

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN LETRAS
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOLÓGICAS
WHAT IS IT ABOUT THE DARK?
SMALL-TOWN AMERICA EN EL CINE Y LA LITERATURA A TRAVÉS
DE LA OSCURIDAD

TESIS QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN LETRAS
PRESENTA
JOSÉ HERNÁNDEZ RIWES CRUZ

ASESOR DR. ALFREDO MICHEL M.
MÉXICO, D.F. 2007



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Con dedicatoria y mucho corazón para:

José grande: por los Westerns, las películas de Karate, Kurosawa, las idas al CUC al principio de los 80's; y más tarde por las facilidades para enriquecer el acervo cultural durante tu estancia en la cineteca.

Emmita: por enseñarme todo el panteón de actores, actrices y directores gringo, italiano, frances, inglés y mexicano de los 30 hasta los 80 que todo niño debe conocer a los 9 años.

Jesús el hacker de la portales.

Armando: desde el estreno de Star Wars: A New Hope hasta Back to the Future pasaron muchos jueves y domingos de largas horas de convencimiento que resultaron en idas al cine.

Armandín: por toda la sapiencia sobre películas relativas a la música pop en aquellos años de carestía de música grabada, transmitida y en directo.

Edgar: por esas primeras Muestras y esa sabia decisión, fue mejor ir a ver *Danton* que el partido del Atlante.

Esther: por presentarme el cine de terror en boga, la Profesía 1 y 2; así como El Exorcista a la tierna edad de 8 años.

Familia Cruz y su tradición cinéfila.

Familia Hdez. Merino.

Gabs: "Aaas youuuu wiiiiisshh!" La parte MEGA fundamental para la elaboración, vida y corazón de éste y muchos, pero muchos trabajos más. Need I say more?

Ernesto The True Melancholic Oyster Boy .

Ale, Ana y Fer gracias por el amor y el apoyo.

Evelio

Marisol

Mis hijos (por orden de aparición)

Canito, Lorena, Pérez-Grovas, Miqui Hirsch, Ceci, Hanzel, George, Magaña, Bolívar.

Maestros asesores, revisores, jueces, lectores pero sobre todo mentores:

(en el estrado)

Alfredo Michel, Susana González, Charlotte Broad, Ana Elena Gonzáles, Aurora Piñeiro

En el aula y anexas

Nair Anaya, Irene Artigas, Rosa Beltrán, José Ricardo Chavés, Julia Constantino, Claudia Luccotti, Luz Aurora Pimentel, Vicente Quirarte, Colin White, Lauro Zavala.

Camilo, Franco, Julián, Manrico, Nick, Renato, Sandoval.

Classic LMI

Adelita, Alan, Ana Marimón, Argel, Christian, Cristina, Gabriel, Lenin, Maria Luisa Negrete, Mario, Miriam Mtz, Paulina Suárez.

The Next Generation

Alfredito, Andrea, Bilbo, Ceci, Crispy, Dahrana, Eliud, Emmanuel, Fred, Gabriela y Gabriel Sánchez, Jorge H, Julie, Lucía, Marianela, Miguel, Oliver, Rebeka y Gabriel Lembo, Romeo, Soffa.

Tanya Zelaya, Miriam Mabel Mtz.

Todos en
Lit Pop
Seminario de Música y Literatura.
Seminario permanente de análisis cinematográfico
I Can't Believe This Is a Low Budget Producción

Bela, Gordón, Ramsés, Titania y al pequeño Solín.
Ramona, Tomás y Rosita; por supuesto.

En Logos

Mi Perdición

Abuelo, Alba, Alvaro, Ana, Barahona, Betty, Big Mama, Caro, Choco, Clara, Cuasi, Danny, Damian, De Leo, Denisse, Dany, Díaz, Edna, Emiliano, Gina, Hoyitos, Isaac, Jaz, Jimena, Joe, Jossy, Lavalle, Lazarus, Leonor, Lucía, Luisa, Luisita, Mario, Mar, Mariana T, Mars, Mayani, Moco, Mr. President, Naomi, Narda, Nat, Ortiz, Paloma, Patty, Perea, Pérez-baby, Pibe, Pollito, Quetzalli, Rudy, Sarita, Sato, Tania, Ursula, Vaca, Vera, Willie.

Mis Amores

Ana Carreón, Artemisa, Aura, Bali, Erandi, Jose, Katia, Katherine, Leo, Lucas, Luz, Güero, Gian, Goyo, Marco C, Marco Ch, Marianito, Miguel, Pau, Pesto, Rocco, Sandy, Sharon, Vania,

Mis Peques

Ale, Carlitos, Caro, Daph, Danny, Diana, Emanuel, Jimbo, Haba, María, Mariana, Pino, Patiño, Tetsuya, Valentina, Yaiza.

Mis Compas de Cábula

Adrianita, Aguacate, Buko, Chinos, Chiquito, Chuchein, Jorge, Lord, Mario, Miguel, Don Rolando, Sabina, Sebastian, Robert.

Al Crew

Abraham, Adrianita, Anzo, Araujo, Astey, Bonjour, Carlitos Warden, Chesco, Chichi, Chío, Claudia, Claudia O., Claudia R., Dany, Edna, Eyebrow, Fabis, Geo, Güero, Irene, Ivonne, Johnny, José de la O, Julio, Lalo, Lidia, Llisus, Luisito, Manteca, Marco, Margarita, Memito, Mike, Moli, Naco, Nico, Omar, Paco, Pilar, Pollo, Rebe, Robbie, Sal, Sergio de B, Sonia,

Con dedicatoria y mucho corazón para:

José grande: por los Westerns, las películas de Karate, Kurosawa, las idas al CUC al principio de los 80's; y más tarde por las facilidades para enriquecer el acervo cultural durante tu estancia en la cineteca.

Emmita: por enseñarme todo el panteón de actores, actrices y directores gringo, italiano, frances, inglés y mexicano de los 30 hasta los 80 que todo niño debe conocer a los 9 años.

Jesús el hacker de la portales.

Armando: desde el estreno de Star Wars: A New Hope hasta Back to the Future pasaron muchos jueves y domingos de largas horas de convencimiento que resultaron en idas al cine.

Armandín: por toda la sapiencia sobre películas relativas a la música pop en aquellos años de carestía de música grabada, transmitida y en directo.

Edgar: por esas primeras Muestras y esa sabia decisión, fue mejor ir a ver *Danton* que el partido del Atlante.

Esther: por presentarme el cine de terror en boga, la Profesía 1 y 2; así como El Exorcista a la tierna edad de 8 años.

Familia Cruz y su tradición cinéfila.

Familia Hdez. Merino.

Gabs: "Aaas youuuu wiiiiisshh!" La parte MEGA fundamental para la elaboración, vida y corazón de éste y muchos, pero muchos trabajos más. Need I say more?

Ernesto The True Melancholic Oyster Boy .

Ale, Ana y Fer gracias por el amor y el apoyo.

Evelio

Marisol

Mis hijos (por orden de aparición)

Canito, Lorena, Pérez-Grovas, Miqui Hirsch, Ceci, Hanzel, George, Magaña, Bolívar.

Maestros asesores, revisores, jueces, lectores pero sobre todo mentores:

(en el estrado)

Alfredo Michel, Susana González, Charlotte Broad, Ana Elena Gonzáles, Aurora Piñeiro

En el aula y anexas

Nair Anaya, Irene Artigas, Rosa Beltrán, José Ricardo Chavés, Julia Constantino, Claudia Luccotti, Luz Aurora Pimentel, Vicente Quirarte, Colin White, Lauro Zavala.

Camilo, Franco, Julián, Manrico, Nick, Renato, Sandoval.

Classic LMI

Adelita, Alan, Ana Marimón, Argel, Christian, Cristina, Gabriel, Lenin, Maria Luisa Negrete, Mario, Miriam Mtz, Paulina Suárez.

The Next Generation

Alfredito, Andrea, Bilbo, Ceci, Crispy, Dahrana, Eliud, Emmanuel, Fred, Gabriela y Gabriel Sánchez, Jorge H, Julie, Lucía, Marianela, Miguel, Oliver, Rebeka y Gabriel Lembo, Romeo, Soffa.

Tanya Zelaya, Miriam Mabel Mtz.

Todos en
Lit Pop
Seminario de Música y Literatura.
Seminario permanente de análisis cinematográfico
I Can't Believe This Is a Low Budget Producción

Bela, Gordón, Ramsés, Titania y al pequeño Solín.
Ramona, Tomás y Rosita; por supuesto.

En Logos

Mi Perdición

Abuelo, Alba, Alvaro, Ana, Barahona, Betty, Big Mama, Caro, Choco, Clara, Cuasi, Danny, Damian, De Leo, Denisse, Dany, Díaz, Edna, Emiliano, Gina, Hoyitos, Isaac, Jaz, Jimena, Joe, Jossy, Lavalle, Lazarus, Leonor, Lucía, Luisa, Luisita, Mario, Mar, Mariana T, Mars, Mayani, Moco, Mr. President, Naomi, Narda, Nat, Ortiz, Paloma, Patty, Perea, Pérez-baby, Pibe, Pollito, Quetzalli, Rudy, Sarita, Sato, Tania, Ursula, Vaca, Vera, Willie.

Mis Amores

Ana Carreón, Artemisa, Aura, Bali, Erandi, Jose, Katia, Katherine, Leo, Lucas, Luz, Güero, Gian, Goyo, Marco C, Marco Ch, Marianito, Miguel, Pau, Pesto, Rocco, Sandy, Sharon, Vania,

Mis Peques

Ale, Carlitos, Caro, Daph, Danny, Diana, Emanuel, Jimbo, Haba, María, Mariana, Pino, Patiño, Tetsuya, Valentina, Yaiza.

Mis Compas de Cábula

Adrianita, Aguacate, Buko, Chinos, Chiquito, Chuchein, Jorge, Lord, Mario, Miguel, Don Rolando, Sabina, Sebastian, Robert.

Al Crew

Abraham, Adrianita, Anzo, Araujo, Astey, Bonjour, Carlitos Warden, Chesco, Chichi, Chío, Claudia, Claudia O., Claudia R., Dany, Edna, Eyebrow, Fabis, Geo, Güero, Irene, Ivonne, Johnny, José de la O, Julio, Lalo, Lidia, Llisus, Luisito, Manteca, Marco, Margarita, Memito, Mike, Moli, Naco, Nico, Omar, Paco, Pilar, Pollo, Rebe, Robbie, Sal, Sergio de B, Sonia,

Índice

Introducción	2
More Songs about Buildings and Food	18
1. You Are Entering <i>Small-Town America</i>	
Main Street	19
2. Around the Corner	
La Casa	31
2.1 Welcome	31
2.1.1 La fachada	32
2.1.2 El traspatio	34
2.1.3 El sótano	36
2.1.4 La recámara	40
2.1.5 La ventana	43
2.1.6 El desván	46
2.1.7 El tejado	48
2.2 This Is Not My Beautiful House!	50
2.2.1 La casa oscura	50
2.2.2 La casa muerta	57
2.2.3 La casa que despierta o la cabaña	60
Stop Making Sense	71
Outer Limits	72
1. Wild Wild Life	73
1.1 The Wilderness	73
1.2 El árbol	78
1.3 La montaña	80
1.4 La nube	82
1.5 El viento	84
1.6 El Cielo	85
2. It's a Small World After All	88
2.1 Suburbia	88
2.1.1 La apariencia	91
2.1.2 El pastiche y la parodia	95

Little Creatures	101
Population: 4	102
1. Who's your Daddy?	
El Padre	102
1.1 El dios-padre-creador	103
1.1 El dios-padre-protector	108
2. Mama Said	
La Madre	112
2.1 La madre de los suspiros	113
2.2 La madre del lamento	116
2.3 La madre oscura	118
3. We are Young	
La Hija	121
3.1 Rescate del mundo del padre	123
3.2 Destrucción del mundo del padre	126
4. Debaser	
El hijo	130
 You Are Leaving Small-town America	
Conclusiones.	138
 Apéndice	142
 Bibliografía	150
 Filmografía	154

Introducción

El objetivo de este estudio es analizar cómo el concepto de *small-town America* funciona a manera de espacio poético que hace evidentes ciertas correspondencias entre el cine y la literatura estadounidenses. Por supuesto, antes de comenzar con la reflexión es necesario definir los términos “*small-town America*” y “espacio poético”, así como establecer qué queremos decir al hablar de “correspondencias” entre las dos disciplinas mencionadas, amén de bosquejar la perspectiva teórica y el enfoque particular de este trabajo.

Cuando se habla de *small-town America* se tiene que tomar en cuenta que el concepto se trata de un toponímico donde, pese a que podría funcionar de la misma manera que el enunciado “Washington, D.C.”, donde “*small town*” equivaldría al poblado y “*America*” a la región donde éste se halla, en realidad “*small town*” califica a “*America*”. Esto es, el concepto también alude en lo particular a un Estados Unidos en su modalidad o personalidad de “pueblito” (o “pueblote”); o Estados Unidos significado en el pueblito o pueblote, lo que a su vez implica suburbio, burguesía, población mayoritariamente blanca y estado patriarcal entre otras cosas. Richard V. Francaviglia en su libro *Main Street Revisited* comenta lo siguiente sobre los espacios como *small-town America*: “[They] need to be interpreted as both real places and as expressions of collectivity shared or experienced assumptions, designs, and myths” (1996, xxii). Por todo esto, no es de extrañarse que *small-town America* haya sido uno de los escenarios¹ más socorridos de la literatura y el cine de ese país. Heredada de Europa, esta figura

¹ Por escenario debe entenderse un contexto social o cultural, ficticio o real; pero también lo que *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory* sugiere: “An outline of a theatrical or cinematic work, giving the sequence of scenes, the characters involved and so forth” (1998, 998). Así, en este caso, *small-town America* representa un contexto, pero también un lugar con ciertas características físicas muy definidas, como se verá más adelante en este trabajo.

contiene temas² y motivos³ tematólogicos propios opuestos a los que aparecen casi siempre asociados con las grandes ciudades: no sólo el ritmo de vida y la concepción del tiempo son distintos en cada uno de esos espacios, sino que al pueblo se le relaciona con un sentido de humanidad que se ha perdido en las grandes urbes. Sin embargo, a diferencia de Europa, donde la figura del pueblito en la tradición bucólica o pastoril está inscrita en una sociedad establecida cientos de años atrás, Francaviglia dice que: “America’s towns reflected the development and prosperity of the country” (1996, xviii), y quizá esa sea la razón de su arraigo en su tradición artística.

A través de *small-town America* se retrató y exploró el desarrollo que Estados Unidos iba teniendo durante su proceso de expansión hacia el oeste, así como la manera en que, al irse poblando, las tradiciones de las etnias ya asentadas, de segunda y hasta tercera generación, así como las recién llegadas, iban adaptándose al nuevo contexto geopolítico, creando nuevos usos y costumbres. Esos usos y costumbres dieron un vuelco de 180 grados antes de finalizar el siglo XIX debido a un cambio en las estructuras de producción de bienes generado en Manchester, Inglaterra, cien años antes: la Revolución Industrial. La influencia británica le otorgó ciertas características a

² Dentro de su definición de “tema”, Luz Aurora Pimentel cita a María Moliner, quien indica que este es un “asunto, materia, cosa de la que se trata en una conversación, escrito etc.” (1993, 216). Prosigue diciendo que “el tema tiene un valor abstracto, es la materia prima a desarrollarse en un discurso” (1993, 216). Por otro lado, cuando aborda el concepto de “motivo”, establece que “es un principio estructural, como la idea dominante de una obra. En una composición literaria, un motivo constituye un incidente, una situación particular, un problema ético” (1993, 216). En otras palabras, el tema se ocupa de los rasgos generales, por eso es susceptible de tantas clasificaciones. Pimentel apunta que en tematología se llama tema, también, a “una historia ligada por la tradición literaria, la mitología, la leyenda o el folklore: el tema de don Juan, de Fausto o de Antígona” (1993, 217).

³ El concepto de “motivo” se vincula con las particularidades. Pimentel señala que el motivo se distingue del tema por ser una *unidad* casi autónoma y por su *recursividad*, esto es, un motivo puede aparecer en distintas partes de un texto de acuerdo con el objetivo del autor (1993, 216). Con ello se crea un efecto dramático en la obra. Por ejemplo, en la historia de Fausto figura el motivo del pacto de sangre. Pero, según la versión, éste puede tener mayor o menor relevancia ante el elemento diabólico. Jugar con *temas* y *motivos* ha enriquecido a los temas-personaje a lo largo del tiempo. Pimentel comenta que “la relación entre tema y motivo no es una oposición entre lo abstracto y lo concreto, pues ambos tienen un carácter abstracto y de materia prima. La diferencia es que el tema orienta una posible selección de incidentes o detalles que permita su desarrollo” (1993, 216.) Es importante recordar estos conceptos de *motivo* y *tema*, pues se aplicarán en el ejercicio del análisis de este trabajo.

la figura de *small-town America* que la alejaron aún más de su nexo europeo y la hicieron, por decirlo de alguna manera, más “*americana*”⁴.

Hacia 1815 Estados Unidos era todavía un país predominantemente agrícola. Los asentamientos urbanos, fuera de las grandes ciudades, se desenvolvían en ese contexto; pero para las décadas de 1840 y 1850, con la llegada al nordeste de cantidades masivas de cereales que venían del oeste, la agricultura se contrajo. Muchas granjas alejadas de los núcleos urbanos fueron abandonadas para siempre. La Revolución Industrial había alcanzado al país y esto iba a cambiar muchas de sus estructuras:

El éxito de la industrialización de América [o sea, de Estados Unidos] se debió, sobre todo, al desarrollo cualitativo y a la vinculación mutua de estas industrias en grandes y nuevas regiones urbanas, y mucho menos al simple crecimiento y mera extensión de los negocios y los asentamientos humanos en nuevas zonas. (Adams 1984, 177).

De hecho, los asentamientos en nuevas zonas se hicieron en lugares óptimos para el desarrollo de la minería, la metalurgia, la producción textil y la de madera. La agricultura tuvo que cambiar su capacidad de rendimiento para satisfacer los altos volúmenes que el país exigía. Los pequeños productores tuvieron que aliarse y establecer cooperativas para poder sobrevivir. Para finales del siglo XIX la nueva geopolítica del país quedó establecida; pasó de una hegemonía de trece colonias dividida en norte y sur a una estructura continental. La zona del medio oeste de Estados Unidos se convirtió en el territorio productor de cereal más importante del país mientras que el sur, después de la guerra civil, quedó tan deteriorado que su sociedad se convirtió

⁴ Lo “americano” puede empatarse con el concepto que los estadounidenses han denominado como *Americana*: El término se refiere a los artefactos, usos y costumbres asociados, casi automáticamente, con la cultura de los Estados Unidos; algunos ejemplos de *Americana* son: el beisbol, el pay de manzana, el jazz, Superman, Rapsodia en Azul y Norman Rockwell, por citar algunos. En el caso de *small-town America*, el proceso de construcción de los edificios que conforman un pueblo es muy “americano.” Los materiales son ligeros y de fácil manejo; levantar una casa no lleva más de una semana, optimizando tiempo y dinero. Las casas estadounidenses son para “usarse y tirarse”, por decirlo de alguna manera. Estos edificios son mucho más vulnerables al paso del tiempo y a las condiciones climatológicas del territorio, a diferencia, por ejemplo, de las casas inglesas que están hechas de ladrillo. Pero por otro lado, los materiales con los que estas casas están hechas son mucho más cálidos que el frío ladrillo inglés, hecho que, según los estadounidenses, refleja la diferencia de personalidad y trato de los habitantes de cada país.

en el arquetipo de la pobreza rural. El nordeste quedó establecido como la zona de la industria pesada y la educación académica; y el oeste, siempre catalogado como la *frontier*⁵, que no sólo abasteció al este la mayor parte del siglo XIX con materia prima, frecuentemente es catalogado como la zona progresista del país. Este orden ha mantenido su vigencia más de cien años.

Es a partir de esta nueva distribución que la figura de *small-town America* se concreta y significa de acuerdo con su localización geográfica. Por ejemplo, el nordeste presta su escenario para que en *The Scarlet Letter* (1850) Hawthorne plantee cuestiones morales con respecto a los grupos puritanos establecidos en Nueva Inglaterra, además de incluir una descripción de su sociedad y adaptación al entorno natural; pero también abre el espacio para que Holden Caulfield externe su visión cínica con carga intelectual a partir de su salida de Agerstown, Pennsylvania en *The Catcher in the Rye* (Salinger, 1945). El sur se presta para hacer una recopilación de perspectiva vernácula, reflexiones sobre la discriminación racial y los insospechados potenciales literarios que el empleo de modismos ofrece en *The Adventures of Huckleberry Finn* (1885) de Twain; pero también ofrece el espacio para que Faulkner desarrolle la epopeya sobre la decadencia aristocrática de la familia de raza blanca a través de los ojos del discapacitado Benjy Compson (*The Sound and the Fury*, 1929), o para observar también los rastros del antiguo sistema económico en las relaciones étnicas sureñas y la historia de los afronorteamericanos en *Beloved* (1987) de Toni Morrison. El medio oeste trae consigo toda una carga de inocencia y valores morales sostenida por el discurso de los

⁵ Según Ray Allen Billington, citado por Carol Higham en su introducción a *One West, Two Myths*, el término *frontier*, por la experiencia única de los Estados Unidos con su Oeste, adquirió un nuevo significado para sus habitantes: “He argues that Europeans, Asians, and Africans define the ‘frontier’ in terms of ‘customs barriers, passport controls, and other troublesome hindrances to his freedom of movement.’ For Americans, Billington believes the term ‘frontier’ implies ‘beckoning opportunity.’ ” (2004, xiii). La “tesis sobre la frontera”, que presentó Frederick Jackson Turner en su ensayo de 1893, “The Significance of the Frontier in American History,” se resume de la siguiente manera: “The existence of an area of free land, its continuous recession, and the advance of American settlement westward, explain American development” (Turner citado en Higham 2004, 26).

anglosajones protestantes de piel clara (WASP por sus siglas en inglés) que ayudan a crear la imagen del soñador. Dos de sus exponentes más populares son Clark Kent de Smallville, Kansas (Siegel y Shuster, 1938) y, por supuesto, Dorothy, también de Kansas, en *The Wizard of Oz* (Baum, 1900). Por lo mismo, los asesinatos de Holcomb (Capote, *In Cold Blood*, 1966) se perciben mucho más brutales y sombríos que como se hubieran visto en otro lado del país. El oeste con su progresismo y su calidad de “*frontier*” sirve de marco para las obras épicas de Steinbeck, que incluyen luchas sociales y la fundación y establecimiento de los últimos asentamientos urbanos de la expansión continental, como puede verse en *The Grapes of Wrath* (1939) o bien en *Of Mice and Men* (1937). *Small-town America* puede aparentar una naturaleza caótica debido a las diferencias que se distinguen en la geografía estadounidense; sin embargo, como dice Francaviglia: “It also reaffirms the power of image building in creating the icons that become the substance of popular culture, where images are as voraciously ‘consumed’ as products” (1996, xxiv). Es en su desarrollo urbano y distribución arquitectónica en donde se encuentra el orden y, como consecuencia, en donde aparecen los rasgos que lo establecen como espacio poético.

Aquí se debe hacer una pequeña pausa para exponer a qué se le llamará espacio poético en este estudio. Para ello se buscará el apoyo de los ensayos de Gastón Bachelard *El agua y los sueños*, *El aire y los sueños* y *La poética de la ensoñación*, pero, sobre todo, *La poética del espacio*, donde se contempla el problema de la imagen poética a través de una fenomenología de la imaginación⁶, pues lo que aquí se denomina espacio poético es el cúmulo de imágenes poéticas que comparten un determinado contexto, en este caso el de *small-town America*. Al hablar de la imagen poética, Bachelard pide al lector de poemas que no tome una imagen como un objeto, menos aún

⁶ “Entendamos por esto un estudio del fenómeno de la imagen poética cuando la imagen surge en la conciencia como un producto directo del corazón, del alma, del ser del hombre captado en su actualidad” (Bachelard 2002, 9).

como un sustituto de un objeto, sino que capte su realidad específica (2002, 10), pues al surgir de la conciencia, una imagen poética singular ejerce acción –sin preparación alguna– sobre otras almas, en otros corazones, pese a todas las barreras del sentido común (2002, 9-10). Para ilustrar el tema que compete a este trabajo, hay que referirse a las características generales que dan cuerpo a *small-town America*.

En *small-town America* hay motivos recurrentes que bien pueden ser arquitectónicos, como una calle principal, una alameda o bien una casa; naturales, como los árboles, jardines o riachuelos; e incluso personales como las figuras paternas y filiales de una familia, un clérigo o un dependiente de algún comercio. Cuando se contemplan al interior de una obra artística pueden tomarse simplemente como simples motivos tematólogicos que participan en la composición de un escenario. Sin embargo, estos elementos también pueden contemplarse a partir de su carga poética, o sea a través del cúmulo de ideas que sintetizan; y desde este punto de vista, las imágenes poéticas cumplen una función narrativa tanto en la literatura como en el cine. Una calle principal, un árbol o una familia representan, en *small-town America*, nociones particulares del imaginario colectivo estadounidense. Quizá estas nociones fueron heredadas de otras geografías y guardan reminiscencias de éstas; pero desde que comienzan a desarrollarse en un contexto estadounidense esas nociones absorben temas y motivos propios de ese país. Una calle principal, un árbol o una familia traen consigo esa realidad específica de la que habla Bachelard, pero se estructura, o reestructura, a partir de la relación cotidiana que se establece entre ellos y un individuo o una comunidad. Son estas relaciones las que hacen posible enriquecer una imagen, llevándola más allá de la simple representación de un objeto. Francaviglia dice al respecto: “Certain specific places come to typify a whole category of places like them, so that they can serve as convenient summary statements for an entire group, or class, of places” (1996, xxii). Por ejemplo,

para el residente de *small-town America* la calle principal representa el punto de unión con el mundo exterior, pues se enlaza con la carretera que atraviesa el pueblo. Pero no sólo es eso: este lugar también evoca el camino por donde llega el cambio (*Unforgiven*, Eastwood 1992); es donde el bien vence al mal o se establecen jerarquías, muchas veces a través de un duelo (*Silverado*, Kasdan 1985); es por donde pasan los desfiles que conmemoran fiestas nacionales o locales (*Doc Hollywood*, Caton-Jones 1992); y es también donde se establecerán los comercios mas importantes, como el banco, el *saloon*, el hotel y las tiendas de abarrotes, además de la oficina de gobierno y la comisaría (*Dogville*, Lars von Tiers, 2004). Todo esto puede estar contenido en la calle principal cuando se le considera imagen poética, independientemente de que sea un *leitmotif* en la obra donde aparezca, como es el caso de las arriba citadas, o que se trate de una obra literaria o de una cinematográfica. Al respecto de *main street*, Francaviglia comenta:

Main Street has come to symbolize the national American experience[...].The streetscape reflects what seems to be time honored traditions nurtured away from the cities; again, time (the good old days) and place (nonurban if not exactly rural America) are important components of this stereotypical image (1996, xxiv).

Debido a que *small-town America* contiene en sí, o mejor dicho, está compuesto de una gran variedad de imágenes poéticas, puede ser designado como un espacio poético.

Ahora bien, muchas de las imágenes poéticas o personajes de *small-town America* están muy relacionadas con el estudio de Joseph Campbell acerca el viaje del héroe. Muchos de los mitos, historias y perspectivas históricas, que tienen que ver con el desarrollo y construcción de los Estados Unidos, se erigen sobre este estudio en cuanto a que el héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días (¿y qué puede ser más mundano que *small-town America*?) hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva. El héroe

regresa de su misteriosa aventura con el poder de otorgar dones a sus hermanos y con la capacidad de transfigurar, y por ende de crear el mundo (cf. Campbell 1998)⁷. Francaviglia comenta sobre esto: “Although America is an urban country and has been for nearly eighty years, and despite the growth of suburbs for the last fifty years, it is specially revealing that most American heroes, presidents included, have been – and continue to be – from small-town America. President Clinton’s hometown of Hope, Arkansas, is but the latest example of this American phenomenon” (1996, xix). Muchas de las imágenes que se habrán de analizar pueden compararse con elementos que Campbell sugiere en su libro *El héroe de las mil caras*, en cuanto a la relación que éstas guardan con los habitantes o visitantes de *small-town America*. De la misma manera, muchos de los rasgos del héroe y de quienes lo rodean aparecerán en los sujetos que pueblan este espacio y que se habrán de establecer como figuras esenciales del mismo. Así pues, el libro de Campbell será también parte fundamental de este análisis.

Como se mencionó al principio, el objetivo de este trabajo es explorar cómo funciona este espacio poético en los discursos literario y cinematográfico; sin embargo, no se busca hacer un análisis que contemple todas y cada una de las imágenes poéticas que componen *small-town America*, sino sólo las que resulten pertinentes a un enfoque específico⁸. No se trata de hacer un simple reconocimiento de imágenes en los discursos mencionados, sino de contemplar cómo algunas de ellas funcionan dentro de una

⁷ La influencia de *The Hero with a Thousand Faces* en la cultura estadounidense es tal, que el formato de un guión cinematográfico está basado en lo que Campbell describe como el viaje del héroe. Por ejemplo, el *plot point* de una película se empata con lo que Campbell denomina la llamada del héroe; el primer acto de una película puede observarse como el viaje iniciático; el segundo acto como la confrontación con los diversos obstáculos que el héroe debe sortear para formarse y conformarse; mientras que el tercer acto se puede comparar con la etapa de transformación y rescate del mundo.

⁸ Es importante señalar que la clasificación empleada en este trabajo no es total ni definitiva. Se pueden agregar muchos elementos más, hacer otras clasificaciones e incluso otro orden dentro de lo que aquí se plantea. De hecho, las categorías sugeridas pueden aplicarse a literaturas de otros países tomando en cuenta las particularidades de cada uno de ellas.

atmósfera⁹ determinada y a partir de eso hacer una interpretación del papel que dicha imagen desempeña en el espacio de *small-town America*.

La atmósfera que más se ha de explorar a lo largo del trabajo es la oscuridad. La oscuridad que rodea, penetra y se vuelve parte fundamental de *small-town America* se puede observar con la que sugiere el orden platónico, la de no saber, la de lo incierto (*República*, libro VII, 514a-520d), aquella oscuridad que convoca e invoca sentimientos, estados y situaciones de miedo, misterio, hastío, encierro, ahogo, rebelión, opresión, decadencia; y que se desprende de imágenes tan simples como la del *árbol*, o bien de imágenes complejas como la de *suburbia*, adaptándose a las necesidades que cada una requiere.

Esta atmósfera reta a la perspectiva luminosa comprometida con la voluntad de mostrar la realidad *de facto*; la oscuridad cotidiana es la que irónicamente hace que las formas que les son familiares, tanto a los habitantes de *small-town America* como a sus visitantes, se confundan, así como el hecho de que sus dimensiones se vuelvan ignotas; es en ella donde los secretos se articulan; allí nace la *persona*. A través de esta oscuridad se puede observar cómo funciona la distinción que Joyce Carol Oates propuso en su artículo *Is This Gothic?* [sic], “entre ‘lo gótico’ como agregación más o menos mecánica de las tinieblas consabidas y añejos espantos, y ‘lo goticista’ como presencia del temor y de la fobia en lo cotidiano” (Fernández Porta 2003, 323). En *small-town America*, el camino encantado, el castillo y el calabozo han cedido su lugar a las imágenes de la calle principal, la casa y el sótano; así como el vampiro, el demonio y la

⁹ Debido a que este término apareciera con cierta frecuencia a lo largo de este trabajo, es necesario ofrecer una pequeña definición del mismo. De acuerdo con *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*, se entiende por atmósfera: “The mood and feeling, the intangible quality which appeals to extra-sensory as well as sensory perception, evoked by a work of art” (1998, 59). Más adelante se sugerirá cuáles son estos estados de ánimo y sentimientos que participan en la atmósfera elegida para hacer más específico este estudio.

bruja lo han hecho con la figura del padre de familia, el hijo y la hija. Estas nuevas representaciones de la oscuridad serán el punto de partida del presente trabajo.

He aquí, entonces, una rápida enumeración de los capítulos de esta tesis. El primer capítulo se enfocará en dos lugares del interior del *small-town America*; *main street* y *la casa*. En *main street*¹⁰ pueden verse los anhelos de un pueblo a través de la vida social, cultural y comercial que sucede en ella; y es el punto de enlace con el presente y el futuro del país. Al mismo tiempo oculta o distorsiona lo que sucede detrás de ella, y puede representar una trampa para un forastero que piensa que puede moverse con la misma facilidad en las profundidades de un pueblo que en la superficie.

En cuanto a *la casa* se hará una clasificación que atiende primero a algunos espacios particulares y después a tres distintas imágenes de la casa vista en conjunto. La primera imagen de los espacios particulares es *la fachada*. Ésta es como un motivo anunciatorio del orden que impera al interior de la *casa*. Una *fachada* que muestra descuido en el mantenimiento de la construcción y de los elementos naturales a su alrededor genera miedo, misterio y fascinación en quien la observa, y lo invita a adentrarse en un mundo extraño. La siguiente imagen es *el traspatio*. En éste se da un primer contacto con las fuerzas naturales del bosque o del desierto pero de una manera contenida. En este lugar, un niño genera, comparte y enfrenta los mitos, historias y leyendas sombríos de *small-town America*.

Más adelante, ya en el interior de la casa, se abordarán aquellos espacios que se caracterizan por ofrecer una dinámica íntima a quien los visita. El primero de éstos será *el sótano*. Los temas que allí se desarrollan se definen por la ubicación de este lugar, así como por sus características físicas. Es un centro de purificación de energía donde nada

¹⁰ Al igual que con el concepto de *small-town America*, se hará referencia a este concepto y el de *the wilderness* y *suburbia* por sus denominaciones en inglés, y aparecerán en cursivas, para facilitar su lectura. Por otro lado, esto se hace debido al modo en que estos conceptos se utilizan culturalmente en los Estados Unidos, como se verá oportunamente a lo largo de la tesis.

está oculto; los tubos y cables son visibles. Por eso se puede decir que el *sótano* hace referencia al renacimiento. No obstante, también representa encierro y parálisis, pues al no haber luz natural se pierde la noción del tiempo y una vez dentro de él no se puede ir más que para abajo. Permanecer en *el sótano* puede llevar a la locura.

Después se hará un salto hacia *la recámara*. Ahí se refugian hábitos, rutinas, costumbres y secretos profundos, o sea, aquellos que únicamente son conocidos en plenitud por quien habita ese espacio. *La recámara* sólo se abre a un sujeto externo cuando se genera un fuerte lazo de confianza entre éste y el habitante de la misma, y hasta entonces se comparten los miedos y fantasías que ahí se han generado.

Dentro de *la recámara* se encuentra *la ventana*; a través de ella se contempla la naturaleza del entorno, la dinámica de *small-town America*, la movilidad de sus habitantes y la parálisis a la que están condenados. La ventana alimenta añoranzas y ensoñaciones y permite la entrada a la iluminación y oscuridad que provocarán miedos y fantasías al habitante de *la recámara*. Es un escaparate que estimula anhelos pero en el que también se confrontan miedos, toda vez que lo que es conocido a la luz del día puede volverse amenazador en la oscuridad de la noche.

Ascendiendo aún más se llega hasta *el desván*. Quien entra al *desván* descubre los secretos del pasado y a través de ello se descubre a sí mismo. *El desván* evoca el ingenio humano, pues en él quedan al descubierto los materiales que ayudan a sostener la casa. En él se puede encontrar la iluminación intelectual para vislumbrar la solución a algún conflicto generado en la oscuridad del *small-town*.

Para la última imagen de esta sección hay que salir de *la casa* una vez más, pues hay que llegar al *tejado*. Éste es el lugar donde el sujeto acude para liberarse de la visión fragmentada que le ofrece *la ventana*, y para hacer conciencia de cuán estrecho es su mundo dentro de *la recámara*. Cuando el sujeto mira de frente o hacia abajo abarca el

territorio de su pueblo con la mirada, y llega más allá de los límites establecidos por el espacio urbanizado y el horizonte natural; y cuando mira hacia arriba llega a establecer una comunión con el cielo.

Después de la visita a los espacios particulares, el análisis se enfoca a *la casa* en conjunto. Con base en la perspectiva oscura se proponen tres categorías que quedan reunidas bajo el rubro de *casas sombrías*. La primera es *la casa oscura*. El matiz sombrío de esta imagen se origina en su interior por la dinámica que desarrollan sus habitantes, que muchas veces difiere de la que impera en el *small-town America* y después llega al exterior, cuando los hábitos y costumbres de quienes viven en el inmueble se manifiestan físicamente en las características del edificio. *La casa oscura* despierta el morbo y la imaginación de quienes sólo pueden conjeturar qué sucede ahí adentro, generando historias y leyendas alrededor del inmueble que muchas veces la dotan de un halo sobrenatural.

A la siguiente *casa sombría* se le ha denominado como *la casa muerta*. Esta casa nace por la decadencia física de una *casa oscura* y el abandono de sus habitantes. *La casa muerta* es como una huella o un *memento mori* al interior de *small-town America*; y se erige como un rastro misterioso del pasado. La luz que pretende iluminar la oscuridad del misterio es como la que entra a una casa abandonada a través de las ventanas rotas o de los agujeros en su estructura. Tantos haces de luz asemejan una telaraña que pareciera decirle a quien se pregunta por dicho misterio que no hay una sino distintas respuestas a éste.

Finalmente está *la cabaña*. Esta *casa* combina los contenidos temáticos de una *casa muerta* o una *casa oscura* pero se distancia de ellas en cuanto a que se encuentra segregada de todo contacto urbano al estar establecida físicamente en un espacio natural. *La cabaña*, en el presente estudio, ofrece al viajero la posibilidad de convertirse

en nadie y de reconfigurarse a través del reposo del mundo exterior. No obstante, la aparente pasividad y aislamiento que esta *casa* ofrece puede resultar peligrosa, pues el sentimiento de soledad puede acentuarse demasiado haciendo que el visitante caiga en un estado de locura. En ese sentido, *la cabaña* es semejante a una planta carnívora que atrae a su víctima gracias a su apariencia inocente.

