



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE MÉXICO



FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE LITERATURA DRAMÁTICA Y TEATRO

**HORROR SOBRENATURAL PARA LA ESCENA**  
**ESTRATEGIAS DEL GÉNERO PARA LA CREACIÓN DRAMÁTICA**

T E S I S A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN LITERATURA DRAMÁTICA Y TEATRO

PRESENTA

**ERIKA ARLAHÉ PÉREZ PACHECO**

ASESOR

ROSA MARÍA RUÍZ RODRÍGUEZ

SINODALES

MARGOT AIMEE WAGNER Y MESA

MARCELA ZORRILLA Y VELÁZQUEZ

JUAN GABRIEL MORENO SALAZAR

BENJAMÍN GAVARRE SILVA

CIUDAD UNIVERSITARIA,  
CIUDAD DE MÉXICO 2018



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.



# HORROR SOBRENATURAL PARA LA ESCENA

ESTRATEGIAS DEL GÉNERO PARA LA CREACIÓN DRAMÁTICA



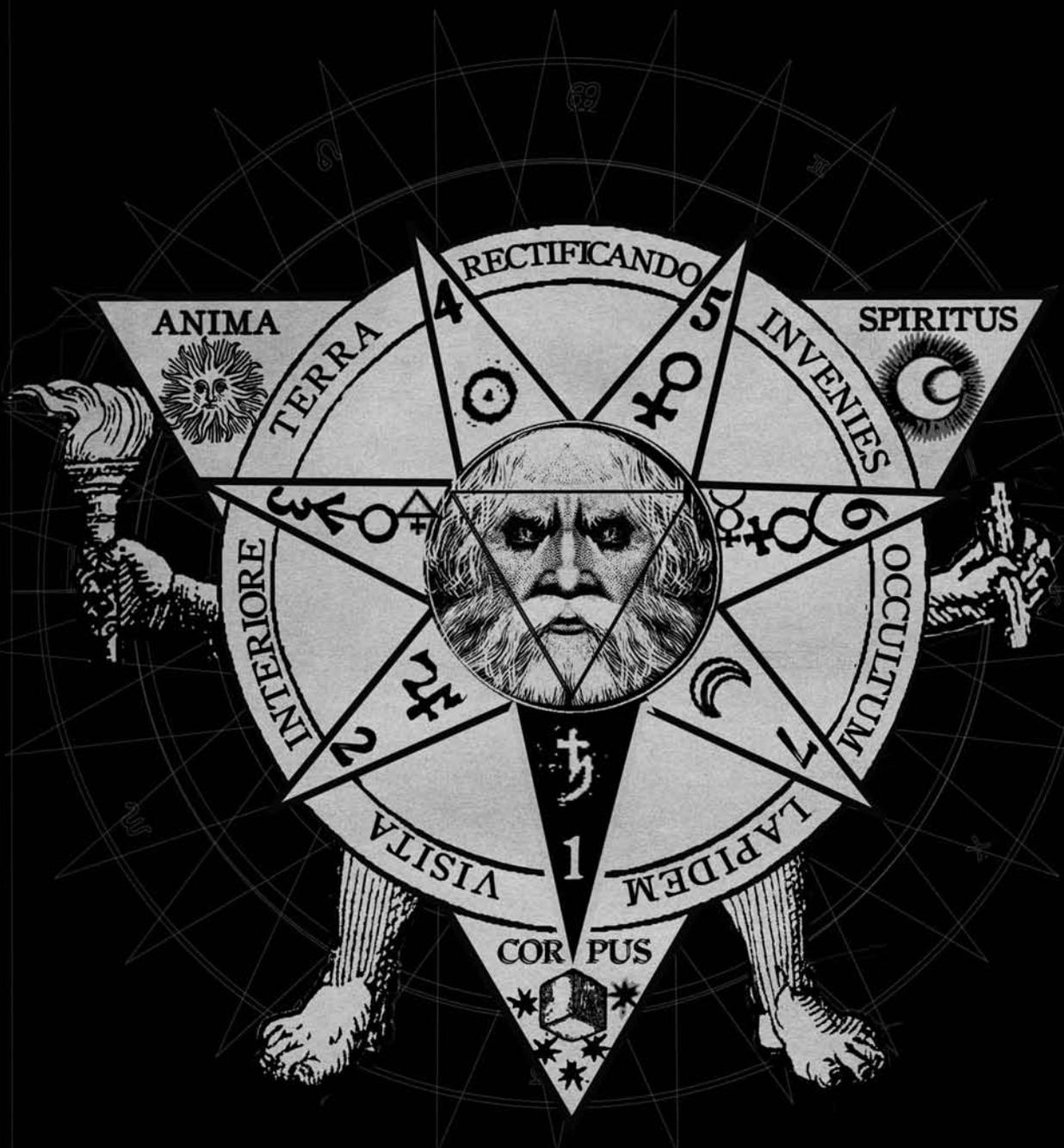
MÉXICO 2018



# CONTENIDO

PRESENTACIÓN	13
1 INTRODUCCIÓN AL HORROR SOBRENATURAL	19
1.1 Del imaginario sobrenatural al horror	
1.2 El terror	24
1.3 El horror	33
1.4 Lo sobrenatural en el horror	38
2 DEFINICIÓN DEL HORROR SOBRENATURAL	43
2.1 La emoción que buscamos: el <i>Art Horror</i>	47
2.2 Los motivos del horror	56
3 ESLABONES DEL HORROR SOBRENATURAL	63
3.1 De la realidad cotidiana al horror	
3.1.1 Acercamiento al género fantástico	66
3.2 Las criaturas del horror	82
3.2.1 Los motivos principales	84
3.3 ¿Cómo crear un monstruo?	92
4 ESTRATEGIAS PARA EL TEATRO DE HORROR SOBRENATURAL	103
4.1 Estrategias para el relato de HS	106
4.2 Estrategias para las criaturas o eventos sobrenaturales del HS	107
CONCLUSIONES	113
EL HORROR SOBRENATURAL EN EL TIEMPO (Anexo)	121
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES Y ESQUEMAS	141
FUENTES DE CONSULTA	151





