

**CONCLUSIONES**

La aplicación de la teoría de la literatura fantástica al séptimo arte permite aplicar al estudio de lo cinematográfico fantástico una serie de conceptos que dan luz sobre el desempeño de lo fantástico en el cine. Estos prolegómenos son prueba de que existe un fantástico cinematográfico equivalente al literario. También son prueba de que existe un fantástico cinematográfico con características propias, resultantes de las condiciones privativas del séptimo arte.

El fantástico es un género supra-canónico que abarca lo maravilloso, lo extraño y lo fantástico puro, géneros canónicos que a su vez agrupan otra serie de géneros y que los ponen sobre la mesa bajo otra óptica (el terror, la ciencia ficción, el *thriller*, el cine de intercambio de cuerpos, entre otros).

A diferencia del fantástico literario, el fantástico cinematográfico no siempre opera como único mecanismo del relato. Es decir, el fantástico cinematográfico habitualmente está presente al mismo tiempo que otro género. Esto le permite incluir en muchos casos elementos cómicos, situación poco frecuente en la literatura. Principalmente el fantástico cinematográfico se da en combinación con la comedia romántica y el *thriller*. Esta situación se debe a que la dinámica del soporte le exige al cine articular a lo fantástico de manera distinta a como lo hace la literatura.

El cuento y la novela corta son los espacios en lo que el fantástico literario está más presente. El equivalente más cercano en el cine sería el cortometraje; el estándar es el medimetraje. Esto obliga al cine a utilizar otros recursos, como la combinación de géneros, para sostener el relato. Esta no es su única distinción.

A diferencia del fantástico literario, el fantástico cinematográfico puede valerse o no de lo superlativo. Al funcionar bajo la mecánica del mostrar, el fantástico cinematográfico puede hacer constante recordatorio de la anomalía, insinuarla de manera sutil y acentuarla una vez que el relato ha avanzado o bien (*La isla siniestra*), puede hacer únicamente un par de acentos para mostrar y, después, recordar la irrupción de la realidad. El lenguaje cinematográfico saca provecho de sus recursos para confirmar o contradecir lo que la imagen muestra. El juego que se crea entre imagen, sonido (música, incidentales, diálogo) y montaje, contribuye a la creación de lo fantástico. En el cine, lo fantástico puede surgir de la irrupción explícita sin explicación (*Por el lado oscuro del camino*), de la confusión creada por las imágenes (*La doble vida de Verónica*), y mejor aún, de la incertidumbre fruto del argumento central, de su viabilidad (*Hombre mirando al sudeste*).

La división de lo literario fantástico propuesta por Todorov parece encontrar eco en lo cinematográfico. El fantástico literario de situación es coincidente con el cinematográfico

comercial mientras que el de acción encuentra su símil en el de corte independiente (experimental-de arte).

El fantástico de situación refiere a que el personaje principal se ve inmerso en un hecho fantástico. Es algo que simplemente le sucede y sobre lo que no tiene mayor injerencia. El fantástico cinematográfico comercial funciona bajo esta regla. La irrupción de la realidad sirve para que el personaje se vea sumergido en una dinámica que no puede explicar pero que le ayuda a resolver otra situación (*La casa del lago, Hechizo del tiempo*). Este tipo de fantástico cinematográfico es el que tiene una presencia clara de otro género. Es precisamente bajo las reglas de ese otro género que el espectador (y para el caso, el personaje) obtendrá una solución en el desenlace aunque la irrupción del orden real (lo fantástico) no sea resuelto. Es una manera que tiene el cine, no de eliminar la incertidumbre, pero sí de aligerarla. Esta adecuación obedece precisamente al lado comercial del cine, al cine que está enfocado al entretenimiento y que ha educado a generaciones bajo ciertas estructuras. Es un fantástico más fácil de vender y consumir.

