir más allá de las palabras. El discurso del forastero es un oasis en una película donde no abunda el diálogo, y cobra así una dimensión única, pues sugiere lo que está por llegar.

Es posible ver *El caballo de Turín* como una película de carácter apocalíptico que gira en torno a la vida anodina de un padre y una hija cuyos días pasan en una casa en medio de la nada; la comida y el agua escasean, y su vida se va apagando. Sin embargo, si profundizamos en su lectura, el **fin tiene que ver más bien con la rutina** y con la esencia de lo humano: no hay rastro de lo sobrenatural, ni de lo divino, ni, en el fondo, de lo apocalíptico. En el filme, todo es suave, profundamente doloroso. Tarr, su director, desde el pequeño país de Hungría, apunta hacia lo cósmico.

Destacamos, en este sentido, una de las escenas de *Werckmeister harmóniák* (Béla Tarr, 2000); en ella, los habitantes se desplazan en círculos emulando el movimiento de los planetas. Tarr hace esta referencia al universo desde el bar, terrenal y cotidiano lugar de reunión de una pequeña comunidad magiar.

Escritas por Krasznahorkai, las novelas *La melancolía de la resistencia* (en la que se basa *Werckmeister harmóniák*) y *Sátántangó* pueden ser consideradas las grandes obras en torno a las rémoras del comunismo en Hungría, pero siempre tienen presente el punto de vista (y la responsabilidad) del hombre en general.

En *Sátántangó*, hay un juego de puntos de vista que revela el clima de sospecha constante de la comunidad. En *Werckmeister harmóniák*, el pueblo no puede sostener la rebelión, pero sí generar un estallido de violencia. En las traslaciones cinematográficas, el director Béla Tarr nos conduce desde lo concreto, desde su implacable retrato del país en las postrimerías del comunismo, hacia lo universal. Y en el foco, siempre está el hombre y su pesar.

Tarr trabaja a menudo sobre el sonido para poner distancia con lo real e instalarse así en una inevitable sensación de extrañeza. Así, escuchamos el sonido de un acordeón o el viento insaciable que azota la región de la *puszta*, la llanura húngara, abierta hacia las frías corrientes siberianas. El momento de *Sátántangó* (1994) en que uno de los personajes pide a todos los clientes de un bar que callen para poder escuchar de dónde proviene un ruido industrial bien podría haberlo filmado David Lynch. Tarr ofrece un contraplano en el que todos permanecen inmóviles, mientras persiste el sonido y el enrarecimiento se acentúa mediante una ligera panorámica. Es magistral cómo en *Sátántangó* todo parece salido de un universo peculiar; en el fondo, sin embargo, la mezquindad y la desesperanza de sus personajes está vinculada a la prosaica y generalizada realidad del dinero. El trasvase entre lo concreto, lo cotidiano, lo material, y lo sensitivo, lo lírico, lo sugerente es una constante en Tarr.

El crítico norteamericano Jonathan Rosenbaum describía con precisión e ironía la explotación estatal de *Sátántangó*: «Un paraje de la Hungría rural en el que todos los habitantes son unos sinvergüenzas, todo es monstruoso y nunca deja de llover». Luego, Rosenbaum destaca que, en el fondo, la secuencia en la que vemos al médico del pueblo, ebrio y voluminoso, señala cuán complicado es moverse estando borracho. Este comentario describe muy bien la manera en que Tarr envuelve una acción aparentemente casual de un halo mítico y, aunque trabaja sobre la materia –el barro, el viento, el peso de un cuerpo que se desploma–, el movimiento de la cámara o el uso de la música que lo acompaña consiguen configurar otro carácter a estas acciones o a estas materias. Es todo una cuestión de estética, pero que parte de una voluntad, desde el guión, de elaborar una atmósfera concreta y, sobre todo, y partiendo de la novela de Krasznahorkai, se instala en un pueblo para crear algo así como un mircosmos.