ANIMA

TERRA

RECTIFICANDO

SPIRITUS

INVENIES

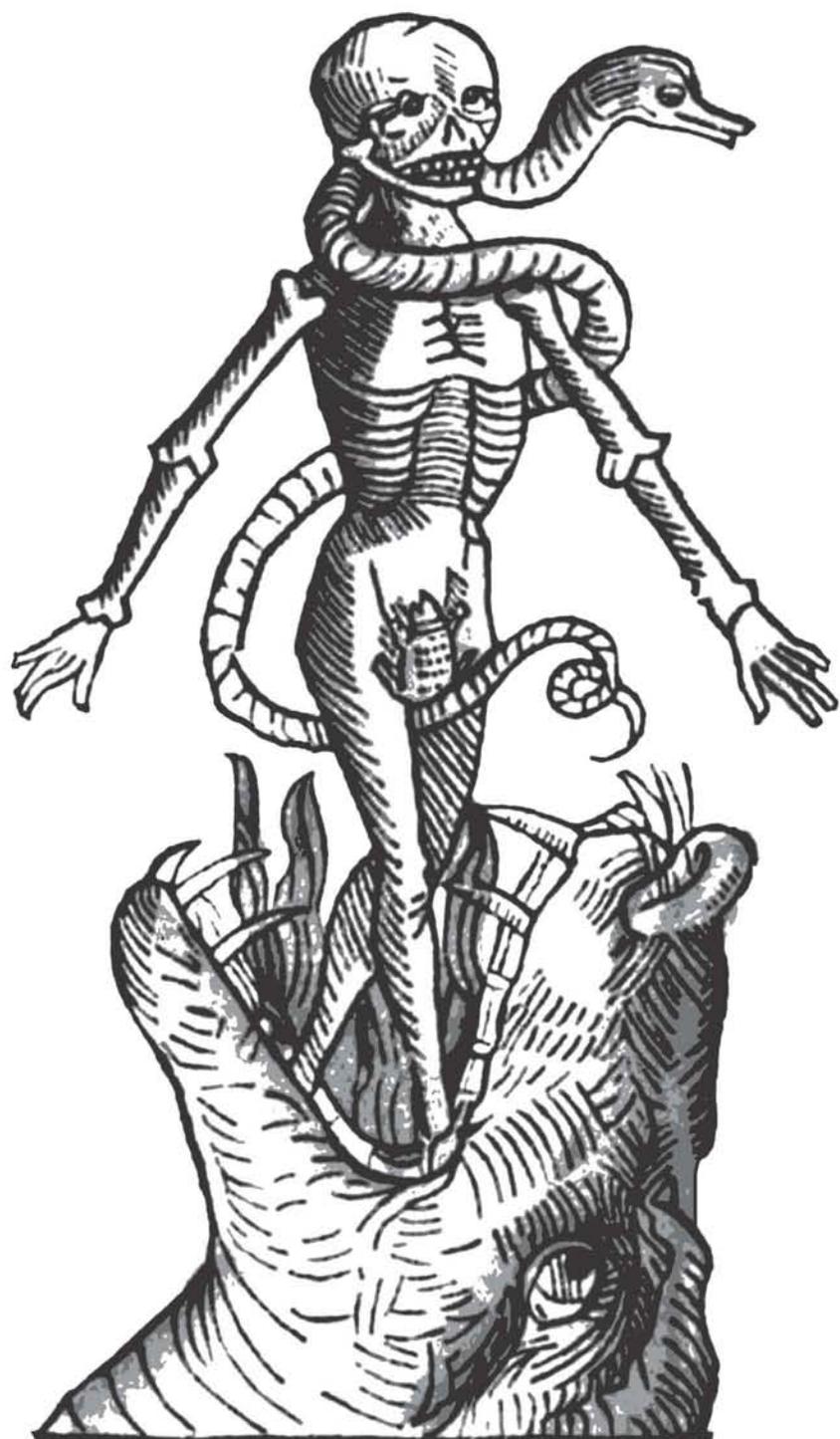
INTERIORE

OCCULTUM

VISTA

LAPIDEM

CORPUS



## SOBRE EL PRESENTE TRABAJO

Este trabajo de investigación fue elaborado con el propósito de que los creadores escénicos interesados en el género del horror sobrenatural tengan fuentes teóricas que apoyen su investigación y la creación de obras teatrales del género.

Para la elaboración del mismo, he utilizado un buen número de fuentes de consulta en inglés y algunas en francés, tomando la decisión de utilizar, en medida de lo posible, los textos y títulos originales, agregando siempre la traducción de los mismos. Las traducciones al español en este ejemplar son propias, con excepción de las anotadas con nombre de otro traductor.

De igual modo, los esquemas, ilustraciones y línea del tiempo incluidos en este ejemplar han sido creados con el propósito de apoyar esta investigación. Dichos materiales enriquecen este escrito, gracias a la valiosa colaboración de Rodrigo A. Torres Peña, quien realizó el trabajo gráfico de todas las imágenes y a quien agradezco enormemente su apoyo. Sobre este punto, sugerimos a los lectores revisar el índice de ilustraciones para obtener más información de las mismas.

Por otro lado, este trabajo ha sido posible gracias a la revisión y guía de Rosa María Ruíz Rodríguez, mi asesora; y las revisiones, sugerencias y apoyo de Benjamín Gavarre Silva, Marcela Zorrilla y Velázquez, Juan Gabriel Moreno Salazar y Aimée Wagner y Mesa, mis sinodales y grandes bendiciones durante toda mi carrera. Gracias por el ejemplo, la motivación, paciencia y la confianza que han compartido conmigo durante estos más de cinco años; pero sobre todo, gracias por creer y hacer posible este trabajo al que he entregado tantas horas, cariño y esfuerzo.



*A mis padres,*  
por educarme en la locura de la imaginación  
y apoyarme siempre.

*A Rodrigo,*  
por todo el apoyo durante el proceso.

*A Néstor López Aldeco,*  