The wilderness evoca tanto para el habitante del pueblo como para un viajero lo extraño, lo oculto y lo fantástico; y despierta temor entre quienes conviven con él. *The wilderness* representa el conflicto entre lo racional y lo irracional, lo natural y lo artificial, el control y el descontrol al interior de *small-town America*. De la misma manera que con *la casa*, es necesario detenerse a observar algunos elementos particulares de *the wilderness* con los que el habitante del *small-town America* mantiene una estrecha relación, ya que mantiene un contacto cotidiano con ellos. Estos elementos son:

El árbol, que infunde un sentido de tradición y comunión entre el espacio y el habitante de un pueblo. *El árbol* acerca al cielo a quien lo trepa: a los elementos aéreos como *la nube*, *el cielo* y *las estrellas*, ayudándolo a escapar del hastío que la dinámica del *small-town* puede generar. Pero conforme va anocheciendo, *el árbol* recupera el misterio y el temor que despierta *the wilderness* pues se transforma en una mole negra que luce amenazadora ante la vista de propios y extraños.

La montaña, que se yergue como obstáculo de la mirada y del camino del viajero. Subirla o franquearla equivale a conquistarla, a conquistar la naturaleza, pues exige de quien lo intenta esfuerzo, ingenio, voluntad y sacrificio. Una vez que *la montaña* se ha conquistado, se vuelve cómplice de la mirada, pues facilita que ésta pueda extenderse a lo largo del horizonte.

La nube, que tiene la capacidad de traer ensoñaciones inmediatas a quienes se encuentran sumidos en el hastío de *small-town America* a través de las figuras que, en apariencia, se forman en ella, aunque también es portadora de pesadillas al convertirse en una *nube negra*. La nube negra anuncia la llegada de la tormenta.

El viento, que cuando es tenue acaricia al mundo y a sus habitantes pero al enfurecer arrastra la tormenta, y con ella la oscuridad. *El viento* llega a voltear al mundo mediante el poder de su corriente y aunque a veces estos cambios traen un nuevo orden lleno de armonía y prosperidad, también llegan a traer caos, destrucción y muerte.

El cielo captura la mirada, la sostiene y la hace viajar con mucha más intensidad que *la nube*, pero cuando es gris anula todo movimiento y genera incertidumbre en quien lo contempla; al caer la noche se establece como uno de los mantos más oscuros de *the wilderness*.

Continuando con las imágenes de *small-town* aparece *suburbia*. Ésta es una imagen que combina la pasividad de un pueblo con la sofisticación de una ciudad. *Suburbia* nace con la intención de convertirse en el espacio del mañana, un espacio totalmente planificado y controlado, en donde rigen el confort y el bienestar. *Suburbia* pone el mundo entero a la disposición de sus habitantes a través de franquicias de restaurantes, de ropa, de muebles y de todo tipo accesorios internacionales convirtiéndose en un pastiche. Todo esto será reelaborado para evocar su lugar de origen, pero al mismo tiempo con un toque estadounidense con el fin de que no represente una amenaza para el confort de los habitantes de este espacio. La oscuridad al interior de *suburbia* se dosifica para mantener la apariencia de espacio utópico. Paradójicamente, esta atmósfera aséptica genera desolación, depresión y pérdida de identidad y de pertenencia en sus habitantes.

En el tercer y último capítulo, el análisis se apartará de las imágenes geográficas y se concentrará en el núcleo familiar de *small-town America*; o sea en las figuras del *padre, la madre, la hija y el hijo*. La dinámica, o dinámicas, que cada una de estas figuras desarrolla dentro del *small-town America* se habrá de clasificar con base en referencias literarias o mitológicas. Así pues, la figura del *padre* se contemplará en dos categorías: *el dios-padre-creador* y *el dios-padre-protector*. El *dios-padre-creador* es el que construye su patrimonio con sus propias manos y establece las reglas que el resto de los miembros de la familia han de seguir. Los sueños y planes de vida de esposa e hijos deben someterse a lo que este dios haya dispuesto para ellos. Sobra decir que esta figura hace referencia al Dios del Antiguo Testamento. Por otro lado, el *dios-padre-protector* es quien se dedica a velar por los intereses de quienes integran su patrimonio, mismo que podría ser el legado de un *dios-padre-creador*. Esto lo acerca al referente del Dios del Nuevo Testamento. Al igual que en el caso de este último, los métodos que ha de emplear no siempre estarán al servicio del espacio vital, moral o cultural de quienes están a su cargo.

Para la figura de *la madre* se proponen tres categorías. La primera figura, *la madre de los suspiros*, es la que acata el rol que el *dios-padre-creador* le impone en su cosmovisión. Debe cuidar el orden hogareño de este mundo, mientras su marido cuida las fuentes de sustento económico. Después está *la madre del lamento*, quien hará lo posible por mantener el bienestar y la esperanza al interior del núcleo familiar y por mantener el mundo del *dios-padre-creador* ante su ausencia involuntaria. De no hacerlo, corre el riesgo de terminar como una paria social. Finalmente aparece *la madre oscura*, quien se ha deshecho de todo sometimiento, subordinación e inferioridad ante la

figura del padre y de la familia. Es temida no sólo por quienes pertenecen al mundo del patriarca sino también por el resto de *small-town America*

En el apartado que le corresponde a *la hija* se observará cómo aunque ésta tiene una posición privilegiada en el imaginario colectivo estadounidense, se le equipara con el *freak*. La *hija* debe sobreponerse a las disposiciones del mundo patriarcal para poder desarrollar una identidad propia. No obstante, será a través de esta rebelión que, al igual que una Eva, *la hija* da origen a un nuevo orden de mundo. El análisis de la figura de la hija se abordará a partir de dos situaciones, *el rescate al mundo del padre* y *la destrucción del mundo del padre*. En el primero, a pesar de estar desencantada del *padre* y su mundo ante las fallas que encuentra en ambos, *la hija* decide recuperar lo valioso de ese orden para su reestructuración; mientras que en el segundo caso hará lo posible por terminar por completo con la visión patriarcal que impera en su mundo.

La última imagen de este trabajo es la del *hijo*. Esta figura es heredera de la que corresponde al *tema-personaje*¹¹ del visionario. Su falta de experiencia hace que los miedos a lo incierto se magnifiquen; al mismo tiempo, empero, lo hacen percibir de una manera mucho más pura, que lo habilita para rebasar la capacidad de visión de un adulto. Esta condición será el motor que lo impulse a rebelarse contra los designios paternos, quizá en principio tratando de impresionar al *dios-padre-creador* o al *dios-padre-protector*, y después tratando de liberarse de su yugo. Una vez que la liberación ocurre, viene la destrucción del mundo paterno y la oportunidad de crear uno nuevo, aunque muchas veces eso ya no le corresponde al *hijo*.

¹¹ “Bajo la cobertura de un nombre propio, un tema-personaje es una síntesis de diversos motivos y de temas valor, ordenados e interrelacionados de tal manera que dibujen un perfil narrativo que le confiera identidad al tema” (Pimentel 1993, 221).

More Songs about Buildings and Food

You Are Entering *Small-Town America*

Main street ¹

Este primer apartado es el que abre el viaje a *small-town America*; por lo mismo, la entrada se hará a través de *main street*. *Main street*, la calle principal, es el lugar donde se origina la ensoñación para el residente del pueblo, pero también un espejismo para el forastero. Es el lugar que refleja el mundo exterior y esconde el interior. En él sucede la atracción y la seducción. *Main street* puede capturar a quienes pasan por ella de manera sutil o violenta. Las obras con las que se abordará esta imagen, contemplando los conceptos mencionados, son las siguientes: la novela de Sinclair Lewis *Main Street* (1920) y las películas *U-Turn* (1997) y *Big Fish* (2003) de Oliver Stone y Tim Burton respectivamente.

Main street, la calle principal de *small-town America*, es similar a la boca de un manantial; en ella se refleja el mundo exterior y al mismo tiempo, detrás de ella, se oculta o se asoma el mundo interior. *Main street* refleja el mundo exterior ya que en ella convergen las funciones sociales, económicas, institucionales y culturales que empatan la vida del pueblo con la del resto del país. Es la manifestación visible del progreso de un pueblo. Francaviglia comenta sobre lo que *main street* simboliza:

Main Streets are, above all, creations that symbolize both individual and collective human energy, aspirations and dreams. The development of Main Street parallels and reflects the life of its town (1996, xxiv).

No obstante, la dinámica de *main street*, en su afán de mantener una similitud con el exterior, no siempre es congruente con la del interior del pueblo. Hay veces en que lo que sucede en lo profundo no tiene nada que ver con lo que sucede en la superficie y mucho menos en el exterior.

¹ *Main street* no sólo se refiere a la calle principal de un pueblo; en muchos casos es el nombre de muchas de ellas.

Las características del escenario de *main street* son similares en la mayoría del territorio estadounidense; de ahí que se pueda establecer como un rasgo casi invariable dentro del espacio poético de *small-town America*. Sinclair Lewis, a través de los ojos de Carol Milford, la protagonista de su novela *Main Street*, hace una descripción de la calle principal de Gopher Prairie, un pueblo ubicado en algún lugar no identificado del Medio Oeste. Esta descripción recopila los motivos recurrentes de *main street*, Carol observa una botica, un pequeño cine, la tienda de comestibles, las Logias, una carnicería, varios bares, el expendio de tabaco, una tienda de ropa, almacenes generales, una ferretería, un hotel, un restaurante, la bodega de papas y manteca, un taller mecánico, un gran almacén de maquinaria agrícola, una tienda de piensos, una biblioteca pública, una barbería y salón de billar, una sastrería, la oficina de correos, la oficina de reclutamiento para el ejército, las escuelas, el banco del estado, el Banco Nacional de Granjeros, y el resto es una veintena de tiendas y establecimientos semejantes (Lewis 1998, 50-52). En la trilogía de Robert Zemeckis, *Back to the Future* (1985, 1989 y 1990 respectivamente), el protagonista Marty McFly tiene la oportunidad de observar la calle principal de un pueblecito de Hill Valley en cuatro distintos momentos de su historia; 1890, 1950, 1985 y 2000. Sin contar el desarrollo técnico y tecnológico de cada una de esos momentos, los motivos recurrentes de *main street* siguen siendo los mismos. Muchas veces, esta falta de diversidad hace que un forastero no perciba la diferencia entre un pueblo y otro. La opinión de Carol Milford al respecto, durante su caminata a lo largo de la calle principal de Gopher Prairie contiene un dejo de sarcasmo: "It was a private Seeing Main Street Tour. She was within ten minutes beholding not only the heart of a place called Gopher Prairie, but ten thousand towns from Albano to San Diego" (*Main Street*, 49-50); su percepción y juicio no son para nada desproporcionados o subjetivos. La similitud que muchas de las calles principales

guardan entre sí a lo largo de Estados Unidos hacen que un forastero no se sienta interesado por lo que hay detrás de ellas, tal como sucede con Carol cuando habla del resto de los edificios que no forman parte de *main street*: "Behind them and mixed with them, [stand] the houses, meek cottages or large, comfortable, soundly uninteresting symbols of prosperity" (*Main Street*, 52). Con base en esto, un forastero puede pensar que *main street* es el único punto de interés de un pueblo y que todo lo que está atrás es aburrido e inofensivo y que, por lo mismo, puede desenvolverse en la profundidad de la misma manera como lo hace en la superficie, sólo que lo que sostiene a *main street* no es el reflejo del mundo externo sino el mundo que el pueblo ha generado en su interior, el cual está hecho para satisfacer y proteger sus propias necesidades (cf. Francaviglia 1996, xix-xx). Si un forastero pretende atravesar la superficie representada por *main street* se encontrará con una serie de obstáculos que entorpecerán ese proceso.

Hay quienes, como Carol Milford, pretenden entrar directamente en lo profundo de un pueblo pero quedan atrapados en esta superficie; hay otros que caen accidentalmente en ella y no se pueden levantar, como Bobby Cooper en la película *U-Turn* de Oliver Stone ; o quienes son lo suficientemente hábiles para entrar y salir de ella cuantas veces quieran como Edward Bloom en *Big Fish* de Tim Burton . Independientemente de la suerte que cada uno de estos personajes corre dentro de *main street*, es importante subrayar que los tres son atraídos por una idealización generada por este espacio, como se ve a continuación.

Carol Milford cursó sus estudios en el Colegio Blodgett de Mineápolis: fue ahí en donde descubrió su vocación. Quería dedicarse al servicio social para mejorar las condiciones de la provincia de su país. Su ímpetu la lleva a sobresalir en clase y a convertir su anhelo en su proyecto de vida. Bobby Cooper es un vividor en problemas. Ha salido de su lugar de origen, la comodidad de Beverly Hills, para conseguir dinero y

pagar una deuda a un mafioso quien le ha hecho una amenaza de muerte. Edward Bloom siente que su pueblo natal, Ashton, es muy pequeño para un hombre con su ambición, así que decide irse para ampliar sus horizontes y encontrar su destino. En su camino, estos tres personajes se encontrarán, cada uno, con un pueblo cuya calle principal parece brindarles una respuesta conveniente a su situación.-

Carol piensa que los pueblos a los que planea ayudar serán bellos una vez que ella llegue a ellos y colabore en su desarrollo: "[I'll] be an inspiration [...] I'll make 'em put in a village green, and darling cottages, and a quaint Main Street" (*Main Street*, 21). Por su parte, Bobby piensa que su calidad de ciudadano lo pone en ventaja por encima de cualquiera de los habitantes de Superior, Arizona, el pueblo donde está varado debido a la manguera reventada del radiador de su auto, pues como le dice a Darrell, el mecánico del pueblo: "That's the difference between you and me. That's why you're living here and I'm just passing through" (*U-Turn*, 00:07:43)². Bobby cree que puede aprovechar eso en su beneficio y no sólo pagar su deuda a la mafia, sino también sacar provecho de los lugareños que se crucen por su camino. Para Edward Bloom, en cambio, el pueblecito Spectre se presenta a sí mismo como un pequeño paraíso de paz y tranquilidad. No obstante, la impresión que cada uno de estos tres personajes se ha hecho de la naturaleza de los pueblos a los que han llegado es sólo un espejismo, un espejismo que fascina, que seduce.

Carol se siente atraída hacia Gopher Prairie por las historias de ese lugar que su entonces pretendiente, el doctor Will Kennicott, le comparte. El doctor Kennicott, un hombre en busca de esposa, y varios años más grande que Carol, logra leer los anhelos de la muchacha y es a través de ellos que la seduce. Kennicott conoce el interés de Carol por brindar asistencia social a las comunidades de provincia, así que comienza a

² En cuanto a las citas de películas se refiere, los números que aparecen después del año de lanzamiento corresponden a la hora, minuto y segundo en que aparece un diálogo o donde comienza una secuencia.

convencerla y a ilusionarla de que Gopher Prairie se beneficiaría de su presencia. En un momento determinado el doctor le muestra a la joven una foto de la calle principal del pueblo en donde aparece una mujer andrajosa con su pequeño hijo sucio y al mismo tiempo le dice: "Look at that scared baby! Needs some woman with hands like yours. Waiting for you! Just look at that baby's eyes, look how he's begging—" (*Main Street*, 34). En ese momento Carol sucumbe ante los embates del sátiro y sólo es capaz de responder: "Don't. They hurt me. Oh, it would be sweet to help him—so sweet" (*Main Street*, 34).

La seducción de Bobby se presenta en la figura de Grace McKenna, una joven mujer muy atractiva ataviada en un ligero vestido rojo, que viene caminando por la calle principal de Superior y cargando con dificultad algunos artículos que acaba de adquirir. Grace no sólo aparece como una damisela en apuros, también es la imagen de un oasis en ese desierto de fealdad que es Superior; pues la primera impresión de Bobby al ver *main street* es que el lugar es: "Just like a town, only uglier" (*U-Turn*, 00:09:05). Bobby tiene toda la prisa del mundo, pero cautivado por la figura de Grace decide ayudarla a cargar sus bultos para, tal vez, conseguir matar el tiempo de una manera menos aburrida. Cuál no sería su sorpresa cuando ve que su estrategia aparentemente ha dado resultado y la damisela en apuros lo invita a su casa.

Spectre también aparece frente a Edward Bloom como un oasis a la mitad de su accidentado viaje por un camino sinuoso. Es un pueblo conformado únicamente por una *main street* en prístinas condiciones. En palabras de Norther Winslow, el poeta del pueblo: "Everything tastes better here. Even the water is sweet. Never gets too hot, too cold, too humid" (*Big Fish*, 00:32:30). Pero lo que hace a Edward permanecer más tiempo de lo que él ha planeado no es la hospitalidad de sus habitantes ni el derroche de alegría, felicidad y comodidad que se respira, ni siquiera las acciones de Jenny, la niña

del pueblo, que hace todo lo posible por lograr que el joven viajero se quede a vivir ahí, desde robarle los zapatos hasta intentar seducirlo; lo que le atrae de Spectre es que es, como dice su alcalde: "the best kept secret in Alabama" (*Big Fish*, 00:31:33). Edward pretende descubrirlo, como lo hace saber a sus escuchas una vez que queda descalzo y de cierta manera vulnerable al suave suelo del pueblo y al duro suelo de sus alrededores: "I agreed to spend the afternoon, if only to understand the mystery of how a place could feel so strange and yet so familiar" (*Big Fish*, 00:33:44).

Tanto Carol como Bobby y Edward han sido atrapados por la aparente inocencia de *main street* y de la cual parece que ahora forman parte, pero sólo Edward permanece alejado del hechizo de su propia imagen en ese espejo. Él sabe que hay algo más allá del vacío formado por el entorno natural de Spectre que ocupa el lugar de los edificios faltos de interés a los que se refiere Carol Milford en su descripción de la calle principal de Gopher Prairie. Edward sabe que "necesitamos permanecer bastante en la superficie irisada [del manantial, o sea, de *main street*] para comprender el precio de la profundidad" (Bachelard 1993, 23), de esa profundidad que se oculta en la oscuridad tras la máscara de *main street*, ya que es de esa profundidad de donde la superficie obtiene su esencia.

Por otro lado, para quien observa desde las profundidades del manantial, la superficie impide contemplar con claridad las imágenes exteriores y esto dificulta la percepción del elemento que se asoma desde afuera. La llegada de un extranjero interrumpe la pasividad del pueblo; diría Bachelard: "El cristal de las fuentes, un gesto turba las imágenes, un reposo las restituye" (1993, 45). El habitante del pueblo saldrá de su rutina para descubrir la naturaleza del recién llegado y cómo es que éste se puede adaptar a la dinámica del pueblo. El forastero representa el mundo exterior, el cambio y el movimiento. Por eso es que el habitante de *small-town America* puede llegar a

concebirlo como una fuente de conocimiento y de energía, la cual debe absorber para mantener vivo al pueblo, pero una vez que eso suceda, el habitante del pueblo debe restaurar la tranquilidad que caracteriza al *small town*, al manantial. *Main street* se convierte así en un punto de convergencia para las ensoñaciones del propio y del extraño (Francaviglia 1996, xxii).

Will Kennicott forma parte de los motivos recurrentes que componen el espacio de *main street* de Gopher Prairie. Es el médico del pueblo; su educación rebasa la que la mayoría de sus paisanos tienen y de esta manera se vuelve un enlace entre el manantial y el mundo exterior, y lo lleva a convertirse en una pieza fundamental en la vida del pueblo. Will está consciente de su posición y no piensa abandonarla: "I feel I've got something to say about running Gopher Prairie, but you take it in a big city of two-three hundred thousand, and I'm just one flea on the dog's back" (*Main Street*, 29). Su posición no sólo le brinda comodidad sino también fama y fortuna; sin embargo, todo ello no alcanza a cubrir la soledad a la que su condición lo ha orillado. Como representante de la superficie que quiere mantener su paz interior y no puede perder el lugar que la apariencia le otorga, debe buscar la compañía que le sirva para ese propósito. Carol Milford, una muchacha citadina, graduada de la universidad, bibliotecaria y con toda la intención de trabajar en provincia, es la indicada para ello. Partiendo de esta percepción, Will comenzará a tejer una telaraña capaz de seducir a la muchacha, haciéndole pensar que ambos se necesitan, como se puede leer en el siguiente diálogo:

[Carol]: "It seems to me that a doctor could transform a whole community, if he wanted to—if he saw it. He's usually the one man in the neighborhood who has any scientific training, isn't he?"

[Will]: "Yes, that's so, but I guess most of us get rusty. We land in a rut of obstetrics and typhoid and busted legs. What we need is women like you to jump on us. It'd be you that would transform the town" (*Main Street*, 30).

En realidad a Kennicott no le importan las ambiciones de la muchacha. Él sólo busca

alimentarse del espíritu, la juventud y la apariencia de Carol, convirtiéndola en un ama de casa instruida y productiva, en un trofeo.

En el caso de *U-turn*, cada uno de los habitantes de Superior presentes en *main street* con los que Bobby Cooper interactúa ve en él un instrumento para realizar sus aspiraciones de manera consciente o inconsciente. En el proceso, como si fueran una especie de vampiros, consumen su espíritu, su mente y su físico hasta matarlo. Bobby queda atrapado en la superficie del manantial que representa Superior debido a una serie de sucesos desafortunados que se genera por el azar y la ignorancia de los habitantes del pueblo. Darrell, el mecánico del pueblo, se aprovecha del joven viajero con el precio del servicio debido a que el taller más próximo está a 50 millas del lugar y en Superior no hay nadie más que arregle autos. "Ok, I'm stuck here. You happy?" (*U-Turn*, 00:06:41), le dice Bobby al mecánico, resignándose, sin darse cuenta de que ha quedado atrapado, ni de que el mismo Darrell funge como guardián del umbral e impide su salida. Sin embargo, es el asalto que sufre en la tienda de abarrotes de Jamilla lo que marca su destino trágico, pues no sólo perderá sus valores personales sino también el dinero que debía pagar a sus acreedores, haciendo más desesperada su situación. La apariencia de chico de ciudad es lo que convierte a Bobby en un blanco atractivo para los asaltantes, y también será la que lo haga víctima de personajes tan intrascendentes como Toby y su novia Jenny. Ella quedará prendada de la imagen del viajero y le coqueteará, y aunque Bobby muestre poco interés, se ganará las amenazas de Toby de liarse a golpes. Ambos lo acecharán el resto del día hasta que el novio celoso cumpla su objetivo; y aunque pierda en la lucha, gana en cuanto a que Jenny y él se reafirman como individuos. Después de esto, a Bobby le queda claro que la imbecilidad en el pueblo es tal que pareciera que se encuentra rodeado de muertos vivos: "Is everybody in this town on drugs?" (*U-Turn*, 00:38:51), se pregunta desconcertado, pero para ese entonces su

fuerza vital está casi agotada, debido a las situaciones a las que ha sido sometido por todos aquéllos que se han cruzado en su camino. Ello lo lleva a caer en las garras de los McKenna, Jake y Grace, los habitantes más peligrosos del pueblo. Bobby se verá obligado a acceder a sus intereses y deseos en un último intento por salir del pueblo. Nuevamente es su imagen la que atrae a sus victimarios. Jake, el inversionista en bienes raíces, el hombre más rico del pueblo, quien ha adornado *main street* con su nombre en anuncios espectaculares, como marcando su territorio, le ofrece a Bobby una suma de dinero por asesinar a su esposa adúltera y saciar una perversión más que una venganza. Él ve en Bobby el instrumento perfecto para llevar a cabo su oscuro deseo y al mismo tiempo restablecer su imagen ante el resto de los habitantes de Superior. Sin embargo, Grace McKenna, la sensual esposa, le hará una contraoferta al forastero, que no sólo es mucho más alta en cuanto a valor monetario se refiere, sino que también la incluye a ella. Y no es que a Grace le interese una relación sentimental con Bobby: su estatus de viajero lo convierte, ante sus ojos, en un vehículo para escapar de Superior.

Aunque los modos de Spectre, el pueblo protagonista de *Big Fish*, sean mucho más sutiles que los de Gopher Prairie y los de Superior, su percepción del forastero no difiere mucho de las manifestadas por los habitantes de las ficciones de Lewis y Stone. Spectre es un pueblo que gusta de guardar las apariencias, pues esa es su esencia y lo anuncia desde su nombre³. El pueblo sólo cuenta con *main street* como espacio urbanizado; es sólo una superficie, carece de profundidad. Nada le da sentido a Spectre más que su apariencia de pueblo feliz y exitoso; ¿y qué puede funcionar mejor para

³ El diccionario de María Moliner define: “(del lat. «spectrum») 1. m. Figura irreal, generalmente horrible, que alguien ve en su imaginación, a veces como si fuera real. Aparición, fantasma, visión”; pero el caso de Edward Bloom se emparenta más con el punto de vista de Derrida. Derrida estaría pensando en el espectro como lo que nos obliga a reconocer una herencia (la presencia o ausencia de un padre), y en ella, al mismo tiempo, de nuestro porvenir. Tomando en cuenta lo que dice Francaviglia de *main street* en cuanto a que “although Main Street symbolized progress to [Henry] Howe’s generation, to us it now symbolizes the past and perhaps the alleged sanctity and security that were part of earlier, slower times” (1996, xviii), Edward llega a un espacio que él mismo podría haber idealizado como la utopía de los Estados Unidos.

mantener esta imagen que un joven forastero de gran renombre, Edward Bloom, "the first son of Ashton"? Debido a la naturaleza superficial del pueblo, a nadie le interesa cómo fue que Edward llegó a ser quien es, ni que sea un muchacho talentoso con un gran porvenir, pues como le hace saber el alcalde: "You're here now and that's what matters" (*Big Fish*, 00:31:26). La superficialidad de Spectre deshace todos los anhelos y preocupaciones de sus habitantes. Los transforma en seres unidimensionales incapaces de romper con la dinámica establecida por el pueblo, tal como sucede con el otrora paisano de Edward, el poeta Norther Winslow. Debido a una aparente pero abrumadora felicidad, Winslow ha sido incapaz de volver a crear: "I've been working on this poem for 12 years" (*Big Fish*, 00:33:52), le comenta a Edward en una plática privada. El hecho no parece molestarle demasiado a Winslow, pues sabe que Spectre continuará reconociéndolo como un gran artista renombrado, ya que su profesión y fama alimentan de gloria al pueblo. Lo mismo se espera del joven Bloom, pero sobre todo de su popularidad; por ello la hija mayor del alcalde le hace saber lo siguiente: "Jenny [su hermana menor] thinks you're quite a catch. We all do" (*Big Fish*, 00:37:45).

El encuentro del mundo exterior con la superficie del mundo profundo traerá cambios en las dos entidades. Para Carol Milford, Bobby Cooper y Edward Bloom el encuentro con *main street* los hará conscientes de su propia imagen, de su fortaleza y su debilidad, de su identidad. Para el mundo profundo, el contacto con un cuerpo ajeno genera movimiento que lo hará reconfigurarse y evitar descomponerse⁴.

No obstante, Carol, Bobby y Edward se pierden ante el destello de la idealización que se presenta en su reflejo sobre la superficie del manantial que representa *main street*; la caída que sufren al enfrentarse con la realidad que esconde *main street* es implacable. En el caso de Carol, la representación de su sueño sólo era

⁴ Regresando a la figura del manantial, cuando el agua permanece inmóvil se pudre, se vuelve mortal como sucede en el poema de Coleridge "The Rime of the Ancient Mariner" (120-130).

excepcional ante los ojos de Kennicott (c.f. *Main Street*, 42). El narrador describe lo que Carol siente la primera vez que observa la calle principal: "She stood at the corner of Main Street and Washington Avenue and despaired" (*Main Street*, 48); Carol ha caído en una jaula de hastío y apatía, de la que tardará mucho tiempo en liberarse y luego atravesará por un proceso que eliminará sus sueños de inocencia al adaptarse a su nuevo hogar. Las cosas no serán tan distintas para Kennicott y el resto de los habitantes de Gopher Prairie. Carol representa el cambio inevitable de modos y costumbres arcaicos que deben llevarse a cabo para garantizar la supervivencia de la comunidad. Para Bobby la única manera de escapar de la superficie empantanada de *main street* será zambullirse por un momento en las profundidades del manantial, en esos edificios aburridos, como les llama Carol; al hacerlo, se da cuenta de manera brutal y violenta de que la oscuridad que yace detrás de ella, tal y como se lo dice el nombre del pueblo, es superior a su ingenio y al de todo aquél que trate de salir de Superior o de cambiar su configuración. Edward será el único que evite un destino trágico ya que, a diferencia de Carol y Bobby, él no mete la cabeza al agua. Spectre se le presenta encarnado en la figura romántica de la mujer espectral, que jamás muestra su rostro, a la mitad del bosque; en su caso, a la mitad de un riachuelo (*Big Fish*, 00:34:49). En un intento por salvar a la misteriosa mujer, aparentemente indefensa, de una serpiente acuática, el joven Bloom se lanzará al agua. Tan pronto atrape a la serpiente la mujer huirá y Edward se dará cuenta de que todo ha sido una ilusión. Al salir del agua, notará que sus piernas están cubiertas de sanguijuelas; de haber sumergido la cabeza, probablemente estos bichos también se hubieran prendido de ella. Edward permanece el tiempo suficiente en el pueblo para darse cuenta de que la inmovilidad de sus habitantes se hubiera alimentado de sus sueños, haciéndolo incapaz de realizarse como Gran Pez; él pertenece a las aguas corrientes de un río. Spectre se alimenta del soñador ingenuo para seguir brillando y

mantener su apariencia perfecta. Es por eso que Norther Winslow se vuelve incapaz de crear; al estar atrapado dentro de la obra de arte perfecta ya no hay necesidad de crear ni de soñar. Edward se rehusa a permanecer ahí ya que quedaría paralizado. Sobre el movimiento Bachelard sugiere:

La movilidad verdadera, ese movilismo en sí que es el movilismo *imaginado*, no se suscita con la descripción de lo real, aunque sea la descripción de un devenir de lo real. El auténtico viaje de la imaginación es el viaje al país de lo imaginario, al dominio mismo de éste (1997, 13).

Sin embargo, el triunfo de Edward representa la derrota del pueblo. Al abandonar Spectre, Edward lo condena a la inmovilidad perpetua. El baile se termina y las sonrisas de sus habitantes también, el encanto desaparece. Pero el joven Bloom regresará para cumplir la promesa que le hizo a la pequeña Jenny antes de irse, aunque, por supuesto, Spectre ya no será el mismo. La apariencia de la superficie no se sostiene ante el viajero que regresa una y otra vez, aquel que ya entiende la naturaleza del reflejo en la superficie y de la profundidad del manantial. Por su parte, los habitantes del pueblo tampoco pueden hacer que su cotidianidad gire en torno a la bidimensionalidad de *main street* sin correr el riesgo de que su espacio urbanizado se transforme en un fantasma lleno de edificios aburridos y de muertos vivos.

Main street es una imagen fundamental en el espacio poético de *small-town America* en tanto que es física y conceptualmente la puerta de entrada a este contexto; *main street* es la manifestación concreta de la salud de un poblado, así como de los valores y conceptos culturales sobre los que se erige Estados Unidos (cf. Francaviglia 192). Es a partir de *main street* que el concepto de *suburbia* se desarrolla, como se verá más adelante; sin embargo, necesita del sustento del volumen que le otorgan los edificios que están detrás de ella y que, de alguna manera, la sostienen. El más importante de ellos es el que a continuación se explorará: *la casa*.

Around the Corner.

La Casa

Al internarse en *small-town America*, uno se topa con la siguiente imagen que se habrá de analizar, *la casa*. *La casa* le brinda una tercera dimensión al pueblo que la alberga: lo dota de una profundidad de la cual carece cuando sólo se apoya en la imagen establecida por *main street*. El espacio de *la casa* está conformado por sus interiores, exteriores y por la imagen que como unidad se desprende de ella. Sobre *la casa* Bachelard escribe: “La casa alberga el ensueño, la casa protege al soñador, la casa nos permite soñar en paz” (Bachelard, 2003, 36); pero al mismo tiempo, *la casa* es un espacio de nostalgia, un encierro para el soñador y puede convertir los sueños en pesadillas. Una casa habitada o una deshabitada provocan respuestas distintas en el habitante de *small-town America*. Penetrar el espacio de *la casa* permite contemplar la personalidad de quienes la habitan y habitan el pueblo que la contiene desde una perspectiva más íntima. “Porque la casa es nuestro rincón del mundo [...] es realmente un cosmos” (Bachelard, 2003, 34). Y ese cosmos está establecido con base en los rasgos de la personalidad de cada habitante o de cada individuo externo que tenga una relación cotidiana con ella.

Welcome!

La casa debe contemplarse no sólo en su totalidad, sino también en sus partes. Cada una de éstas, como el sótano, el desván o la fachada representa nociones particulares en *small-town-America*. Al abrir una casa se abre un texto que está esperando a ser interpretado por quien la observa, pues dentro de *la casa* se hallan las pruebas de los secretos y los secretos mismos. Por ello es importante considerar lo que dice Bachelard sobre el espacio interior de *la casa*:

Para un estudio fenomenológico de los valores del espacio interior, la casa es, sin duda alguna, un ser privilegiado, siempre y cuando se considere la casa a la vez en su unidad y en su complejidad, tratando de integrar todos sus valores particulares en un valor fundamental. La casa nos brindará a un tiempo imágenes dispersas y un cuerpo de imágenes (2003, 33).

No sólo hay que contemplar los espacios físicos que dan cuerpo a la *casa*, también se debe observar las nociones que ahí convergen. Y es que *la casa* cuenta con su propio infierno, purgatorio, tierra y paraíso. El orden de los mismos queda establecido, en principio, por una influencia cristiana tomando en cuenta lo que Bachelard sugiere: “La casa es imaginada como un ser vertical. Se eleva [y esta] verticalidad es asegurada por la polaridad del sótano y de la guardilla [sic, el traductor se refiere al desván]” (2003, 48);” En este sentido, las recámaras guardan una cercanía aparente con los terrenos paradisiacos; o bien las covachas se establecen, también en apariencia, como lugares infernales. Sin embargo, *la casa* establece su propia cosmovisión y se aleja de ese orden de elevación primigenio; los valores y temas relacionados con los espacios intermedios o superiores mantienen un orden distinto en donde se percibe ese espíritu aspiracional, ese “llegar a la cima” del *American way of life*. La visita que en este análisis se hará a *la casa* contempla aquellos espacios que se caracterizan por reflejar la personalidad de quien la habita, pero sobre todo aquellos que suelen ser los más íntimos, los que esconden secretos, sueños o pesadillas.

La Fachada

La fachada es el espacio que recibe al habitante de *la casa*, al visitante o al que va de paso. La función de ésta va muy ligada a la de *main street*, atrae y seduce; pero es importante recordar que *la fachada* que compete a esta visita es aquella que evoca lo sombrío, o sea la que establece con quien la observa una especie de fascinación mórbida. *La fachada* rompe con la armonía que establecen el resto de las fachadas de la comunidad; el descuido de los elementos naturales que forman parte de ella no son

accidentales; *la fachada* plantea un misterio al sujeto ajeno a la casa a la que ésta pertenece. Para hacer la aproximación al frente de *la casa* se emplearán la novela de Harper Lee, *To Kill a Mocking Bird* (1960), y el cuento de H.P. Lovecraft, “The Shunned House” (1928).

Por lo general, *la fachada* tiene un jardín frontal, un pórtico, la entrada principal a *la casa*, un columpio doble o una banca para tomar el sol y un sistema de iluminación nocturna. Se puede observar un paralelo entre *la fachada* y *main street*, ya que es la imagen que muestra a los demás quien la habita, a los vecinos o a los forasteros; su apariencia puede cautivar y despertar fascinación a quien pasa frente a ella. No obstante, el decorado de *la fachada* define una identidad individual y no colectiva. *La fachada* funciona como un motivo anunciatorio del orden y la situación que rigen al interior de *la casa* así como de la personalidad de quien o quienes la habitan.

Los elementos naturales inscritos en *la fachada* no son accidentales, participan del anuncio que se hace del interior de la casa; y a veces irrumpen en el camino llano y obligan al caminante a alterar su paso, como señala Scout Finch, la niña protagonista y narradora de la novela *To Kill a Mockingbird* de Harper Lee: “Two live oaks stood at the edge of the Radley lot; their roots reached out into the side-road and made it bumpy” (*To Kill*, 40)⁵. Estos robles pueden considerarse como la puerta a un mundo en donde el tiempo y el espacio son distintos de los establecidos en el resto del pueblo. Por ello en algunas ocasiones un letrero sobre la fachada advierte que quien entre a ese espacio lo hace bajo su propio riesgo.

Aunque en un principio *la fachada* de una casa sombría mantenga a raya o aleje a los curiosos con estos recursos --como describe el narrador del cuento de H.P.

⁵ Para futuras referencias cuando los títulos de, cuentos, novelas o películas sean largos y se repitan varias veces, serán identificados con una sola palabra seguida de la paginación minuto correspondiente. . Por ejemplo, *To Kill a Mockingbird* será identificada como *To Kill*.

Lovecraft “The Shunned House”: “We boys used to overrun the place, and I can still recall my youthful terror not only at the morbid strangeness of the sinister vegetation, but at the eldritch atmosphere and odor of the dilapidated house” (“Shunned”, 191)—al mismo tiempo supone una llamada a la aventura desde el punto de vista de Campbell en *El héroe de los mil rostros*⁶. El sujeto que contempla desde fuera busca resolver el misterio que yace detrás de *la fachada de la casa* y en ese proceso descubrirse a sí mismo; en este sentido, *la fachada* es también un símil de lo que Campbell llama *el primer umbral*.⁷ Lo que se anuncia como una ruptura en la dinámica de la comunidad es una ruptura del *hastío* que un sujeto puede sentir al pertenecer a ésta; *la fachada*, como ningún otro lugar del pueblo, ofrece ciertas emociones a partir de las cuales se erigen las ensoñaciones.