Estas son algunas de las claves que nos permiten asociar la filmografía de Tarr con lo fantástico. Si nos referimos a *Werckmeister harmóniák*, la ballena que llega en camión al pueblo, como una atracción de feria, en medio de una estepa europea, se convierte en motivo del miedo y recelo de la comunidad. La aparición del gran mamífero parece la premonición del estallido de violencia final. En *El caballo de Turín*, es otro animal el que muestra el primer signo del fin de la vida: un caballo ha tomado la determinación de no moverse más. En ambas películas, Tarr filma en planos cerrados: un plano detalle del ojo del

mamífero marino y un primer plano del caballo. A través del encuadre, Tarr **otorga a los animales una dimensión mítica**. Es así como crea un universo próximo a lo fantástico, sin necesidad de abrazar abiertamente el género.

Confucio escribió que hay que desconfiar del equilibrio y de la estabilidad, que cuando más seguros creemos estar, más cerca nos encontramos del peligro. El paralelismo que establecemos entre esta afirmación de Confucio y el cine se basa en que el cine a veces nos instala en esta sensación de confort, de películas plácidas que nos llevan de la mano en las emociones y que escriben las críticas por nosotros. *El caballo de Turín* se sitúa lejos de esta posición de comodidad. Se trata de la última película de Béla Tarr. Y en este caso sí, la palabra *última* cobra la dimensión real de **punto y final**. Cuando Tarr afirma que después de esta película dejará la dirección, pone un broche de oro a su filmografía con una obra que mira, quizás intencionadamente, hacia el fin de los días. *El caballo de Turín* supone el gran legado de uno de los cineastas más importantes del siglo. Recordemos, en este sentido, uno de los temas principales que atraviesan este recorrido por el género fantástico contemporáneo: el del final de una época, el cambio de milenio y de siglo.

La película de Tarr crea su atmósfera desde el comienzo con el hipnótico primer plano del caballo, avanzando contra el viento, y se instala y mantiene en la rutina de la familia. Flirtea con lo fantástico a través de un inusual acercamiento al Apocalipsis que consigue generar una desazón cósmica a partir de lo cotidiano, aparentando ser un filme en el que no pasa nada.

Vamos a señalar tres aspectos de los cuales Tarr huye insistentemente. El primero es el uso de la palabra **apocalipsis**. En una entrevista para la revista *Cahiers du cinéma-España*, se mostraba contundente: «¿Sabe qué es el Apocalipsis? El Apocalipsis es un programa de televisión; con muchos personajes, fuego, explosiones... con muchas cosas. No, *El caballo de Turín* trata de cómo, día tras día, la vida se va debilitando. Y cómo la vida, al final, desaparece; pero de manera silenciosa y sencilla. Lo de *El caballo de Turín* no es el Apocalipsis, es un simple drama humano». Para el cineasta, lejos de la grandilocuencia de algunos filmes del género, el fin de la vida se instala en el espacio doméstico y se cuece a duermela. Su manera de retratarlo es a través de gestos cotidianos, de la inmovilidad de un caballo, de un pozo vacío, de una patata que sin agua ya no se puede hervir.

Los otros dos aspectos son el **naturalismo** y la vinculación con un tipo de **cine político**. Es posible que *El caballo de Turín* no tenga ni una ni otra cosa y sea, como dice el director, un «simple drama humano»; pero resulta indiscutible que el fin lento y sigiloso que plantea tiene un aire profundamente contemporáneo.

8.2. La palabra y los gestos

En la Via Carlo Alberto de Turín hay una placa que conmemora el paso de Nietzsche por la ciudad piemontesa y a los cinéfilos nos evoca el fondo negro sobre el cual comienza *El caballo de Turín*, con una voz en off que narra los momentos previos a que el filósofo entrase en la fase de silencio y de locura que duraría hasta su muerte. La voz nos cuenta como, un día, Friedrich Nietzsche salió de su residencia turinesa y, en medio de la calle, se lanzó al cuello de un caballo que estaba siendo golpeado por su dueño. Sucedió en la gris, elegante y perturbadora Turín, allí el filósofo abrazaba el cuello de un caballo a la vez que la locura; en la misma ciudad donde el escritor Cesare Pavese puso fin a su vida en una habitación del céntrico hotel Roma.