quién me enseñó tanto  
y no pudo ver terminado este trabajo.



Con especial agradecimiento a  
Rosa María Ruíz Rodríguez,  
Marcela Zorrilla y Velázquez,  
Juan Gabriel Moreno Salazar,  
Aimee Wagner  
y Benjamín Gavarre  
por todo su apoyo, revisiones,  
enseñanzas y cariño.

E. A.



## PRESENTACIÓN

*Eo sunt proprie artis,  
quae non natum imitatur*

Girolamo Savoranola<sup>1</sup>

En el inicio, los seres humanos encontraron en la creación de los mitos y las historias del folklore popular, formas para comunicar las impresiones de aquello que les rodeaba y para manifestar sus angustias, miedos y preocupaciones por medio de personajes, temas e historias que les permitieron reflejar las perversiones y temores presentes en sus culturas; creando la base de un imaginario que poco a poco evolucionaría del relato oral a los distintos formatos artísticos. Parte de ese imaginario, engendrado desde tiempos inmemoriales, dio lugar a historias que reconocemos como creaciones de horror sobrenatural, pues su objetivo principal es generar miedo al enfrentarnos con fuerzas desconocidas contra las que inicialmente los humanos no tenemos poder o defensa alguna.

Pero, ¿qué es el horror sobrenatural? Según Noël Carroll, es un género moderno<sup>2</sup> presente en distintos formatos artísticos, entre los que figuran la literatura, el cine, la danza, la pintura y el teatro. Es un género de

---

<sup>1</sup> “Y por eso son artes, pues imitan lo que no ha nacido”.

<sup>2</sup> ... surgido gracias a la Ilustración (s. XVIII); derivado del cambio de pensamiento que trajo consigo el Siglo de la Luces, que permitió el nacimiento de corrientes como la Escuela Gótica, la cual utilizaba a su favor el contraste del pensamiento científico de la época, con la superstición y la maravilla del imaginario sobrenatural.

creación que permite convocar los miedos en formas oscuras e inquietantes, llevando al espectador a tener contacto, a través de la ficción, con seres y realidades fuera de este mundo.