El Traspatio

Ahora se dará un rodeo a *la casa* para poder contemplar *el traspatio*. Este lugar muchas veces se presenta como un lugar en donde no hay apariencias ya que es un espacio privado, incluso íntimo; pareciera que en él prevalece el caos. Es un lugar en donde el habitante de *la casa*, y ultimadamente de *small-town America*, tiene su primer contacto con lo extraño y, muchas veces, con lo amenazador que representan los espacios no urbanizados, los naturales. En *el traspatio* los niños generan las leyendas y mitos macabros que formarán parte del imaginario colectivo de su poblado e incluso de *small-town America*. Para la parte posterior de *la casa*, se observarán las cintas *The Sandlot* (1993) de David Michel Evans; y *E.T* (1982) de Steven Spielberg.

⁶ “La llamada de la aventura” significa que el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de la sociedad a una zona desconocida. Esta fatal región de tesoro y peligro puede ser representada en varias formas: como una tierra distante, un bosque, un reino subterráneo, o bajo las aguas, en el cielo, una isla secreta, la áspera cresta de una montaña; pero siempre es un lugar de fluidos extraños y seres polimorfos, tormentos inimaginables, hechos sobrehumanos y deleites imposibles (Campbell 1998, 60).

⁷ “Detrás de ellos está la oscuridad, lo desconocido y el peligro [...]. La persona común está no sólo contenta sino orgullosa de permanecer dentro de los límites indicados y las creencias populares que constituyen la razón de temer tanto el primer paso dentro de lo inexplorado” (Campbell 1998, 77).

El traspatio es un espacio exterior pero, a diferencia de *la fachada*, es privado; en él prevalece una especie de caos: hay tendederos, juguetes tirados, herramientas fuera de su lugar y sillas para asolearse, entre otras cosas. En *el traspatio* predomina una penumbra en la cual los habitantes de *la casa* actúan con mayor libertad. Y es que ahí se establece un contacto con el mundo natural; es un espacio silvestre pero controlado en donde se puede reposar sobre el pasto y observar las estrellas sin temor a ser juzgado; por lo general, una valla de madera protege al habitante de la casa de la mirada de los curiosos. Para los infantes *el traspatio* sirve como primer contacto con el exterior, con las fuerzas naturales del bosque o del desierto. En él se construye la *casa del árbol*, lugar donde al pasar la noche, muchas veces, el niño enfrentará las sombras que generan esas fuerzas o bien donde nacen y se comparten los mitos macabros que azotan la parte del universo de *small-town America* que les corresponde. Así ocurre en la película de David Michel Evans, *The Sandlot*; donde un grupo de amigos que se reúne con frecuencia en su casa del árbol para convivir decide contarle al chico nuevo “The Legend of the Beast” (*The Sandlot*, 00:29:00): la historia del perro que los ha asustado durante años, matizada con tintes fantásticos.

El encuentro con lo natural que se genera en *el traspatio* es un encuentro con el otro, con lo extraño, que puede causar temor pero al mismo tiempo alimentar los sueños. Es en un estado de somnolencia nocturna en *el traspatio* que Elliot, protagonista de la película *E.T.*, de Steven Spielberg, tiene la revelación de la presencia del alienígena y debe confrontarla (*E.T.*, 00:20:00). *El traspatio* es un símil del límite del espacio urbano de *small-town America* al ser el límite del espacio doméstico. Lo que se halla en el exterior es lo desconocido.

El Sótano

Dejando atrás, por ahora, los espacios abiertos de *la casa*, la visita continuará de abajo hacia arriba comenzando con *el sótano*. En este sitio impera una atmósfera subterránea, orgánica y terrosa; y por supuesto, impera la oscuridad. *El sótano* implica un descenso; puede establecer un contacto con el pasado; o bien, un renacimiento. En él se convive con los cimientos y las entrañas de *la casa*; de ahí sale la energía que la dota de vida aunque, paradójicamente, se trata de un lugar sucio y propenso a la descomposición. La atmósfera oscura del *sótano* hace parecer como si el tiempo se hubiera detenido; pasar mucho tiempo dentro de él puede llevar a la locura. En esta sección se considerarán la película de Allan Moyle, *Pump up The Volume* (1990); y la novela *The Virgin Suicides* (1990) de Jeffrey Eugenides.

El sótano es uno de los dos espacios interiores de *la casa* donde impera la oscuridad, no sólo en el nivel material sino en el poético. Los temas que allí se desarrollan se definen por su ubicación, así como por sus características físicas. *El sótano* representa un misterio desde la puerta que da acceso a su interior. Una vez que la puerta se abre, el sujeto tiene enfrente una escalera descendente, pero lo que se percibe más allá del primer escalón es la oscuridad que impera en este espacio, lo cual lleva al sujeto a especular sobre lo que se encuentra ahí dentro. Bachelard comenta al respecto: “La escalera que va al sótano *baja* siempre. Es el descenso lo que se conserva en los recuerdos, el descenso lo que caracteriza su onirismo” (2002, 56). En la película de Allan Moyle, *Pump up The Volume* (1990), Mark, un adolescente recién llegado al pueblo de Paradise Hills, Arizona, víctima del hastío del confort generado por la década de los ochenta y la política de Reagan, encuentra en el sótano de la casa de sus padres el espacio ideal para establecer una radiodifusora pirata.

Mark entra en *el sótano* buscando un espacio que lo mantenga aislado de la

dinámica familiar, del hastío social y de la segregación que sufre en su escuela. *El sótano* se convierte en un lugar en donde puede mantener contacto con su pasado: “My dumb dad got me this shortwave radio set so I could just speak to my friends back east” (*Pump*, 00:41:20); pero más importante, es ahí en donde consigue hacer realidad el anhelo del típico adolescente estadounidense: ser popular. Gracias a esa radio Mark se convierte en el individuo más popular del pueblo.

El sótano implica renacimiento. Es bajo tierra donde yacen los restos y es a partir de éstos que se genera nuevamente la vida. Este espacio es similar al concepto del *ventre de la ballena* de Campbell en donde “en vez de ir hacia fuera, de atravesar los confines del mundo visible, el héroe va hacia adentro, para renacer” (1998, 89). Cada vez que el personaje desciende a ese lugar mata su identidad, deja de ser Mark Hunter, estudiante de preparatoria, y renace como el enigmático locutor Hard Harry. Sin darse cuenta, Mark produce una actitud crítica en sus jóvenes radioescuchas y los lleva a cuestionar el entorno cultural establecido en los Estados Unidos, primero en una forma pasiva y posteriormente activa. Mark es capaz de hacer esto gracias a la clandestinidad que le ofrece el espacio subterráneo, el *underground*⁸. Bachelard comenta al respecto de quien habita este espacio: “En cuanto al sótano, el habitante apasionado lo cava, lo cava más, hace atractiva su profundidad. El hecho no basta, el ensueño trabaja. Del lado de la tierra cavada, los sueños no tienen límite” (2003, 49). A partir de esta radio pirata Mark rompe el hastío que lo rodea, pero cuando comienza a recibir cartas de admiración de sus escuchas no sólo rompe su sentimiento de soledad, sino que comienza a alimentar sus ensoñaciones con la energía que estos mensajes le transmiten. Mark se siente sublimado en este espacio de la misma manera en que el narrador de la novela de Jeffrey Eugenides, *The Virgin Suicides* (1990), cuenta qué sentía con sus amigos cuando

⁸ Las acciones de Mark como locutor pirata en el *sótano* también pueden verse como una analogía de la escena subterránea (*underground* en su término en inglés) de la cultura *pop*.

fantaseaban sobre sus vecinas, las muchachas Lisbon:

In the Kriegers' basement, we lay on a strip of leftover carpeting and dreamed of all the ways we could soothe the Lisbon girls. Some of us wanted to lie down in the grass with them, or play the guitar and sing them songs. Paul Baldino wanted to take them to Metro Beach so they could all get a tan. Chase Buell, more and more under the sway of his father the Christian Scientist, said only that the girls needed "help not of this world" (*Virgin*, 53).

Tanto para estos chicos, como para Mark, la realidad alternativa que se establece en este espacio los hace sentir vivos al procurarles un acercamiento a sus fantasías.

Al igual que una raíz con una planta, es a partir del *sótano* de donde se erige una *casa*. En él están las bases sobre las cuales se sostiene el edificio, pero además, es allí donde se encuentra el mecanismo que la mantiene viva. Ahí están sus entrañas, los sistemas, como los de calefacción y electrificación, que nutren *la casa*. Es un centro de purificación de energía donde nada está oculto; los tubos y cables son visibles. En su papel de Hard Harry, Mark se vuelve parte del *sótano* y de su proceso de muerte y renacimiento: "I am everywhere. I am inside each and every single one of you. Just look in and I will be there waving out at you, naked, wearing only a cock ring" (*Pump*, 01:12:16). Harry es un fantasma que recorre el pueblo y se dirige a éste de manera directa, con la verdad desnuda; descubriendo lo oculto para el resto del pueblo; y por eso todos en Paradise Hills quieren asirlo, ya sea porque es el portador de una solución o de un problema. Esto remite al paso del héroe por el *vientre de la ballena* de acuerdo con Campbell: "Y allí nace el poder de salvar, porque el haber pasado [por el vientre, o sea, por las entrañas de la ballena] y el haber retornado demuestra que, a través de todos los antagonismos fenoménicos, lo Increado-Imperecedero permanece y ya no hay nada que temer" (1998, 90).

Ahora bien, aunque *el sótano* es el espacio de donde la energía que mantiene viva a *la casa* emana, al ser éste en donde sus fluidos corren y se reciclan, es un sitio sucio y propenso a la descomposición. Quien permanece mucho tiempo en él puede caer

enfermo física y mentalmente. *El sótano* es un símil del ataúd (cf. Campbell 1998, 90).

Los cuerpos que ahí se hallan se descomponen como el sótano en “The Shunned House”:

It was plainly unhealthy, perhaps because of the dampness and fungous growth in the cellar, the general sickish smell, the draughts of the hallways, or the quality of the well and pump water. These things were bad enough, and these were all that gained belief among the persons whom I know (“Shunned”, 190).

En *Pump Up The Volume*, Mark sabe que quien permanece ocioso en ese mundo subterráneo, presa de sus propias ensoñaciones, participará de este proceso de putrefacción tal como lo describe Lovecraft. En una de sus transmisiones, Mark cuenta: “My parents are always talking about the system...and the sixties and how cool it was. Well, look at where the sixties got them, huh?” (*Pump*, 00:17:35). Con esta declaración Mark hace una crítica al espíritu contestatario de los jóvenes en los años sesenta, quienes a través de movimientos sociales y artísticos subterráneos confrontaban el discurso del *American way of life*. Este movimiento subterráneo puede contemplarse como una analogía del *sótano*. Mark sostiene que sus padres, como miembros de esa generación, cayeron presa de sus propias ensoñaciones y se volvieron parte del sistema que confrontaban, o sea, se pudrieron. Mark intuye que también puede llegar a ser víctima del ambiente que impera dentro del *sótano*. Mantener vivo a Hard Harry implica para Mark Hunter permanecer dentro del ataúd, lo que a la postre lo llevaría a pudrirse.

Debido a que en *el sótano* las tinieblas subsisten noche y día, se puede decir que el tiempo deja de existir y todo se vuelve un mismo momento. Bachelard sugiere que bajo esas condiciones “la *racionalización* es menos rápida y menos clara; no es nunca definitiva” (2003, 50). La carencia de luz natural en *el sótano* lleva al sujeto a iluminarlo con luz artificial o con la luz de sus ensoñaciones, y los misterios o fantasías ahí arraigados pueden cobrar mayores proporciones. Mark queda embriagado por esta

situación y persiste en su empresa, aunque enfrenta situaciones que se establecen como motivos anunciatorios de un final trágico: “You have parents and teachers telling you what to do. You have movies, magazines and TV telling you what to do but you know what you have to do” (*Pump*, 00:43:25). Debido a que el único movimiento que se percibe dentro del *sótano* es de las sombras nacidas de la luz artificial, la mirada pierde perspectiva, como le sucede al joven locutor: “This is great. He’s making it worse” (*Pump*, 00:43:59), susurra un presentador de noticias por televisión ante un arranque de Mark. Bachelard comenta: “El sótano es entonces locura enterrada, drama emparedado” (2003, 51); permanecer en el *sótano* es hacerse uno con la locura. Mark advierte que ha perdido la perspectiva de sus acciones. Sabe que si permanece más tiempo en el *sótano* corre el riesgo de terminar como sus padres o de perder la razón. Es por eso que decide sacar a Hard Harry del *sótano*, aunque ello implique la muerte de su alter ego, pues una vez en la superficie, bajo la luz y ante la mirada de todos, el secreto que guardaba el *sótano*, el subterráneo, se desvanece.

El *sótano* es un lugar limitado, aunque sea un lugar para el renacimiento. Bachelard apunta: “Los muros son paredes enterradas, paredes con un solo lado, muros que tienen toda la tierra tras de ellos. Y el drama crece y el miedo se exagera” (Bachelard 2003, 51). Aunque un sujeto pueda sentirse protegido y en paz, también puede encontrar límites para desarrollar acciones y perder contacto con la realidad debido a la naturaleza oscura, sucia y estrecha de ese lugar.

La Recámara

Para llegar al siguiente espacio íntimo se debe hacer un salto que termine en *la recámara*⁹, el más personal de todos los espacios que componen *la casa*. Éste es un

⁹ Se pasará por alto la planta baja en donde se encuentran el recibidor, el comedor y la cocina ya que en estos espacios por lo general ocurren dinámicas de contacto social.

santuario, un refugio; constituye un universo personal de acceso restringido. Para su análisis se han tomado en cuenta las películas *Poltergeist* de Tobe Hooper (1982) y *The Dangerous Adventures of the Altar Boys* de Peter Care (2004); las novelas *Psycho* de Robert Bloch (1959) y *The Virgin Suicides* de Jeffrey Eugenides; y el relato de H.P. Lovecraft “The Dreams in the Witch House” (1933).

La recámara es un santuario, un refugio ubicado en un nivel superior dentro de *la casa*. Quien habita *la recámara* se encuentra consigo mismo, ya que construye en ella un universo personal. En este albergue se refugian hábitos, rutinas, costumbres y secretos profundos, o sea, los que únicamente son conocidos en plenitud por quien habita ese espacio. Asomarse a él es asomarse al interior de quien lo habita (cf. Bachelard 2002). Lila Crane en *Psycho* de Robert Bloch contempla cómo Norman Bates mantiene el recuerdo de su madre (y ultimadamente su personalidad) conservando la decoración que la anciana dispuso en su habitación:

Lila wasn't quite prepared to step boldly into another era: and yet she found herself there, back in the world as it had been long before she was born.

For the decor of this room had been outmoded many years before Bates' mother died. It was a room such as she thought had not existed for the past fifty years (*Psycho*, 202).

No es fácil para un extraño acceder al espacio de *la recámara*; la entrada está restringida por el habitante mismo de este espacio o bien por agentes de autoridad superior de *la casa* como son padres, esposos y hermanos mayores, entre otros, que funcionan como los *guardianes del umbral* de Campbell¹⁰. En *Poltergeist*, Marty, uno de los investigadores de lo paranormal, es reprendido por las entidades sobrenaturales por irrumpir en el cuarto de los niños: “I was just about to check the kid's bedroom when—I don't know. Something took a bite out of me.” (*Poltergeist*, 00:52:50)¹¹.

¹⁰ “Tales custodios protegen al mundo en las cuatro direcciones, también de arriba abajo, irguiéndose en los límites de la esfera actual del héroe, u horizonte vital” (1998, 77).

¹¹ Para futuras referencias esta película será identificada como *Poltergeist*, seguida del minuto correspondiente.

El espacio de *la recámara* se abre sólo cuando se genera un fuerte lazo de confianza entre el habitante y un sujeto externo que comparte los miedos y fantasías que ahí se han generado. En *The Dangerous Adventures of the Altar Boys*, Margie, la enigmática muchacha que asiste a la “Inmaculate Conception Catholic School,” invita a su compañero y pretendiente Francis a su recámara y lo hace participar de sus aspiraciones cuando le muestra el techo cubierto de estrellas de luz negra y le comenta “I tried to do the constellations” (*Altar Boys*, 01:08:16); ambos se recuestan en el piso y observan esta imitación del universo. De cierta forma Francis contempla una interpretación del mundo de Margie que al mismo tiempo es una exteriorización de su personalidad. Una vez que se han estrechado más sus lazos emotivos, Margie le revela a Francis un gran secreto acerca de su habitación: que en ella se aparece un fantasma. No obstante, el fantasma sólo se mostrará ante Francis en sueños (*Altar Boys*, 01:10:29). Francis se da cuenta de que si bien se le han abierto las puertas de esa *recámara*, de ese *locus amenus*¹² contemporáneo, la totalidad del misterio que ahí reside permanece velada.

La intensidad de las fantasías que residen en *la recámara* es tal que, aun cuando el habitante se encuentre fuera de ella, su energía habrá impregnado los objetos que permanecen dentro. Lila Crane percibe esta energía al entrar a la recámara de la madre de Norman Bates en *Psycho*, como puede leerse en las siguientes líneas: “*There are no ghosts*, Lila told herself, then frowned again at the realization that it had been necessary to make the denial. And yet, here in this room, she could feel a living presence” (*Psycho*, 203). *La recámara* puede conservar rastros de su ocupante original, incluso cuando ha quedado vacía y un nuevo inquilino reside en ella. Walter Gilman,

¹² “Literally ‘pleasant place’, a garden, either Paradise, the most perfect of all gardens, or its pagan equivalent, or the later literary garden that was a figure (*q.v.*) of Paradise” (Kermode *et al.* 1973, vol.I, 2322). En muchas obras literarias, televisivas y cinematográficas, el *locus amenus* es el lugar de reunión de los amantes, desde un claro en un bosque hasta un centro comercial.

protagonista del cuento de H.P. Lovecraft “The Dreams in the Witch House,” comienza a tener sueños, pesadillas y alucinaciones relacionadas con la bruja Kenzia Manson una vez que renta la habitación que alguna vez perteneció a esta mujer.

The touch of brain-fever and the dreams began early in February. For some time, apparently, the curious angles in Gilman’s room had been having a strange, almost hypnotic effect on him; and as the bleak winter advanced he had found himself staring more and more intently at the corner where the down-slanting ceiling met the inward-slanting wall (“Dreams”, 321).

Gilman culpa de estos sueños que rayan en la locura a la fatiga mental que sus estudios conjuntos de matemáticas y folclor le han causado, y no al aire condenado a flotar encerrado en las paredes de *la recámara*, o como apuntan los chicos en *The Virgin Suicides*: “we had to breathe forever the air of the rooms in which they killed themselves” (*Virgins*, 248). A diferencia de ellos, Gilman no comprende que lo complejo y lo profundo se hacen propios de *la recámara* debido a que en ese lugar reinaron las presencias dominantes de *la casa*.

La Ventana

La visita a *la casa* continúa con sus ojos: *la ventana*, la cual hace mucho más clara la relación entre *main street* y la casa con base en la analogía de la superficie del estanque. *La ventana* es una conexión con el exterior; alimenta las añoranzas al mostrar lo inalcanzable y una visión acotada del mundo. Es un punto de fuga para quien sufre del encierro de *small-town America*. No obstante, *la ventana* permite la entrada a temas y motivos oscuros. Para poder asomarse por la ventana, este trabajo recurrirá a las cintas *Edward Scissorhands* de Tim Burton (1990), *Salem’s Lot* (1979) y *Poltergeist* de Tobe Hooper, así como de nueva cuenta los trabajos literarios *Psycho* de Robert Bloch y *The Virgin Suicides* de Jeffrey Eugenides.

La ventana, que se encuentra en *la recámara*, es por donde se ve pasar el mundo

y la vida. Quien se asoma por la ventana contempla la naturaleza del entorno, la dinámica de *small-town America*, la movilidad de sus habitantes y la parálisis a la que están condenados. Para la madre de Norman Bates, protagonista de *Psycho*, la ventana es el punto de conexión al exterior. A través de ella la viuda vigila lo que sucede en los alrededores de la casa y todas las actividades de su hijo: “Mother had been sitting at her window in the bedroom [...] Mother had looked out of the window a lot during the past week” (*Psycho*, 119). La señora Bates asume el papel de vigía. En cada *small town* hay un vigía que, al entregarse a esta práctica, se entera de lo que sucede dentro de ese territorio. Este vigía representa una mirada al interior del pueblo.

Por otro lado, el sujeto que se encuentra confinado al universo de *la recámara* alimenta a través de *la ventana* sus añoranzas y ensoñaciones en cuanto a que lo que observa le es inalcanzable. Por *la ventana* penetran la iluminación y oscuridad que provocarán miedos y fantasías al habitante de *la recámara*. En la película *Edward Scissorhands* de Tim Burton (1990), Kim, la ya envejecida protagonista, puede contar a su nieta una historia acerca de la nieve, que es también la historia de su vida, en forma de cuento de hadas, después de contemplar a través de la ventana el castillo de donde alguna vez bajó su amante de adolescencia (*Edward*, 00:02:48). Sin embargo, *la ventana* ofrece una visión acotada del mundo y separa al sujeto en su mundo artificial del mundo natural (cf. Elizabeth Nelson, 2004)¹³. Kim contempla, a través de *la ventana*, un mundo que le es ajeno. Pero también hay que añadir que la mirada de Kim, como la de muchos otros individuos confinados al espacio de *la recámara*, está limitada por los edificios que rodean su casa, por el espacio urbano de *small-town America*. *La ventana* es entonces un punto de fuga. La más pequeña de las hermanas Lisbon, en *The Virgin Suicides*, encuentra en esta imagen del horizonte una salida del encierro cósmico

¹³ Nelson, Elizabeth, “The Embowered Woman: Pictorial Interpretations of ‘The Lady of Shallot’” *The Victorian Web*, 30 de noviembre 2004. (16 de junio 2007). <<http://www.victorianweb.org/authors/tennyson/losbower.html>>

al que está confinada: “The window from which Cecilia jumped was still open” (*Virgin*, 41). Pero cuando la mirada llega a escapar y alcanza más allá de los edificios que rodean *la casa* y vislumbra la inmensidad del horizonte, las ensoñaciones y añoranzas se amplifican y se engrandece el espacio íntimo. Bachelard comenta sobre la mirada a través de la *ventana*: “Los dos espacios, el espacio íntimo y el espacio exterior vienen, sin cesar, a estimularse en su crecimiento” (2003, 239). En la cinta de Burton, el poder de percepción de Edward Scissorhands, el protagonista, es mucho más amplio que el del resto de sus vecinos, ya que en ocasiones llega a ver el océano desde su ventana (*Edward*, 00:23:18). A través de esta contemplación desarrolla una sensibilidad mayor que la de cualquiera de los otros habitantes de su comunidad, misma que termina por convertirlo en artista.

Pero así como un sujeto puede obtener conocimiento y vislumbrar una salida a través de ella, *la ventana* también permite la entrada a motivos y temas oscuros. Durante el día los elementos que conforman el paisaje que se observa a través de la ventana llegan a ser tan habituales que provocan indiferencia; sin embargo, estos mismos elementos pueden volverse amenazadores durante la noche. Así sucede con el árbol que se halla frente a la ventana del cuarto de los niños en *Poltergeist* (*Poltergeist*, 00:12:40). Debido a la falta de luz, de noche la imagen amable y protectora del árbol se deforma hasta convertirse en una sombra amenazadora.

Por la ventana se cuelan miedos capaces de encerrar al sujeto en un ambiente oscuro de por vida. Tobe Hooper ilustra esto en su película *Salem's Lot* (1979). Ralphie Glick, un niño que ha sido transformado en vampiro, visita por la noche a su hermano Danny. Ralphie flota frente a la ventana del cuarto de Danny y le suplica que lo deje pasar. El muchacho, seducido por este ser sombrío, abre la ventana, sellando su propio destino trágico. El vampiro lo morderá y estará condenado a vivir por siempre en las

sombras (*Salem's Lot*, 01:06:00).

La ventana es el lugar de *la casa* a través del cual el habitante de *la recámara* establece un primer contacto con el mundo exterior. Por su conducto se estimulan anhelos pero también se confrontan miedos en cuanto a que lo que es conocido de día puede volverse amenazador de noche.

El desván

El penúltimo espacio íntimo de esta visita será *el desván*, el cual guarda muchas similitudes físicas con *el sótano*, salvo que su ubicación lo vuelve un espacio mucho más intelectualizado. Quien sube al *desván* sube a desentrañar misterios del pasado y a descubrirse a sí mismo; y muchas veces, a rescatar su identidad. La película que se tomará en cuenta para esta sección será *The Goonies* de Richard Donner (1985), y los trabajos literarios *The Virgin Suicides* de Jeffrey Eugenides y “*The Shunned House*” de H.P. Lovecraft.

El desván es un lugar donde se almacenan recuerdos y secretos; un espacio que comparte ciertas características con *el sótano*. La más importante es que *el desván* también es un espacio de oscuridad (con independencia de que por lo regular cuenta con una ventanita), sólo que al ser un lugar elevado, la atmósfera que se desarrolla en *el desván* es muy distinta de la de aquel lugar subterráneo. Ahí no hay humedad, ni hongos, es un espacio raso donde el polvo hace el papel de la tierra, cubriéndolo todo. La tierra es más espesa; sepultar algo en ella supone profundidad; constituye un escondite o un olvido hondo. El polvo es ligero, basta un soplo o pasar la mano por encima del objeto para deshacerse de él. Lo delicado va al *desván* mientras que lo burdo va al *sótano*. Se puede decir que lo que se guarda en *el desván* está en pausa, en espera de ser descubierto, ya que ahí se guardan todos los mementos familiares que estorban en

el desarrollo del presente, pues a diferencia del *sótano*, que digiere, *el desván* preserva.

Quien sube al *desván* asciende a descubrir los secretos del pasado y a través de ello a descubrirse a sí mismo, como sucede con los chicos de *The Virgin Suicides* una vez que consiguen hacerse del diario de Cecilia, una de las hermanas Lisbon: “We know portions of her diary by heart now. After we got it up to Chase Buell’s attic, we read portions out loud. We passed the diary around, fingering pages and looking anxiously for our names” (*Virgin*, 42). Los chicos ya no acuden al *sótano* a fantasear con la imagen colectiva que se hacen de las niñas Lisbon, sino a buscar huellas de su propia identidad dentro del rastro escrito de la memoria de Cecilia.

El desván evoca el ingenio humano pues en él quedan al descubierto los materiales que ayudan a sostener la casa. “En el desván, se ve al desnudo, con placer, la fuerte osamenta de las vigas. Se participa de la sólida geometría del carpintero” (Bachelard 2003, 48). Este ingenio también permite que el *desván* reciba iluminación natural. Uno de los rasgos recurrentes del *desván* es la pequeña ventana que se construye con el propósito de que de día la oscuridad que impera en ese espacio se interrumpa por el haz de luz que penetra por ella, revelando ante la mirada de quien asciende lo que hay en el interior. Entonces, este espacio donde el pasado está cubierto con un manto de oscuridad ha sido dotado de una abertura por donde la iluminación penetra de manera natural pero calculada. A diferencia del *sótano*, donde imperan las tinieblas y el tiempo queda paralizado, pues no se sabe si es de noche o de día, gracias a esta pequeña ventana: “en el desván la experiencia del día puede borrar los miedos de la noche” (Bachelard 2003, 51). El narrador del cuento de Lovecraft, “The Shunned House”, describe así su experiencia con *el desván*:

Brave indeed was the boy who would voluntarily ascend the ladder to the attic, a vast raftered length lightened only by small blinking windows in the gable ends, and filled with a massed wreckage of chest, chairs, and spinning-wheels which infinite years of deposit had shrouded and festooned into

monstrous and hellish shapes (“Shunned”, 191).

Pero como apunta ese mismo personaje, una vez que ha penetrado y explorado su espacio: “... after all, the attic was not the most terrible part of the house” (“Shunned”, 191). Contrario a su imagen lúgubre y oscura, el *desván* puede restaurar la confianza de un sujeto al ayudarlo a rescatar su identidad, como ocurre *The Goonies*. Mikey Walsh encuentra entre las reliquias de su padre el mapa del tesoro del pirata One-Eyed Willie. Este mapa ayudará a Mikey a trazar un plan que le permita a él y a sus amigos conservar y permanecer en su *small town*, que está siendo amenazado por inversionistas y contratistas que planean construir un centro deportivo, arrasando así con la historia personal y comunitaria de quienes habitan allí (*The Goonies*, 00:15:45). Bachelard sostiene sobre la ubicación del *desván*: “Con los sueños en la clara altura estamos en la zona racional de los proyectos intelectualizados” (Bachelard 2003, 49). Mikey, como cualquier otro sujeto que asciende al *desván*, sabe que ahí se encuentra la iluminación intelectual para vislumbrar la solución a su conflicto en medio de la oscuridad que lo rodea.

El Tejado

El último lugar de la visita se hará, de nueva cuenta, a un espacio abierto, pero no por esto dicho espacio deja de ser íntimo. Éste es *el tejado*. En él, *la casa* y el cielo comulgan y la visión del sujeto se vuelve plena, al ya no estar restringida por una jaula arquitectónica. De esta misma manera, *el tejado* se convierte en una especie de paraíso para el sujeto que intenta escapar del encierro de *la casa* y de *small-town America*. Esta imagen se trabajará exclusivamente en relación con *The Virgin Suicides* de Jeffrey Eugenides .

El tejado es el lugar donde el sujeto acude para liberarse de la visión

fragmentada que obtiene a través de *la ventana*, y para hacer conciencia de cuán estrecho es su mundo dentro de *la recámara*. En *el tejado* el sujeto convive con un espacio superior y mucho más amplio que el que le ofrece el suelo de *small-town America*. Es en ese lugar donde *la casa* se hace análoga a la montaña (Bachelard 2002, 54). Cuando mira de frente o hacia abajo, el sujeto abarca el territorio de su pueblo con la mirada y llega más allá de los límites establecidos por el espacio urbanizado y el horizonte natural. Pero cuando mira hacia arriba, establece una comunión con el cielo, sea éste diurno o nocturno; azul, oscuro o descolorido; lleno de nubes o estrellado. Bachelard observa sobre quien observa *el tejado* desde el suelo lo siguiente: “El soñador sueña racionalmente; para él el tejado rebana las nubes. Hacia el tejado todos los pensamientos son claros” (Bachelard 2003, 48). Y es que allá arriba el sujeto intenta escapar del encierro al que lo han sometido *la casa* y el pueblo. En *The Virgin Suicides*, subir al tejado representa para Lux Lisbon el único escape, aunque sea momentáneo, de la sofocante situación en la que ella y sus hermanas han caído: “A few weeks after Mrs. Lisbon shut the house in maximum-security isolation, the sightings of Lux making love on the roof began” (*Virgin*, 141). Al cerrar la casa, Mrs. Lisbon no sólo ha convertido al inmueble en una cárcel para su familia, sino que ha echado sobre ella un manto de oscuridad que impide a los vecinos ver y saber qué está sucediendo con sus habitantes. Las visitas de Lux a su *tejado* son el único rayo iluminador que atraviesa ese estado sombrío. Los chicos amigos de las niñas Lisbon observan cada noche el ritual que Lux desarrolla con hombres y muchachos desconocidos en el vecindario. *El tejado* es un pedazo de paraíso del que participan Lux, sus invitados y los espectadores, y que se erige sobre el infierno que representa la casa Lisbon. Pero, entre todos los elementos mencionados, es la muchacha quien debe ser contemplada como el ser de mayor gracia en ese espacio. Lux es el ángel guardián del punto de enlace con el firmamento que

representa *el tejado*; por lo menos así lo describen quienes la acompañaron en su rutina nocturna:

They spoke of being pinned to the chimney as if by two great beating wings, and of the slight blond fuzz above her upper lip that felt like plumage. Her eyes shone, burned, intent on her mission as only a creature with no doubts as to either Creation's glory or its meaninglessness could be (*Virgin*, 148).

Lux sube al *tejado* no sólo para escapar del encierro al que ha sido sometida por su madre, sino también al que la ha condenado su vida en el *small town*. Lux quisiera ascender al firmamento dejando atrás los muros que componen las casas del pueblo, los cuales parecen sofocarla.

El tejado es la última imagen que constituye el espacio poético de *la casa*. Queda entonces contemplar el edificio en su totalidad desde el punto de vista de quienes lo hacen desde fuera. Empero, *las casas* que han de contemplarse son las que se perciben diferentes de la media que da cuerpo a *small-town America*. Debido a que estas casas diferentes son extrañas en su contexto y representan otro aspecto de la oscuridad se les denominará *casas sombrías*.

This Is Not My Beautiful House!

La casa oscura

La primera parada en esta visita a las casas será ante *la casa oscura*, esto es, la que rompe estética y socialmente con la armonía del *Small Town America*. *La casa oscura* es heredera de temas y motivos góticos y victorianos. Las costumbres de sus habitantes difieren de las establecidas por la comunidad, lo que provoca que sean vistos, junto con su edificio, como algo extraño y temible. El edificio se ve como un hueco oscuro en el haz luminoso de *small-town America*, pues puede consumir la mocedad y la inocencia a

su alrededor. Para este capítulo se emplearán los siguientes trabajos literarios: *The Virgin Suicides* de Jeffrey Eugenides; *To Kill a Mocking Bird* de Harper Lee; *East of Eden* de John Steinbeck (1952) y la película de Tim Burton *Edward Scissorhands*.

La *casa oscura* de *small-town America* es aquella que debido a su lúgubre apariencia rompe con la armonía generada por el resto de las casas del pueblo, pero la construcción de esta imagen es mucho más compleja. El matiz sombrío de estos inmuebles se origina en su interior por la dinámica social que desarrollan sus habitantes, que muchas veces difiere de la que impera en un pueblo, y después llega al exterior, cuando los hábitos y costumbres de quienes viven en el inmueble se manifiestan físicamente en las características de la casa. Esta imagen hereda de la tradición gótica temas y motivos de los cuales sobresalen los que Fred Botting señala a continuación: “Having the melancholic and gloomy appearance of the castle, the house and family within it are haunted by buried secrets of unrespectable origins [...]” (2001, 126). La imagen de la *casa oscura* se construye sobre la imagen que da al observador externo y sobre la dinámica que generan sus habitantes con respecto al resto de la comunidad de *small-town America*.

En *Edward Scissorhands*, todas las casas del pueblo en donde la historia se desarrolla mantienen una estética similar, salvo la mansión de la colina adyacente. Es inevitable que ese inmueble no pase inadvertido a la mirada de quienes habitan el pueblo, o bien de algún forastero. La arquitectura disonante de esta construcción genera todo tipo de habladurías con respecto a lo que sucede en el interior.

Un elemento que caracteriza la imagen de *la casa oscura* y acentúa su disonancia con el resto de las casas de la comunidad es el hecho de que las ventanas y puertas siempre están cerradas. Esto hace que el interior de esta *casa* se imagine oscuro,

iluminado tan sólo por luz artificial; debido a que la vista al interior de la casa ha sido bloqueada, las personas ajenas a este espacio sólo pueden imaginar qué sucede ahí. Tal es el caso de la casa Lisbon en *The Virgin Suicides*. Cuando la mirada de los vecinos se topa con un obstáculo en las ventanas del inmueble: “The curtains were thick as canvas” (*Virgin*, 84), no tienen la certeza de lo que sucede en el interior de la casa: “We would like to tell you with authority what it was like inside the Lisbon house” (*Virgin*, 170). La *casa oscura* es como un hueco, una interrupción en el luminoso panorama representado por la convivencia armónica de los habitantes de *small-town America*. Mediante ésta se comparten alegrías, miserias y, sobre todo, secretos. El narrador de la novela de Eugenides comenta: “Only the Lisbon house remained dark, a tunnel, an emptiness” (*Virgin*, 92) y él se siente atraído por este vacío que representa la *casa oscura*, así como muchos personajes de otras obras. Retomando a Campbell, ésta ya no es el llamado a la aventura, como lo es *la fachada*: la *casa oscura* es la aventura misma¹⁴.

La discrepancia de *la casa oscura* con respecto al resto de las demás casas en el pueblo, y la ignorancia en cuanto a lo que sucede en el interior de ese lúgubre inmueble, generan rumores que en muchos casos terminan por atribuirle un halo sobrenatural. En *To Kill a Mockingbird*, por ejemplo, Scout Finch cuenta que dentro de la *casa oscura* de su pueblo, habitada por la familia Radley, vivía también: “a malevolent phantom” (*To Kill*, 15). Es importante señalar que esta idea no la obtiene de su padre, el ilustre abogado Atticus Finch, sino de los comentarios que provienen del sector ignorante de la comunidad, a los que los niños son más vulnerables debido a su inocencia: “People said he existed, but Jem [el hermano de Scout] and I had never seen him. People said he went out at night when the moon was down, and peeped in windows. When people’s

¹⁴ Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas en donde debe pasar por una serie de pruebas que lo transformarán y lo harán transformar al mundo (Campbell 1998).

azaleas froze in a cold snap, it was because he breathed on them” (*To Kill*, 15). El halo sobrenatural de la casa Radley (y en muchos otros casos) también se alimenta de las costumbres de esta familia, muy distintas a las que imperan en el pueblo. Para la gente, estas costumbres son extrañas y por lo mismo temibles. La gente teme que la ausencia de color de este inmueble se extienda a su alrededor y contagie a los elementos próximos a ella, que cambie sus hábitos y costumbres, haciéndolos perder lo que les da identidad. Por ello esa oscuridad debe ser contenida. Qué mejor que un cuento de fantasmas para mantener a raya a quienes son susceptibles de caer bajo el hechizo de esta influencia.

Como se mencionaba arriba, algunas de las personas más propensas a ser atraídas por una *casa oscura* son los niños, pues se sienten fascinados por el enigma que el inmueble representa y por lo que guarda en su interior. Hay veces en que, armados de valor y a escondidas de los adultos, deciden entrar a la *casa oscura* y confrontar a su habitante para descubrir su secreto; lo que los niños ignoran es que el encuentro con ese ser extraño los puede cambiar para siempre. En la película de Tim Burton *Big Fish* (2004), el protagonista (el entonces pequeño Edward Bloom) y sus amigos, al estar cara a cara con la habitante de la casa oscura de Ashton, su pueblo natal, observan en sus ojos la manera en que cada uno habrá de morir (*Big Fish*, 00:12:00). La relación de estos pequeños con la mortalidad se ha hecho más estrecha, la *casa oscura* los ha hecho madurar. Ante esto, es justo decir que una de las características más importantes de la *casa oscura* es que puede consumir la mocedad y la inocencia de quien tiene contacto con este espacio. En palabras de Scout Finch: “A baseball hit into the Radley yard was a lost ball and no questions asked” (*To Kill*, 15).