Es importante resaltar que el primer apunte irónico de la narración en off llega a través de la frase «He sido tonto», dice el filósofo a su madre, en una afirmación que será su última frase. Lejos de aferrarse a la inmensa figura de Nietzsche, la narración concluye con una vuelta de tuerca también irónica: lo que fue del filósofo ya lo sabemos, la cuestión que se plantea la película es ¿qué pasó con el caballo? Es en este caballo donde podemos encontrar la dimensión mítica de la película, al convertirlo con su «Preferiría no moverme» en una suerte de Bartleby animal y en profeta del terrible fin que espera a los personajes. Lo primero que vemos en *El caballo de Turín*, no es ni un paisaje, ni un rostro humano, sino la cabeza del caballo, que avanza contra el fuerte viento. La cámara lo sigue, avanza junto al carro, en uno de los planos visualmente más fascinantes del cine reciente, que realza, sin duda, la figura del animal.

Otro ejemplo de género fantástico lo encontramos en *Werckmeister harmóniák*. En este filme, la pequeña comunidad de un pueblo húngaro se ve alterada por la llegada de un camión que transporta una enorme ballena. Es una vez más la cámara de Tarr la que pone de manifiesto la importancia del rol del mamífero acuático; el animal ocupa el grueso del cuadro, con un plano detalle de su ojo. En ambas obras, el lienzo de la pantalla está ocupado por el rostro del animal, que siempre tienen un lugar privilegiado: el de la ballena, alterando la tranquila población, y el del caballo, presagiando el fin que espera a los protagonistas.

Para hablar de la palabra en el cine de Tarr, recomendamos la lectura de la obra del filósofo Jacques Rancière. No es casual que Rancière haya consagrado una de sus obras al cineasta ni que en su libro más conocido, *Las distancias del cine* (publicado en español por Ellago Ediciones), escriba sobre *Sátántangó*. El autor estudia constantemente la vinculación entre el cine y la palabra. Si bien en *El caballo de Turín* abunda el silencio y la pausa, la palabra aparece y se sitúa siempre en el momento justo. La palabra, el texto, adquiere un peso muy definido, conduce a lo teórico y ahonda en ideas elevadas. Ejemplificadores

son la narración que abre la película y nos señala ya el recorrido que tendrá; el monólogo del visitante que llega en busca de *pálinka* y que apunta hacia el fin de una era, o el libro que lee la hija y que resulta igual de reflexivo.

En este apartado, queremos analizar también cómo Tarr trabaja y objetiva los llamados **puntos de vista**. En el primer episodio de *El caballo de Turín*, Tarr reconstruye la rutina de la familia. El padre se sienta frente a la ventana y observa el paisaje exterior. Cada mañana y cada noche, la hija lo ayuda a vestirse y desvestirse. Ella hierve patatas y luego pronuncia una de sus escasas frases: «Ya está listo». El padre, quemándose las manos, las pela y se las come aún ardientes y humeantes. Cada uno de estos detalles tiene relevancia porque constituyen el eje en torno al cual gira el relato. A lo largo de las seis jornadas que abarca la película, las acciones son las mismas; pero no los planos, que apenas se repiten, con lo cual el director genera diferentes puntos de vista cada día que pasa.

Es evidente que la ventana sirve de marco y está profundamente vinculada con la idea de la mirada. La ventana es para Tarr un recurso para su trabajo sobre el punto de vista. Enumeraremos algunos ejemplos de su filmografía: la ventana por la cual observa el vigilante al inicio de *A Londoni férfi*; la del bar y la de la casa del doctor de *Sátántangó*; la del principio de *Damnation*, etc. En *Sátántangó*, se crea un entramado de puntos de vista que corresponde a cada uno de los personajes que integran la comunidad. *El caballo de Turín*, en cambio, se apoya en los dos personajes: el padre y la hija. Este último es un filme de pocos elementos pero de calado tan profundo como las otras dos grandes obras de Tarr, la citada *Sátántangó* y *Werckmeister harmóniák*, y se ha convertido, en manos del cineasta húngaro en una película de valor universal.