Algunos títulos como *Frankenstein*, *Rosemary's Baby*, *The Haunter of the Dark*<sup>3</sup> o *Poltergeist*<sup>4</sup> pueden venir a la memoria cuando hablamos de horror. Del mismo modo, seres sobrenaturales como vampiros, fantasmas, brujas, hombres lobo y demonios asechando en la oscuridad, podrían recordarnos una infinidad de cuentos y películas que nos lleven a pensar en el género. Estas historias que, han permitido dar forma estética a las pesadillas diarias, sobreviven y siguen creándose porque los artistas encontraron con ellas el camino para sublimar el temor, el dolor y las crisis universales que amenazaban con propagarse como la peste, a través de seres como Drácula, que como apunta Bram Stoker en el prólogo de su novela, podría relacionarse con el cólera y su violenta propagación; o los sucesos en *Poltergeist* que se comunican con una crisis mucho más contemporánea: las nuevas tecnologías y el mundo de lo invisible que creíamos olvidado.

Hoy día, las manifestaciones del horror sobrenatural siguen invadiendo distintos escenarios con sus historias macabras (incluyendo los formatos televisivos y digitales); siendo un género del que podemos hacer uso en la escena teatral aunque a simple vista figuren pocas obras de este tipo. Quizá el ejemplo más presente de estas ficciones, como teatro, es *The Woman in Black*<sup>5</sup>, adaptación para la escena de Stephen Mallatrat, que goza en

---

<sup>3</sup> *El morador/cazador de las tinieblas*, cuento de H. P. Lovecraft (1936).

<sup>4</sup> *Juegos diabólicos*, filme de Toobe Hooper y Steven Spielberg (1982).

<sup>5</sup> *La mujer de negro / La dama de negro*

México e Inglaterra de más de veintiún años de funciones ininterrumpidas, recibiendo cada fin de semana un alto número de espectadores que compran su boleto para disfrutar la función, atraídos por el miedo que prometen los carteles. Sin embargo, resulta inverosímil pensar que ésta sea la única obra de horror sobrenatural en el universo teatral o que exista nulo interés en crear nuevas<sup>6</sup>.

Guiada por este razonamiento y considerando que el teatro es un espacio donde pueden expresarse todo tipo de inquietudes humanas, incluso aquellas que podrían conectarnos con el horror sobrenatural y por ende con temores profundos que no alcanzamos a entender, surge el proyecto de conocer al género para llevarlo a escena; tomando en cuenta que el escenario es el lugar idóneo para materializar las ideas más terribles y los miedos de todo tipo. Pero, ¿qué tan propicio puede ser el escenario teatral para un género por demás violento?

Partiendo de lo dicho por Eric Bentley en *The Life of Drama* (1964), el teatro parece un buen lugar para crear obras de horror sobrenatural, ya que su característica presencial permite al público saciar, a través de acontecimientos, los deseos de sentirse transportados a niveles de violencia y miedo que en la vida cotidiana evitamos para no hacernos daño.

[...] El dramaturgo ‘nos permite ver la mente de otros hombres a través de acontecimientos’ [...] El teatro puede ser juzgado como la extensión de la categoría

---

<sup>6</sup> De hecho, últimamente el horror sobrenatural está atrayendo a nuevos creadores, tanto en la escena mexicana, como internacional; sobre todo a compañías independientes que usualmente promueven sus creaciones de horror en octubre y noviembre.

del escándalo [...] ¿Por qué aun una mala descripción de una acción violenta nos resulta agradable? Tenemos propensión a sentir que a nuestra vidas les falta violencia y nos gusta ver aquello de que carecemos... nos agrada sentirnos transportados con la excitación de algún otro. Somos agresivos y gozamos con la contemplación de la agresión. Nunca la pasamos tan mal y nos complace ver a otros que la pasan aún peor [...] La violencia nos interesa porque somos violentos [...] cada Jekyll es una simple máscara de Hyde [...] si desea atraer la atención del público, sea violento; si desea retener su atención, sea otra vez más violento.

(19 - 20)

La propuesta para entender y experimentar con este tipo de ficciones a través del teatro es revisar la expresión de lo sobrenatural como una inquietud escénica que, buscando el horror, pueda llegar a estremecer la mente y los sentidos, librándonos por instantes de la realidad que aceptamos de manera axiomática y permitiendo que el público disfrute del horror que pretenden ofrecer estas ficciones. La tarea de este trabajo es escudriñar y entender aquellos conceptos y mecanismos que hacen del horror sobrenatural un tipo de ficción único; para comprender esta expresión a través de sus principales características, objetivos y efectos, examinándolos como bases que permitan trabajar con ficciones de horror sobrenatural.