En realidad, lo que se trata de evitar es que los niños, al conocer una perspectiva distinta de la que la comunidad les presenta, opten por adoptar las costumbres que se

ofrecen en esa *casa oscura*. Un ejemplo más crudo de esto lo ilustran los jóvenes que visitan la *casa oscura* que describe John Steinbeck en su novela *East of Eden*. De esta casa, propiedad de Alice Trask, el narrador dice: “[It] became the refuge of young men pulling in puberty, mourning over lost virtue, and aching to lose some more” (*East*, 218). A diferencia del fantasma maligno que azotaba a los vecinos de Scout Finch, amenazando sus flores con su frío aliento, el representado por Mrs. Trask y las otras personas que habitan su casa sí logró congelar las azaleas a su alrededor, pues como dice el narrador: “Her house led the youths of Salinas into the thorny path of sex in the pinkest, smoothest way” (*East*, 218). Alice transforma a todos los que entran en su espacio en seres de oscuridad, ya sean visitantes o habitantes del mismo. Mientras los jóvenes que acuden a la casa adoptan un semblante taciturno, discreto y sigiloso —o sea, un manto de oscuridad que los esconde de la mirada de la comunidad del pueblo— quienes viven dentro de la casa acatan las formas y costumbres impuestas por su dueña, como puede leerse en las siguientes líneas: “Just as in a store or on a ranch the employees are images of the boss, so in a whorehouse the girls are very like the madam, partly because she hires that kind and partly because a good madam imprints her personality on her business” (*East*, 218). Esta semejanza mantiene la imagen y la identidad de la *casa oscura*. La imagen de vejez que la casa proyecta adopta un nuevo sentido una vez que se ha entrado en ella y se mira desde adentro. Así como el carácter de quienes habitan la casa debe hacerse similar al de la madama, su espíritu debe asemejarse al que se anuncia en el exterior, o sea, a la vejez decadente. Los niños que entran a la *casa oscura*, así como las mujeres que ahí trabajan, deben abandonar su inocencia e infancia y hacerse adultos para participar de su dinámica.

En este punto es pertinente señalar cómo, de modo general, la imagen de la *casa oscura* significa situaciones similares en las obras citadas, y que lo mismo puede

sucedan en otras en donde aparezca; sin embargo, el misterio que encierra el inmueble funciona de modo muy diferente en origen en una novela como *To Kill a Mockingbird* o en otro contexto, como el de *East of Eden*. En la primera, los habitantes de la *casa oscura* se aíslan de la comunidad, siguiendo sus costumbres religiosas, mientras que en la segunda la *casa oscura* es un burdel que se alimenta de la vitalidad y dinero de sus taciturnos visitantes.

Por lo general, la *casa oscura* evoca soledad, pues más que convocar voluntariamente, su intención es la de repeler. El habitante de la *casa* también quiere proteger sus hábitos y costumbres de la influencia externa; por eso se encierra en el único espacio que es capaz de controlar. En este sentido la *casa oscura* toma prestado un elemento que comparten la tradición gótica y la victoriana: “As the privileged site of Victorian culture, home and family were seen as the last refuge from the sense of loss and the forces threatening social relations. The home, however, could be a prison as well as a refuge” (Botting 2001, 128). Esto es muy claro en *The Virgin Suicides*.

Mrs. Lisbon decide apartarse de la comunidad del *small town* a la que su familia pertenece, debido a que sus costumbres difieren a las del resto de los habitantes del pueblo¹⁵. Esto hace que su casa se convierta en una *casa oscura*: “There was no explanation except the psychic one that the house became obscured because Mrs. Lisbon willed it to” (*Virgin*, 141). Y de la misma manera en que los habitantes del pueblo cuidan a los más vulnerables, los habitantes más fuertes de la *casa oscura*, en este caso Mrs. Lisbon, harán lo mismo con los más influenciados en su territorio, las niñas Lisbon. El espacio de las niñas se irá restringiendo poco a poco: “Day by day; the girls ostracized themselves[...] the more the Lisbon girls were left alone, the more they

¹⁵ Se puede decir que la *casa oscura* hereda de la tradición gótica el significado de *house* en el siguiente sentido: “As with Poe’s ‘House of Usher’ (1839), and Nathaniel Hawthorne’s *House of Seven Gables* (1851), ‘house’ (building) is the physical expression of ‘House’ (family or lineage)” (Mighall 2003, xii). La *casa oscura* adopta el nombre de la familia o sujeto que vive en ella, así como sus costumbres.

retreated” (*Virgin*, 103); hasta que la casa termina siendo su único territorio. En consecuencia, el resto de los habitantes del pueblo siente que la juventud de las niñas está siendo consumida por esa *casa oscura*, como se lee a continuación: “The house receded behind its mist of youth being choked off” (*Virgin*, 145). La única luz dentro de esta casa está representada por Lux, la niña Lisbon que se niega a acatar las reglas impuestas por la madre, y se rehusa a dejar que su juventud se consuma metiendo cada noche (como ya se mencionó en el apartado del *tejado*) a un extraño distinto a su casa. Lux, cuyo nombre hace un juego de palabras con *luz*, es la única guía que un forastero puede tener dentro de ese espacio de oscuridad: “They said it was always too dark inside the house to see, the only thing alive was Lux’s hand, urgent and bored at once, tugging them forward by their belt buckles” (*Virgin*, 147). En principio, Lux puede empatarse con las chicas de la casa de Alice Trask: cual súcubo, se alimenta de la vitalidad de los extraños; pero mientras las protegidas de Mrs Task ven en sus acciones un *modus vivendi*, la niña Lisbon alimenta su ansiedad por escapar del espacio oscuro al que ha sido confinada.

Para cerrar este apartado es importante mencionar que aunque una *casa oscura* revele su secreto, la imagen que la comunidad se ha hecho de ella permanece igual de poderosa al interior de *small-town America* con el paso del tiempo. Por ejemplo, en *To Kill a Mockingbird*, aun cuando sabe qué es lo que se encuentra detrás del velo sombrío de la casa de los Radley, Scout mantendrá cierto temor hacia el edificio en sus años adultos: “The Radley Place had ceased to terrify me, but it was no less gloomy, no less chilly under its great oaks, and no less uninviting” (*To Kill*, 255). La apariencia de la *casa oscura* conserva un halo sobrenatural que trasciende toda explicación razonable y que opera a niveles mucho más entrañables, sobre todo en quienes conviven día a día con ella. Todo aquel que vive con una *casa* o junto a ella, vive en su realidad y en su

virtualidad, con el pensamiento y los sueños (cf. Bachelard 2002, 37). Esta imagen encontrará un acento en las siguientes *casas sombrías* que se abordarán en este análisis.

La casa muerta

La segunda parada se hace en *la casa muerta*. Ésta es la casa abandonada, la ruina, aquella cuyos restos echan a andar suposiciones colectivas sobre las razones de su decadencia. Sus restos evocan una carga fantástica y de superstición tanto para el habitante de *small-town America* como para el viajero. Es heredera de la tradición gótica en cuanto a que es un lugar de degradación y descomposición. Para el estudio de esta imagen se emplearán *The Virgin Suicides* de Jeffrey Eugenides; y los cuentos de H.P. Lovecraft, “The Shunned House” y “The Dreams in the Witch House.”

El proceso de decadencia de la *casa oscura* desemboca en su muerte. Este proceso comienza cuando se clausuran todas las puertas y todas las ventanas para cancelar cualquier contacto con el exterior. Las dinámicas que se generan entre las personas dentro de la casa se vician. Al no poder desarrollarse después de cierto límite, nace una parálisis que se vuelve mortal para los habitantes de la *casa*. Así sucede en *The Virgin Suicides* cuando Mr. Lisbon es despedido de su trabajo y corre a compartir el encierro al que su mujer ha sometido al resto de la familia; los vecinos adolescentes comentan: “Now the house truly died. For as long as Mr. Lisbon had gone back and forth to school, he circulated a thin current of life to the house” (*Virgin*, 162). Así, la *casa oscura* empieza a podrirse de dentro hacia afuera. En un principio los habitantes del pueblo le habrán de temer: “For even as the house began to fall apart, casting out whiffs of rotten wood and soggy carpet, this other smell began wafting from the Lisbon’s, invading our dreams and making us wash our hands over and over again” (*Virgin*, 165) dice el narrador; pero quizá después lleguen a acostumbrarse al inmueble y a su hedor,

que se vuelve parte de ellos mismos como se sugiere a continuación: “It was the kind of bad breath you get used to the closer you go in, until you can’t really notice because it’s your own breath, too” (*Virgin*, 166). Los habitantes de la *casa oscura* terminan por abandonarla, debido a la situación que ellos mismos generaron dentro de su espacio, o bien por las presiones sociales. La oscuridad que se genera en torno a la casa puede mermar cualquier intención de volverla a habitar, como menciona el narrador en “The Shunned House”: “since after some peculiar happenings over sixty years ago the building had become deserted through the sheer impossibility to rent it” (“Shunned”, 191). La imagen de este edificio abandonado es mucho más tenebrosa que la de la *casa oscura*. La estructura física de la *casa muerta* es como un rastro sombrío y misterioso del pasado. La *casa muerta* se asemeja a un esqueleto empolvado:

The small-paned windows were largely broken, and a nameless air of desolation hung round the precarious panelling, shanky interior shutters, peeling wallpaper, falling plaster, rickety staircases, and such fragments of battered furniture as still remained. The dust and cobwebs added their touch of the fearful (“Shunned”, 191).

El enigma en torno a la *casa muerta* es mucho más poderoso que el de la *casa oscura*, pues no hay nadie dentro de ella que responda sus interrogantes. Ésta es heredera de la tradición gótica en cuanto a que: “The Gothic Castle or house is not just an old sinister building; it is a house of degradation, even of decomposition” (Baldick 1993, xx). La imagen de la *casa muerta* se nutre de los rastros que dejaron sus últimos habitantes y de las fabulaciones populares que se generan respecto a ella. La luz que pretende iluminar la oscuridad del misterio es como la que entra en una casa abandonada a través de las ventanas rotas o de los agujeros en su estructura. Tantos haces de luz semejan una telaraña y, si se recuerda el significado de la luz que entra a través de la pequeña ventana en *el desván*, esta imagen de luz enmarañada parece decirle a quien trata de descifrar el enigma de *la casa muerta* que no hay una sino distintas soluciones para él.

La luz llega de varios lados e ilumina ciertos objetos, pero conforme se mueve el sol, los haces apuntan hacia otros objetos, lo que también sugiere un cambio de perspectiva en la interpretación de las soluciones al enigma de esta *casa*.

Debido a las historias y a las interpretaciones de ellas que giran a su alrededor, la *casa muerta* fascina de nueva cuenta, como cuando era *oscura*, tanto a los habitantes del pueblo como a los curiosos llegados incluso desde el otro extremo del país. La imagen de *la casa muerta* es tan poderosa que muchos la buscan para alimentar su inspiración y creatividad, como sucede con Walter Gilman en “The Dreams in the Witch House,” quien ve en una *casa muerta* la materia prima con la que habrá de erigir una obra maestra en el mundo de la academia, aún antes de estar frente al edificio. El narrador dice al respecto: “Something in the air of the hoary town worked obscurely on his imagination” (“Dreams”, 319). Gilman advierte en ese lugar un espacio capaz de brindarle el potencial creativo que le sirva de alimento espiritual para poder crear algo que lo haga sentirse completo aún a costa de perder mucho más de lo que va a generar. Su error radica en que trata de dar una sola interpretación al enigma que se desprende de la casa a través de sus artes: la física cuántica y el cálculo euclidiano mezclados con tradiciones folclóricas como se menciona en las siguientes líneas: “[He tried] to trace a strange background of multi-dimensional reality behind the ghoulish hints of the Gothic tales and the wild whispers of the chimney corner” (“Dreams”, 319). Gilman no entiende que la imagen de *la casa muerta* se sostiene a partir de la diversidad de historias y explicaciones en torno a ella, no por la coherencia racional que una de estas interpretaciones tenga. Por ello, al final, la *casa muerta* supera a Gilman y se apodera de él. Gilman se pierde entre sueños y pesadillas, y debido a la fiebre que le produce el ambiente del lugar, termina tirado en su cama, incapaz de moverse, convirtiéndose en una más de las anécdotas que alimentan la imagen oscura de ese inmueble.

Paradójicamente, la *casa muerta* genera movimiento dentro de *small-town America*. Al estar incrustada en su interior, lo libera del hastío y de la parálisis que la uniformidad luminosa puede producir. La *casa muerta* genera un movimiento similar al de *la casa oscura* de Alice Trask en *East of Eden*, pues atrae visitantes de lugares remotos para conocerla. Retomando la analogía del estanque del capítulo anterior, se puede decir que las casas sombrías dotan de vida al estanque al nutrir sus profundidades de una luz emotiva.

La casa que despierta o la cabaña

La última parada en este paseo de *casas sombrías* requiere salir de los límites urbanizados de *small-town America* e internarse en el que quizá sea uno de sus espacios geográficos más terribles en tanto que representa lo extraño, lo misterioso, lo incontrolable, lo otro. La última parada se hará en *la cabaña*. Esta *casa* representa un refugio para el viajero que atraviesa los espacios naturales. Es un oasis que lo rescata de esa parte del mundo, extraña y ajena a sus usos y costumbres. Por un lado, *la cabaña* es el lugar que aísla al sujeto de su contexto urbano y lo acerca al natural; pero también es el pedazo de *small-town America* que se ha incrustado en este extraño lugar. *La cabaña* es un espacio de reconocimiento individual, de reflexión y meditación cuya imagen puede ser en apariencia familiar, pues siempre encierra una incógnita hacia su interior. No obstante, estar dentro de *la cabaña* es estar en medio de la nada. Esta *casa* exalta los instintos primarios de quien llega a ella absorbiendo su identidad. Por todo esto, luchar contra *la cabaña* no es una tarea sencilla, y de hecho, se vuelve más difícil en cuanto a que el edificio se hace cómplice de la naturaleza. Las obras que apoyarán esta sección serán *The Texas Chainsaw Massacre* de Tobe Hooper (1974); *The Evil Dead* de Sam Raimi (1982); y *The Shining* de Stanley Kubrick (1980).

La tercera *casa oscura*, denominada *la cabaña*, combina los contenidos temáticos de una *casa muerta* o una *casa oscura*. En ella también hay parálisis y abandono; sus condiciones físicas originan interpretaciones sobrenaturales, y al igual que con las otras edificaciones sombrías, su imagen genera diversas fantasías que nutren el espacio de *small-town America*. Bachelard se refiere a ella de la siguiente manera:

Es la planta humana más simple, la que no necesita de ramificaciones para poder subsistir. Es tan simple que ya no pertenece a los recuerdos, a veces demasiado llenos de imágenes. Pertenece a las leyendas. Es un centro de leyendas. Ante una luz remota perdida en la noche. (2003, 63)

La diferencia con las otras *casas* es que *la cabaña* carece de relación alguna con cualquier otro edificio y, por lo general, ha cortado todo contacto con una comunidad al estar establecida físicamente en un espacio natural a la mitad de un bosque, como en *The Evil Dead* (Raimi 1982), de un desierto, como en *Lost Highway* (Lynch 1997), o de una pradera, como en *The Texas Chainsaw Massacre* (Hooper 1974). Esta característica exalta la carga temática de la soledad en *la cabaña* sobre las otras casas sombrías, pero por la noche, y al estar insertada en un océano de oscuridad, se distingue por la luminosidad que le brinda su autosuficiencia energética. Las leyendas la adornan de un aire místico y mágico, sin importar que se refieran a gente común; con frecuencia aluden a entidades sobrenaturales de un pasado ancestral, como las mencionadas en el *Necronomicon Ex Mortis* en la película *The Evil Dead* (Raimi 1982).

Aunque la imagen típica de *la cabaña* sea la de una construcción rústica y pintoresca en donde estas antiguas leyendas encuentran una atmósfera idónea, también puede concebirse de una manera muy sofisticada, como sucede en *The Shining* con el *Overlook Hotel*. En esta reescritura de *la cabaña* cada una de sus partes, ya sean físicas o metafísicas, así como sus relaciones con los sujetos externos e internos, han sido potenciadas a niveles épicos. Para llegar a ella no sólo se debe atravesar un bosque o un

desierto sino un largo camino que cruza lagos, nubes y cumbres. El espectador goza de una perspectiva privilegiada pues observa desde las alturas la ruta que Jack Torrance, protagonista de esta historia, recorre en su automóvil para llegar al hotel. Esta *casa* aparece por primera vez en la pantalla a las faldas de una imponente montaña (*The Shining*, 00: 02:45). Esta secuencia muestra a *la cabaña* en una posición de poder relativo a la posesión del terreno. Pero como su nombre –*Overlook*—lo sugiere, por más que las dimensiones de este edificio sean descomunales se pierden en la inmensidad que lo rodea. Esto hace que el potencial de esta *casa sombría* permanezca oculto.

Una vez que se está dentro de *la cabaña* todo lo que ésta evoca comienza a mostrarse. Estar dentro de *la cabaña* es estar en medio de la nada; ésta puede generar un sentimiento de soledad muy profundo. Entrar en ella implica olvidarse del mundo y formar parte del orden que ahí impera. Bachelard dice: “En torno a esa soledad centrada irradia un universo que medita y ora, un universo fuera del universo” (2003, 63). La gente que llega al *Overlook Hotel* busca alejarse de la rutina escondiéndose detrás del manto de la soledad y parálisis que ofrece ese lugar, tal y como menciona Stuart Ullman, gerente del lugar: “This site was chosen for its seclusion and scenic beauty” (*The Shining*, 00: 06:34). En este sentido *la cabaña* protege, pues esta parálisis, a diferencia de la que ocurre en *la casa oscura*, no mantiene las huellas físicas del pasado, más bien supone ausencia de tiempo. Nos explica Maurice Blanchot en su libro *El espacio literario*:

La ausencia de tiempo no es un modo puramente negativo. Es el tiempo donde nada comienza, donde la iniciativa no es posible, donde antes que la afirmación ya hay el regreso de la afirmación. Más que un modo puramente negativo, es al contrario un tiempo sin negación, sin decisión, cuando aquí es también ninguna parte, en el que cada cosa se retira hacia su imagen y el “Yo” que somos se reconoce abismándose en la neutralidad de un “El” sin rostro (1992, 26).

Al penetrar en ella, *la cabaña* ofrece al viajero la posibilidad de convertirse en nadie y

de reconfigurarse a través del reposo del mundo exterior. Es un regreso al origen mismo del *small-town America*, cuando todo era hecho por los fundadores mismos de un pueblo, el concepto de lo *self-made*; valiéndose de los rústicos recursos con los que contaban y de lo que el entorno les proporcionaba, pero también protegiéndose de las inclemencias de éste último. Cuando el *Overlook Hotel* está abierto a todo público es un refugio que ofrece a quien lo visita la posibilidad de perderse en esta ausencia de tiempo, de que deje de ser quien es durante su estancia. Sin embargo, es a la llegada del invierno cuando el *Overlook Hotel* manifiesta al máximo estas características. En esta temporada el inmueble cierra sus puertas al público debido a las condiciones climatológicas, o sea, debido a la relación que mantiene con la naturaleza, y entra en un letargo que ya no es atractivo para una comunidad. Es entonces cuando en realidad el hotel se convierte en una *cabaña* en la misma tradición en la que se inscribe la que sirve de escenario para *The Evil Dead* (Raimi 1980). Esta es una *casa sombría* que espera pacientemente la llegada de un viajero solitario para despertar y entonces liberar todo aquello que evoca, además de una naturaleza sobrenatural.

La cabaña es el símil de la ermita donde el monje acude en busca de la iluminación (cf. Bachelard 2003), por ello resulta tan atractiva, pues como ya se mencionó, en apariencia es un cuerpo luminoso. Para nutrirse de esta iluminación, el viajero debe evitar que se desencadene el proceso de decadencia que define a *la casa muerta*. Se trata de una relación simbiótica: el viajero debe dar mantenimiento a las entrañas de esta *casa* y mantenerla viva para poder permanecer en ella; nuevamente eso remite al origen, mencionado líneas arriba, de *small-town America*, en donde los primeros pobladores debían mantener vivo a su pueblo ayudándose con los recursos que hubiera a la mano, naturales y artificiales. Jack Torrance está dispuesto a hacerse cargo del hotel por cinco meses durante su cierre: “This consists mainly of running the boiler,

heating different parts of the hotel on a daily rotating basis, repairing damage as it occurs and doing repairs so the elements can't get a foothold" (*The Shining*, 00:07:05). A cambio, Jack busca aprovechar el espacio y el ambiente que ofrece este hotel/*cabaña* para dejar de ser quien hasta ese momento ha sido, un profesor de escuela mediocre, y reconfigurarse para asumir una nueva identidad, en este caso, la de escritor. Torrance está fascinado por la representación fantástica que se ha hecho del hotel como centro de soledad una vez que se haya vaciado. Al respecto de esta imagen afirma: "That just happens to be exactly what I'm looking for. I'm outlining a new writing project. Five months of peace is just what I want" (*The Shining*, 00:07:30). Torrance ha encontrado en esta *cabaña* un elemento que puede llenar el vacío de su vida. Blanchot comenta al respecto de la fascinación por una imagen:

Alguien está fascinado, puede decirse que no percibe ningún objeto real, ninguna figura real, porque lo que ve no pertenece al mundo de la realidad sino al medio indeterminado de la fascinación. Medio, por así decirlo, absoluto. La distancia no está allí excluida sino que es exorbitante, es la profundidad ilimitada que está detrás de la imagen, profundidad no viviente, no manejable, absolutamente presente aunque no dada, donde se abisman los objetos cuando se alejan de su sentido, cuando se hunden en su imagen. (1992, 26).

Jack, al igual que una palomilla hipnotizada por el titilar de la llama de una vela, ha sido seducido por el aparente brillo inofensivo de esta *casa*. Este lugar comenzará a consumir el resplandor interno de Jack al someterlo a su parálisis. A diferencia de las otras *casas sombrías*, *la cabaña* ataca de una manera mucho más salvaje a partir de la soledad que genera en quienes entran en ella.

Jack no toma en cuenta que la potencia de *la casa* se incrementará una vez que el hotel quede desierto, al maximizarse el sentimiento de soledad: "Esta valorización de un centro de soledad concentrada es tan fuerte, tan primitiva, tan indiscutida, que la imagen de la luz lejana sirve de referencia para imágenes menos claramente localizadas" (Bachelard 2003, 63). Al formar parte de un contexto natural, la *cabaña*

exalta los instintos primarios de los sujetos que llegan a habitarla. Ya se ha mencionado que se ha roto el nexo con la civilización; pero además sus residuos se desvanecerán conforme pase el tiempo, haciendo regresar a sus habitantes a un estado salvaje, como sucede en *The Texas Chainsaw Massacre* (Hooper 1974); de las costumbres de *small-town America*, aquellas que desarrollan los habitantes de *la cabaña*, son las más temidas.

Para sobrevivir en *la cabaña* el viajero debe hacerse tan autosuficiente como ella y en muchos casos aprovechar el entorno, lo que no resulta práctico o cómodo para todo el que lo intenta. En *The Shining*, Mr. Ullman trata de advertir a Torrance del riesgo que entrañan la soledad y el aislamiento que se generan en este universo, subrayando su naturaleza: “it is what the old-timers used to call cabin fever. A kind of claustrophobic reaction which can occur when people are shut in together over long periods of time” (*The Shining*, 00:09:08). Jack hace caso omiso de las advertencias del gerente debido a la fascinación que siente por formar parte de ese universo, y sin darse cuenta se convierte en una víctima de esa reacción. Poco a poco Jack se aísla en este universo incluso de su esposa e hijo quienes lo acompañan en su encierro voluntario. La palomilla puede quemarse si se acerca demasiado a la llama. Blanchot comenta al respecto de la luz y la fascinación de un sujeto ante la imagen de ésta:

Ese medio de la fascinación, donde lo que se ve se apodera de la vista y la hace interminable, donde la mirada se inmoviliza en luz, donde la luz es el resplandor absoluto de un ojo que no se ve, y que, sin embargo, no deja de ver porque es nuestra propia mirada en el espejo, ese medio es por excelencia atrayente, fascinante: luz que también es el abismo, luz horrorosa y atractiva en la que nos abismamos (1992, 26).

Torrance consigue que su aislamiento trascienda el nivel físico al que lo ha sometido el hotel, y lo lleva a un plano emotivo y mental a través de su aspiración artística, o sea de la escritura. Blanchot apunta: “Escribir es participar de la afirmación de la soledad donde amenaza la fascinación. Es entregarse al riesgo de la ausencia de tiempo donde

reina el recomienzo eterno” (1992, 27). Jack terminará por entenderse mucho más con *la cabaña* que con Wendy, su esposa y Danny, su pequeño hijo. Jack dice: “I’ve never been this happy or comfortable anywhere” (*Shining*, 00:39:49). *La cabaña* se ha transformado, más que en su refugio, en su hogar.

Esta empatía comienza con el sentimiento de aparente apropiación que se desata en Jack un mes después de haberse establecido dentro de *la cabaña*, pero no se da cuenta de que es la *casa* la que se está apoderando de él y que busca hacer lo mismo con su familia. *La cabaña*, como si fuera un ser vivo, intenta alimentarse de quien la visita, en este caso de los Torrance, para mantener la luz en su interior y así seguir atrapando a otros viajeros que buscan participar de ese rasgo de *small-town America*. Recordando las palabras de Bachelard, *la cabaña* es una planta, pero al establecerse dentro de la categoría de *casa sombría*, es justo decir que se trata de una planta carnívora. El proceso comienza cuando Jack le comenta a Wendy cómo la primera vez que entró al hotel sintió un estado de pertenencia: “it was as though I’d been here before, I mean, we all have moments of *déjà vu* but this was ridiculous. It was almost as though I knew what was going to be around every corner” (*The Shining*, 00:37:20); después continuará cuando contempla la maqueta a escala del laberinto que se encuentra en el patio trasero del hotel. Jack siente una satisfacción que proviene de esa imagen. Debido a que conoce el territorio, lo domina; su mirada lo hace sentirse superior, y saber que está a cargo de todo ello lo hace sentirse satisfecho: se percibe como el dueño y protector de *la cabaña* (*The Shining*, 00: 39:39). Pero no se da cuenta de que las cosas pueden ser de forma inversa. No se da cuenta de que quizá este laberinto lo atrapó cautivando su mirada y que cada vez se encuentra más perdido en su interior. El proceso termina cuando Jack delimita su espacio vital. Éste es el lugar en donde supuestamente se lleva a cabo la producción de su obra literaria, en donde halla inspiración. Torrance le prohíbe la

entrada al resto de su familia (*The Shining*, 00:45:28). Al sentirse en total soledad, Jack comienza a relacionarse con las entidades sobrenaturales que habitan el hotel, con el espíritu de esta *casa sombría*, por así decirlo. Los fantasmas —en otras palabras los personajes de las leyendas de este inmueble—le revelarán su verdadero lugar en esa parte mística de *small-town America*, en el universo de *la cabaña*.

Las leyendas comenzarán a manifestarse en Jack en el lugar donde nace la fascinación, que es también uno de los lugares más solitarios de un individuo: el territorio sus sueños. Sobre el soñador, Albert Béguin comenta en su libro *El alma romántica y el sueño* que “[p]ara los ‘primitivos’ de Lévy-Bruhl, el sueño es un verdadero viaje al reino de los muertos, en el que el alma, liberada, va a visitar a los espíritus” (1996, 112). Ésto, dice Béguin, es un sentido literal de la analogía que desde Homero se ha establecido entre sueño y muerte. En el caso de Jack puede apreciarse que él es un soñador que sueña con poder crear y hace todo lo necesario para realizar su sueño, pero también que en este sueño participan los muertos del *Overlook Hotel* y que tienen un objetivo con respecto a Torrance. Ellos, a través de los sueños, le revelan a Jack qué es lo que debe hacer para alcanzar su anhelo. Sobre las revelaciones a través de los sueños Béguin dice:

En el sueño o muerte de la percepción sensible, en el desvanecimiento de la razón, es donde podemos acercarnos al único conocimiento importante; el de Dios, el del cosmos y unirnos a ellos gracias a la muerte de todo lo que de ellos nos separaba (1996, 112).

De acuerdo con Dick Halloran, el chef del *Overlook Hotel*, las visiones sobrenaturales, —o leyendas como las llama Bachelard— no son cosas “that anyone can notice but things that only people that shine can see” (*The Shining*, 00:32:30); así Jack es un ser que resplandece. En este sueño a Torrance se le sugiere lo que debe hacer en el plano físico del universo de *la cabaña*, esto es, asesinar a su familia para que entonces todos puedan tomar su lugar en el universo onírico del *Overlook Hotel* (*Shining*, 01:00:35),

incorporándose a las leyendas que forman parte de la mística de *small-town America*. Jack queda confundido por el mensaje y ya no podrá distinguir entre lo que es real y lo que es imaginario; es en este momento cuando las entidades sobrenaturales le muestran su lugar en el plano metafísico de esta *casa*. La planta carnívora ha soltado el veneno para inmovilizar a su víctima.

Jack no puede escribir, pues la parálisis lo ha dominado y está condenado a repetir la misma frase en el papel cada vez que persista: “All work and no play makes Jack a dull boy” (*The Shining*, 01:43:20). El rol de Jack en el universo de la *casa* no es el de aspirante a artista. La ausencia de tiempo lo vuelve una entidad eterna, que siempre fue, es y será una presencia condenada a desempeñar el mismo papel, como se lo hace saber Mr. Grady, uno de los fantasmas de las leyendas del hotel, quien representa el rol de camarero: “I’m sorry to differ with you, sir. But you are the caretaker. You’ve always been the caretaker. I should know Sir. I’ve always been here” (*The Shining*, 01:28:27). Jack es el guardián del umbral que divide el plano físico del sobrenatural de *la cabaña*. Una vez revelada su identidad, debe proteger *la casa* de la llegada de intrusos como Mr. Halloran, o de los intentos de evasión de sus inquilinos, como Wendy y Danny.

Paradójicamente, *la cabaña* no deja solo a Jack en su empresa. Ahora que él es parte de ella, lo ayudará a realizar su trabajo a través de la manifestación indiscriminada de entidades sobrenaturales, como cuando se manifiestan los fantasmas de los antiguos inquilinos del hotel (*The Shining*, 02:09:42); de visiones en vigilia que revelan el nexo de *la cabaña* con *la casa muerta*, como cuando aparecen esqueletos y telarañas a lo largo de la sala principal del inmueble (*The Shining*, 02:13:26), así como de la naturaleza maligna del edificio, como cuando de los ascensores comienzan a brotar chorros de sangre (*The Shining*, 02:14:26); y de los recursos físicos propios del entorno,

como la nieve. De acuerdo con Bachelard: “De todas las estaciones, el invierno es la más vieja. Pone edad en los recuerdos. Nos devuelve a un largo pasado. Bajo la nieve la casa es vieja. Parece que la casa vive más atrás en los siglos lejanos” (2003, 73). Así, al estar cubierto de nieve, el *Overlook Hotel* se vuelve mucho más poderoso en cuanto a su rol de *cabaña*. El encierro en *la cabaña*, como en *small-town America*¹⁶, no comienza en sus puertas sino con el entorno natural, mismo que se encargará de hacer muy difícil tanto el ingreso de alguien más como la salida de los inquilinos. Bachelard comenta: “La casa se ha convertido en un ser de la naturaleza. Es solidaria de la montaña” (2003, 54); y en el caso de *The Shining* el crudo invierno y sus nevadas cortan todos los caminos de acceso al hotel, limitando el espacio físico de la familia Torrance a dos laberintos: el de tamaño natural que se encuentra en el patio trasero del hotel, y el que el mismo hotel representa. Sobre la nieve y *la cabaña* Bachelard sostiene: “La nieve aniquila con demasiada facilidad el mundo exterior. Universaliza el universo en una sola tonalidad. Con una palabra, la palabra nieve, el universo queda exprimido y suprimido para el ser refugiado” (2003, 72). Para los Torrance, no hay nada más que el interior del *Overlook Hotel*: el resto es un desierto de nieve. Es por eso que deben huir no sólo de *la cabaña* sino de lo que la rodea. A diferencia de su familia, que logra escapar, Jack permanecerá dentro del espacio de *la cabaña* congelado, ya sea de forma física por la nieve y el frío, o metafísica, como parte de la fascinante imagen del hotel y sus leyendas.

La característica común de las *casas sombrías* es la fascinación que producen en el sujeto del exterior, ya que representan lo extraño, lo desconocido en el interior de la geografía de *small-town America*. *La casa oscura* mantiene una relación cercana con la gente del pueblo en tanto que sus habitantes son parte de la misma comunidad o del

¹⁶ Como ya se había visto en el capítulo de *main street*.

mismo ámbito independientemente de que sus hábitos sean distintos o más extremos. *La casa muerta* carga con el pasado legendario de la comunidad y genera movimiento en ella debido a que los miedos que despierta en la gente pueden sacarlos del hastío. Pero de todas ellas sobresale *la cabaña*. Ésta no necesita de un súcubo para atraer la mirada y la presencia de un viajero, como tampoco necesita formar parte de un pueblo para mantener su carga oscura; se basta a sí misma. Su atracción es más fuerte debido a que para llegar a ella se deben cruzar los límites del pueblo, de lo civilizado; hay que internarse en la nada y enfrentar terrenos desconocidos y salvajes. Paradójicamente, aun con este aislamiento, *la cabaña* remite a la vida tranquila de *small-town America*. Para quien vive en un pueblo, la dinámica que se desarrolla en *la cabaña* no le es tan ajena, ya que es una extensión de la misma. Es como la casa del árbol del *traspatio* llevada a mayores dimensiones. Para quien vive en la ciudad *la cabaña* es la representación de la vida en provincia, en el pueblo. Para ambos, *la cabaña* es la luz que se asoma entre la oscuridad que representa la naturaleza y ofrece a quien llega la oportunidad de reconfigurarse a través del reposo y de la contemplación del entorno. Y es justo esto último lo que representa una fascinación mayor para un individuo: la posibilidad de convivir con una oscuridad que trasciende lo humano.

Stop Making Sense

Outer Limits

Una vez exploradas los espacios pequeños de *small-town America*, como *main street* y *la casa*, se puede abordar contextos más amplios; en este caso *the wilderness* y *suburbia*. El primero es propio de la idiosincracia del pionero estadounidense en donde están presentes las nociones de conquista de lo desconocido, así como el de la tremenda amplitud geográfica de ese país. Así, la casa, el pueblo y la cabaña sirven como punto de referencia y opositor a los conglomerados sociales que se han generado en pueblos, ciudades y suburbios. *The wilderness* supone el punto en el viaje del héroe, desde la perspectiva de Campbell, en donde termina la iniciación a la aventura y se da paso a un enfrentamiento más maduro y más peligroso. Este viaje desemboca en la ciudad en donde el héroe debe probar su valía y realizarse como un triunfador del *American way of life*. Sólo entonces podrá regresar al origen y pasar a la tercera etapa de la estructura de Campbell, en donde comienza la transformación del mundo, para hacerlo un “mejor lugar”; y la última etapa de su viaje. El resultado de esta transformación es *suburbia*. Éste es un lugar que no sólo pretende traer esta idea de lo “mejor” de la ciudad y del pueblo, sino del mundo entero para ponerlo al servicio de sus habitantes. Es la cúspide del sueño americano. *Suburbia* representa el triunfo del confort; en donde lo práctico y lo instantáneo ofrecen un gran sentimiento de estabilidad. No obstante, también representa ilusión y apariencia. Los sentimientos de encierro, hastío y apatía dan un nuevo giro e incluso se llegan a potenciar; mientras que la estabilidad ofrecida se tambalea por su mismo sentido práctico e instantáneo.

Wild Wild Life

The wilderness

Este espacio representa lo otro, lo que es ajeno a los usos y costumbres establecidos dentro del espacio poblado de *small-town America*. En él se respira la incertidumbre, lo que sucede al interior del *wilderness* y con los elementos que lo conforman, rebasa y escapa al control humano de *small-town America*. Incluso aquel pedazo del *wilderness* que se vuelve cotidiano, se distorsiona al ser observado desde una perspectiva espacial distinta a la luz del día; o se pierde para convertirse en masas oscuras durante la noche. Todo esto hace del *wilderness* la imagen más oscura de *small-town America* para el habitante de la misma.

Para adentrarse en el terreno salvaje de *the wilderness* primero se hará una contemplación general del terreno y después se considerarán algunos de sus elementos específicos, aquellos que resultan más familiares para el habitante de *small-town America*, como son *el árbol, la montaña, el viento, la nube y el cielo*. Las obras literarias sobre las que se apoyará esta sección serán *The Crucible* de Arthur Miller (1953); *Psycho* de Robert Bloch; y *East of Eden* de John Steinbeck; mientras que las cinematográficas serán las siguientes: *Close Encounters of the Third Kind* de Steven Spielberg (1979); *The Dangerous Lives of Altar Boys* de Peter Care; *Poltergeist* de Tobe Hooper; *Donnie Darko* de Richard Kelly (2001); *The Rocky Horror Picture Show* de Jim Sharman (1974); *The Village* de M. Night Shayalaman (2004); y *Natural Born Killers* de Oliver Stone (1994).

The wilderness, al igual que *la casa*, es un espacio poético dentro de *small-town* que puede contemplarse como unidad, o bien a través de cada uno de los elementos que lo conforman. *The wilderness* evoca, tanto para el habitante del pueblo como para un viajero, lo extraño, lo enrarecido, lo oculto y lo fantástico; y aunque por estas

características puede ser fascinante, muchas veces se le ve como una amenaza y despierta temor entre los vecinos de este lugar.