Debido a sus más de ocho horas de duración y a sus largos *travellings*, podríamos afirmar que *Sátántangó* puede ser vista como un filme-experiencia. Lo mismo sucede con *El caballo de Turín*, una película en donde se siente tanto el viento, el sabor y el calor de las patatas hervientes, como la tenue desesperanza de la vida que se apaga. Tarr hace que todo resulte tangible, incluso la textura cinematográfica del blanco y negro, y ,de este modo, el cine se materializa.

En su libro sobre Béla Tarr, Jacques Rancière escribe: «El realismo opone las situaciones que duran a las historias que encadenan y pasan a continuación». Estas palabras nos confirman que el cineasta trabaja eminentemente sobre el tiempo, lo hace con sus planos largos, el *travelling* resulta una de sus herramientas recurrentes. Por otra parte, en las entrevistas, Tarr insiste en que él hu-ye constantemente de cualquier naturalismo. Tarr realiza esta huida mediante la música, las imágenes hipnóticas, el estético blanco y negro creado para su película más reciente e incluso mediante el tono de fábula que impregna su filmografía.

Si analizamos la distancia entre el humor y el poso profundo de pesadumbre que planea en todo su cine, comprenderemos que la obra de Tarr se construye sobre distintas fisuras. En un momento de *El caballo de Turín*, el padre y la hija empaquetan sus pocas pertenencias, las cargan en el carro y abandonan la casa, se marchan porque ya no les queda agua. El plano resulta desazonador: vemos cómo se alejan, cómo desaparecen tras un montículo. Pero pasan los minutos y no tardan en volver, pues, ¿adónde van a ir? ¿Qué hay detrás de esa pequeña colina? ¿Acaso la visión de un panorama desolado o simplemente la sutil confirmación de que no tienen adónde ir?

Vale la pena destacar que el dispositivo de esta escena recuerda el de *El cant dels ocells* (2008) de Albert Serra, un cineasta que, en esta película, ahonda en otro relato de calado fantástico: el de los **tres reyes magos**. Nos referimos al momento en que los reyes magos desaparecen tras una montaña; el plano dura, hasta que los tres regresan, pues no saben realmente hacia dónde van. La escena resulta eminentemente cómica: las figuras sagradas de los reyes cobran aquí un carácter de despiste, en un gag en toda regla. De nuevo, y como en el cine de Tarr, lo mítico y lo fantástico se impregna de un tempo más propio de lo cotidiano. En *El caballo de Turín* la acción es la misma que la descrita en relación con el filme de Serra; sin embargo, la imagen de la desesperanza crea un poso radicalmente opuesto.

Hay en Tarr múltiples fisuras. Otra distancia que plantea es entre la realidad histórica y local que retrata a menudo en sus filmes y el tono de fábula, de relato universal, que propone. También debemos tener en cuenta el quiebro existente entre lo hipnótico y lo fascinante de sus imágenes y la fisicidad de los elementos con los que trabaja. *El caballo de Turín* se construye desde la tierra y el fango, y se traslada poco a poco a las alturas de lo metafísico. De los planos del director emana lo tangible, las patatas hirviendo, por ejemplo; pero también emana de lo abstracto, como es el caso del plano de la ventana que va adquiriendo concreción a partir de lo borroso y de la pura textura fílmica.

8.3. Los fantasmas de la realidad

El director tailandés Apichatpong Weerasethakul es un buen ejemplo del cine que entra en el género fantástico por la puerta de la realidad. En su película *Cemetery of Splendour* (2015), este abordaje se extrema. En ella, no hay un ser de ojos rojos y brillantes como el de *Lung Boonmee raluek chat* (Apichatpong Weerasethakul, 2010), una de las películas de fantasmas más deslumbrantes de este siglo. Tampoco existe la fisura explícita que dividía *Tropical Malady* (Apichatpong Weerasethakul), una película que se dividía en dos partes, como *Mulholland Drive* (2001) de David Lynch, y que explicitaba así la fisura producida con el cambio de siglo.