Con base en lo anterior, el objetivo de esta investigación es ampliar la información sobre las ficciones del horror sobrenatural, concepto particular que usaré en esta investigación derivado de los textos de H.P. Lovecraft, Tzvetan Todorov y Noël Carroll principalmente, y sobre el que profundizaré en el apartado correspondiente, para entender sus caracterís-

ticas principales, localizar ejemplos de este tipo de obras, recuperando los principios teóricos que podrían funcionar como herramientas básicas que faciliten la creación de nuevas obras del género. El resultado y aportación de esta investigación será la compilación de principios básicos en la creación del horror sobrenatural que operen como guía al escritor, director o investigador de este género, a fin de apoyar la creación de obras teatrales que busquen expresarse con dichas características.

En resumen, además de profundizar en el género del horror sobrenatural, que me interesa en particular por la oportunidad que ofrece para abrir puertas a panoramas de realidad más amplios, al enfrentar a los espectadores con lo ignoto, busco ofrecer un manual de apoyo para la creación de ficciones del género, fundamentado en los escritos de los teóricos previamente citados, cuyos textos ofrecen percepciones importantes para entenderlo desde sus eslabones más básicos. Deseo que dichas percepciones puedan aprovecharse en la tarea de la escritura creativa, esperando así promover la generación de aterradores dramas basados en el género de horror sobrenatural.

También se incluye a esta investigación una línea del tiempo que muestra algunas fechas, autores y obras que aparecieron a lo largo de este estudio y que al no poder ser utilizadas como ejemplos, he incluido en este formato para que el lector pueda dar un vistazo rápido a la evolución del género. Espero que con el paso de los años nuevas investigaciones enriquezcan esta línea del tiempo con la presencia de obras encontradas y creadas para los escenarios teatrales a lo largo de la historia.

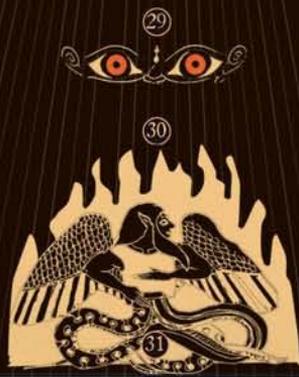


LUZ

- 1 GAIA Γαία
- 2 EROS Έρως
- 3 ZEUS Ζεύς
- 4 POSEIDÓN Ποσειδών
- 5 MEDOUSA Μέδουσα
- 6 HYDRA δρα
- 7 GRYPHOI Γρυφοί
- 8 GORGON Γοργών
- 9 HARPYIAI ρηθιαί
- 10 SIRENI Σειρήνες
- 11 KETŌ Κητώ
- 12 PEGASUS Πήγασος
- 13 SPHINX Σφινξ
- 14 ERINYES Ερινυές
- 15 MINŌTAUROS Μινώταυρος
- 16 KHIMAIRA Χίμαιρα

SOMBRA

- 17 HYPNOS Ύπνος
- 18 EREBOS Ερεβός
- 19 NYX Νυξ
- 20 THANATOS Θάνατος
- 21 KĒRES Κηρές
- 22 TITANES Τιτάνες
- 23 KERBERUS Κερβερός
- 24 HEKÁTĒ Έκάτη
- 25 HAIDĒS Αΐδης
- 26 HERMES Έρμής
- 27 ERIS Ερις
- 28 LUKĀNTHRŌPOS λυκάνθρωπος
- 29 PHOBOS Φόβος
- 30 TARTAROS Ταρταρός
- 31 TYPHŌEUS Τυφώευς



## INTRODUCCIÓN AL HORROR SOBRENATURAL

### **Del imaginario sobrenatural al horror**

Desde tiempos inmemoriales, las criaturas sobrenaturales han llenado las páginas de los bestiarios fantásticos, dejando huella de aquellos seres que por maravillosos pueden causar horror. Estas criaturas han invadido las historias y leyendas populares de todos los tiempos, enriqueciéndose con el paso de las épocas y los nuevos modelos de pensamiento; adaptándose siempre a los descubrimientos y catástrofes que estos traían consigo.

Es en el imaginario sobrenatural del folklore popular donde podemos encontrar los probables inicios del horror sobrenatural, pues ahí los miedos y los fenómenos inexplicables recibieron nombre y forma, generando distintos personajes arquetípicos que gozaron de características sobrenaturales contra las que los humanos inicialmente no tenían poder alguno. Estos personajes (dioses, espíritus, monstruos, fenómenos y villanos), que originalmente amenazaban a la tribu, empezaron a perpetrarse gracias a mitos y leyendas, con los que las personas podían conocer sus características y los medios para combatirlos; de modo que las narraciones orales y la poesía popular que alertaban sobre hombres-lobo, vampiros y demás criaturas espeluznantes no dejaron de difundirse, sino que evolucionaron, como dice Lovecraft, inevitablemente, del relato oral a la composición literaria.