Arthur Miller comenta en su obra *The Crucible* (1953) con respecto al espacio natural que rodea a Salem, pueblo donde sucede su historia: “The edge of wilderness was close by. The American continent stretched endlessly west, and it was full of mystery for [the people of Salem]. It stood, dark and threatening, over their shoulders night and day” (*The Crucible* I, 3). Miller se refiere con el adjetivo *dark*, oscuro, a que los habitantes del pueblo no tienen la certeza de qué es lo que sucede en ese lugar. A diferencia de un espacio urbanizado, el cual, teóricamente, funciona de acuerdo con la voluntad de sus habitantes, *the wilderness* es un espacio que escapa al control humano; en él imperan el caos, lo fortuito y lo accidental. Es la incertidumbre la que vuelve a ese lugar una amenaza.

Norman Bates en *Psycho* también habla de la amenaza que menciona Miller en sus acotaciones escénicas, pero en este caso el personaje de Bloch es más específico: “Here [el interior de su mansión] everything was orderly and ordained; it was only there, outside, that the changes took place. And most of those changes held a potential threat” (*Psycho*, 10). Nuevamente se menciona el temor al caos, pero también al cambio que la gente de un espacio urbanizado puede experimentar al entrar en uno natural y alejarse de lo civilizado, acercándose a lo salvaje. Norman Bates se imagina el posible escenario en el que se vería envuelto de adentrarse en *the wilderness*:

Suppose he had spent the afternoon walking, for example? He might have been off on some lonely side of the road or even in the swamps when the rain came, and then what? He'd be soaked to the skin, forced to stumble alone home in the dark. You could catch your death of cold that way, and besides, who wanted to be out in the dark? (*Psycho*, 10).

No obstante, Norman no se da cuenta de que él, su casa y su negocio forman parte del *wilderness* en tanto que está establecido en una carretera que fue abandonada tras la

construcción de la autopista. La autopista es parte de la civilización, es el camino corto y, sobre todo, seguro, que enlaza los espacios en donde rigen las reglas sociales que protegen a los habitantes de *small-town America*. Salir de la autopista es salir de ese contexto, como sucede con Mary Crane en la novela de Bloch: “I got lost” (*Psycho*, 37) le dice a Norman Bates cuando le pide instrucciones para regresar a la autopista. Ella piensa que ha encontrado un refugio a la mitad de ese mundo desconocido en el que se encuentra; sin embargo, se ha topado con uno de los peligros más graves de *the wilderness*, el mismo Norman Bates. Alejado de la civilización, *the wilderness* favorece el desarrollo de la esquizofrenia que Bates padece y de los actos ilícitos que comete debido a ésta. Alejado de la vigilancia de especialistas o de simples vecinos se convierte en un asesino serial que esconde los restos de sus víctimas en el pantano próximo a su casa.

En la película *The Village* (2004), de M. Night Shayalaman, así como en la tragedia de Miller, *The Crucible*, los líderes de ambas aldeas hacen creer al resto de los habitantes que en *the wilderness* (que en las dos obras está representado por un bosque¹) habitan entes que no sólo atentan contra la integridad física de cualquiera que se aventure en esa zona sino que también pueden corromper el espíritu. La finalidad de los líderes es mantener su sociedad libre de las influencias ajenas, ya sea que provengan de otra comunidad con costumbres distintas o simplemente del *wilderness*.

¹ Hay tres escenarios recurrentes en *the wilderness*: el desierto, los sembradíos y el bosque. De estos tres se ha seleccionado el bosque para este análisis debido a su propensión para mantener un estado físico de oscuridad y ambivalencia entre el sueño y la realidad. Bachelard apunta: “En cada hora de su vida el bosque debe ayudar a la noche a oscurecer el mundo. Cada día el árbol produce y abandona una sombra como cada año produce y abandona un follaje” (1993, 88). Las llanuras desérticas, al igual que los sembradíos, revelan su extensión y fisonomía con la salida del sol. La mirada se extiende junto a ellos; y aunque pueden ser mortíferos e igual de oscuros durante la noche, carecen de los vendajes naturales diurnos que sus accidentes físicos representan para la mirada del sujeto. Por otro lado, un bosque es un lugar muy tenebroso: “These places were usually dominated by oaks, sheltered by sacred stones, and regarded with such terror that even the Druids who persisted over them feared to enter after sunset” (Henderson 1997, 68); pero además el bosque es un lugar que favorece los cambios y transformaciones en las personas y se presenta como un lugar mágico en cuanto a que “In many myths and fairy tales, forests have symbolized mystery and transformation; in them dwell sorcerers and enchantresses” (Henderson 1997, 68).

“The Elders”, los líderes en el caso de *The Village*, hablan de un mal encarnado por seres fantásticos que han sido nombrados “Those We Don’t Speak Of” y que matan a todo sujeto ajeno al bosque² mientras que los líderes religiosos puritanos en *The Crucible* ven en el bosque un mal abstracto: “[t]he Salem folk believed that the virgin forest was the Devil’s last preserve, his home base and the citadel of his final stand. To the best of their knowledge the American forest was the last place on earth that was not paying homage to God” (*The Crucible*, I, 3). Debido a esto cualquier persona es susceptible de caer en tentación y cometer actos de baja moral, como menciona uno de los líderes puritanos de Salem: “PARRIS: [...] Abominations are done in the forest” (*The Crucible*, I, 8). La prohibición de internarse en el bosque también puede leerse como una prohibición hacia los aldeanos de ambos pueblos de dejar aflorar sus deseos y pasiones personales.

Siempre, alguien se sentirá atraído por estas fuerzas o entidades naturales y buscará participar de ellas independientemente de las normas establecidas por la autoridad, como en el caso de los niños en *The Village*: “...like that game the boys play at the stump. They put their back to the woods, and see how long they can wait before getting scared” (*The Village*, 00:46:16); o bien, el de las niñas en *The Crucible* cuando van a escondidas al bosque para celebrar ritos paganos con Tituba, una mujer de raíces afroantillanas: “ABIGAIL: She always sings her Barbados songs, and we dance” (*The Crucible*, I, 9). En ambas obras estas pequeñas trasgresiones se mantienen dentro de un marco inofensivo para sus respectivas comunidades hasta que aparecen los motivos del color rojo y la sangre³.

² Estos seres evocan en primera instancia a los grupos indígenas que acechaban las comunidades de pioneros durante los años de expansión de los Estados Unidos; pero también se refieren a todo aquel extranjero dentro de su territorio, sin importar su nacionalidad.

³ La referencia a *The Scarlet Letter* de Nathaniel Hawthorne salta a la vista, pero en la película de Shayalaman como en la obra de Miller el color rojo no sólo hace alusión al adulterio o a las pasiones

En *The Village* el color rojo está prohibido dentro del territorio del pueblo hasta sus linderos, por ser el color de la sangre, sí, pero producto de la violencia. El color rojo puede atraer a “Those We Don’t Speak Of”, las monstruosas criaturas que habitan el bosque, y traer desgracias tanto a los habitantes de la aldea como a la aldea misma. El conflicto estriba en que la sangre y su color evocan también la vida y la calidez humana; al negar su existencia, los habitantes de *The Village* niegan su naturaleza humana y ponen en riesgo la convivencia pacífica que tanto quieren proteger.

La sangre y su color evocan *the wilderness* en el interior de los habitantes de ambos pueblos: la parte pasional de cada uno que no puede ser controlada por la razón. Al derramar sangre se comulga con esas pasiones y el sujeto se vuelve ajeno a su comunidad, como sucede con Abigail Williams en la obra de Miller:

BETTY: You drank blood, Abby! You didn’t tell him that!

ABIGAIL: Betty, you never say that again! You will never–

BETTY: You did, you did! You drank a charm to kill John Proctor’s wife!

You drank a charm to kill Goody Proctor! (*The Crucible*, I, 17) .

Abigail comulga con las fuerzas oscuras y mágicas del bosque para saciar sus deseos y pasiones rompiendo así con el estado artificial impuesto por la civilización. Desde este punto de vista, enfrentar *the wilderness* es enfrentarse con la parte irracional que cada sujeto lleva dentro⁴.

Es importante señalar que la relación que se establece entre *the wilderness* como unidad y los habitantes de *small-town America* es distinta de la que se establece con cada uno de los elementos que conforman este espacio natural. Esos elementos no necesariamente representan este estado salvaje dentro de lo civilizado. Cada uno de ellos evoca cosas distintas en el espacio poético de *small-town*. Analizar cada uno de

carneles que deben ser controladas por los sujetos, sino que también se refiere a la violencia y a la vida misma en cuanto a que es el color de la sangre.

⁴ Quizá por eso Norman Bates prefiere quedarse dentro de su casa a salir a caminar por el campo y enfrentar la inclemencias del *wilderness*.

estos elementos requiere un análisis de gran magnitud, por eso sólo se tomarán en cuenta los que sean mucho más comunes en el espacio poético de *small-town*.

El árbol

El árbol del *wilderness* será *el árbol*. Éste adquiere un valor sagrado pues evoca tradiciones y establece una comunión con el terreno y el espacio urbanizado. *El árbol* multiplica la mirada al horizonte de quien lo trepa; no obstante, conforme el día se desvanece, *el árbol* recupera el misterio del espacio natural; deja de producir sombra, más bien comienza a irradiar soledad. Para acercarse al *árbol* este estudio se apoyará en *Poltergeist* de Tobe Hooper (1982).

El árbol es uno de los primeros elementos de *the wilderness* con los que un sujeto de *small-town America* tiene contacto, porque abunda en las calles de los pueblos y ciudades y a veces en los jardines de las casas. En *Poltergeist*, Steve Freeling le explica a su pequeño hijo Robbie la naturaleza del árbol que se alza afuera de la casa y se asoma por la ventana del niño: “That’s an old tree. It’s been around here a long time. It was here before my company built the neighborhood” (*Poltergeist*, 00:18:54). Ese árbol no fue desarraigado porque sirve como recordatorio del pasado ancestral estadounidense. El *árbol* adquiere un valor sagrado: “Many ancient cultures held the tree to be sacred, infused with creative energy” (Henderson 1997, 68). Este árbol infunde en el vecindario, y sobre todo en la familia Freeling, un sentido de tradición y comunión con el espacio al que se han mudado.

El árbol dentro del territorio de la *casa* plantea la dicotomía de lo natural y lo artificial, pero también la convivencia de ambos contextos que han sido unidos por el espíritu humano. Steve y Robbie discuten al respecto:

ROBBIE: It knows I live here, doesn't it?

STEVE: It knows everything about us. That's why I built the house next to it, so it could protect us. It's a very wise old tree" (*Poltergeist*, 00:19:10).

El sujeto contempla el *árbol*, pero también el *árbol* contempla al sujeto. Ambos se reconocen, se adaptan el uno al otro y se protegen. Esta convivencia hace del *árbol* una puerta a *the wilderness*, pues prepara al sujeto para su encuentro con la montaña y lo acerca mucho más que *el techo* a los elementos aéreos como *la nube*, el *cielo* y *las estrellas*, pero también le da una muestra de la oscuridad de ese espacio natural.

El árbol excede las dimensiones de *la casa* en el plano vertical. Entonces, el sujeto que se ha subido al tejado buscando alimentar sus ensoñaciones, encontrará en el árbol un nivel superior de comunión con el entorno que las hace mucho más poderosas. Como dice Bachelard: "El árbol poderoso alcanza el cielo, se instala en él y se prolonga sin fin. Se convierte en el firmamento mismo" (Bachelard 1997, 271). Si quien lo trepa dirige la mirada hacia arriba, ésta se multiplicará tanto como el horizonte o las nubes se lo permitan. En *Poltergeist*, Robbie contempla la magnitud del árbol afuera de su casa y comienza a treparlo. Una vez que ha rebasado los techos de las casas, alcanza a ver que una tormenta se acerca (*Poltergeist*, 00:10:53). Pero éste no es el único acercamiento que el árbol ofrece a la oscuridad de *the wilderness*.

Conforme se acerca la noche *el árbol* recupera el misterio del espacio natural. Bachelard comenta: "El árbol familiar, el ser sin rostro adquirirá por la noche, envolviéndose en una bruma ligera, una calidad expresiva que, en un matiz borroso, posee un poder muy grande" (Bachelard 1997, 266). Debido a la oscuridad, los pliegues, accidentes y grabados de su corteza quedan ocultos, dejando en su lugar una tenebrosa mole negra. En ese momento, *el árbol* no sólo produce sombras a su alrededor sino que irradia oscuridad. La proximidad mencionada líneas arriba entre el

árbol y el sujeto hace que el gemido de los árboles se sienta más “próximo de nuestra alma que el ulular lejano de una bestia. Se queja más sordamente, su dolor nos parece más profundo” (Bachelard 1997, 267). Cuando Robbie está a punto de dormirse puede ver el árbol frente a su ventana como una sombra que rebasa la oscuridad de la noche y comenta: “I don’t like the tree, Dad” (*Poltergeist*, 00:18:54). En *el árbol* lo que de día puede ser acogedor más tarde se vuelve amenazante. Las ramas que ayudan a Robbie a treparlo y lo sostienen durante el día, de noche se ven perversas: “ROBBIE: I don’t like its arms” (*Poltergeist*, 00:19:04); incluso la mirada del *árbol* se hace mucho más pesada y siniestra, haciéndole sentir al niño que el árbol ha perdido su calidad de amparo: “ROBBIE: It looks at me. It knows I live here” (*Poltergeist*, 00:19:20). Las palabras del padre en cuanto a que *el árbol* sabe todo acerca de la vida de quienes habitan a su lado hacen que Robbie se sienta vulnerable frente a él.

La montaña

Subir *la montaña* o franquearla equivale a conquistar la naturaleza; su cima coloca al sujeto en el punto más próximo al cielo. Además, en ese lugar es en donde ocurren los encuentros de trascendencia cósmica. La mirada se hace dueña del terreno alrededor de *la montaña*. Para el análisis de este elemento se empleará la película *Close Encounters of the Third Kind* de Steven Spielberg (1979), pero sobre todo, el guión de la cinta *Donnie Darko* de Richard Kelly (2001).

La montaña se encuentra ya dentro del *wilderness*. Llegar a su cima equivale a conquistarla, a conquistar la naturaleza, pues exige de quien lo intenta esfuerzo, ingenio, voluntad y sacrificio. Llegar a su cima coloca al sujeto en el punto más próximo al cielo. Desde ese punto se domina el territorio con la vista. El sujeto se ubica. Roca de Togores escribe al respecto de la cima del monte del Purgatorio: “Sobre la cima, que es llana,

estará la siempre verde y amenísima floresta del Paraíso terrenal” (1964, 603). Es en la cima donde ocurren los encuentros de trascendencia cósmica, los que cambian rumbos y perspectivas, como sucede en *Close Encounters of the Third Kind*. En esta cinta, seres extraterrestres convocan a varios humanos para que reciban y transmitan un mensaje al resto del mundo⁵.

La montaña solitaria irrumpe en la llanura y establece su supremacía en el paisaje, pero la cadena montañosa anuncia un muro de incertidumbre para la mirada de quien pretende franquearla. Ambas son una analogía del laberinto. Quien conoce su geografía conoce el mundo, quien tiene acceso a ella tiene acceso al resto del territorio, como sucede con Donnie Darko en la película del mismo nombre. Al principio de la historia Donnie está en una montaña, como puede leerse a continuación:

EXT, CARPATHIAN RIDGE – DAWN (SATURDAY, 5 AM)

We descend upon Carpathian Ridge, a crescent-shaped cliff that extrudes from the dense Virginia evergreens above a deep rock canyon. The cliff marks the end of a dirt road that winds down from above.

Donnie Darko (sixteen) is asleep at the edge of the cliff with his bike collapsed next to him, he is shivering, curled up in the foetal position.

He slowly opens his eyes and looks around, disoriented by the morning light. He then stands up, looking down into the expansive rock canyon (Darko, 3).

Pasar la noche a la intemperie, bajo el cobijo de *la montaña*, produce en el sujeto una sensación de renacimiento, más aún si esto se hace en soledad, pues ha logrado vencer las inclemencias de *the wilderness* en una de sus sedes más poderosas. Se puede decir que al despertar en la cima de *la montaña*, Donnie está renaciendo, cargado de la energía cósmica que ésta ofrece. Pero además, como apunta Bachelard: “El soñador vuelve a empezar el mundo todas las noches. Todo ser [...] que sabe dar a su ensoñación todos los poderes de la soledad, devuelve a aquella su función

⁵ Esta secuencia hace referencia al sermón de la montaña (Mt 5: 1).

cosmogónica” (c.f. 2002). Al despertar y mirar el cañón, Donnie se asoma a su visión de mundo.

Hacia el final de la película, cuando su mundo está por terminar, Donnie tendrá que subir otra vez a *la montaña* para poder tomar la decisión de mantenerlo o bien de terminar con él sacrificándose a sí mismo.

EXT. CARPATHIAN RIDGE – EARLY MORNING (5:30 AM)

Donnie sits on the roof of the Taurus, looking out.

He smiles lighting a cigarette.

DONNIE

28 days, 6 hours, 42 minutes, 12 seconds. We’re almost home.

EXT. SKY – NEXT

We see the Time Portal in the distance forming. (Darko, 101).

Sólo en ese punto puede extender su mirada y su perspectiva para poder observar en plenitud aquello que ha de acabar con la existencia de su mundo o, si así lo decide, de su vida. En este sentido la figura de la montaña podría aludir a Cristo que muere en la cima del Gólgota, o a Abadón cuando contempla el mundo sobre el monte antes de desatar las plagas del Apocalipsis. *La montaña* es el lugar en donde se conquista al mundo, se crea pero también se destruye.

La nube

Cuando *la nube* es clara tiene la capacidad de traer ensoñaciones inmediatas a quien la observa, pero al tornarse oscura pierde la cualidad de evocar un sueño tranquilo reemplazándolo por una pesadilla. *La nube oscura* anuncia la llegada de una tormenta, de un conflicto o de una lucha y somete a quien la observa a un estado de expectación. Este elemento puede considerarse como el principio de los males que aquejarán a *small-town America*. Para observar a *la nube* se comentará *East of Eden* de John Steinbeck.

La nube tiene la capacidad de traer ensoñaciones inmediatas a quienes se encuentran sumidos en el hastío de *small-town America* a través de las figuras que, en apariencia, se forman en ella. Para Bachelard: “las nubes están entre los ‘objetos poéticos’ más oníricos. Son los objetos de un onirismo en pleno día. Determinan ensueños fáciles y efímeros” (231, 1997), pues no requieren de un esfuerzo mayor que el de mirar hacia arriba. Para acercarse a ella, el sujeto puede ayudarse con el *techo*, *el árbol*, o *la montaña*. No obstante, cuando *la nube* se torna oscura tiene otra carga evocativa, ya no la de un sueño tranquilo sino la de una pesadilla. *La nube negra* anuncia la llegada de la tormenta y somete al sujeto o a la comunidad a un estado de expectación. A esa *nube* se le teme y, al contrario de la otra, el sujeto trata de alejarse de ella como sucede en *East of Eden*:

Aron turned around to look at the black monster. It ballooned in great dark rolls above, and beneath it drew a long trail skirt of rain, and as they looked the cloud rumbled and flashed fire.

Borne on the wind, the cloudburst drummed hollowly on the fat wet hills across the valley and moved out over flat lands. The boys turned and ran for home, and the cloud boomed at their backs and the lightning shattered the air into quaking pieces. The cloud caught up with them, and the first scout drops plopped on the ground out of the riven sky. The cloud smell, the sweet odor of ozone. Running, they sniffed the thunder smell.

As they raced across the county road and onto the wheel traces that led to their own home draw the water struck them. The rain fell in sheets and in columns. Instantly they were soaked through, and their hair plastered down on their heads and streamed into their eyes, and the turkey feathers at their temples bent over with the weight of water (*East*, 336).

La nube negra hace mucho más pesado el ambiente no sólo porque su oscuridad interrumpe la caída de la luz sino también porque su humedad irrumpe en el aire volviendo todo más lento y pesado. Bachelard comenta: “Una nube tenebrosa basta para hacer *pesar* la desgracia sobre todo un universo” (239, 1997). En la novela de Steinbeck, los hermanos Cal y Aron Trask huyen de la nube como si leyeran en ella un motivo anunciatorio de que su universo está a punto de cambiar precipitadamente, de sufrir una alteración que habrá de devorarlos. Su inocencia quedará destrozada cuando

observen la tormenta de hechos que habrán de sufrir cuando la identidad de su madre quede revelada y la salud de su padre disminuida; pues “la nube pesada es sentida como un mal del cielo, un mal que aplasta al soñador, un mal del que muere” (Bachelard 239, 1997). Entonces *la nube oscura* puede tomarse como el principio de los males que aquejarán a un pueblito.

El viento

Cuando *el viento* es tenue propicia las ensoñaciones; sin embargo, puede hacerse cómplice de *la nube negra*, de retar al *árbol* y de barrer poblados. Para este elemento se considerarán las películas *Close Encounters of the Third Kind* de Steven Spielberg (1979); y *Twister* de Jan de Bont (1996); así como la novela *The Wizard of Oz* de L. Frank Baum (1900).

El viento, cuando es tenue, acaricia al mundo y a sus habitantes. Empuja y moldea *la nube*, propiciando las ensoñaciones del sujeto. Pero al enfurecer, arrastra la tormenta, y con ella la oscuridad. Anuncia y llega a provocar un cambio en el mundo a través de su corriente. “Con el aire violento podemos captar la furia elemental, la que es todo movimiento y nada más que movimiento” (Bachelard 1997, 278). *El viento* no sólo arrastra a *la nube negra*, también reta al poder del *árbol* y puede llegar a subyugarlo, como menciona el narrador de *East of Eden*: “The rain roared on the oak trees in the home draw and the wind disturbed their high dignity” (*East*, 312). El refugio que *el árbol* puede brindar queda anulado; y aunque la sombra no llegue sino hasta la irrupción de las nubes grises, la mirada resulta afectada tanto por la fuerza del soplado del *viento* como por el polvo que levanta. Las imágenes entonces se vuelven borrosas y acuosas. El aire se enrarece como se menciona en *East of Eden*: “The afternoon wind had dropped away and left the air raw and wounded” (312). *El viento* en esta novela es un

motivo anunciatorio del cambio que habrá de ocurrir en la dinámica de sus personajes. Lo que solía protegerlos dejará de hacerlo y su visión del mundo ya no será tan clara.

Así pues, *el viento* no sólo anuncia el cambio del mundo sino que también lo cambia, como sucede con los tornados, una de las máximas expresiones del *viento* que por lo general recorre los campos del Medio Oeste revolviendo todo a su paso y llevándose al mundo muy lejos. Bachelard comenta: “Parece que el vacío inmenso, al encontrarse con una acción, se convierte en una imagen particularmente clara de la cólera cósmica. Podría decirse que el viento furioso es el símbolo de la *cólera pura*, de la cólera sin objeto, sin pretexto” (1997, 278). El tornado o “The Finger of God” como se le llama en la película *Twister*, es el *viento* que trae consigo la oscuridad, pues la cantidad de tierra y escombros que arrastra no sólo nublan la visión sino el cielo mismo; y su furia muestra qué tan frágil puede ser *small-town America* frente a *the wilderness*. Este *viento* representa caos, destrucción y muerte, como en la película de de Bont; pero también un cambio violento de vida como sucede con Dorothy en la novela *The Wizard of Oz* de L. Frank Baum (1900), quien gracias a un tornado escapa del hastío que rodea la vida en *small-town America*.

El cielo

Finalmente se llega al *cielo*. En éste aparecen los avisos de la tormenta o de la destrucción que propone un nuevo orden. De noche, *el cielo* permite que las estrellas se asomen; el que observa las estrellas siente que la mirada le es devuelta; el cielo nocturno brinda una serenidad a quien lo contempla. No obstante, cuando el cielo se torna gris pareciera como si todo movimiento en la bóveda celeste quedara anulado. Para analizar este elemento se toma *The Dangerous Lives of Altar Boys* de Peter Care;

The Rocky Horror Picture Show de Jim Sharman (1974); y *Natural Born Killers* de Oliver Stone (1994); así como el guión de la película *Donnie Darko* (2001).

La bóveda celeste es la que atrapa la mirada, la que la sostiene y la que la hace viajar con mucha más intensidad que *la nube*. *El cielo azul* es análogo a la transparencia, muy al contrario de *the wilderness*. *El cielo azul* es el lienzo donde se dibujan los signos naturales a través de las estrellas, las nubes y el sol (cf. Bachelard 1997, 204). Como ya se ha visto, es en *el cielo* en donde aparecen los avisos de la tormenta o de la destrucción que abre la puerta a un nuevo orden como sucede en *Donnie Darko*:

EXT. DARKO HOUSE DRIVEWAY – NEXT

Donnie walks out to the Taurus, then stops and looks up at the sky.

EXT. DARKO HOUSE DRIVEWAY – NEXT

The time Portal begins to form above the house.

Donnie touches his stomach...feeling sick once again (101).

Donnie siente un vacío en las entrañas ante la imagen que se está formando en el cielo azul; el mundo está a punto de volverse a crear. En *el cielo* las cosas adoptan forma propia: la tierra se separa del cielo y obtiene su forma gracias a él. “En la escala cósmica, el azul del cielo es el que da forma a *toda* la colina” (Bachelard 1997, 216); y por la noche no se detiene. *El cielo nocturno* permite a las estrellas asomarse; es entonces cuando el sujeto que observa el cielo siente que la mirada le es devuelta. De acuerdo con Bachelard: “La luz suave y brillante de las estrellas provoca también uno de los ensueños más constantes, más regulares, el ensueño de la mirada. Pueden resumirse todos sus aspectos en una sola ley: *en el reino de la imaginación todo lo que brilla es una mirada*” (1997, 229). Las estrellas son los ojos del *cielo*. El que ensueña como Margie Flynn, la chica misteriosa de la película *The Dangerous Lives of Altar Boys*, así como el viajero del tipo al que pertenecen Mickey y Mallory en la película

Natural Born Killers, dejan de sentirse desamparados ante la luz de las estrellas pues éstas “en un instante borran nuestra soledad [al observarnos]” (Bachelard 1997, 230). Por esta razón Margie cubre el techo de su cuarto con estrellas fosforescentes, y Mickey y Mallory imaginan que los ángeles han venido por ellos desde el cielo.

Debido a la lentitud con que se mueven las estrellas, el *cielo nocturno* brinda una atmósfera de serenidad al que lo contempla. Bajo la mirada de las estrellas Margie puede percibir presencias metafísicas, como el fantasma que aparece en su habitación (00:29:30), que la alejan del hastío de la vida en *small-town*; mientras Mallory puede ver el futuro en donde ella y Mickey se hacen parte de ese cosmos de serenidad alejados de la violencia hiperquinética que los rodea: “There’s no death, ‘cause you and I were angels” (*Natural*, 00:09:20). Aunque estos tres personajes encuentran tranquilidad en este tipo de oscuridad celestial, se debe tener presente que no todas las oscuridades emanadas del *cielo* son así.

El *cielo* sufre una transformación cuando se torna gris o pálido. El sujeto que busca proyectar sus ensoñaciones acentúa su espíritu melancólico al carecer de la transparencia que brinda el azul, ya que la palidez anula todo movimiento cuando cae el manto nocturno. Si *el cielo* permanece nublado perderá toda su serenidad y dulzura, y acogerá la incertidumbre mostrando la más oscura de las noches. Ésta es la sombra que trasciende al resto de las que pueda proyectar un árbol o una *nube negra*. Es una oscuridad tan terrible que se ha vuelto un motivo recurrente en las historias góticas, como en la novela de Mary Shelley, *Frankenstein* (1816): “It was on a dreary night of November that I beheld the accomplishment of my toils” (Shelley 1988, 53), o en la película de Jim Sharman, *The Rocky Horror Picture Show*: “JANET: In the velvet darkness of the blackest night, burning bright there’s a guiding light” (*Rocky*, 00:14:31). El *cielo* acentúa la dicotomía de *the wilderness*. La tranquilidad y la incertidumbre que

caben en la imagen del *cielo* se suman a la que convoca a lo salvaje y lo civilizado, a lo natural y lo artificial, el uno y lo otro y que al final son parte de una misma cosa. *The wilderness* no puede separarse de *small-town America* ni viceversa. Marina Fe comenta sobre *the wilderness*:

En la vastedad aterradora del continente virgen donde el individuo se enfrenta a una realidad abierta a infinitas posibilidades y a infinitos errores (y horrores), a una realidad no sujeta a leyes vigorosas, surge la necesidad de encontrar respuestas pero también la convicción de que hay enigmas insondables en el mundo, en los otros, en uno mismo. Así la búsqueda de respuestas –que es también la búsqueda de la propia verdad– culmina en el reconocimiento de la oscuridad, de la irracionalidad de la vida misma (2000, 34).

The wilderness supone un encuentro de un sujeto o de una comunidad consigo misma, pero también la posibilidad de entrar en comunión con el cosmos natural que da rienda suelta a las ensoñaciones, volviéndolas más poderosas, al grado de que pueden hacerse incontrolables y alzarse en contra de quien las produjo. *The wilderness* queda también establecido como lo que une un espacio urbanizado con otro, y se asienta como el principio del viaje iniciático⁶ de quien ha dejado *small-town America* atrás y está a punto de enfrentar una urbe.

It's a Small World After All

Suburbia

Este espacio pretende mezclar la inocencia de *small Town America* con el confort y la visión cosmopolita de una gran ciudad. *Suburbia* representa la nostalgia de un pasado mitificado que pretende evocar un espíritu estadounidense, pero al mismo tiempo su

⁶ Esto es, en palabras de Campbell:

la partida original a la tierra de las pruebas [que] representa solamente el principio del sendero largo y verdaderamente peligroso de las conquistas iniciadoras y los momentos de iluminación. Habrá que matar los dragones y que traspasar sorprendentes barreras, una y otra vez. Mientras tanto se registrará una multitud de victorias preliminares, de éxtasis pasajeros y reflejos momentáneos de la tierra maravillosa. (1998, 104)

desarrollo urbano es un pastiche internacional. *Suburbia* retoma de *main street* y de *la fachada* el tema de la apariencia y lo vuelve parte fundamental de sí misma. De esta manera, *suburbia* se convierte en un espacio al que se le ha otorgado un sentido paródico en diversas manifestaciones artísticas, no sólo en el cine y la literatura. Para este análisis se emplearán como base la novela de Don DeLillo *White Noise* (1985) y las películas *Edward Scissorhands* de Tim Burton, *Heathers* de Michael Lehmann (1988), *Pump Up the Volume* de Alan Moyle, *The Village* de M. Night Shayalaman, *Ghost World* de Terry Zwigoff (2001), así como la trilogía de Robert Zemeckis *Back to the Future* (1985-1988), y el comic *Superman* de Joe Shuster y Jerry Siegel.

Para abordar la noción de *suburbia* es necesario tomar en cuenta algunas de las relaciones que se establecen entre *small-town America* y *la ciudad*. En el imaginario colectivo popular estadounidense, *la ciudad* es una metáfora de la madurez. El inocente héroe pueblerino debe ir a *la ciudad* a probarse, a imponerse a las pruebas que se le presenten, y poner en alto el nombre de su pueblo natal para, entonces, poder regresar triunfante a éste. Así pasa con Clark Kent, alias *Superman* (Shuster y Siegel 1936), quien ante los ojos de sus paisanos se ha convertido en un superhombre norteamericano. Es un reportero estrella de uno de los diarios más importantes del mundo, en la ciudad más importante del mundo. No es una tarea fácil, pues *la ciudad* es vista por el habitante de *small-town* como un lugar de vicios e impurezas morales y carnales con un ritmo de vida acelerado y neurótico⁷. Jack Gladney, protagonista de la novela de Don DeLillo, *White Noise* (1985), comenta al respecto: “It is the natural pleasure of

⁷ Jesús Palacios en su ensayo “La ciudad de los miedos indecibles” comenta:

La ciudad se ha convertido, si es que no lo fue siempre, en un terreno salvaje, por el que pululan los indecibles miedos que cimientan nuestra frágil existencia. La gran ciudad es el terreno del Mal. Es un territorio que todavía no ha sido conquistado por su mapa, puesto que, dotado de vida propia, cambia a cada instante, convirtiendo lo estable en inestable, lo conocido en irreconocible. Lo esperado en inesperado (2003, 270).

townspeople to distrust the city. All the guiding principles that might flow from a center of ideas and cultural energies are regarded as corrupt, one or another kind of pornography. This is how it is with towns” (*White Noise*, 85). Pero para llevar a cabo el *American dream*, anhelo principal del habitante de *small-town*, este enfrentamiento es necesario.

El pueblerino que consigue adaptarse y adoptar el ambiente de la ciudad al pasar el tiempo difícilmente encontrará atractiva la vida en *small-town*. Clark Kent, aparte de las visitas a los padres y de alguna ocasión en que busca alejarse de su rutina, no tiene ninguna intención de regresar a vivir a Smallville. Sin embargo, llega un momento en la vida de las personas de ciudad en que la necesidad y la nostalgia (sobre todo, cuando se tienen hijos) los lleva a buscar un espacio mucho más tranquilo, sencillo y pequeño en el que puedan aligerar la carga y la velocidad de su tren de vida. Sólo que este lugar también debe satisfacer los hábitos y costumbres que la ciudad les ha generado y que un pueblecito difícilmente puede solventar, y al mismo tiempo mantener el espíritu aspiracional al que la ciudad, y el *American way of life*, los ha acostumbrado. En un intento de cubrir esta necesidad de pasividad y sofisticación nace el espacio suburbano al que se denomina *suburbia*⁸.

Debido a que *suburbia* es un híbrido de estos dos espacios, se puede pensar que los motivos y temas de oscuridad que en ella se desarrollan son similares a los de la ciudad o el pueblecillo; pero eso, claro, es un error. No es raro observar cómo cuatro chicas de ciudad que viven y gozan el frenesí de la urbe en un concepto televisivo denominado *Sex and the City* (Darren Starr 1998-2004), al mudarse a *suburbia* corren el riesgo de transformarse en cuatro *Desperate Housewives* (Marc Cherry 2004-), pues

⁸ Desde sus orígenes, pero sobre todo durante los años que siguieron a la Segunda Guerra Mundial, *suburbia* quedó ubicado a las afueras de las grandes ciudades; tiempo después creció al lado de las ciudades universitarias o de centros industrializados y finalmente en cualquier lugar de la inmensidad del territorio estadounidense.

lejos de establecerse en un espacio que debería ser fácil de manejar debido a la supuesta inocencia inmanente a él, se enfrentarán a un ente extraño y enrarecido en donde toda realidad es apariencia.

La apariencia

Al igual que en *main street*, el recurso de la apariencia es una parte fundamental de *suburbia*, sólo que en este caso la apariencia no es exclusiva de una calle que atrae la atención de los viajeros o de los mismos habitantes del lugar al que pertenece, sino de todo un poblado cuya intención es aparecer como uno de los puntos más altos a los que aspira el *American way of life*. Aunque la idea del suburbio tiene sus orígenes a principios de siglo, es en los años cincuenta que comienza ser muy popular en la sociedad norteamericana. En la película *Back to the Future*, durante una secuencia que sucede en 1955, aparece un anuncio espectacular en el que se lee: “Live in the house of tomorrow...*Today!*” (*Back*, 00:35:09). En ese entonces, el concepto de *suburbia* tomó una orientación utópica alineada con el espíritu con que Walt Disney planeó sus parques temáticos: “Es como debe ser la ciudad del mañana. Una urbe que presta beneficios al público como una función de servicios. Será una comunidad planificada y controlada” (sostiene Bob Thomas citado por Nelson de la Rosa 2003, 287). De la misma manera, *suburbia* se presentaba como un espacio de confort y bienestar alejado de los vicios y la neurosis de las grandes ciudades, pero también de las carencias y el estancamiento de un pueblo.

Suburbia también toma de Disney el concepto de mundo luminoso. Al igual que en sus adaptaciones cinematográficas de cuentos infantiles, la oscuridad fue algo que Disney quiso dosificar e incluso erradicar de su parque temático para generar un espíritu de esperanza en sus visitantes, como escribe Bob Thomas:

La idea de Disneyland es muy sencilla. Será un lugar en donde la gente pueda hallar alegría e instrucción: será un sitio en donde los padres e hijos puedan compartir horas de gozo en mutua compañía; en donde nuestros maestros y alumnos descubran mejores medios de comprenderse y educarse. Disneyland tendrá algo de feria, de exposición, de recreo, de centro comunitario, será un espectáculo de belleza y magia. Estará repleta de los logros, las alegrías y las esperanzas del mundo que nos rodea. Nos recordará aquellas maravillas y nos enseñará a hacerlas parte de nuestra vida (De la Rosa 2003, 287).

Suburbia adopta y trata de vender esta imagen a un país harto de tiempos sombríos generados por dos guerras mundiales y una fuerte crisis económica.

Irónicamente, aunque *suburbia* propone un mundo feliz e integrado, éste sólo es accesible –y de hecho, sólo funciona– para quienes pertenecen a una clase pudiente o acomodada y por lo mismo tienen acceso a una buena educación escolar⁹, como el profesor Jack Gladney y su familia, personajes de la novela de DeLillo. Jack hace una comparación entre Blacksmith, el suburbio en donde vive, y Sawyersville, un pueblecito aledaño:

These things happen to people who live in exposed areas. Society is set up in such a way that it's the poor and the uneducated who suffer the main impact of natural and man-made disasters. People in low-lying areas get the floods, people in shanties get the hurricanes and tornados. I'm a college professor. Did you ever see a college professor rowing a boat down his own street in one of those TV floods? We live in a neat and pleasant town near a college with a quaint name. These things don't happen in places like Blacksmith (1986,114).

Gladney está convencido de que el bienestar y confort que le proporciona *suburbia* alcanza todos los aspectos de su vida. Paradójicamente, esta atmósfera aséptica va a afectar a los habitantes del espacio suburbano de otra manera al generar nuevas regiones oscuras¹⁰.

⁹ Específicamente hablando, la sociedad de *suburbia* se compone de gente que pertenece a la clase media baja, clase media alta y clase alta: gente con poder adquisitivo. De hecho, quienes no cumplen con estas características no pueden participar de lo que *suburbia* evoca en el colectivo imaginario y por ende en el espacio poético que se propone en este análisis. La oscuridad que se produce en *suburbia* tiene que ver con la posición pequeño-burguesa de sus habitantes, como se verá más adelante.