En *Cemetery of Splendour*, nos adentramos en una antigua escuela reconvertida en hospital. Allí, unos soldados son tratados de una extraña enfermedad que les produce una somnolencia constante. El lugar, además, tiene un pasado

majestuoso, que emergerá de forma sorprendente. Los hechos se presentan en un tono rebajado, escondidos bajo un velo sutil. Basta con recordar la escena en que Jenjira, una mujer que visita y cuida a un soldado adormecido en la cama de un hospital, recibe la visita inesperada de dos diosas. Ambas, sin embargo, se presentan ante Jenjira y ante nosotros de la manera más sencilla posible: en un único plano, llegan y se sientan junto a la protagonista, charlan y comen alguna fruta.

No cabe duda de que estamos, una vez más, frente a una historia de fantasmas. El hospital donde duermen los soldados que visita Jenjira descansa sobre un cementerio. Con este recurso, nos indica que el pasado se confunde con el presente. Los soldados adormecidos junto a unos tubos fluorescentes, una médium que contacta con ellos y una protagonista con una pierna más corta que la otra, son todos personajes extraños que conviven dentro de un tono realista, en el cálido clima tailandés, con el rumor de los árboles de los bosques y la cotidianidad de una calle repleta de gente. El conjunto, a pesar de la aparente rigurosidad de la película, conseguida con sus planos fijos y largos, esconde pequeños detalles de humor. En el caso de *Cemetery of Splendor*, el género fantástico se presenta ligado a la naturaleza y al humanismo.

La filmografía de Apichatpong Weerasethakul nos plantea esta disyuntiva: se trata de un cineasta que trabaja dentro de los límites del llamado *cine de autor* o *de arte y ensayo*, pero a la vez elabora historias que tienen que ver con el cine de género, a menudo relacionado, erróneamente, únicamente con producciones de gran presupuesto. Weerasethakul es tan capaz de filmar una película que sirve para evidenciar algo tan vasto como la fisura abierta por el cambio de milenio (*Tropical Malady*) como de firmar una obra de duración escasa como esta *Mekong Hotel* (2012), pieza de poco menos de una hora de duración, que puede ser vista como un boceto a camino entre el filme narrativo y la videoinstalación.

En *Tropical Malady*, Weerasethakul muestra la historia de amor entre dos jóvenes en una ciudad tailandesa, donde el inicio del romance se cuenta con tenue sensibilidad, con pocos personajes y menos palabras. A media película, sin embargo, este relato se rompe y Weerasethakul nos muestra un hombre solo, una persecución en la jungla y un tigre fantasma. Es decir, la segunda parte de la película pasa a ser más abstracta, se pierde cualquier herramienta narrativa.

He aquí la estructura de *Tropical Malady*: narración, ruptura y abstracción. Dos bloques inconexos cuya transición resulta inesperada y brusca para una película que en ambas partes se erige como un ejercicio pictórico, que sugiere más de lo que explica, que esboza más de lo que concreta. Una propuesta extrema por su libertad, que le otorga una división aparentemente azarosa, así como el irrefrenable misterio que desprende el paisaje donde se instala en su tramo final. En la jungla, el filme logra desbaratar el concepto de secuencia y se deja mecer por formas –de árboles, del hombre– que parecen pinceladas. Esta última parte marca *Tropical Malady*, para bien y para mal, pues en ella hay tanta

fascinación como sofoco. Una propuesta arriesgada marcada por una enorme fisura en su médula: una ruptura que cuando se produce te deja desorientado, en un lugar desconocido y frente a una nueva película. Un juego plástico que o arrastra o desespera.

Pero en estos apuntes nos interesa volver al Apichatpong Weerasethakul cineasta de género, aquel que ha filmado historias de fantasmas (*Lung Boonmee raluek chat*) y que en *Mekong Hotel* se instala en un hotel al lado del río Mekong. Por este espacio pasan todo tipo de personajes, seres que deambulan y entre los que se encuentra una mujer/vampiro/fantasma, que en la línea de la concepción del cine fantástico del director tailandés se presenta bajo una cotidianidad exacerbada. Weerasethakul se permite una breve y sutil incursión en el gore. Pero sin derrochar sangre, porque para el director el género y el realismo van de la mano. Haciendo una valoración de *Mekong Hotel*, podríamos decir que es una exquisita nota a pie de página, un apunte que se sitúa entre lo fantástico, el *soft gore* y lo contemplativo.