Para ilustrar esta evolución pensemos en las epopeyas, los cuentos o las obras de teatro inspirados en lo sobrenatural. En estos, las criaturas no necesariamente buscaban causar miedo, sino que aparecían mostrando poderes superiores a los que un humano común podría enfrentar fácilmente, como en el caso de *Medea*, que con sus poderes de bruja lleva a la nueva esposa de Jason a arrojarla al vacío; o *La divina comedia*, obra cumbre del imaginario medieval, donde Dante baja a los infiernos para presenciar los terribles castigos a los que eternamente serán sometidos miles de condenados por los pecados que cometieron en vida<sup>7</sup>.

En los siglos XIV y XV, inspirado por las terribles consecuencias de la peste, el imaginario sobrenatural fue convocado en la escena, la pintura y la danza para enfrentar de cerca la espantosa presencia de la muerte. Ejemplo de esto fueron *Los cánticos de la Sibila*<sup>8</sup>, con sus terribles advertencias sobre la llegada del fin del mundo; *Everyman*<sup>9</sup> o distintas danzas macabras, que representaban en el escenario la despedida de cualquiera que hubiera sido elegido por Dios para enfermarse y morir.

Para los siglos XVI y XVII obras como *Faustus*, *Macbeth* o *El burlador de Sevilla* dieron oportunidad de relacionarse a través del escenario con aquello que no se entendía del todo y que, de alguna manera, causaba pesar. Dichos dramas no eran aún creaciones propias del género del horror<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> Posteriormente *Paradise Lost*, de John Milton tendría quizá una influencia similar en el imaginario sobrenatural de sus herederos y contemporáneos.

<sup>8</sup> Textos religiosos que narraban los horrores que se creían próximos a presentarse con la llegada del fin del mundo (s. XV).

<sup>9</sup> *Todo hombre* (1510).

<sup>10</sup> Más ejemplos de este tipo pueden hallarse desde los dramas litúrgicos que hablan del anticristo, como es el caso *The Antichrist* (1160); en los varios antecesores de Fausto,

(del que hablaremos en el siguiente capítulo), pero mostraban situaciones sobrenaturales que podían causar temor al reflejar las sombras y miedos de la sociedad de su tiempo (como el contacto con brujas, las apariciones fantasmales y venganzas de ultratumba o la invocación de los demonios).

Fue hasta finales del siglo XVIII, que el escritor inglés Horace Walpole fundó con su texto *The Castle of Otranto*<sup>11</sup> la corriente conocida como gótico inglés. En esta novela de argumento sobrenatural, que con sus escenarios misteriosos y oscuros estaba destinada a ejercer una fuerte influencia en la literatura de horror<sup>12</sup>, destaca la creación de nuevos escenarios, personajes e incidentes tenebrosos que darían pie al nuevo estilo de escritura, que más tarde inspiró a importantes autores de horror y terror, como Edgar Allan Poe o H.P. Lovecraft.

*The Castle of Otranto* se distingue por utilizar la “espantosa antigüedad” del castillo gótico y la presencia de fantasmas, lo que le otorgó la popularidad suficiente para extenderse, a partir de su publicación, a varias ediciones, su propia adaptación dramática y a toda una serie de imitaciones en Inglaterra y Alemania, que acompañarían a las primeras historias de ficción horrible y fantástica de la nueva escuela “Gótica” (H. Lovecraft, 1927 19-21). Dicha escuela ofreció al público nuevos textos en los que lo sobrenatural formaba parte de los recursos cautivantes del relato, dando lugar al inicio de la literatura de lo extraño y desconocido, con novelas como *The*

---

como en *Le Miracle de Théophile* (1263) o en obras de teatro a partir de *La Celestina* (1492), entre otros.

<sup>11</sup> *El castillo de Otranto* (1765).

<sup>12</sup> Walpole daría forma también a lo que puede considerarse el primer drama gótico: *The Mysterious Mother* (1768).

*Mysterries of Udolpho*<sup>13</sup>, de Ann Radcliffe, y dramas como *Castle Spectre*<sup>14</sup>, de Matthew Gregory Lewis.