¹⁰ Esta nueva oscuridad se hizo tan presente en la cultura de los Estados Unidos que tuvo como consecuencia el nacimiento de un subgénero de la literatura gótica que se desarrolla a la par del concepto contemporáneo de suburbia, allá por los años cincuenta del siglo pasado: el gótico suburbano. Así como su predecesor, el gótico suburbano es oscuro y perturbante. En muchas ocasiones se puede observar que las tramas enfatizan lo psicológico y lo sobrenatural para hacer un comentario crítico sobre el estilo de vida

Para empezar, el confort y bienestar que *suburbia* proporciona a sus habitantes genera un estado de hastío. Bachelard comenta al respecto de la apariencia: “El mundo reflejado es la conquista de la calma. Soberbia creación que sólo pide la inacción, que sólo pide una actitud soñadora, en el que veremos el mundo dibujarse tanto mejor cuanto más largo tiempo soñamos inmóviles” (Bachelard 1993, 45). *Suburbia* es el mundo reflejado en cuanto a que busca contener únicamente las bondades de *la ciudad* y de *small-town* para empatarse con la imagen de Disney de la ciudad del mañana. La inacción de la que habla Bachelard estriba en la ausencia de los vicios y neurosis de *la ciudad*, de los desastres naturales de *the wilderness*, y de gente de clase baja o bien inculta, todos ellos elementos propios de *small-town*. Gracias a estas carencias *suburbia* obtiene la calma necesaria que supone la conquista del *American dream* en donde no hay nada que temer pero tampoco nada que esperar.

Al hastío producido en *suburbia* se le suma otro rasgo oscuro que se genera a partir de su desarrollo urbano. Greg Knight en su página de Internet *The Patio*, donde analiza la cultura suburbana, dice: “The same open spaces that were planned to give ex-city dwellers a sense of space gave them a sense of desolation instead” (2007)¹¹. La seguridad que brinda *suburbia* al mantenerse alejada de *the wilderness* hace que los pocos rastros de este espacio natural palidezcan ante su planeación urbana, que parte de los cuatro principios funcionales básicos del modernismo: habitar, trabajar, circular y recrearse; y de la arquitectura minimalista de sus casas habitación, en las que según Knight “the conformity [...] is broken up only by their exterior colors” (*The Patio*,

suburbano. En otras palabras, el gótico suburbano abre un umbral en la imagen o apariencia de lo que proyecta *suburbia* como “lo normal y lo mundano”. El héroe villano de la literatura gótica tradicional ha sido remplazado por una figura heroica marginal heredera del héroe byroniano y del *outsider* de Colin Wilson. Lo grotesco se acentúa en la mente de los personajes, más que en su físico. El gótico suburbano debe ir más allá de lo que se presenta en el exterior, debe desentrañar el conflicto de la obra para confrontarlo, pero esto no sólo se puede aplicar a dicho subgénero literario sino al concepto mismo de *suburbia*.

¹¹ Knight, Greg. “The Suburbanization of America: The Rise of Patio Culture” *The Patio*, 2000-2007. (16 de junio de 2007). < <http://www.patioculture.net/paper.html> >

2004). Tim Burton, en su película *Edward Scissorhands* (1990), ilustra puntualmente estos conceptos. Todas las casas del suburbio en donde la historia se desarrolla tienen la misma forma (muy parecida a la de una bodega) y su mayor diferencia radica en el color de la pintura exterior (*Edward*, 00:05:21); por otro lado, el desarrollo urbano ha sido diseñado para que los trabajadores acudan a sus respectivos empleos, o bien regresen a casa en automóvil a través de calles fluidas, carentes de obstáculos que generen problemas de tránsito (*Edward*, 00:24:00). Finalmente, Burton muestra cómo ese espacio permite a sus habitantes recrearse y convivir haciendo parrilladas comunitarias (*Edward*, 00:35:36); o visitando el centro comercial¹² (*Edward*, 00:35:36). El color artificial de *suburbia*, la palidez de sus rastros naturales y lo acartonado de la vida de sus habitantes la hacen parecer más un lote baldío que un luminoso espacio futurista.

La planeación de la que habla Knight, que le da a los habitantes suburbanos un sentido de espacio, llega a ser percibida por éstos como una segregación del resto de los espacios urbanizados, se trate de una ciudad, un pueblecito, otro suburbio o el mundo. El habitante de *suburbia* llega a sentirse aislado y solitario, como Jack Gladney: “Although we are for a small town remarkably free of resentment, the absence of a polestar metropolis leaves us feeling in our private moments a little lonely” (*White Noise*, 177).

Ante el hastío, la desolación y el aislamiento, el habitante de *suburbia* comienza a buscar espacios y situaciones que lo saquen de este aparente mundo luminoso; espacios y situaciones que sugieran a la gente suburbana lo incierto, lo extraño y lo desconocido, como alguna vez lo hicieron *la casa sombría*, *the wilderness* y *la ciudad*, pero desde un punto de vista que Knight denomina “tourist perspective”: “The tourist mind required excitement and a sense of the exotic, and this conflicted with the mind of

¹² El concepto del centro comercial o *mall* se analizará en este mismo capítulo un poco más adelante.

the homeowner which required a comfortable place to live” (*The Patio*, 2004). Para que un lugar se convierta en un punto turístico popular suburbano debe proporcionar a sus visitantes el mismo sentimiento de bienestar y seguridad que *suburbia* proporciona a sus habitantes. En este afán, muchos de estos lugares caen en lo absurdo, al igual que sus visitantes. De Lillo ilustra esto en *White Noise* cuando, para salir de su aburrimiento, Jack Gladney y su amigo Murray deciden ir a ver “the most photographed barn in America” (*White Noise*, 12). Gladney comenta sobre su visita:

Being here is a kind of spiritual surrender. We see only what the others see. The thousands who were here in the past, those who will come in the future. We’ve agreed to be part of a collective perception. This literally colors our vision. A religious experience in a way, like all tourism (*White Noise*, 12).

Pero la extravagancia suburbana llega a un nivel mucho más extremo en su intención de mantener la comodidad y bienestar de sus habitantes. *Suburbia* lleva todo lo que le resulta exótico y pintoresco del mundo a su desarrollo urbano, adaptándolo primero, por supuesto, a su modo de vida.

El pastiche y la parodia

Suburbia, al igual que Disneyland, es un pastiche del mundo. Al interior de ambos se puede encontrar un restaurante chino o bien un barrio chino a la vuelta de una pizzería o de un barrio italiano, conviviendo con una réplica de una *main street* de finales del siglo XIX. Pero los pedazos de mundo que le dan cuerpo a estos espacios no son réplicas exactas; las imitaciones de lugares del mundo y del mismo Estados Unidos que dan cuerpo a Disneyland y a *suburbia* han sido adaptadas con base en la funcionalidad y receptividad que puedan tener en sus habitantes o visitantes. El ejemplo más claro de esto puede verse en la transformación que sufre *main street* al adaptarse a *suburbia*:

If this description of the Disneyland and Disney World Main Streets sounds familiar, and it should indeed, that is because it has in fact become the model

of the typical American shopping mall, where the visitor or shopper leaves the car in the parking lot and enters an environment that is climatically controlled, and where the real world is left outside (Francaviglia 1996, 164).

A diferencia de un *small town*, *suburbia* no cuenta con una plaza o calle que pueda considerarse como centro. El lugar que recopila los anhelos y ensoñaciones que solían darse en *main street*, así como el nivel de prosperidad de la población lo ocupará el *mall* o centro comercial. Mientras el habitante del pueblo encontraba en *main street* una conexión con el mundo al cual anhelaba acceder; el habitante de *suburbia* encuentra dicha conexión en el *mall*. El centro comercial es donde la comunidad va a derrochar su ensoñación para participar de la realidad mediática a la que quisieran pertenecer; es el nuevo centro de reunión familiar y social; y hasta un nuevo *locus amenus*. La salud de un suburbio se mide a través del estado en el que se encuentre su centro comercial como narra Jack Gladney en *White Noise*:

Some of the houses in town were showing signs of neglect. The park benches needed repair, the broken streets needed resurfacing. Signs of the times. But the supermarket did not change, except for the better. It was a well-stocked, musical and bright. This was the key, it seemed to us. Everything was fine, would continue to be fine, would eventually get better as long as the supermarket did not slip (170).

Fuera de los escenarios que muestran desgaste al interior de *suburbia*, todos aquellos escenarios que pudieran desequilibrar su estética y costumbres deben estar regulados.

Como ya se mencionó, el habitante de *suburbia*, como el visitante de Disneyland, busca espacios exóticos que no interfieran con su sentimiento de confort y bienestar. Los espacios reconstruidos deben dar la sensación de que se está entrando en un mundo ajeno, pero en el fondo deben dar también la sensación de que se está en casa (cf. Knight 2004). Es justo decir que el mundo pastiche tanto de Disneyland como de

suburbia puede contemplarse como una parodia; y dicha contemplación es mucho más evidente, en el caso de *suburbia*, cuando ésta es una representación artística¹³.

Suburbia es una recopilación de pedazos del mundo que no es el mundo, más bien es una reelaboración del mundo a la manera estadounidense, y aquí vale la pena volver a citar a Dentith cuando dice cómo es que la parodia transforma a un texto en otro: “[it] is done in a playful manner” (2000, 11). Es decir, para el habitante de *suburbia* el pedazo de mundo original carece de sentido, es la reelaboración la que cuenta. Volviendo al caso de Jack Gladney y su amigo Murray con “the most photographed barn in America” (*White Noise*, 12), se puede ver que el granero cobra sentido por ser una representación, no por ser un granero:

“What was the barn before beign photographed?”, he said. “What did it look like, how was it different from other barns, how was it similar to other barns? We can’t answer these questions because we’ve read the signs, seen the people snapping the pictures. We can’t get outside the aura. We’re part of the aura. We’re here, we’re now” (*White Noise*, 13).

Lo mismo pasa con restaurantes de comida mexicana, tiendas de ropa europea o spa’s orientales. El habitante de *suburbia* no puede ni quiere ver más allá de la apariencia que se ha erigido a través de la parodia; desde este punto de vista está inmerso en la oscuridad. Ahora bien, los referentes no siempre pasan desapercibidos y éstos dan pie a otro tipo de parodia dentro de *suburbia*. En el artículo “Irony, Nostalgia and the Postmodern” Linda Hutcheon y Mario Valdés comentan sobre la parodia: “for parody to work both texts [el hipotexto y el hipertexto] must be present in the imagination of the reader so that the mediating functions of mimicry is developed” (2000, 37). La parodia evoca al original pero le otorga un nuevo sentido relativo al contexto que la rodea. Ese es el mundo de Disney y de *suburbia*, el mundo reflejado, el mundo que refiere pero

¹³ Las obras con las que abordaremos *suburbia* parten de esta representación paródica para elaborar su discurso.

jamás el mundo original (aunque éste se pueda percibir) como sucede en la película de Terry Zwigoff *Ghost World* (2001). En ella, las protagonistas Enid y Rebecca acuden a un restaurante decorado como fuente de sodas de los cincuenta, pero en donde la música es de los noventa y el peinado del mesero es de los ochenta. El comentario de Enid al verlo por primera vez es sarcástico: “Oh, my God. Look at this. “Wowsville”? Authentic fifties diner? Since when were there mini-malls in the 1950s? (*Ghost World*, 00:10:53)¹⁴; sin embargo, fuera de lo absurdo que les resulta el lugar, se vuelven clientes asiduas del mismo: “It`s like the Taj Mahal of fake fifties diners” (*Ghost World*, 00:16:55). Las chicas saben que están en un lugar falso, algo que nunca fue real pero que hace sentir cómodos a la mayoría de sus clientes. La intención del restaurante es hacer parecer que el tiempo y el espacio convergen en ese lugar.

La parodia le otorga un sentido cosmopolita a *suburbia*; a través de ella sus habitantes pueden sentirse ciudadanos del mundo. Desafortunadamente también generan una pérdida de identidad. Debido a la llegada de las franquicias, los lugares dentro de *suburbia* y la geografía de un suburbio pueden repetirse una y otra vez a lo largo del territorio estadounidense. Rem Koolhaas expone en "La ciudad genérica" (*Ciudad*, 1994)¹⁵ la existencia de no-lugares, o de sitios genéricos, como son los centros comerciales, los restaurantes de hamburguesas y los de comida japonesa entre otros, que han hecho trascender su imagen corporativa por encima de cualquier otra cualidad, llegando a veces a la negación de las características distintivas de un sitio en favor de la globalización. Esto desemboca en la muerte de la identidad de un lugar. *Suburbia* es, por supuesto, un sitio genérico. Quien viaja de un suburbio a otro llega a sentir que siempre está en el mismo espacio y que no puede salir de él, como sucede con Jason

¹⁴ Para futuras referencias, esta película será identificada como *Ghost*, seguida del minuto correspondiente.

¹⁵ Koolhaas, Rem. (1994) “La ciudad genérica” *El observatorio*. Traducción y adaptación de Gustavo Crembil y Gisela di Marco. [s.f]. (16 de junio de 2007). <<http://www.elobservatorio.info/ciudadgenerica.htm>>

Dean en la película de Michael Lehmann de 1988, *Heathers*, cuando dice: “Another fucking Heather [...]; seven schools in seven states and the only thing different is my locker combination” (*Heathers*, 00:42:35). La queja de Dean no sólo se dirige a la carencia de identidad de *suburbia*, sino de sus habitantes quienes, al igual que este espacio, empiezan a repetir patrones en sus hábitos y costumbres a través de la creación de tipos como *the popular girl*, *the geek*, *the outsider*, *the musclehead*, entre otros, que, al igual que un establecimiento de hamburguesas, se repetirán en uno y otro *suburbio*. Ésta, quizá, sea una herencia indirecta de Disney, pues el visitante sabe que tanto en Disneyland como en Disney World o en EuroDisney se encontrará con Mickey Mouse, Donald Duck y Goofy entre otros personajes de esa casa productora. Así pues, no importa ir a un suburbio lejano o quedarse en el de origen.

Lo que para Marty McFly, protagonista de *Back to the Future*, representa toda una aventura, para Mark Hunter de la película *Pump up the Volume* de Allan Moyle (1990) es una pérdida de tiempo. McFly, gracias a su andanza, consigue una camioneta Toyota 4x4 para ir de un lado a otro de su *suburbio*, y cuando la oportunidad se presente, llevar a su novia al lago adyacente el fin de semana. Para Hunter en cambio, tener un permiso para conducir y un coche no es muy emocionante: “All I could do is drive out to some stupid mall. Maybe if I’m lucky play some fuckin’ video games, smoke a joint, and get stupid” (*Pump*, 00:08:57). El corazón de *suburbia*, de “América” no le produce ninguna emoción. A diferencia de McFly, cuya visita al pasado tiene como recompensa el confort del presente –en cuanto logra componer la situación económica de su familia haciéndola de clase media alta y por ende consiguiendo que *suburbia* sea ese lugar futurista que prometen los anuncios espectaculares–, Mark no tiene que viajar en el tiempo para llegar a la siguiente conclusión sobre ese futuro anhelado (que es su presente): “Everything decent has been done. All great themes have

been used up, turned into theme parks” (*Pump*, 00:09:07), o en complejos suburbanos que se anuncian capaces de cubrir cualquier necesidad, ya sea física, mental o espiritual, pero que fallan en el intento.

Es curioso cómo el título de la obra de Daniel Clawes, *Ghost World*, puede llegar a acoplarse a *suburbia* desde este punto de vista en el que se sostienen el mundo de la apariencia y la parodia. En resumen, *Suburbia* es un lugar que no es ningún lugar, compuesto por ecos de otros lugares, en donde la apariencia substituye a la realidad y termina por transformarse en ésta. Es pues, un mundo fantasma; pero para efectos de *small-town America* no es arriesgado tomarla como el pueblo fantasma contemporáneo.

Little Creatures

Population: 4

Dentro del espacio poético de *small-town America*, aparte de las imágenes espaciales que le dan cuerpo, también se encuentran personajes típicos que evocan arquetipos o temas-personaje de la literatura y el arte. La cantidad de personajes contenidos en *small-town America* es amplia, al igual que las perspectivas que se pueden emplear para leerlas, pero en este trabajo solamente se tomarán en cuenta los que forman parte de la familia; es decir, el padre, la madre, la hija y el hijo, partiendo de una base bíblica. La decisión de abordar dicha perspectiva obedece a la gran influencia que la figura del Dios judeocristiano y el texto bíblico tienen en los Estados Unidos; baste leer la leyenda impresa en los billetes de su moneda nacional que reza “In God We Trust”, en el caso del primero, y el empleo del segundo en las cortes a lo largo del territorio. Entonces, los temas sobresalientes en este segmento: la creación, protección, redención y restauración del mundo, se ven influidos por algunas de las historias que componen el canon bíblico. Por último, es importante señalar que, debido a la perspectiva bíblica, esta lectura parte de un contexto patriarcal y masculino y las bondades que puede ofrecer también pueden considerarse como carencias.

Who’s your Daddy?

El Padre

El primer apartado de esta sección se dedica, específicamente, al modo en que el *padre* representa las funciones de un dios como creador y protector. Se establecerán paralelos entre las figuras religiosas y mitológicas que dan forma a esta figura en sus dos funciones. Para ilustrar el análisis del *dios-padre-creador* se recurrirá a la novela de

John Steinbeck, *East of Eden*; mientras que para ilustrar al *dios-padre-protector* se tomará en cuenta la película *It's a Wonderful Life* (1947) de Frank Capra.

La figura del *padre* es la base del núcleo familiar de *small-town America* en cuanto a que es un creador y protector del mundo, pues crea y protege un patrimonio para su familia y establece las reglas que habrán de imperar dentro de ese mundo. Pero cuando su éxito y fortuna consiguen que su mundo se extienda a la comunidad de su pueblo, la figura del *padre* evoca la de un dios. Aunque se pueden establecer paralelos entre *el padre* con dioses de diversas tradiciones, sobresalen los que lo empatan con el Dios judeocristiano, tanto en su manifestación en el Antiguo Testamento como en el Nuevo. Con base en estos paralelos, se proponen dos categorías a través de las cuales se abordará a la figura del *padre* para su análisis: la del *dios-padre-creador* que hace referencia al frío y distante Yahvé; y la del *dios-padre-protector* que hace referencia al amoroso y sacrificado Jesús.¹

El dios-padre-creador o el *self-made man*

El acto definitorio principal del *dios-padre-creador* en *small town America* es el de la creación de mundo. Este hombre logra amasar una considerable fortuna y establecer una empresa exitosa, y al igual que Yahvé lo hace partiendo de la nada, con sus propios medios, arduo trabajo y habilidad en los negocios. El patrimonio del *dios-padre-creador* no sólo trae bienestar a su familia sino también a los habitantes del pueblo donde radica.

¹ Las categorías de dios-padre-creador y protector fueron acuñadas considerando también que Yahvé, en el caso de la primera categoría, es la manifestación creadora de Dios (Gn 1,2) y que Jesús, en el caso de la segunda, es la manifestación protectora (Mt 1 21). Yahvé demanda obediencia (Gn 3 2) y sacrificio (Gn 22) de sus hijos y castiga duramente a quien rompa sus leyes. Por otro lado, Jesús, aunque también pide obediencia (Mt 5 17) y sacrificio, también pide reconciliación, armonía entre sus hijos (Mt 5 20-43, 22 34; Mc 12 28-31; Lc 10 25-28; cf. Jn 13 34-35) y les ofrece perdón (Mt 18 21, Lc 17 4) y protección (Mt 28 20, Mc 16 18). Yahvé también protege a su pueblo (Sal 116, Za 8 7-8), no obstante el mensaje de protección es mucho más directo con Jesús como puede leerse en el discurso del monte (Mt 5 1-12, Lc 6 20-23)

Un ejemplo de esta figura se encuentra en la novela de John Steinbeck, *East of Eden*, con el personaje Adam Trask:

While many people came to Salinas Valley penniless, there were others who, having sold something else, arrived with money to start a new life. These usually bought land, but good land, and built their houses of planned lumber and had carpets and colored-glass diamond panes in their windows. There were numbers of these families and they got the good land of the valley and cleared the yellow mustard away and planted heat.

Such a man was Adam Trask (*East*, 13).

En este momento es necesario comentar que aunque el nombre de Adam remite inmediatamente a Adán, quien en principio no es un *dios-padre* sino el primer “hijo” del *dios-padre*, Adán también es el primer patriarca que, al ser expulsado del Paraíso, debe ganarse el pan con el sudor de su frente (Gn 3 19) a partir de los recursos naturales que le ofrece el entorno, y crear, entonces, un mundo: el mundo de los hombres. Steinbeck da un origen distinto a su personaje Adam. La relación que Adam tiene con su padre, Cyrus Trask, es similar a la de Zeus y Cronos (*cf.* Grimal 1966, 120, 545), en donde el primero derroca y castra al segundo imponiendo un nuevo orden. El conflicto de Adam con Cyrus no es tan crudo, pero al igual que el mito griego, Adam decide tomar el lugar de su padre cuando se da cuenta de que las preocupaciones de Cyrus no están dirigidas hacia el bien de su familia y mucho menos al de la comunidad sino al suyo mismo. Campbell comenta: “Cuando el niño sobrepasa el idilio con el pecho materno y vuelve a enfrentarse con el mundo de la acción adulta especializada, pasa, espiritualmente, a la esfera del padre” (1998, 127- 128). Adam debe convertirse en *dios-padre-creador* y rescatar su patrimonio antes de que éste se desmorone debido a la negligencia de su padre. Al igual que Zeus, en el siguiente pasaje citado por Campbell: “Zeus, el Padre Todopoderoso, llamó rápidamente a los dioses para que atestiguaran que todo se perdería a menos que se tomara rápidamente una medida” (1998, 127), Adam convoca a la gente de su comunidad a colaborar con él. La gente del pueblo de King City, en la

región de Salinas Valley, California, ve en Adam un líder nato, a causa de la tenacidad y la fortaleza con que ha levantado su casa y su empresa: “The people of the valley liked him and were glad he had come to live there, for they recognized a man of substance” (*East*, 133). Debido a esto, mucha de esta gente se alía con Adam, o bien recibe su influencia, haciendo de King City una de las regiones más importantes y poderosas en el desarrollo económico de California. Pero aunque Adam cuente con el apoyo de un grupo de trabajadores, o bien de empresarios, que colaboran en sus proyectos, la comunidad de King City está consciente de sus alcances: “Once the miracle of creation has taken place, the group can build and extend it, but the group never invents anything. The preciousness lies in the lonely mind of a man” (*East*, 131). Adam es la cabeza del crecimiento económico de su pueblo y eso lo hace alcanzar la gloria y la deificación a los ojos de sus paisanos, quienes saben lo siguiente: “A man’s importance in the world can be measured by the quality and number of his glories” (*East*, 131). La fortaleza de un dios refleja la fortaleza de su pueblo y la imagen de Mr. Trask será la de un dios muy fuerte, el perfecto *self-made man* del *American dream*.

Un *dios-padre-creador* siempre estará preocupado de que su mundo marche a la perfección para que perdure: “ ‘I want it built strong,’ he directed over and over. ‘I want it to last—copper nails and hard wood—nothing to rust and rot’ ” (*East*, 155). Pero esto puede hacer de él una persona fría, ocupada y distante ante propios y extraños. Por eso, al igual que Yahvé, el *dios-padre-creador* hará uso de intermediarios para comunicarse mejor y atender a todos los que pueblen su mundo. Así como el Dios del Antiguo Testamento usa a Metatrón como portador de sus mensajes, o a Abadón como ejecutor de sus acciones, Mr Trask tiene a Samuel Hamilton que lo ayuda en sus negocios y al asiático Lee que se encarga de su hogar.

Otra similitud entre el *dios-padre-creador* y Yahvé es la manera en que ambos enfrentan al mal y a su encarnación en este mundo perfecto. Yahvé destierra a los individuos que sucumben a la influencia del mal; o bien destruye la región que ha sido infectada por éste; sin embargo, la relación que establece con la encarnación del mal se caracteriza por el diálogo y la negociación. En el caso de Adam Trask el mal está representado por Cathy, su esposa y madre de sus hijos, y sus acciones. Al igual que Caín (*cf.* Gn 4 16), Cathy saldrá del mundo de Adam después de haber cometido varias faltas que no sólo ponen en riesgo la creación de este *dios-padre-creador*, sino también la vida de sus hijos recién nacidos, Aaron y Caleb, así como la cordura de Mr. Trask. Adam comenta sobre Cathy: “ ‘I can’t understand it. I can’t believe there’s such a creature in the world’ ” (*East*, 444). Debido a esto, Adam, al igual que Yahvé con Sodoma y Gomorra (*cf.* Gn 19 24-25), destruye todo rastro de Cathy para que éste no infecte el resto de su creación ni lo más importante para él, sus hijos. Ellos crecerán con la idea de que su madre murió al dar a luz: “ ‘Why did he say she was dead?’ [pregunta Cal Trask a Lee; a lo que éste responde] ‘To save you from pain’ ” (*East*, 443). Pero será hasta que Adam confronte a Cathy y discutan la naturaleza de su relación y de sus personalidades que este *dios-padre-creador* consiga deshacerse de la sombra de este mal que lo angustiaba y no lo dejaba continuar en paz con el desarrollo de su mundo. Al igual que Yahvé y Satán en el *Libro de Job* (Jb 1 1-12), Cathy trata de demostrarle a Adam cómo todas las personas pueden ser corrompidas:

Kate [nombre que adopta Cathy al volverse prostituta] spots out her words. ‘That’s what I hate, the liars, and they’re all liars. That’s what it is. I love to show them up. I love to rub their noses in their own nastiness.’ Adam’s brows went up. ‘Do you mean that in the whole world there’s only evil and folly?’ ‘That’s exactly what I mean.’ ‘I don’t believe it,’ Adam said quietly. ‘You don’t believe it! You don’t believe it!’ She mimicked him. ‘Would you like me to prove it?’ ‘You can’t,’ he said (*East*, 320).

Pero Cathy no consigue probárselo. Adam se resiste a la seducción de Cathy y de esa manera le demuestra cuán fuerte son él y su mundo ante los guiños del mal, y que no importa que ella deambule por el mismo corrompiendo a un sector de la comunidad. La fortaleza del *dios-padre-creador* es superior a la encarnación del mal.

Sin embargo, llega un momento, como sucede en el Nuevo Testamento, en que esta figura del *padre* debe establecer un enlace más cercano con su creación, con su mundo, independientemente de que su naturaleza fría y distante se lo impida. De no hacerlo corre el riesgo de terminar como un dios agonizante, como sucede con Adam Trask: “ ‘The left side is paralyzed. The right side partly. Probably there is no sight in the left eye, but we can’t determine that. In other words, your father [Adam] is nearly helpless’ ” (*East*, 593). Las necesidades de la creación de Mr. Trask comienzan a cambiar conforme pasa el tiempo. Adam es demasiado soberbio para aceptarlo y por ello se convierte en un discapacitado dentro de su propio mundo. El *dios-padre-creador* debe encontrar la manera de cambiar y adaptarse a las necesidades de su mundo, sin dejar de ser quien es.

De la misma manera en que Yahvé se presenta ante la mirada de quienes pueblan su mundo a través de su hijo Jesús, el *dios-padre-creador* establece el nexo con su comunidad a través del *dios-padre-protector* quien, al igual que el Dios del Nuevo Testamento, también es un descendiente directo del creador. Este nuevo dios no tiene que preocuparse por mantener el mundo de su padre en un estado perfecto; únicamente debe protegerlo. La bondad y el sacrificio, enfocados a la protección, son los rasgos más importantes de la figura del *dios-padre-protector*, y son éstos los que establecen el nexo más fuerte con el Dios del Nuevo Testamento.

El dios-padre-protector o el príncipe heredero del imperio

El *dios-padre-protector* heredará un mundo creado por el *dios-padre-creador*. Pero este nuevo *padre* desplaza el objetivo de mantener un mundo perfecto, y por ende, se aparta de la frialdad y distanciamiento de su predecesor, para enfocarse en el bienestar de las personas que lo habitan. Este bienestar parte de la cálida relación que el *dios-padre-protector* establece con quienes pueblan su mundo.

Una encarnación concisa de esta figura se encuentra en George Bailey, protagonista de la película *It's a Wonderful Life* de Frank Capra (1947). George es hijo de Peter Bailey, quien en esta cinta representa al *dios-padre-creador*. Peter Bailey, junto a su hermano Billy, funda la compañía Bailey Bros. Building & Loan Association en el pueblecito de Bedford Falls para ayudar a la comunidad a mantener o construir sus viviendas a través de préstamos de bajo interés. Gran parte del pueblo se ha erigido gracias al esfuerzo de los Bailey, pero sobre todo de Peter.

George, influido por la buena voluntad de su Padre y su familia, siempre estará dispuesto a proteger a quienes lo rodean. La naturaleza de George se manifiesta desde que es pequeño, pues a los 12 años, George no sólo salva la vida de su hermano menor sino también la reputación de su jefe, Mr. Grower, el boticario. Esto establece una primera concordancia con el Dios del Nuevo Testamento. Jesús también tenía 12 años cuando revela su naturaleza divina (Lc 2 46-50). Pero es importante prestar atención al caso del boticario, ya que es a partir de éste que se establece un rasgo mucho más importante del *dios-padre-protector*.

El boticario recibe la notificación de que su hijo ha muerto en la guerra. Esto lo hace emborracharse y preparar un medicamento con los ingredientes equivocados: en vez de agregar la sustancia correspondiente, Grower pone veneno. George se da cuenta de todo pero no sabe qué hacer. De pronto un cartel publicitario de cigarros le da la

respuesta. En éste se lee: “Ask Dad, he knows” (*Wonderful Life*, 00:08:44). George corre a consultar a su padre Peter Bailey, el *dios-padre-creador*, de quien seguramente recibirá un consejo certero, pues como dice Campbell: “Lo sepa o no, y sin importar cuál sea su posición en la sociedad, el padre es el sacerdote iniciador a través del cual el adolescente entra en un mundo más amplio” (1998, 128).

Pero como ya se ha visto, el *creador* es una persona muy ocupada; así que cuando George llega a pedirle consejo a su padre, éste no puede atenderlo. Peter se encuentra negociando asuntos relacionados con el bienestar del pueblo con Mr. Potter², el hombre más rico de la región, quien se ha dedicado a explotar a los habitantes de Bedford Falls. George es atendido por su tío Billy y otros trabajadores de la compañía, los intermediarios del *creador*; no obstante, el joven Bailey sabe que éstos no tienen la capacidad para ayudarlo. Como el máximo intermediario entre la creación y el *dios-padre creador*, George se da cuenta de que debe hacer sus propios juicios y tomar sus propias resoluciones para cuidar a su comunidad. La decisión de George ante el caso Grower no sólo salva la reputación del boticario y de quien iba a recibir el medicamento sino que comienza a desarrollarse como *protector* en el pueblo.

Es importante para el *dios-padre-protector* saber que su libertad de juicio y resolución, en otras palabras su libre albedrío, están subordinados al cuidado de la creación y no a sus intereses personales. A la edad de veintiún años, George discute con su padre su plan de vida. George le comenta a Mr. Bailey acerca de su inquietud de renunciar a su puesto como segundo de a bordo de la Bailey Bros. Building & Loan Association para irse a crear un mundo: “I want to build things, design buildings, design modern cities” (*Wonderful Life*, 00:16:45). Pero para el infortunio de George, su mundo ya ha sido creado. Su papel es el de guardián y protector del reino, como se lo sugiere su

² Mr. Potter es la representación de Satanás en esta historia. La plática con Peter Bailey evoca el pasaje del libro de Job, en donde Dios discute con Satánas sobre la naturaleza humana (Job 1 6-12).

padre, el *creador* del pueblo: “I feel in a small way we are doing something important, satisfying a fundamental urge. It’s deep in the race for a man to want his own roof, walls and a fireplace. We’re helping them to get those things in our shabby little office” (*Wonderful Life*, 00:17:56). Sin notarlo, George está siendo iniciado:

La idea tradicional de la iniciación se combina con una introducción del candidato a las técnicas, deberes y prerrogativas de su vocación, con un reajuste radical de sus relaciones emocionales con las imágenes paternas. El mistagogo (el padre o el sustituto del padre) debe confiar los símbolos del oficio a un hijo que ha sido purgado en forma efectiva de todos los inapropiados lastres infantiles y para quien el ejercicio impersonal y justo de los poderes no habrá de ser impedido por motivos inconsistentes (o tal vez conscientes y racionalizados) de engrandecimiento del yo, de preferencia personal o de resentimiento (Campbell 1998, 128).

Así pues, todo *dios-padre-protector* debe hacer a un lado sus propios intereses para que el mundo del *dios-padre-creador* siga funcionando. Ante la muerte de Peter Bailey, George sacrifica sus sueños infantiles de viajar alrededor del mundo y permanece en Bedford Falls para hacerse cargo del negocio familiar que protege a la comunidad de las garras de Mr. Potter. Esta lucha acentúa la naturaleza protectora de esta categoría del *padre*. A diferencia del *dios-padre-creador*, el *protector* no negocia con el mal, ni destierra o destruye la parte de la creación infectada por ella.

Los esfuerzos constantes de George por evitar que Mr. Potter se adueñe del pueblo, lo privan de una vida cómoda y dificultan el proceso de hacer a un lado sus preferencias personales sin llenarse de resentimientos. Potter ve en ello una oportunidad y trata de seducir a George para que trabaje para él: “Are you afraid of success? I’m offering you a three-year contract at \$20,000 a year starting today. Is it a deal or isn’t it?” (*Wonderful Life*, 01:11:27). Esta escena evoca el pasaje en donde Jesús es tentado por Satanás (Mt 4 1-11, Mc 1 12-13; Lc 4 1-13). George duda por un momento; sin embargo, termina por mandar a Potter al demonio y jura no volver a negociar con él. Desde niño, George se hace amigo de Violet, una niña que al crecer se convierte en una

chica de dudosa reputación con la que cualquier muchacho del pueblo quisiera salir, pero con la que nadie establecería una relación seria. George no sólo la trata con respeto y cariño sino que la cuida económicamente sin importar qué dirá la gente del pueblo (Capra, 1947, 01:22:05), tal como hace Jesús con la pecadora (Lc 7 37-50). El clímax de su relación con el mal llega cuando sus sacrificios lo ahogan en deudas que le causan problemas con la ley y lo dejan en las garras de Mr. Potter justo el día de Nochebuena. Ante esta situación, George intenta suicidarse. No obstante, justo antes de lanzarse de un puente, el joven Bailey tiene una epifanía representada por un ángel de nombre Clarence. Este intermediario divino le revelará a George cómo hubiera sido el mundo sin su sacrificio. La visión que George tiene es la de un pueblo oscuro que ya no se llama Bedford Falls sino Pottersville, un lugar de vicio y depravación donde todos aquéllos que se vieron beneficiados por el *dios-padre-protector* han caído en desgracia (*Wonderful Life*, 01:52:40). La imagen apocalíptica del mundo que él, su padre y su familia crearon hace a George arrepentirse de su negra acción. Su suicidio implicaría la destrucción del pueblo. Desesperado le pide a Dios que el mundo vuelva a ser lo que era con su presencia: “Get me back, I don’t care what happens to me” (*Wonderful Life*, 02:01:28). En ese momento, George acepta su papel en *small-town America* como *dios-padre-protector*, y como sugiere Campbell:

Es que ha nacido dos veces: ahora se ha convertido en el padre. Y ahora tiene el poder, en consecuencia, de jugar el mismo papel del iniciador, el guía, la puerta del sol al través de la cual se puede pasar de las iluminaciones infantiles del “bien” y del “mal”, a una experiencia de la majestuosa fuerza cósmica, purgada de la esperanza y del temor, y en paz con el entendimiento de la revelación del ser (1998, 128).

George muestra que está dispuesto a aceptar las consecuencias de su sacrificio porque sabe que su sufrimiento no se compara al que se viviría en Pottersville. Ha aceptado su papel como dios protector, renaciendo en una Nochebuena: “I want to live again. Please God, let me live again” (*Wonderful Life*, 02:01:49) al igual que Cristo al

aceptar su destino (Mt 26 42, Mc 14 36, Lc 22 43-44). Después de la revelación, George corre a encarar su suerte. Afortunadamente para él, Bedford Falls acude en su ayuda retribuyendo la ayuda que Bailey le ha prestado a lo largo de su vida. Ante esto se organiza una fiesta que es una especie de coronación para George: cuando la cámara lo enfoca se escucha la línea del canto comunal que el pueblo entona: “Glory to the new born king” (*Wonderful Life*, 02:07:32). A través de su sacrificio y de su encierro voluntario George Bailey ha restaurado el universo y ha traído felicidad a Bedford Falls.

El *padre* posibilita a través de sus dos manifestaciones, la del *creador* y la del *protector*, el establecimiento y manutención de *small-town America*. Pero como se ha visto, este proceso requiere de un espíritu frío y distante que esté dispuesto a sacrificarse por su comunidad, sometiéndose a una parálisis y aislamiento permanentes.

Mama Said

La Madre

Para abordar la figura de la madre en el *Small Town America* se empleará la visión de madres sombrías que elabora Thomas De Quincey, en su ensayo “Levana and Our Ladies of Sorrow” (1821). *La madre de los suspiros*, la subordinada del *dios-padre-creador* por designio o voluntad propia, se explorará a través de la obra de Tennessee Williams, *Cat on a Hot Tin Roof* (1958); *la madre del lamento*, aquella que debe cuidar de la creación del *dios-padre* ante la ausencia de éste, a través de la película de Anthony Minghella, *Cold Mountain* (2003); y *la madre oscura*, aquella que se rebela del yugo patriarcal, a través de la novela *East of Eden*.