Una de las películas que mejor ha sabido elaborar la figura del fantasma en un entorno de cotidianidad es *Prince Avalanche*, en la que Alvin, mientras se dedica durante el verano a pintar las líneas de una carretera rodeada de bosque, encuentra los restos de una casa destruida por un incendio y a una mujer que le cuenta que aquel era su hogar.

Es necesario mencionar lo que su director, David Gordon Green, explica del origen de esta obra. Mientras estaba haciendo las localizaciones, encontró a esa mujer en el bosque; ella le contó que realmente había perdido su casa en un incendio. De ese modo, la escena surgió de manera imprevisible y espontánea, si bien no estaba en el guión. Enseguida, el cineasta le pidió a la mujer que repitiese su relato ante Paul Rudd, el actor que interpretaba a Alvin. Este encuentro da como resultado un trabajo tan cercano al documental como a un material poético. La secuencia captura con verismo el espacio, la historia de una *persona* que no es *personaje* y las reacciones de un actor despojado, en esos momentos, de un guión al que aferrarse; también discurre de manera fragmentada, con una cámara que se mueve de un lado al otro para mostrarnos los detalles de las piedras y los restos de cenizas, los rostros y maneras de la mujer y de Alvin. Sin margen para el artificio, el gesto compungido del actor, Rudd, refuerza la belleza de la escena.

La película se convierte por momentos en un cuento de fantasmas, en el que los restos de lo que antes fue un hogar cobran vida de nuevo y en el que una mujer deambula por el bosque como si fuese un espectro. Alvin interactúa con el lugar, habitando una casa que ya no existe y con la gestualidad de un mimo nos abre una puerta imaginaria.

Por su parte, David Cronenberg, un cineasta de sobras probado en el género, realizó un ejercicio similar en *Maps to the Stars*. El Hollywood que presenta en esta película es un lugar inodoro pero podrido. Los personajes que lo ha-

bitan no sudan, suponemos que deben ser como los espacios, aparentemente limpios e impecables, pero terriblemente oscuros y hostiles. Una de estas personificaciones es Havana Segrand, una estrella de cine obsesionada con el recuerdo de su madre, se queja una y otra vez de los olores: «Hueles, ve a casa y báñate», le dice a su asistente. «Tuve que andar y llegué oliendo», comenta por teléfono. Así, el espacio que se intuye está formado por las luces de una piscina, por las líneas rectas de una casa impecable, por los puntos de fuga de una cafetería. Es un lugar abstracto, como si Cronenberg hiciese de Hollywood un universo único y extraño, o un planeta ajeno.

Estas características o esta intencionalidad del director hacen que, en el fondo, *Maps to the Stars* sea un filme fantástico, poblado de fantasmas. Havana no puede escapar al recuerdo de su madre, que se materializa como un espectro en los momentos más inesperados. Benjie, una estrella precoz que acaba de desintoxicarse, no logra desprenderse del fantasma de una niña a la que visitó en el hospital. Mujeres que compran en Whole Foods y hacen yoga, pero que están enloquecidas y acechadas por diversos traumas, son las estrellas del Hollywood que Cronenberg retrata.

Bibliografía

Bauman, Zygmunt (2007). *Tiempos líquidos*. Barcelona: Tusquets Editores.

Hoberman, James Lewis (2012). *Film after Film. Or, What Became of 21st Century Cinema*. Londres, Nueva York: Verso.

Rancière, Jacques (2012). *Las distancias del cine*. Pontevedra: Ellago Ediciones.

Sánchez, Sergi (2013). *Hacia una imagen no-tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo*. Oviedo: Ediciones de la Universidad de Oviedo.

Žižek, Slavoj (2005). *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Akal.