Estas historias inauguraron una nueva etapa de interés por los relatos macabros, en los que varios escritores empezaron a experimentar con lo misterioso, angustiante y horrible, así como con los efectos de lo sobrenatural como algo distinto a la realidad cotidiana de los personajes, dando pie a uno de los primeros intentos para distinguir las ficciones de lo espantable por medio de dos términos: *horror* y *terror*<sup>15</sup>, los cuales buscaban definir la manera en que el miedo podía relacionarse con las audiencias y que fueron importantes porque permitían reconocer al lector/espectador el tipo de emoción que encontrarían con estas historias.

En el siglo XIX, siguiendo la tradición de la escuela gótica, nacieron nuevos títulos espantables como *The Wood Deamon*, melodrama de Matthew G. Lewis<sup>16</sup> (Alma Torres González 36), *Frankenstein, or the Modern Prometheus*<sup>17</sup>; *The Vampyre*<sup>18</sup>, *Dracula*<sup>19</sup> y *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*<sup>20</sup>, novelas con gran aceptación del público, que empezaron a adaptarse a la escena teatral en distintas versiones francesas e inglesas y que más tarde también serían adaptadas por algunos directores con el surgimiento del cine.

---

<sup>13</sup> *Los misterios de Udolpho* (1796).

<sup>14</sup> *El espectro del castillo*, obra estrenada en el Theatre Royal, Drury Lane; el 14 de diciembre de 1797.

<sup>15</sup> Véase *On the Supernatural on Poetry*, de Ann Radcliffe, donde la autora habla de las diferencias de ambos.

<sup>16</sup> *El demonio/criatura del bosque*, melodrama producido en el Drury Lane, en 1807.

<sup>17</sup> *Frankenstein, o el Moderno Prometeo*, obra escrita por Mary Shelley, publicada en 1818.

<sup>18</sup> Obra escrita por William Polidori, publicada en 1819.

<sup>19</sup> Obra escrita por Bram Stoker, publicada en 1897.

<sup>20</sup> Obra escrita por Robert Louis Stevenson, publicada en 1886.

En la actualidad, las historias macabras siguen llenando las salas y cubriendo los estantes con nuevos títulos que dialogan con los miedos primitivos, vigentes gracias al poder de lo desconocido, continuando con la tradición del horror y el terror para comunicarse con sus audiencias.

### **El terror**

Según las características que empezaron a surgir en tiempos del gótico inglés, el terror es un estado de fuerte temor ante lo que amenaza o la intuición de un peligro que se acerca. La escritora gótica Ann Radcliffe explica en su ensayo *On the Supernatural in Poetry*<sup>21</sup> que el terror expande el alma y despierta las facultades a niveles más altos, invadiéndonos fuertemente cuando se introduce en escenas de alegría y esplendor (6-7). La autora describe al terror como representante del género, con el que buscaba llegar a lo sublime a través del miedo causado por lo indeterminado y oscuro.

Por su parte Danni Cavallaro en su estudio *The Gothic Vision*, categoriza al terror como intangible, asociándolo con las atmósferas en las que la percepción subjetiva del ser humano es dominante y donde la sensación de miedo eminentemente psicológico es la que sobrecoge al sujeto (Pérez Morales 77). Por tanto podemos entender al terror como un vehículo de estimulación ante todo imaginativa, pues sus motivos son estímulos sensoriales, no criaturas monstruosas o impactos directos.

---

<sup>21</sup> *De lo sobrenatural en la poesía* (1826).

La palabra proviene del latín *terror, ōris*, derivado de *terrere*<sup>22</sup>, que significa “temblar, espantar, conmocionar, estimular, sacudir” (Cavallaro 3); por lo que se entiende como un estado de fuerte temor ante lo que amenaza o la intuición de un peligro al que se teme. El terror es la estimulación de los sentidos provocada por el presentimiento de una amenaza, aunque no sepamos qué forma tiene o si en realidad existe. Se relaciona con la experiencia del estremecimiento ante la espera de lo terrible, sin la necesidad de conectarlo con un objeto físico, pues sus causas son indeterminadas y sombrías.

El terror se alimenta de la inseguridad que nos provocan los escenarios oscuros, las noches tormentosas, los olores a muerte o las puertas que se abren solas, ya que estas situaciones estimulan los sentidos y crean atmósferas intangibles de “*spiritual psychic dread*<sup>23</sup>”, que se enriquecen de lo misterioso y lo que presagia dolor (2-5), invitando al lector a resolver los misterios que invaden el relato.