La figura de *la madre* en *small-town America* comparte con el *padre* el sentido de creación y protección del mundo; sin embargo, en esta figura tales rasgos se

desarrollan dentro de un mundo creado por un hombre. En otras palabras, *la madre*, al igual que otras figuras femeninas en el ámbito de *small-town*, enfrenta las fantasías y los temores, así como sentimientos profundos en relación con el amor y la sexualidad, la creación y la procreación, la vida y la muerte, en una sociedad dominada por el punto de vista masculino (c.f. Fe 2000, 33). Por esto, las categorías que se sugieren para abordar este personaje se apoyarán en la visión de madres sombrías que elabora Thomas De Quincey, en su ensayo “Levana and Our Ladies of Sorrow”. En este escrito, De Quincey describe tres entidades femeninas que se pueden asociar tanto a la visión ideal de la madre abnegada y entregada a su rol, como a la más terrible de sus encarnaciones desde un punto de vista que se empata con el que impera en *small-town America*, pues como dice De Quincey de cada una de sus entidades: “[They] incarnate themselves in all individual sufferings of man’s heart” (“Levana”, 2005)³. El orden de categorías que se aplicará en este análisis parte de la intensidad del sufrimiento que la figura de *la madre* cause en este mundo masculino, yendo de menor a mayor, pues quien causa menor sufrimiento causa menor daño al mundo y viceversa.

La madre de los suspiros

Esta *madre es* la compañera perfecta del *padre-dios-creador* en tanto comparte y apoya sus planes para erigir un mundo, pero no como su igual sino como su subordinada. De Quincey la describe como *Mater Suspiriorum* o bien *Our Lady of Sighs*:

She never scales the clouds, nor walks abroad upon the winds. She wears no diadem. And her eyes, if they were ever seen, would be neither sweet nor subtle; no man could read their story; they would be found filled with perishing dreams, and with wrecks of forgotten delirium. But she raises not her eyes; her head, on which sits a dilapidated turban, droops for ever, for

³ De Quincey, Thomas. "Levana And Our Ladies Of Sorrow." *Great Literature Online*. 1997-2007. (16 de junio, 2007). <<http://www.classicauthors.net/DeQuincey/LevanaAndOurLadiesOfSorrow/>>

ever fastens on the dust. She weeps not. She groans not. But she sighs inaudibly at intervals (“Levana”, 2005).

Con base en esta descripción se puede decir que *la madre de los suspiros* debe olvidarse de las formas aéreas que generan sueños⁴, como el cielo azul, la nube, o la mirada de las estrellas; debe olvidarse de cualquier aspiración e incluso de cualquier anhelo personal que la desvíe del objetivo de mundo que comparte con el *dios-padre-creador*, a quien debe someterse para formar parte del núcleo familiar de *small-town America*. Ella debe dar descendencia al *padre* para que su linaje y su creación continúen, hacerse cargo de esta descendencia y, al mismo tiempo, del mantenimiento del hogar, cuidando así los intereses de su marido. De esta manera alcanzará el ideal de la felicidad impuesto por el espejo social, el cual es más importante incluso que la identidad que esta *madre* pudo tener antes de casarse y adoptar su papel.

La figura de *la madre de los suspiros* está ilustrada en la obra de teatro de Tennessee Williams, *Cat on a Hot Tin Roof*, con el personaje de Big Mama. Ella es esposa del *dios-padre-creador* representado por Big Daddy, un poderoso terrateniente de Carolina del Sur. Big Mama cumple con la misión de prolongar el linaje de su familia al procrear a Gooper y a Brick, a quienes ha criado dentro de los parámetros establecidos de *small-town America* para que un día puedan asumir el imperio de su padre, engrandecerlo y a su vez heredarlo a sus hijos. El cuidado del linaje familiar hace que Big Mama se ocupe de preparar y encaminar a las esposas de sus hijos para que interpreten de manera correcta su papel de *madre de los suspiros* independientemente de cuán íntima pueda ser su intrusión, como puede verse en la pregunta que hace a Maggie, la esposa de Brick: “BIG MAMA: Fair or not, I want to ask you a question. One question: D’ you make Brick happy in bed?” (*Cat*, I, 35). Se debe hacer énfasis en el hecho de que a Big Mama no le preocupa si Maggie es feliz en su vida sexual. La

⁴ Formas que se han visto en este análisis sobre las tesis de Bachelard (cf.1997).

satisfacción de esta *madre*, y su felicidad, están en la construcción y mantenimiento de un ambiente que refleje armonía en la dinámica familiar en el espejo social. La estabilidad del matrimonio estriba en que el *dios-padre-creador* se sienta feliz, independientemente de la tristeza de su pareja y de qué tan justa sea esa realidad. La *madre de los suspiros* debe esconder todo rastro de sufrimiento de la mirada del *padre* y de su mundo para no poner en riesgo su equilibrio. De Quincey comenta:

Our Lady of Sighs never clamours, never defies, dreams not of rebellious aspirations. She is humble to abjectness. Hers is the meekness that belongs to the hopeless. Murmur she may, but it is in her sleep. Whisper she may, but it is to herself in the twilight; utter she does at times, but it is in solitary places that are desolate as she is desolate, in ruined cities, and when the sun has gone down to his rest (“Levana”, 2005)

En la obra de Williams el planteamiento de De Quincey queda ilustrado cuando después de sufrir un regaño por parte del *padre*, Big Mama permanece apartada del resto de la familia para poder expresar sus sentimientos a través de un lamento silencioso: “BIG MAMA: *In all these years you never believed I love you? [...] And I did. I did so much. I did love you!* – I even love your hate and your hardness, Big Daddy” (*Cat*, II, 55). Curiosamente, este regaño ocurre cuando Big Mama trata de rebasar los límites de *madre de los suspiros* ante el anuncio de la posible muerte del *padre*. Big Daddy contempla en las intenciones de *la madre* un acto de rebeldía hacia su figura y orden establecido, así que descarga su ira sobre ella recordándole su lugar y su naturaleza:

BIG DADDY: You don’t know a goddam nothing and you never did!

BIG MAMA: Big Daddy, you don’t mean that.

BIG DADDY: Oh, yes, I do, oh, yes, I do mean it! I put up with a whole lot of crap around here because I thought I was dying. And you thought I was dying and you started taking over, well, you can stop taking over now, Ida, because I’m not gonna die [...]. Bossing. Talking. Sashaying your fat old body around the place I made! I made this place! [...] and the place got bigger and bigger and bigger and bigger and bigger! I did it all myself with no goddam help from you. And now you think you’re just about to take over, you are not just about to take over a God damn thing. Is that clear to you, Ida? Is that very plain to you, now? Is that understood completely? (*Cat*, II, 54-55).

Como ya se mencionó, la *madre* es una subordinada en el mundo creado por el *padre*, aun cuando éste se halle ausente. Rebasar los límites impuestos por la figura de *madre de los suspiros* voluntaria o involuntariamente conduce a una pérdida de identidad ante la mirada de quienes componen el espacio familiar y el resto de *small-town America*. Cuando esto ocurre, *la madre* deja de ocupar la categoría *de los suspiros* e ingresa a una de las otras dos categorías establecidas a partir de las figuras de De Quincey.

La madre del lamento

La siguiente figura materna, *la madre del lamento*, es la que involuntariamente rebasa los límites del *padre* debido al abandono deliberado, forzado o accidental de éste. Ante la ausencia del *padre*, el mundo que él controlaba pierde el equilibrio, como sucede con la familia March en la novela de Louisa M. Alcott *Little Women* (1868-69), en donde Mrs. March y sus cuatro hijas se enteran por un telegrama que Mr. March está gravemente enfermo:

How still the room was as they listened breathlessly, how strangely the day darkened outside, and how suddenly the whole world seemed to change, as the girls gathered about their mother, feeling as if all the happiness and support of their lives was about to be taken from them (*Little Women*, 128).

La madre no sólo debe enfrentar por sí misma todo aquello que le corresponde como *madre de los suspiros* sino que además debe cubrir las funciones del *dios-padre-creador* o *protector*, según sea el caso, más allá de la pena que la embargue. De Quincey nombra a esta *madre Mater Lachrymarum*, o bien *Our Lady of Tears*: “She it is that night and day raves and moans, calling for vanished faces [...] refusing to be comforted” (“Levana”, 2005).

El llanto de esta *madre* puede reflejarse en su deterioro físico, que muchas veces va de la mano del deterioro del patrimonio familiar, como sucede con Ada Monroe en la película de Anthony Minghella, *Cold Mountain* (2003). Ada piensa que su marido ha muerto en la Guerra Civil y cae en un estado de depresión que comienza a hacer estragos en su apariencia física, como se lo hace ver su vecina Sally Swanger: “Why, Ada, you are skinny as a whippet, girl” (*Cold Mountain*, 00:46:36). Más adelante, platicando con los Swanger, Ada comenta que sus tierras e inversiones se han echado a perder; sin embargo, se rehusa a buscar el apoyo de otros familiares, no porque estén en su misma situación: “My father had some bonds and investments. They’re worthless now, of course. The war...” (*Cold Mountain*, 00:47:25), sino porque no quiere abandonar la *creación* de la que ella forma parte con su marido: “I don’t wanna go” (*Cold Mountain*, 00:47:42). Una vez que Ada toma esa decisión, está lista para cumplir su papel de *madre de los lamentos*. Ada escribe en su diario a su marido: “ ‘After so long, I know I must learn to survive on my own and accept you will not return. And yet I cannot, I cannot’ ” (*Cold Mountain*, 00:49:40). Ada comienza a restaurar su mundo ocupando el lugar del *dios-padre-creador*, aunque desde el punto de vista masculino que impera en *small-town America* ella nunca podrá ocupar dicha categoría. Si llega a darse el caso de que el marido regrese, la *madre de los lamentos* debe volver a ser una *madre de los suspiros*. Peor aún: mientras eso sucede, debe proteger el patrimonio familiar.

La madre de los lamentos debe hacerse igual de dura, fría y distante que el *dios-padre-creador* no sólo porque el cuidado de la creación lo requiera, sino para eludir los embates de otros hombres que, cual depredadores, quieran apoderarse del patrimonio de esta *madre*; como sucede con el personaje de Teague en la película de Minghella, cuando trata de seducir inútilmente a Ada y luego la amenaza con despojarla

violentemente de su tierra (*Cold Mountain*, 01:18:00). *La madre de los lamentos* sabe que cuanto mayor sea su pérdida, mayor será la extrañeza y repudio que reciba en *small-town America*, como ocurre con Sally Swanger en *Cold Mountain*. Sally pierde a su marido, sus hijos y su tierra a manos de Teague (*Cold Mountain*, 01:21:50). De no ser por la ayuda de Ada y de su asistente Ruby Thewes, Sally hubiera perdido la razón y se habría convertido en una vagabunda condenada a deambular en los alrededores de su pueblo llorando por su pérdida al igual que la *Mater Lachrymarum* de De Quincey (cf. “Levana”, 2005).

En *small-town America*, *la madre de los lamentos* aparece como un elemento disonante, pues el hecho de que una mujer tome las riendas de su destino atenta contra el orden establecido por el hombre. Por lo mismo, no hay figura más temida que la *madre* que renuncia por decisión propia a su posición en este mundo y confronta el orden masculino.

La madre oscura

La última figura materna es la que rebasa voluntariamente los límites establecidos por un *dios-padre-creador* o *protector*. Esta *madre* proclama su independencia del núcleo familiar de *small-town America* para crear su propio orden, su propio mundo; y al no temer revelar su naturaleza, es contemplada con mucho recelo por la mirada masculina, pues su actitud trae el caos a la creación. De Quincey la llama *Mater Tenebrarum* o bien *Our Lady of Darkness* y la describe de la siguiente manera:

She is the defier of God. She is also the mother of lunacies, and the suggestress of suicides. Deep lie the roots of her power; but narrow is the nation that she rules. For she can approach only those in whom a profound nature has been upheaved by central convulsions; in whom the heart trembles, and the brain rocks under conspiracies of tempest from without and tempest from within (“Levana”, 2005).

Un claro ejemplo de esta figura es Kate, la identidad que Cathy Ames adopta una vez que ha abandonado a su marido, Adam Trask, el *dios-padre-creador* de *East of Eden*.

Kate desafía al dios y al orden cósmico de *small-town America* cuando se rehúsa a permanecer con Adam Trask y transformarse en una *madre de las lágrimas*. El carácter de esta *madre* es lo suficientemente fuerte para encarar a un *dios-padre-creador*: “ He [Adam] cried in panic, ‘Cathy, you’re sick. You can’t go—not from me—not from me.’ [Cathy] ‘I can do anything to you. Any woman can do anything to you. You’re a fool’” (*East*, 19). Ella no planea cuidar el imperio de su marido ni a sus herederos sino que quiere establecer uno con sus propias manos y así mantener su espíritu independiente. En este sentido Kate se parece a Lilith, la primera esposa de Adán (o sea, de “Adam”), quien tampoco quiso someterse al gobierno de su marido y huyó del Edén, abandonándolo. Cathy huye de la casa de Adam y se instala en Salinas, donde adopta el nombre de Kate y abre una casa de citas. Al igual que Lilith, que junto a un grupo de demonios engendró a varias criaturas llamadas los Lilin o Lilis a las cuales les heredó su naturaleza rebelde (*cf.* Morgan 1996, 101), Kate tiene chicas trabajando para ella a las que debe cuidar como hijas y hacerlas a su imagen y semejanza (*cf.* *East*, 218).

La belleza y hábitos de Kate pueden enloquecer a cualquier hombre: “Well, this circus of Kate’s will pop your eyes out” (*East*, 442) e incluso a un *dios-padre-creador*.

Adam queda indefenso ante esta *madre oscura*, primero por su belleza:

As though nature concealed a trap, Cathy had from the first a face of innocence. Her hair was gold and lovely; wide-set hazel eyes with upper lids that drooped made her looked mysteriously sleepy. Her nose was delicate and thin, and her cheekbones high and wide, sleeping down on a small chin so that her face was heart-shaped. Her mouth was well shaped and well lipped but abnormally small—what used to be called a rosebud. Her ears were very little, without lobes, and they pressed so close to her head that even with her hair combed up made no silhouette. They were thin flaps sealed against her head (*East*, 72).

Lo que seduce irremediabilmente a Adam son los ojos y la mirada de Cathy: “She reeled up into consciousness and her blue eyes glinted at him” (*East*, 110). La mirada de *la madre oscura* es tan poderosa que arrasa con todo a su paso. De Quincey comenta: “She droops not; and her eyes rising so high might be hidden by distance; but, being what they are, they cannot be hidden through the treble veil of crape which she wears” (“Levana”, 2005)⁵. Pasarán años antes de que Adam, el *dios-padre-creador*, pueda recuperarse del embate de la mirada de Kate: “‘I seem to come out of a sleep,’ said Adam. ‘In some strange way my eyes have cleared. A weight is off me’” (*East*, 328). La mirada de *la madre oscura* es tan poderosa que no puede contenerse o esconderse, como menciona De Quincey. Cuando Cathy huye del lado de Adam y se convierte en Kate, se ocultará tras el velo de una *casa oscura*. No obstante, la comunidad sabe quién es ella y lo terrible, a la vez que placentera, que puede ser su compañía: “‘She’s Adam Trask’s wife, mother of them damn twins’ [...] ‘Well, she wasn’t no good as a wife but she’s sure as hell good as a whore’ ” (*East*, 442). *La madre oscura* evoca la relación que se da entre *the wilderness* y un pueblecito. No obstante, el áspero punto de vista de la sociedad en *small-town America* contempla a Kate como un monstruo debido a su naturaleza. El narrador de la historia lo hace patente de la siguiente manera:

Monsters are variations from the accepted normal to a greater or a lesser degree. As a child may be born without an arm, so one may be born without kindness or the potential of conscience. A man who loses his arms in an accident has a great struggle to adjust himself to the lack, but one born without arms suffers from people who find him strange. Having never arms, he cannot miss them [...] to a monster the norm must seem monstrous, since everyone is normal to himself. To the inner monster it must be even more obscure, since he has no visible thing to compare with others. To a man born without conscience, a soul-stricken man must seem ridiculous. To a criminal, honesty is foolish. You must not forget that a monster is only a variation, and to a monster the norm is monstrous.

⁵ En este sentido, *la madre oscura* evoca la belleza medúsea de Shelley (cf. Praz 1970, 25). Como menciona el poeta inglés, la mirada de esta *madre* transforma en piedra al espíritu de quien se cruza con ella.

It is my belief that Cathy Ames was born with the tendencies, or lack of them, which drove and forced her all of her life. She was not like other people, never was from birth (*East*, 71-72).

Esto descubre que el rasgo más terrible de la *madre oscura* no es su mirada ni su rebelión al *dios-padre-creador* sino el hecho de que los motivos que la llevaron a escoger su camino están envueltos en un manto de oscuridad que permanecerá cerrado al resto del universo de *small-town America*.

We Are Young

La Hija

Los hijos son los encargados de traer el cambio al mundo del *padre*. En el caso particular de *la hija* se observarán dos posiciones que esta figura tiende a desarrollar en *small-town America*. En el “rescate del mundo del padre” *la hija* percibe las fallas del mundo y aunque le llegue a pesar, habrá de hacer lo necesario para componerlo; pero hay veces en que la dinámica que se desenvuelve en este mundo es tan insoportable que empleará todo su potencial para conseguir la “destrucción del mundo del padre”. Para el análisis de *la hija* se habrán de emplear la película de M. Night Shayalaman, *The Village* en el apartado “Rescate del mundo del padre”; y la película de Peter Weir, *The Truman Show* (1998) para “Destrucción del mundo del padre”.

La figura del niño y de la niña en *small-town America* se genera a partir de la dinámica que las figuras paternas establecen pero alcanza su independencia al representar temas y motivos propios de sus circunstancias físicas, mentales y espirituales. Los hijos, ante su destino manifiesto de heredar y mantener un mundo prefabricado, son los encargados de anunciar o de llevar a cabo los cambios que habrán de sacudir y modificar el universo de *small-town America*. En su ensayo “Figuras de la niñez en la narrativa breve posmoderna,” Eloy Fernández Porta dice:

Un motivo frecuente en el tratamiento del tema familiar es la descripción de los niños como *radicales libres* que se emancipan precozmente y reproducen con su comportamiento las tendencias a la ruptura del espacio social y al tráfico espectacular de la intimidad que le son propios a la época contemporánea (2003, 319).

Los niños son los encargados de señalar los errores de la creación o reino de un *dios-padre*, de restablecer el orden a través del cambio de los elementos que generen dichos errores, o bien enfrentando al *padre* o a la *madre* cuando éstos sean los responsables de dicho desequilibrio. Debido a la influencia masculina que impera en *small-town America*, es justo decir que la perspectiva y preocupación con que se manifiesta la rebeldía varían con respecto al género al que cada niño pertenece. Por lo general, *la hija* es la encargada de señalar los errores de la creación y de colaborar con su reestructuración, mientras que el *hijo* es quien lleva los cambios a fondo. No obstante, al igual que Eva, la primera hija de Dios en la Biblia (Gn 3: 6), es la *hija* quien desata cualquier iniciativa de cambio en este universo; por esa razón se abordará primero esa figura en este análisis.

Fernández Porta cita a Laurent Berlant en su ensayo “The Queen of America Goes to Washington City”, quien comenta sobre la figura de la *hija* lo siguiente:

[...] el símbolo de la nación estadounidense es la niña ilusionada e inocente, que aparece representada en diversas leyendas nacionales –tanto de la raza blanca como de la raza negra– en las que una primorosa escolar de provincia decide encaminarse a la capital con la intención de hablar cara a cara con el presidente para que resuelva alguna desigualdad social que ella ha percibido (Fernández Porta 2003, 319).

La hija, al notar un elemento estridente en su mundo, tratará de hacerlo armónico encarando a la figura que deba guardar el orden en el mismo y se convertirá, en cierta medida, en la madre de un nuevo mundo. Partiendo de esta noción se puede decir que en el caso de *la hija* hay dos situaciones comunes a las que se enfrenta al tratar de reestablecer el orden del mundo: el *rescate* del mundo del *padre* y el *enfrentamiento* con *el padre*.

Rescate del mundo del *padre*

Como ya se ha dicho, debido a que en el espacio de *small-town America* impera una visión masculina y un orden patriarcal, *la hija* no se contempla para asumir el rol de *diosa-creadora* o *protectora*, aún cuando cuente con todas las características para serlo; el heredero del control del mundo de un *dios-padre-creador* o *protector* es, por lo general, un familiar masculino, sea sanguíneo o político. *La hija* debe prepararse para asumir, en cuanto llegue el momento, su papel como *madre de los suspiros*; en otras palabras, la hija del héroe iniciado verá en la figura de su padre la imagen de su futuro marido (*cf.* Campbell 128). No obstante, ante la posible eventualidad de que el mundo del padre se tambalee y no haya otra figura masculina filial, *la hija* debe romper con este paradigma social para poder restablecer el equilibrio en la creación como se observa con Ivy Walker, personaje de la película de M. Night Shayamalan, *The Village* (2004).

Ivy es la hija de Edward Walker, el *dios-padre-creador* y *protector* de la aldea en donde viven. Aunque se apega a los usos y costumbres de su comunidad, sobresale del resto de las chicas de la comunidad debido a su personalidad fuerte e independiente. Muchas veces, su manera de comportarse la hace ver como un chico ante los demás, como sucede con Lucius Hunt, su prometido, cuando le comenta: “You run like a boy” (*The Village*, 00:20:19). Campbell comenta:

En las mitologías que enfatizan más el aspecto maternal que el aspecto paternal del creador, este ser femenino original llena el escenario del mundo en el principio, jugando los papeles que en las otras son asignados a los varones (1998, 268).

Pero más allá de los juegos con otros chicos, es la actitud de Ivy ante la vida y su mirada crítica sobre la dinámica social que la comunidad desarrolla lo que le gana el respeto y reconocimiento de sus vecinos y familiares. Dicha actitud hace que sus juicios

sean tomados con seriedad por el resto de los habitantes de la aldea y la colocan en una posición privilegiada, como se lo hace saber su padre: “You are a strong one, Ivy. You lead when others would follow” (*Village*, 01:03:36). Sin embargo, su mirada crítica es la que concede un gran voto de confianza de quienes la rodean.

La mirada crítica es un rasgo característico de los infantes⁶. A través de ella pueden ver más allá que el resto de los integrantes de la familia o de la comunidad (cf. Wordsworth, “Ode: Intimations of Immortality,” 1994). De igual manera que el espíritu rebelde, esta mirada se desarrolla de forma distinta en los niños dependiendo su género. La mirada de *la hija* está muy relacionada con la de *la madre oscura*. Con ella puede seducir y destruir, pero también puede sanar. Campbell dice: “La madre de la vida es al mismo tiempo la madre de la muerte” (1998, 272). Ivy describe su mirada de la siguiente manera a su prometido: “I see the world, Lucius Hunt. Just not as you see it” (*The Village*, 00:28:36). La percepción de Ivy sobre las normas que rigen la comunidad es mucho más abierta que la de la mayoría de sus vecinos, pero lejos de rebelarse contra el orden que impera en la aldea, lo apoya con convicción, independientemente de que considere ciertas formas de la dinámica social cuestionables. Cuando Lucius Hunt pide permiso a “The Elders” (el consejo que rige las normas de la aldea) para transgredir uno de sus estatutos la chica le comenta: “I heard my parents speaking of you. I know of your request to go to the towns. I think it is noble but I do not think it is right” (*The Village*, 00:28:22). Ivy tiene la capacidad de seguir el camino de *la madre oscura* pero prefiere permanecer bajo la dinámica cordial que *small-town America* le ofrece.

Llegado el momento, como *hija* que rescatará el mundo del *padre*, Ivy hará manifiesta la aceptación y sumisión ante el orden del *padre* directamente a Edward, mostrando la fe que tiene en su proyecto de mundo y renunciando a cualquier intención

⁶ Esto se verá con mayor profundidad en el siguiente capítulo.

que la aleje del mismo o que pueda comprometer su preservación: “You are my father. I will listen to you in all things. I will trust your decision” (*The Village*, 00:59:36). Dicha acción evoca la respuesta de Abraham ante el llamado de Dios para establecer la alianza que habrá de preservar al pueblo elegido, así como el orden creado por esta divinidad (Gn 12; 15: 5-6; 22 15-18; 26 2-5; cf. 50 24; etc). Al igual que Dios con Abraham, *el padre* dará el voto de confianza suprema a *la hija*, haciendo de ella la preservadora y guardiana de su mundo; así lo hace Edward con Ivy: “I trust you... I trust you among others” (*The Village*, 01:03:54). Para sellar el pacto, *la hija* debe pasar por una prueba muy dura; conocer, por boca del *padre*, los secretos y fallas más terribles de su mundo para poder preservarlo.

Edward Walker no se equivoca cuando le dice a Ivy: “It is a darkness I wished you would never know” (*The Village*, 01:12:22). El *padre* sabe que estos secretos no sólo pueden ocasionarle a la *hija* un gran dolor y decepción sino que también, debido a su mirada crítica, ella puede renunciar a su posición de protectora e incluso poner en riesgo su mundo. En este sentido, “The Elders” reclaman a Edward por sus acciones: “You have jeopardized everything we’ve made” (*The Village*, 01:15:55); pero es en esta prueba donde radica el respaldo de la creación del *padre*. Edward responde a los reproches diciendo: “Who do you think will continue this place, this life? Do you plan to live forever? It is in them that our future lies. It is in Ivy and Lucius that this... this way of life will continue” (*The Village*, 01:16:14). *La hija* debe aceptar la oscuridad del mundo para poder rescatarlo, además de la condición de *madre de los suspiros* que a la larga adoptará bajo la dirección de un nuevo *dios-padre-creador* o *protector*. La decisión es dura y amarga, en cuanto elimina cualquier anhelo de *la hija* que se oponga a esta dinámica, sobre todo porque no hay nadie más que pueda sustituirla en su papel. Edward lo sabe y le da la opción a Ivy de retractarse antes de dejarla partir a que rescate

su mundo: “Are you ready to take this burden which, by right, is yours and yours alone?” (*The Village*, 01:14:05). Afortunadamente para Mr. Walker y su mundo, Ivy accede a estas condiciones; sin embargo, hay veces en que *la hija* decide rescatar el mundo destruyéndolo.

La destrucción del mundo del *padre*

La decisión de Ivy de mantener el orden establecido por Edward Walker en su mundo descansa en la relación cordial y cercana que mantienen este *padre* con la *hija*. Es él quien le da a probar el fruto del conocimiento y quien también la reconforta ante la visión oscura que se le presenta al estar consciente de las carencias de su mundo. Pero como se dijo en el inicio de este capítulo, la figura de *la hija* es heredera de la Eva bíblica; ella obtendrá este conocimiento como resultado de una desobediencia a las reglas del *padre* y lo transmitirá al *hijo*, o a quien esté a su alrededor, provocando un desequilibrio que, a fin de cuentas, desemboca en la creación de un nuevo orden (Gn 3 7-24). Un ejemplo de *la hija* en esta dinámica se puede contemplar en el personaje de Sylvia de la película de Peter Weir, *The Truman Show* (1998).

Sylvia, una actriz que representa el papel de Lauren en el *reality show* denominado *The Truman Show*, no está de acuerdo con las reglas que *el dios-padre-creador* Christof, creador y productor del programa mencionado, ha impuesto en este mundo; sobre todo, con el hecho de que todos los que aparecen en él, salvo el protagonista Truman Burbank, saben que se trata de una ficción televisiva. Al representar personajes creados por este *dios-padre*, Sylvia como Lauren y Truman como él mismo, pueden considerarse como *la hija* y *el hijo* de Christof. De ahí que las acciones de Sylvia se puedan entender como un ejemplo para esta sección.

A diferencia de *la hija* que rescata al mundo del *padre*, la hija que lo destruye no hará un voto de sumisión ni de confianza hacia el *creador* o *protector*; más bien lo encarará, señalando sus fallas. En la película de Weir, Sylvia se muestra contundente cuando confronta a Christof: “You are a liar and a manipulator, and what you have done to Truman is sick” (*Truman*, 01:06:23). Salvo por la reacción de Sylvia, la situación es muy parecida a la de la película de Shyalaman, *The Village*, cuando Edward Walker revela a Ivy los oscuros secretos que sostienen su mundo y la razón que tuvo para implementarlos. Esta respuesta no es muy distinta de la que Christof le da a las críticas de Sylvia: “The world, the place you live in, is the sick place. Seahaven [el pueblecito en donde se desarrolla el programa] is the way the world should be” (*Truman*, 01:07:25).

La *hija* que está en desacuerdo con la dinámica del mundo del *padre* trata de enmendar las cosas a través de la creación misma, pero como ya se ha dicho, en *small-town America* los cambios profundos los lleva a cabo *el hijo*. Ante esta situación, éste se convierte de inmediato en el blanco de *la hija*; sin embargo, más que un adversario, *la hija* encuentra en *el hijo* un cómplice, pues ambos comparten, como lo dijo Fernández Porta, el espíritu de *radicales libres*. Por lo mismo, en la película de Weir, la primera acción de Sylvia es establecer contacto con Truman.

Este contacto se produce a través de un rasgo que se mencionó con Ivy, el cual no es explotado con base en su naturaleza original: se trata de la mirada heredada de la *madre oscura*. Truman cruza su mirada con la de Sylvia en una situación completamente accidental, durante un receso en sus clases universitarias (*Truman*, 00:19:46), y aunque en el guión de Christof el joven protagonista debe enamorarse de otro personaje, a partir de ese momento no puede dejar de pensar en la imagen de Sylvia, sobre todo en sus ojos. La mirada seductora de *la hija* compite con la mirada

omnipresente del *padre* por la atención del *hijo*. Sylvia es contenida por el equipo de producción mientras permanece en el programa, siempre vigilada por la mirada de Christof, representada por las casi cuarenta mil cámaras escondidas en el escenario para seguir todos los movimientos de Truman. *El padre* no puede perder el control de su mundo; sin embargo, *la hija*, al igual que Eva, buscará la oportunidad para esquivar la mirada del *padre* y hacer consciente al *hijo* de las fallas del mundo.

La ocasión llega gracias a un pequeño descuido por parte del camarógrafo. Sylvia y Truman consiguen perderse del ojo electrónico de Christof. Ella aprovecha la oportunidad para tratar de revelarle al joven Burbank la verdad sobre el mundo que lo rodea: “This is fake, it’s all for you. The sky and the sea. Everything is a set” (*Truman*, 00:26:55). Al igual que Eva, Sylvia le da el fruto del conocimiento a Truman para que salga de su estado de inocencia.

Como *la madre oscura*, *la hija* que no se somete a la dinámica masculina que impera en *small-town America* es vista como un ente raro y dañino para este mundo. Sólo que a diferencia de *la madre* que opta voluntariamente por abandonar su lugar dentro de la familia y la creación, *la hija*, al igual que Eva, será expulsada de ésta por *el padre* (Gn 3 23). Inmediatamente después de que Sylvia trata de revelarle a Truman lo que sucede a su alrededor, el equipo de producción de Christof, cual arcángel Miguel, saca a Sylvia del plató y, por ende, del programa.

Desafortunadamente para *el padre* desterrar a la hija no restablecerá el equilibrio en su mundo; al contrario, dicha acción sólo acelera la caída de su orden. A diferencia de la relación entre *el dios-padre-creador* o *protector* y *la madre de los suspiros*, donde el primero somete a la segunda, la relación entre *el hijo* y *la hija* es de complicidad,

pues ni *el hijo* ni el mundo pueden desarrollarse sin la presencia de *la hija*.⁷ No importa que Sylvia haya sido despedida del programa, el hechizo de su mirada se ha apoderado de Truman y éste sabe que su mundo está incompleto sin ella, pues como dice una de las fanáticas del programa: “See, they got rid of her, but they couldn’t erase the memory” (*Truman*, 00:19:17). Truman no descansará hasta encontrar a Sylvia, pero para conseguirlo debe confrontar al *padre* y destruir su mundo. Para que *el hijo* reestablezca la relación con *la hija* debe renunciar al orden establecido por *el padre* dentro de su creación, renunciar a convertirse en *dios-padre-protector*. Compartirá con *la hija* el exilio, al igual que Adán con Eva, y establecerán las reglas de su propio mundo.

Aunque *la hija* que destruye el mundo del *padre* no lleve a cabo esta acción de manera directa, su papel es muy importante dentro de dicha dinámica. El rasgo de oscuridad que impulsa la naturaleza de esta *hija* va asociado con lo que Jordi Sánchez-Navarro llama la maldad del lobo en su ensayo “En compañía de lobos”:

La maldad del lobo es algo que el niño reconoce en su propio interior: su deseo de devorar y sus consecuencias, es decir, la angustia ante la posibilidad de experimentar en sí mismo igual destino. Así pues, el lobo es una externalización, una proyección de la maldad del propio niño (2003, 40).

La *hija* se empata, al igual que el niño con el lobo, con el padre creador devorando aquello que percibe como erróneo en el orden que este dios ha establecido, y produciendo, por lo menos, una visión alternativa de mundo que pueda restaurarlo. La *hija* trasciende el papel de *madre de los suspiros* y da a luz a un nuevo mundo que, como dice la Biblia, será el de todos los seres vivientes (*cf.* Gn 3 20).

⁷ Esto es cuando *la hija* o las dos figuras infantiles están presentes en una obra, por supuesto. *El hijo* puede aparecer y sostener una dinámica de rebeldía por sí mismo en caso de que sólo él aparezca dentro de la obra, como se verá en el capítulo siguiente.

Debaser

El Hijo

El papel del *hijo* en *small-town America* será el de derrocar al orden anterior e implantar uno nuevo. *El hijo* es capaz de vislumbrar lo que hay más allá del mundo del *padre* una vez que comience el proceso de aniquilación. *El hijo* es heredero de la figura del *visionario*, es el que debe traspasar los límites establecidos para poder construir a partir de la destrucción. Para analizar la figura del *hijo* se utilizará la novela de John Steinbeck, *East of Eden*.

Como se mencionó en el capítulo anterior, los infantes son los radicales libres que habrán de dar un giro al mundo establecido por *el dios-padre-creador* o *protector*; y aunque una *hija* desempeñe un papel importante en este proceso, será *el hijo* quien realice la reestructuración del mundo, ya que él es quien debe derrocar al antiguo creador para poder llevar a cabo los cambios que habrán de traer un nuevo orden. Desde este punto de vista, *el hijo* es la figura que se empata más con la concepción de Campbell acerca del héroe en cuanto sigue el trazo de reconocimiento, destrucción y reestructuración del mundo que se sugiere en *El héroe de las mil caras* (cf. Campbell 1998). El primer paso del *hijo* es manifestarse o sentirse inconforme con el orden del mundo del *padre*.

Al igual que *la hija*, el espíritu radical del *hijo* nace de la mirada crítica que él desarrolla. Es capaz de observar los errores y aciertos en el mundo del *padre* con la distancia de un extranjero pero con la cercanía que su condición de miembro de la familia le permite. La mirada del *hijo* carece de la capacidad de seducción que tiene la de *la hija*, pero sus bondades radican en otras características. Por un lado, la mirada es

tan penetrante que no necesita de una revelación por parte del *padre*⁸ para poder ver lo que se encuentra detrás de la imagen que este *creador* o *protector* ha generado para proteger sus oscuros secretos. En este sentido, la mirada del *hijo* debe tener la fuerza suficiente para soportar la imagen detrás del manto oscuro; como ya se ha visto, dicha imagen puede ser muy impactante. El enfrentamiento con *el padre* y su mundo exige que la mirada del *hijo* rebase la del *padre*, para que el primero obtenga una ventaja sobre el segundo. Finalmente, la mirada del *hijo* debe ser capaz de vislumbrar lo que puede haber más allá del mundo del *padre* una vez que comience el proceso de destrucción o reestructuración.

La figura del *hijo* encuentra una importante base en la concepción del niño como visionario en el romanticismo inglés. William Wordsworth, en su poema “Ode: Intimations of Immortality from Recollections of Early Childhood” (1807), ve en el *niño* el estado perfecto en que el hombre imagina libremente y no está lleno de prejuicios o incertidumbre, e incluso lo considera un filósofo: “Thou best philosopher” (1994, VIII, 111), un profeta: “Mighty Prophet!” (1994, VIII, 115) y, por supuesto, un visionario: “Seer blest” (1994, VIII, 115). El niño ocupa el lugar que alguna vez tuvo el temido adivino, como Tiresias; el excéntrico, ermitaño y misterioso profeta, como San Juan; o bien el loco (que muchas veces es un hombre ilustrado) a quien no se le debe tomar en serio, como Hamlet. No obstante, esta condición de visionario del *niño* lo condena a ser ignorado, o bien a no ser escuchado por quienes tienen el cúmulo de la experiencia, el poder y una posición acomodada en la sociedad. Como dice Joan Repollés Iranzo en su ensayo “Biberones de sangre”: “El conocimiento excesivo conlleva distintos peligros, entre los que se encuentra la inadaptación. Los chicos que,

⁸ Aunque a veces sí requiera ayuda de *la hija*, como se comentó en el capítulo anterior.

de un modo u otro, *esplenden*, desarrollan perfiles tan peculiares que los demás los perciben como *freaks* o raritos” (2003, 144).

Esta marginación es lo que le procura al *niño*, en su papel de *hijo* en el contexto de *small-town America*, el distanciamiento necesario que requiere su mirada, así como también marca el principio del proceso que debe seguir para lograr la transformación del mundo. Aunque, como dice Campbell: “el primer punto de vista [del *hijo* lo] conduciría a imitar al maestro [en este caso el *padre*] literalmente a fin de traspasar, de la misma manera que él lo hizo, la experiencia trascendente y la redención” (1998, 285); al *hijo* no le corresponde, no le interesa y/o no está destinado a ocupar el lugar del *padre* en el mundo que éste ha creado. Ese lugar está reservado para un hijo, o cualquier otro familiar consanguíneo o político, que reúna las características necesarias de un *dios-padre-protector*. A ojos de propios y extraños, *el hijo* no puede ocupar ese puesto debido a su carácter distraído y disperso, producto de los anhelos y ensoñaciones que parecen envolverlo día a día; sin embargo, en palabras de Campbell: “[son estos] meros seres humanos [los] que traspasaron los horizontes que limitan a sus hermanos y regresaron con los dones que sólo puede encontrar un hombre con fe y valor tales” (1998, 285).