El fantástico cinematográfico de situación presenta una estructura narrativa tradicional que responde a la del otro género (comedia romántica, *thriller*, etc.). Es frecuente, en consecuencia, que este tipo de fantástico cinematográfico se confunda con otro género. Los filmes que forman parte de este

grupo requieren de una revalorización bajo los criterios de lo fantástico.

El otro espectro lo representa el fantástico que Todorov denominaría como de acción. El fantástico literario de acción es aquel donde los personajes intervienen en la irrupción de la realidad (*Hombre mirando al sudeste*) o pueden actuar con respecto a ella (*Más extraño que la razón*). Este fantástico cinematográfico es más proclive a mantenerse constante durante todo el filme. Se construye de manera más intrincada que el fantástico de situación ya que presenta montajes más elaborados. El fantástico de acción juega más con el espectador. Lo hace al mostrarle imágenes (y hasta argumentos) que se contradicen sin explicación. El fantástico literario puro es más cercano al fantástico cinematográfico de acción, que a su vez, está inscrito en la tradición del cine de arte y experimental. Esta condición le permite *per se* ser menos accesible (o comercial) para el espectador regular que no está acostumbrado a ritmos lentos y montajes "desordenados", por ejemplo. Aún así, *La isla siniestra* y, sobre todo, *El origen*, películas que se inscriben en este grupo son muestra de que aún este tipo de fantástico puede resultar atrayente para los grandes públicos si los ingredientes les resultan atractivos (director, reparto, efectos especiales, premisa de venta, entre otros).

Esta dicotomía del fantástico cinematográfico es resultado, evidentemente, del carácter que ha hecho del cine un medio

ambivalente. Un medio que opera, inevitablemente, como arte e industria, situación que lo pone en un terreno tan peligroso como rico en posibilidades, e indiscutiblemente, interesante.

El fantástico puro, al igual que el resto de los géneros, que engloba el fantástico son géneros que ofrecen un universo de posibilidades para su estudio. En especial, el fantástico puro se erige como un género que aunque presente desde hace décadas ha venido mostrando una mayor presencia en los últimos años. Su distinción como tal no sería posible de no hacerse a la luz de la teoría literaria pues de otra forma podría confundirse con el cine de arte, experimental, la ciencia ficción o incluso como una mera licencia narrativa, cuando en realidad es un mecanismo que persigue despertar y generar otro tipo de emociones, experiencias y posibilidades (artísticas, de crítica y entretenimiento) tanto a los creadores como a los espectadores.

Para el público el fantástico puro ofrece una experiencia que lo acerca a sus instintos más primitivos. Le ocasiona un sabor agridulce. Por un lado le genera incertidumbre, temor, miedo y duda. Le provoca. Lo pone frente a posibilidades opuestas pero viables. Lo lleva al extremo de la emoción en sus tratamientos más experimentales y surrealistas. Lo complace parcialmente en sus filmes más accesibles. Se presenta en distintas calidades -argumentales y de producción- y lo seduce al implicar un reto para la razón y los sentidos.

Si la palabra revela al fantástico como un género provocativo, evocador y efectivo en sus fórmulas, procedimientos y resultados, el cine hiperboliza el simulacro con la imagen. El viejo adagio que dicta que "una imagen vale más que mil palabras" toma una nueva dimensión pues la imagen no necesariamente equivale a certeza. La imagen puede ser contundente o contradictoria en su realidad pero al igual que los sentidos a veces engañan y confunden. La imagen se erige como el vehículo ideal para replicar, por lo menos, lo que ojos y oídos perciben, y la mente no alcanza a explicar. El fantástico cinematográfico puro juega con la razón y simula la realidad de variadas y distintivas formas que dan muestra de los recursos que el lenguaje audiovisual tiene.

En una época donde los límites entre individuos y naciones parecen cada vez más difusos y relativos, donde la hibridación es una constante y donde la identidad, bajo los reflectores de la virtualidad, es relativa, lo fantástico cobra una nueva dimensión. Es un reflejo de la incertidumbre, un recuerdo de que el simulacro no se anida en los medios *per se* pues se origina en la naturaleza ambigua del ser humano.