Un ejemplo del *hijo* como visionario dentro de *small-town America* se halla en Caleb Trask, hijo menor de Adam Trask *East of Eden*. Caleb siempre ha sentido el rechazo paterno a través de la preferencia que Adam muestra por su hijo mayor Aron. En este punto se establece una situación paralela con los personajes bíblicos Caín y Abel. Aron, como Abel, goza de las atenciones de Mr. Trask ya que tiene una personalidad bondadosa, desenvuelta y transparente, en contraste con la de Cal que es sombría, reflexiva y tímida. Pero es también su apariencia física la que pesa ante la mirada de propios y extraños: “people were won instantly to Aron by his beauty and his

simplicity” (*East*, 440). Cal no es tan agraciado como su hermano e inclusive sus rasgos evocan al rostro de su madre Cathy, quien los abandonó tanto a ellos como a su padre en circunstancias violentas y misteriosas. Por otro lado, mientras que Aron acata el orden del mundo establecido tanto por la comunidad del pueblo como por la voz de su padre que lo prepara para convertirlo en un *dios-padre-protector*, Cal cuestiona lo que sucede en su entorno, y en ocasiones altera dicho orden a través de pequeñas travesuras. Todo esto establece el rol que a cada miembro de la familia de *small-town America* le corresponde: Aron es el hijo que heredará el lugar *del dios-padre-creador* para convertirse en *dios-padre protector*, mientras que Cal ocupa el puesto del *hijo*.

Al igual que Caín con Yavhé (Gn 4: 5), *el hijo* trata de llamar la atención del *padre* para demostrarle que también él puede crear y proteger. Debido a esta desventaja, *el hijo* debe ser mucho más analítico y perspicaz que quien haya sido elegido para ocupar el lugar del *padre*, a fin de probar su valía ante el progenitor. La mirada crítica del *hijo* se vuelve capaz de percibir cosas que al resto de la comunidad -y de hecho a su familia- le pasan de largo:

Cal crept quietly down the dark hall and edged into the room where he and his brother slept. He saw the outline of his brother’s head against the pillow in the double bed, but he could not see whether Aron slept. Very gently he eased himself in on his side and turned slowly and laced his fingers behind his head and stared at the myriads of tiny colored dots that make up darkness (*East*, 376).

Esta imagen sirve como analogía de la capacidad de la mirada del *hijo* (en este caso de Caleb) para escudriñar los secretos familiares y comunitarios que lo rodean; pero también puede recordar a Tiresias, quien a pesar de ser ciego, de vivir en las sombras, cuenta con el don profético (*cf.* Grimal 1965). Campbell dice:

En suma, la criatura del destino tiene que afrontar un largo período de oscuridad. Éste es un momento de extremo peligro, impedimento o desgracia. Es lanzado a sus propias profundidades interiores o hacia afuera, a lo desconocido; de cualquier modo, todo lo que toca es la oscuridad inexplorada. Esta es una zona de presencias insospechadas, benignas o malignas [...]. La

criatura es criada entre los animales, o como Sigfrido, bajo tierra, entre los gnomos que nutren las raíces del árbol de la vida, o bien solo en un cuarto pequeño (la historia se repite de mil maneras), el joven aprendiz del mundo aprende la lección de las fuerzas germinales, que residen por encima de la esfera de lo que puede medirse y nombrarse (1998, 292).

Dentro de la oscuridad, donde aparentemente no hay nada, *el hijo* es capaz de percibir hechos o situaciones que lo pueden ayudar a tener un mejor entendimiento de la dinámica familiar o social en la que está envuelto. Desafortunadamente, el peso de la revelación puede ser muy fuerte para *el hijo*. Cuando Cal enfrenta la verdad escondida en esa oscuridad siente como si una *nube oscura* hubiera reventado en tormenta sobre su cabeza (cf. *East*, 336). No obstante, uno de los elementos que alimenta la fuerza de este impacto es que *el hijo* se da cuenta de que él forma parte de esa atmósfera oscura.

El joven Trask descubrirá que su madre no murió cuando él y Aron eran muy pequeños, sino que más bien abandonó a su padre y se convirtió en una *madama* en la ciudad de Salinas. Al contemplar la naturaleza de su madre, la de una *madre oscura*, Cal siente una fuerte empatía con ella: “The moment I think about her my feelings go into darkness” (*East*, 444). *La madre oscura* comparte con *el hijo* la insatisfacción de pertenecer a un orden en donde se siente sofocada, y él, al igual que ella, hará todo lo posible por liberarse de dicho orden, sólo que, para él, conseguir la liberación implica un gran sacrificio.

Al penetrar esa oscuridad, *el hijo* cae del estado de inocencia que ocupaba, pero lejos de destruirlo, la caída lo hace más fuerte, al igual que a su visión. Caleb está consciente de que su mirada y su relación con el lado oscuro de la casa Trask han matado varias de sus ensoñaciones infantiles y que eso lo aleja cada vez más del mundo que su padre creó para él y Aron. Lee, el criado oriental que sirve en su casa, le dice: “ ‘You’re right,’ said Lee. ‘When the first innocence goes you can’t stop—unless you’re a hypocrite or a fool’ ” (*East*, 444). Campbell comenta: “La conclusión del ciclo de la

infancia es el regreso o reconocimiento del héroe, cuando, después de un largo período de oscuridad, se revela su verdadero carácter” (1998, 294). Caleb se da cuenta de que se ha hecho superior, desde esa perspectiva, a los *dioses-padres, creador y protector; el hijo* puede afrontar lo que se esconde tras la oscuridad y continuar desenvolviéndose en el mundo.

Caleb es capaz de resolver el misterio máximo que corroe a su padre y que envuelve a sus allegados en un velo de incertidumbre: el que se refiere a las razones de Cathy para abandonar el imperio que Adam le ofrecía y convertirse en Kate. Cal le comenta a Lee: “ ‘It’s like you said about knowing people. I hate her because I know why she went away. I know—because I’ve got her in me.’ His head was down and his voice was heartbroken” (*East*, 445). La convivencia del *hijo* con la oscuridad acentúa el rechazo del *padre*. Caleb ha remplazado a su madre dentro del universo de los Trask haciendo presente ante su padre, de manera inconsciente, la oscuridad de su naturaleza; para Adam, Caleb no sólo es un recordatorio físico de Kate, sino también espiritual, y esto es, a final de cuentas, lo que ocasiona su caída de gracia y el desplome fundamental del mundo de los Trask.

La mirada del *hijo* se vuelve tan profunda que no sólo es capaz de observar las fallas en el mundo del *padre* sino también las fallas del *padre* mismo. Cal observa a su padre como nadie más lo puede hacer: “He looked at his father more closely and saw perhaps more sadness and frustration in Adam than may have been there[...]. In Cal’s own sensitized mind that suffering was unbearable” (*East*, 446). De continuar, estas fallas traerán la caída del mundo del *padre*. *El hijo*, al igual que San Juan de Patmos, está consciente de este sino (*cf.* Ap 1-22); por ello, trata de reconfortar al *padre* proponiéndole restaurar las fallas de su mundo y al mismo tiempo demostrarle que su valía es similar a la del hijo heredero. No obstante, los afectos, valores y preferencias

del *padre* no cambiarán; ello implicaría romper con la estructura de *small-town America*. Al igual que Yahvé, el *dios-padre* siempre preferirá a quien mantenga el orden impuesto en su mundo. Cal trata de reconfortar a su padre por todos los medios y así probar que es igual o más capaz que Aron. Desafortunadamente, la manera en que lleva a cabo sus intenciones no es del agrado de Mr. Trask, quien le dice a Cal: “I would have been so happy if you could have given me –well, what your brother has–pride in the thing he’s doing, gladness in his progress” (*East*, 541). La negativa final del *padre* de reestructurar su mundo para darle cabida a nuevas o diferentes perspectivas y posiciones, como las que pueden tener *la madre oscura*, *la hija* o *el hijo*, es lo que desencadena su caída y la de su mundo. Adam, ante la mirada de Cal, es un dios caído y caduco. El narrador de la novela de Steinbeck describe esta situación de la siguiente manera:

When a child first catches adults out—when it first walks into his grave little head that adults do not have divine intelligence, that their judgments are not always wise, their thinking true, their sentences just—his world falls in desolation. The gods are fallen and all safety gone. And there is one sure thing about the fall of gods: they do not fall a little; they crash and shatter or sink deeply into green muck. It is a tedious job to build them up again; they never quite shine. And the child’s world’s is never quite whole again. It is an aching kind of growing (*East*, 19-20).

El hijo no tiene más opción que destruir el viejo orden, y a todos los que puedan perpetuarlo, para implantar otro que acepte estas variaciones; para hacerlo debe trascender toda inocencia, dejar atrás al *niño* y enfrentarse como *hijo* hombre al *dios-padre* como sucede con Cal en *East of Eden*. Campbell comenta al respecto: “Este acontecimiento puede generar una crisis importante, porque equivale al surgimiento de fuerzas hasta entonces excluidas de la vida humana. Los patrones primitivos se rompen en fragmentos o se disuelven; el desastre salta a los ojos” (1998, 294).

La destrucción del mundo de Adam Trask comienza con la de su heredero, como sucede con Caín y Abel (*cf.* Gn 4: 8). Cal decide mostrarle a Aron la verdadera

naturaleza de su madre, Cathy Ames. La mirada medúsea de Kate lo hace enloquecer y decide buscar la muerte enlistándose en el ejército. Ante la noticia de la muerte de su primogénito, Adam sufre un derrame cerebral que lo deja en estado vegetativo. Ante el cuerpo inmóvil de su padre, confiesa: “‘Can you hear me, Father? Can you understand me?’ The eyes did not change or move. ‘I did it,’ Cal cried. ‘I’m responsible for Aron’s death and for your sickness’” (*East*, 593-594). Al haber destruido la dinámica establecida por *el dios-padre*, Cal, *el hijo*, ha alterado el orden del mundo de *small-town America* y abre la puerta a una serie de posibilidades que pueden mejorarlo o empeorarlo; Campbell dice: “después de un momento de aparente caos, el valor creado del nuevo factor se hace visible y el mundo toma forma de nuevo en una gloria inesperada” (1998, 294). Sin embargo, haciendo una resonancia con Hamlet, está visto que esa no es su labor. Reorganizar el mundo depende de las nuevas estructuras que propongan e implementen quienes sobreviven a la destrucción del viejo orden y participan en la construcción del nuevo.

Los hijos dejan abierta la puerta para que ocurra un nuevo desarrollo en la estructura familiar y social de *small-town America*; pero es muy importante tener en cuenta que esto no garantiza que el nuevo mundo sea mejor que el anterior. El espíritu radical de las figuras infantiles no está comprometido con causas de redención aunque así parezca, simplemente con las del cambio.

You are leaving small-town America

Conclusiones

Durante el tiempo en que esta tesis fue escrita y corregida, cayeron en mis manos muchas obras que me hubiera gustado incluir en el análisis pero que quedaron en el espacio de “la pura intención.” No obstante, quisiera mencionar dos últimas obras para efecto de las conclusiones; *The Incredibles* de Brad Bird (2004) y *Monster House* de Gil Kenan (2006). Las dos películas, ambas de animación, presentan una mirada paródica posmoderna de varias obras que enriquecieron la cultura *pop* estadounidense desde 1940 hasta la fecha. Por supuesto, lo que más llamó mi atención de estas películas fue cómo abordaban muchas de las imágenes que presento en este trabajo. Algunas de estas imágenes estaban integradas en el corpus de la obra como mero elemento incidental, como *la fachada* en *The Incredibles* o *la ventana* en *Monster House*, y algunas otras llegaban a ser el elemento central en la historia. Por ejemplo, la película de Bird presenta una situación en donde el orden familiar de *small-town America* se ve alterado por las circunstancias sociales contemporáneas, pues las preocupaciones y acciones de cada miembro comienzan a desviarse hacia nuevos horizontes. En esta cinta también se puede observar cómo la mitificación de los superhéroes se nulifica en un espacio como *suburbia*, en donde lo sorprendente y maravilloso se mantiene tan sólo por instantes y sólo ante ojos infantiles. Por su parte, la película de Kenan elabora una situación en apariencia mucho más tradicional en tanto recurre a la imagen de *la casa oscura* para presentar un cuento gótico insertado en la década de 1980. Sin embargo, el verdadero terror reside en que durante esos años la construcción de una nueva sociedad abría sus puertas a lo multicultural y a la igualdad de género (que representan un nuevo *wilderness*) desplazando a los antiguos monstruos que fascinaron y asustaron por

generaciones a los ciudadanos blancos puritanos, como se muestra sutilmente en la cinta.

Este último vistazo muestra que tanto *The Incredibles* como *Monster House* rebasaron y desbordaron las imágenes que en este trabajo se analizan. No obstante, la intención del mismo es ofrecer una base sobre la cual se pueda partir para hacer estudios mucho más profundos y completos de la función de *small-town America* ya no sólo en la literatura y el cine, sino en otras disciplinas artísticas que hacen uso de este espacio poético. Pero entonces ¿por qué escoger el cine como disciplina complementaria para este análisis? La respuesta es sencilla; el cine es una de las disciplinas artísticas con mayor penetración en la vida cotidiana urbana. Basta ver la cantidad de formatos y medios de difusión del mismo que han surgido en los últimos treinta años y las maneras (legales o ilegales) a través de las cuales que la gente busca acceder a él. La importancia del cine en un imaginario social como generador de mitos, idiosincrasias, gustos y tendencias (entre muchas otras cosas) es indiscutible. Lauro Zavala en su libro *Elementos del discurso cinematográfico* comenta que:

El cine es ese espacio de nuestra cultura que ofrece la posibilidad de transformar aquello que está ligado a nuestros deseos y forma de desear. De ahí que ir al cine sea un ritual y a la vez una actividad con un enorme potencial histórico. Nuestra propia identidad está asociada a las formas que adopta en el cine la variedad de arquetipos del inconsciente colectivo. La misma continuidad histórica empieza, entonces, en esta forma de la continuidad emocional que se llega a transmitir generacionalmente. De hecho, hay quienes piensan que sólo el cine tiene esa fuerza de transformación. El cine es, en suma, la cifra de nuestra identidad imaginaria (2003, 5).

Small-town America es una noción que refleja esos deseos y formas de desear. Como el lenguaje, está construida a partir de elementos muy simples que evocan temas determinados y con ello nutren el imaginario colectivo de los Estados Unidos. Estos elementos, como los del lenguaje, pueden ir adquiriendo matices de significado más

ricos y complejos a partir su uso. Aunque la figura de *small-town America* haya sido tomada del imaginario social y formada (o reformada) por la literatura, fue en el cine donde encontró esa “continuidad histórica” a la que Zavala se refiere y donde adquirió muchos de los matices de significado que la hacen recurrente incluso ahora. La figura de *small-town America* también se vio enriquecida y transformada por el cine en cuanto a que pasó a formar parte de la cultura visual y de masas que comenzó a gestarse en los Estados Unidos y que ha dominado a las sociedades que pertenecen a este mundo mediático, audiovisual desde hace más de cincuenta años. Por lo mismo, *small-town America* es una noción común (aunque quizá sólo de manera superficial) en comunidades ajenas al contexto estadounidense. Ahora bien, esta gran influencia cinematográfica no descarta la importancia literaria contemporánea en el desarrollo de una figura como *small-town America*. Es en los trabajos literarios en donde las reflexiones más profundas y elaboradas se concretan, sobre todo por las libertades físicas y prácticas que este medio ofrece sobre el cinematográfico. Pero no se trata de hacer una distinción entre las bondades y carencias de estas disciplinas, sino de reconocer que entre ambas ocurre una retroalimentación en beneficio de figuras como *small-town America*. Y es justo el resultado de esa retroalimentación el objeto de estudio de mi lectura creativa.

Entonces, ¿qué es lo que evoca y convoca el término *small-town America* desde una perspectiva oscura? La apariencia de inocencia y sencillez que seduce y atrapa al viajero crédulo y confiado de la falsa superioridad que le otorga ser un hombre de mundo; la ignorancia que sume al pueblo y a sus habitantes en una dinámica de retraso social, cultural y económico; el encierro y la parálisis que, por un lado enfatiza un espíritu aspiracional en quien busca salir del pueblo pero también acentúa su imposibilidad de acción, o de realización; un orden jerárquico familiar que puede desembocar en

decadencia social, estancamiento, pero también en una ruptura que establezca un nuevo orden de futuro incierto. *Small-town America* muestra el cambio físico de los Estados Unidos; el miedo a descubrir lo salvaje y primitivo en el interior de un sujeto o una comunidad; el proceso de maduración que los pequeños poblados atravesaron desde su nacimiento hasta su muerte en el siglo pasado y su reencarnación y recomposición en el concepto de *suburbia* en donde el hastío y la pérdida de identidad desembocan en la atomización y enajenación de sus habitantes.

Finalmente, ¿qué se puede decir de esta exploración? Un viaje a través de las regiones oscuras de *small-town America* resulta fascinante. Es un mundo lleno de lugares, objetos y personajes fantásticos que ofrecen al viajero un abanico de emociones que van desde el anhelo más inocente hasta la locura más salvaje. En *small-town America* uno puede ser testigo de transformaciones inauditas a través de las cuales el objeto más cercano al corazón se convierte en un monstruo salvaje y amenazador. Es un lugar en donde el inconsciente y la conciencia se manifiestan por igual dando pie a los deseos más bajos y a las virtudes más altas, construyen imperios y utopías fallidas, y generan destrucción, reelaboración o renacimiento de mundos. Al entrar en los terrenos sombríos de *small-town America*, un viajero podrá enfrentarse con dioses y monstruos, madres sombrías, visionarios, rebeldes, fantasmas, alucinaciones, miradas y susurros, entre muchas otras cosas más. Es un viaje que vale la pena tomar no una sino varias veces.

APÉNDICE

En las siguientes 6 tablas se hace una relación de las obras literarias y cinematográficas con las imágenes mencionadas a lo largo de la tesis. Las relaciones entre obras e imágenes contempladas en este análisis aparecen marcadas con tres signos de mas (+++), mientras que otras relaciones posibles, no definitivas, se han marcado con un asterisco (*). En algunos casos la relación no es literal; sin embargo la esencia está presente¹.

Se optó por seguir un orden alfabético de las obras, mientras que las imágenes conservan el orden propuesto en la tesis. En algunos casos, el título de algunas obras fue abreviado como con *The Dangerous Adventures of the Altar Boys* quedando como *Altar Boys*. Su lugar en el orden de la tabla corresponde al de la letra A en lugar del de la D.

Las tablas 1-A y 1- B corresponden a las imágenes de la sección *More Songs about Buildings and Food*; las tablas 2-A y 2-B corresponden a las imágenes de la sección *Stop Making Sense*; y las tablas 3-A y 3-B corresponden a las imágenes de la sección *Little Creatures*.

¹ Como sucede con *the Shining* en el apartado de la cabaña, en el cuerpo de la tesis.

TABLA 1-A

	Main Street	La fachada	El traspatio	El sótano	La recámara	La ventana	El Desván	El Tejado	Casa oscura	Casa muerta	Cabaña
Altar <i>Boys</i>					+++					*	*
<i>Back to the Future</i>	*	*				*			*		
<i>Big Fish</i>	+++	*			*		*		*		
<i>Cat on a Hot Tin Roof</i>				*	*						
<i>Close Encounters</i>											
<i>Cold Mountain</i>			*		*	*			*		
<i>The Crucible</i>					*						
<i>Donnie Darko</i>		*		*	*		*		*		
“The Dreams...”		*			+++		*		*		
<i>E.T</i>		*	+++		*						
<i>East of Eden</i>	*	*	*		*		*		+++		
<i>Edward Scissorhands</i>		*	*		*	+++	*	*	+++		
<i>Evil Dead</i>		*		*	*	*					+++
<i>Ghost World</i>		*			*	*	*				
<i>The Goonies</i>					*		+++				
<i>Heathers</i>		*	*	*	*	*					
<i>Little Women</i>					*						
<i>Main Street</i>	+++	*	*	*	*	*					
<i>Natural Born Killers</i>					*	*			*		

TABLA 2-A

	The wilderness	El árbol	La montaña	La nube	El viento	El cielo	Suburbia
Altar	*			*	*	+++	
<i>Boys</i>							
<i>Back to the Future</i>	*	*		*	*	*	+++
<i>Big Fish</i>	*	*		*	*		
<i>Cat on a Hot Tin Roof</i>							
<i>Close Encounters</i>	*		+++	*	+++	*	
<i>Cold Mountain</i>	*		*				
<i>The Crucible</i>	*						
<i>Donnie Darko</i>	*		+++	*	*	+++	*
“The Dreams...”							
<i>E.T</i>	*		*			*	
<i>East of Eden</i>	*			+++	*	*	
<i>Edward Scissorhands</i>			*	*	*	*	+++
<i>Evil Dead</i>	*	*	*		*		
<i>Ghost World</i>							+++
<i>The Goonies</i>	*						*
<i>Heathers</i>	*						+++
<i>Little Women</i>							
<i>Main Street</i>	*			*	*	*	
<i>Natural Born Killers</i>	*			*	*	+++	*

TABLA 2-B

	The wilderness	El árbol	La montaña	La nube	El viento	El cielo	Suburbia
<i>Poltergeist</i>		+++		*	*	*	*
<i>Pump up The Volume</i>							+++
<i>Psycho</i>	*						
<i>The Rocky Horror</i>	*			*	*	+++	
<i>Salem's Lot</i>	*			*	*	*	
<i>The Sandlot</i>		*					
<i>The Shining</i>	*		*		*	*	
"The Shunned House"							
<i>Superman</i>				*	*	*	+++
<i>The Texas Chainsaw</i>	*					*	
<i>To Kill a Mocking Bird</i>	*	*			*	*	
<i>The Truman Show</i>	*						
<i>Twister</i>	*			*	+++	*	
<i>U-Turn</i>	*	*	*	*	*	*	
<i>The Village</i>	*	*		*	*	*	+++
<i>The Virgin Suicides</i>				*	*	*	*
<i>White Noise</i>				*	*	*	+++
<i>The Wizard of Oz</i>	*			*	+++	*	
<i>Wonderful Life</i>				*	*	*	

TABLA 3-A

	<i>dios- padre- creador</i>	<i>dios- padre- protector</i>	<i>madre de los suspiros</i>	<i>madre del lamento</i>	<i>madre oscura</i>	Rescate del mundo del padre	Destrucción del mundo del padre	El hijo
Altar					*			*
<i>Boys</i>								
<i>Back to the Future</i>								*
<i>Big Fish</i>	*		*					
<i>Cat on a Hot Tin Roof</i>	*	*	+++					*
<i>Close Encounters</i>								
<i>Cold Mountain</i>	*			+++				
<i>The Crucible</i>	*						*	
<i>Donnie Darko</i>		*	*					*
“The Dreams...”								
<i>E.T</i>	*	*		*				*
<i>East of Eden</i>	+++	*			+++		*	+++
<i>Edward Scissorhands</i>	*	*	*	*				*
<i>Evil Dead</i>								
<i>Ghost World</i>		*					*	
<i>The Goonies</i>								*
<i>Heathers</i>	*	*	*				*	*
<i>Little Women</i>	*			+++		*		
<i>Main Street</i>	*	*			*			
<i>Natural Born Killers</i>		*	*				*	*

TABLA 3-B

	<i>dios- padre- creador</i>	<i>dios- padre- protector</i>	<i>madre de los suspiros</i>	<i>madre del lamento</i>	<i>madre oscura</i>	Rescate del mundo del padre	Destrucción del mundo del padre	El hijo
<i>Poltergeist</i>		*	*				*	
<i>Pump up The Volume</i>	*	*	*				*	*
<i>Psycho</i>					*			*
<i>The Rocky Horror</i>	*		*		*		*	
<i>Salem's Lot</i>								
<i>The Sandlot</i>		*						*
<i>The Shining</i>		*		*				*
"The Shunned House"								
<i>Superman</i>	*	*						*
<i>The Texas Chainsaw</i>								
<i>To Kill a Mocking Bird</i>		*				*		
<i>The Truman Show</i>	*	*	*				+++	*
<i>Twister</i>								
<i>U-Turn</i>	*				*			
<i>The Village</i>	*	*	*			+++		
<i>The Virgin Suicides</i>		*	*		*		*	
<i>White Noise</i>		*	*					*
<i>The Wizard of Oz</i>	*						*	
<i>Wonderful Life</i>	*	+++	*			*		

Bibliografía

Adams, Willi Paul (1984), *Los Estados Unidos de América*, en la colección *Historia Universal Siglo XXI*, vol. 30, Siglo XXI, México D.F.

Alighieri, Dante (1964), *La divina comedia*, con un estudio crítico por Mariano Roca de Togores, Marqués de Molins, Aguilar, Málaga.

Allen, Graham (2003), *Intertextuality*, The New Critical Idiom, Routledge, Londres.

Bachelard, Gaston (1993), *El agua y los sueños*, trad. Ida Vitale, Breviarios no. 279, Fondo de Cultura Económica, México D.F.

_____ (1997), *El aire y los sueños*, trad. Ernestina de Champourcin, Breviarios no. 139, Fondo de Cultura Económica, México D.F.

_____ (2002), *La poética de la ensoñación*, trad. Ida Vitale, Breviarios no. 330, Fondo de Cultura Económica, México D.F.

_____ (2003), *La poética del espacio*, trad. Ernestina de Champourcin, Breviarios no. 183, Fondo de Cultura Económica, México D.F.

Baldick, Chris (ed.) (1993), "Introduction" en *The Oxford Book of Gothic Tales*, Oxford University Press, Oxford.

Barthes, Roland (1999), *Mitologías*, Siglo XXI, México D.F.

Beguín, Albert (1996), *El alma romántica y el sueño*, Fondo de Cultura Económica, México D.F.

Bernstein, Carol L. (2000), "A Surplus of Melancholy: the Discourse of Mourning in Freud, Benjamín, and Derrida", en *Poligrafías Revista de literatura comparada*, no. 3, UNAM, México, D.F.

Blanchot, Maurice (1992), *El espacio literario*, Paidós Básica, Barcelona.

Bloch, Robert (2003), *Psycho*, Ibooks, Nueva York.

Bordwell, David y Kristin Thompson (2001), *Film Art, an Introduction*, Mc Graw Hill, edición internacional, Nueva York.

Botting, Fred (2003), *Gothic*, The New Critical Idiom, Routledge, Londres.

Brown, Frank L. (1999) *The Wizard of Oz*, Penguin, Nueva York.

Campbell, Joseph (1998), *El héroe de las mil caras*, Fondo de Cultura Económica, México.

Chaves, José Ricardo (2000), "Vampirismo y sexualidad en el siglo XIX", en *Anuario de Letras Modernas*, vol. 9, 1998-1999, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, México D.F.

Cohen, Esther (2003), *Con el diablo en el cuerpo, Filósofos y brujas en el renacimiento*, Taurus, México D.F.

Coleridge, Samuel Taylor (1971), "The Rime of the Ancient Mariner" en *The Oxford Anthology of English Literature*, Oxford University Press, Oxford.

Cuddon, J.A. (1998), *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*, Penguin Books, Londres.

DeLillo, Don (1986), *White Noise*, Penguin Books, Nueva York.

De La Rosa, Nelson (2003), "Pesadillas preescolares en technicolor" en *El día del niño, La infancia como territorio para el miedo*, Intempestivas, Valdemar, Madrid.

Dentith, Simon (2003), *Parody*, The New Critical Idiom, Routledge, Londres.

Derrida, Jacques (1995), *Espectros de Marx el estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva internacional*, Trotta, Madrid.

Domínguez, Vicente (cord.) (2003), *Imágenes del mal, Ensayos de cine, filosofía y literatura sobre la maldad*, Intempestivas, Valdemar, Madrid.

Eliade, Mircea (2001), *Mefistófeles y el andrógino*, Kairós, Barcelona.

Eugenides, Jeffrey (2000), *The Virgen Suicides*, Warner Books, Nueva York.

Fe, Marina, (2000) "El gótico femenino en la narrativa gótica contemporánea", en *Anuario de Letras Modernas*, vol. 9, 1998-1999, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, México D.F.

Fernández Porta, Eloy (2003), "Figuras de la niñez en la narrativa breve posmoderna" en en *El día del niño. La infancia como territorio para el miedo*, Intempestivas, Valdemar, Madrid.

Fiske, John, (1990) *Understanding Popular Culture*, Routledge, Londres.

Francaviglia, Richard V.(1996), *Main Street Revisited: Time, Space, and Image Building in Small-Town America*, The American Land & Life Series, University of Iowa Press, Iowa.

Franklin, Wayne (1996), "Introducción" en *Main Street Revisited: Time, Space, and Image Building in Small-Town America*, The American Land & Life Series, University of Iowa Press, Iowa.

García Jambrina, Luis (2000), "De la palabra a la imagen: las relaciones entre la literatura y cine", en *Poligrafías Revista de literatura comparada*, no. 3, UNAM, México, D.F.

García Moliner, María Dolores (1998), *Diccionario de uso del español/ María Moliner*, Gredos, Madrid.

Hawthorne, Nathaniel (1969), *The Scarlet Letter* en *Four Classic American Novels*, Signet Classics, Nueva York.

_____, (1993) "Young Goodman Brown" en *The Complete Novels and Selected Tales of Nathaniel Hawthorne*, Modern Library, Nueva York.

Henderson, Mary (1997) *Star Wars The Magic of the Myth*, Bantam, Nueva York.

Higham, Carol y Robert Thacker, eds. (2004). *One West, Two Myths. A Comparative Reader* University of Calgary Press, Calgary.

Hutcheon, Linda y Mario J. Valdés (2000), "Irony, Nostalgia and the Postmodern: A Dialogue", en *Poligrafías Revista de literatura comparada*, no. 3, UNAM, México, D.F.

Kidd Chip y Geof Apear (2004), *Mythology. The DC Comics Art of Alex Ross*. Nueva Cork, Panteón.

Kelly, Richard (2003), *The Donnie Darko Book*, Faber and Faber, Londres.

Kermode, Frank y Harold Bloom, (comp.) (1971), *The Oxford Anthology of English Literature*, Oxford University Press, Oxford.

King, Stephen (1999), *Carrie*, Pocket Books Fiction, Nueva York.

_____ (1996) *Salem's Lot*, Pocket Books Fiction, Nueva York.

Lardín, Rubén ed. (2003), *El día del niño, La infancia como territorio para el miedo*, Intempestivas, Valdemar, Madrid.

Lee, Harper (1960), *To Kill a Mockingbird*, Lippincott, Nueva York.

Lewis, Sinclair (1998), *Main Street*, Signet Classic, Nueva York.

Lovecraft, H.P. (1982) "The Dreams in the Witch House" en *Bloodcurdling Tales of Horror and the Macabre*, colección *The Best of H.P. Lovecraft*, Del Rey, Nueva York.

_____ (1996) "The Shunned House" en *The Road to Madness*, colección *The Transition of H.P. Lovecraft*, Del Rey, Nueva York.

Miller, Arthur (1970), *The Crucible*, Bantam, Nueva York.

Mighall, Robert (2003), "Introduction", *The Strange Case of Dr. Jeckyll and Mr. Hyde and Other Tales of Horror* de Robert Louis Stevenson, Penguin Classics, Londres.

Morgan, Genevive y Tom Morgan, (1996), *The Devil*, Chronicle Books, San Francisco

Pedraza, Pilar (2004), *Espectra, Descenso a las criptas de la literatura y el cine, Intempestivas*, Valdemar, Madrid.

Palacios, Jesús (2003), "La ciudad de los miedos indecibles" en *Imágenes del mal, Ensayos de cine, filosofía y literatura sobre la maldad*, Intempestivas, Valdemar, Madrid.

Perraton, Charles y Francois Jost (2003), *Un nouvel art de voir la ville et de faire du cinema, Du cinema et des restes urbains*, L'Harmattan, París.

Pimentel, Luz Aurora (1993), "Tematología y Trantextualidad" en *Nueva Revista de Filología Hispánica*, tomo XLI, N° 1, El Colégio de México, México.

Platón (1886) *La República o Coloquios sobre la justicia*, L. Navarro, Madrid.

Praz, Mario (1970), *The Romantic Agony*, Oxford University Press, Londres.

Ripollés Iranzo, Juan (2003), "Biberones de sangre", en *El día del niño. La infancia como territorio para el miedo*, Intempestivas, Valdemar, Madrid.

Roca de Togores, Mariano (1964), "Prólogo" en *La Divina Comedia* de Dante Alighieri, Aguilar, Málaga.

Sabater, Fernando (2003), "El susto de los niños", en *El día del niño, La infancia como territorio para el miedo*, Intempestivas, Valdemar, Madrid.

Shakespeare, William (1969), *The Two Gentleman of Verona*, University Paperbacks, Londres.

_____ (2000), *Hamlet*, The Arden Shakespeare, Londres.

Steinbeck, John (2002), *East of Eden*, Penguin Books, Nueva York.

Tillyard, E.M.W. (1961s.f.), *The Elizabethan World Picture*, Vintage.

Twain, Mark (1969), *The Adventures of Huckleberry Finn* en *Four Classic American Novels*, Signet Classics, Nueva York.

Varios (2000), *Anuario de Letras Modernas*, vol. 9, 1998-1999, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, México D.F..

_____ (1975), *Biblia de Jerusalén*, Desclee de Brouwer, Bilbao.

Waid, Mark y Alex Ross (1997), *Kingdom Come*, DC Comics, Nueva York.

Wilde, Oscar (1989), "The Portrait of Mr. W. H." , en *The Complete Works of Oscar Wilde*, Perennial Library, Nueva York.

Williams, Tennessee (1977), *Cat on a Hot Tin Roof*, Penguin Plays, Manchester.

Wordsworth, William(1994), "Ode: Intimations of Immortality" en *The Words of William Wordsworth*, Wordsworth Library, Hertfordshire.

Zavala, Lauro (2003), Elementos del discurso cinematográfico, UAM, México.

Paginas electrónicas

De Quincey, Thomas "Levana and Our Ladies of Sorrow," Great Literature Online, <http://www.classicauthors.net/DeQuincey/LevanaAndOurLadiesOfSorrow/>, 16 de junio 2007.

Knight, Greg , *The Patio*, http://home.texoma.net/~kgreg/the_patio.html, 16 de junio 2007.

Koolhaas, Rem , La ciudad genérica, *El observatorio*, <http://www.elobservatorio.info/ciudadgenerica.htm>, traducción y adaptación [1]: Gustavo Crembil + Gisela Di Marco, 16 de junio 2007.

Nelson, Elizabeth "The Embowered Woman: Pictorial Interpretations of "The Lady of Shalott"" , *The Victorian Web*, <http://www.victorianweb.org/authors/tennyson/losbower.html> Complete url, 16 de junio 2007.

_____, *The Literary Gothic*, http://www.litgothic.com/index_fl.html, 16 de junio 2007 .

Filmografía

- Bird, Brad (2004), *The Incredibles*, Disney, Pixar, Estados Unidos.
- Burton, Tim (1990), *Edward Scissorhands*, Twentieth Century Fox, Estados Unidos.
- _____ (2004), *Big Fish*, Columbia-Tri Star, Estados Unidos.
- Capra, Franz,(1947), *It´s a Wonderful Life*, RKO Radio Release, Estados Unidos.
- Care, Peter (2004), *The Dangerous Lives of the Altar Boys*, Egg Pictures, Estados Unidos.
- Cherry, Marc, (2004-), *Desperate Housewives*, Touchstone, Estados Unidos.
- Coen, Joel (1994), *The Hudsucker Proxy*, Warner Brothers, Estados Unidos.
- _____ (1996), *Fargo*, Estados Unidos.
- _____ (2001), *The Man Who Wasn´t There*, USA Films/Working Title, Estados Unidos.
- de Bont, Jan (1996), *Twister*, Universal, Estados Unidos.
- Donner, Richard (1985), *The Goonies*, Warner Brothers, Estados Unidos.
- Evans, David Mickey (1993), *The Sandlot*, Twentieth Century Fox, Estados Unidos.
- Hooper, Tobe (1974), *The Texas Chainsaw Massacre*, Vortex/Henkel/Hooper, Estados Unidos.
- _____ (1979), *Salem´s Lot*, Warner Brothers, Estados Unidos.
- _____ (1982), *Poltergeist*, Warner Brothers, Estados Unidos.
- Kelly, Richard(2001), *Donnie Darko*, Pandora, Estados Unidos.
- Kenan, Gil (2006), *Monster House*, Columbia Pictures.
- Kubrick, Stanley(1980), *The Shining*, Warner Brothers, Inglaterra.
- Lehmann, Michael (1988), *Heathers*, New World Pictures en asociación con Cinemarque Entertainment (USA) LTD, Estados Unidos.
- Lynch, David (1986), *Blue Velvet*, De Laurentis Entertainment Group, Estados Unidos.
- _____ (1997), *Lost Highway*, October Films, Estados Unidos.
- Moyle, Allan (1990), *Pump up the Volume*, Newline Cinema, Estados Unidos.
- Raimi, Sam (1982), *The Evil Dead*, Renaissance, Estados Unidos.

Schwartz, Josh (2003-), *The O.C.*, FOX Television, Estados Unidos.

Sharman, Jim (1974), *The Rocky Horror Picture Show*, Twentieth Century Fox, Reino Unido.

Shayalaman, M. Night (2004), *The Village*. Touchstone, Estados Unidos.

Spielberg, Steven (1982), *E.T.*, Universal, Estados Unidos.

Starr, Darren (1998-2004), *Sex in the City*, HBO, Estados Unidos.

Stone, Oliver (1994), *Natural Born Killers*, Estados Unidos.

_____ (1997), *U-Turn*, Tri Star, Estados Unidos.

Weir, Peter (1998), *The Truman Show*, Paramount, Estados Unidos.

Wyler, William (1941), *The Little Foxes*, Metro-Goldin-Mayer, Estados Unidos.

Zemeckis, Robert (1985) *Back to the Future*, Universal, Estados Unidos.

_____ (1988) *Back to the Future II*, Universal, Estados Unidos.

_____ (1988) *Back to the Future III*, Universal, Estados Unidos.

Zwigoff, Terry, (2001), *Ghost World*, United Artist/Granada Film, Estados Unidos.