Durante el período gótico, muchos textos de terror se distinguieron por crear tensión utilizando la inmensidad de los castillos antiguos, el acecho de los malvados, las maldiciones familiares, la superstición y la posibilidad de que los eventos extraños en el relato fueran causados por lo sobrenatural, aclarando al final que su verdadero origen se debía a causas naturales. Este tipo de historias son referidas por Todorov en *Introduction à la littérature fantastique* bajo el término de lo sobrenatural explicado o

---

<sup>22</sup> “to shake up”

<sup>23</sup> “El terror crea una atmósfera intangible de pavor espiritual y psicológico”.

de lo extraño<sup>24</sup>. En ellas el terror es el principal ingrediente pues busca, como decía Ann Radcliffe, que el lector excite su imaginación para encontrar explicación a los misterios, hasta que el autor muestre sus verdaderos orígenes: causas naturales<sup>25</sup> que pueden comprobarse de forma lógica y racional (24). Ejemplo de este tipo de obras son las novelas de la misma Ann Radcliffe y de Clara Reeves, en las que los misterios y escenarios macabros llevan a sentir que la maldad y los peligros del mundo se acercan.

Sin embargo, las historias de lo sobrenatural explicado y de lo extraño no describen la totalidad de las historias de terror, ya que existen otras donde el principal vehículo emocional son precisamente estas atmósferas angustiantes y la solución de los misterios no resulta precisamente natural. Un ejemplo es el drama *Castle Spectre*, de Matthew Gregory Lewis, donde el terror se encuentra tan presente como la intuición de la existencia de lo sobrenatural; y donde la resolución de gran parte de los misterios del castillo tiene un origen natural, aunque la existencia del fantasma en el recinto quede comprobada.

En *Castle Spectre*, una joven de nombre Ángela es llevada al castillo de Osmond para ser desposada en contra de su voluntad. Mientras Ángela espera que su enamorado la libere del secuestro, Alice, una de las criadas, le informa sobre los rumores de que el castillo está embrujado a causa de la muerte de Lady Evelina, su esposo, su hija y un sirviente.

En esta obra, la persecución de Osmond nos mantiene en suspenso

---

<sup>24</sup> Que también llama “falso sobrenatural”.

<sup>25</sup> En estas historias el evento extraño podía explicarse a través del engaño o disfraz de alguien, por ejemplo.

y la amenaza de la aparición de un fantasma en escena alimenta la tensión durante gran parte del drama, ya que los personajes aseguran conocer que su existencia sería extraordinaria y que eso causaría miedo, apoyando con su escepticismo la creación del sentimiento de temor.

- PHILIP. Nonsense! You silly woman, what you say is not possible.
- ALICE. I never said it was possible. I only said it was true; and that if ever I heard music, I heard it last night.
- PHILIP. Perhaps the fool was singing to the servants.
- ALICE. The fool, indeed? Oh, fye! fye! How dare you call my lady's ghost a fool?
- PHILIP. Your lady's ghost!—you silly old woman!
- ALICE. Yes, father, yes; I repeat it, I heard the guitar, lying upon the oratory table, play the very air which the lady Evelina used to sing while rocking her little daughter's cradle. She warbled it so sweetly, and ever at the close it went (*singing*)  
“Lullaby! lullaby! hush thee, my dear! Thy father is coming and soon will be here.”
- PHILIP. Nonsense! Nonsense!—Why, prythee, Alice, do you think that your lady's ghost would get up at night only to sing Lullaby for your amusement? Besides, how should a spirit, which is nothing but air, play upon an instrument of material wood and wire?
- ALICE. How can I tell?—Why, I know very well that men are made; but if you desired me to make a man, I vow and protest I shouldn't know how to set about it I can only say, that, last night, I heard the ghost of my murdered lady.
- PHILIP. Playing upon the spirit of a cracked guitar! Alice! Alice! these fears are ridiculous! The idea of ghosts is a vulgar prejudice. However, the next time you are afraid of a ghost, remember and make use of the receipt which I shall now give you; and instead of calling for a priest to lay the spirits of other people in the Red-Sea, call for a bottle of red wine, to raise your own.  
*Probatum est. (Exit).*

ALICE. Wine, indeed!—I believe he thinks I like drinking as well as himself. No, no! let the topping old friar take his bottle of wine; I shall confine myself to plain cherry-brandy.<sup>26</sup>

(Lewis 34)

Este fragmento muestra la primera mención del fantasma de Lady Evelina, quien fue asesinada años atrás y que durante la obra esperamos que aparezca. Finalmente, en el último acto, el espectro se muestra con “flotantes vestiduras salpicadas de sangre, [...] un rostro pálido y melancólico, ... los brazos extendidos hacia el cielo y sobre su pecho [...] una gran herida” (Torres González XXIV). Si bien esta aparición busca ser impactante, no pretende causar miedo o peligro para los personajes principales. Pese a la expectativa que tuvimos durante todo el drama, Lady Evelina da

---

<sup>26</sup> PHILIP. Tonterías. Tú, mujer tonta. Lo que dices no es posible./ ALICE. Nunca dije que fuera posible, dije que había pasado; y que sí oí música, que la escuché anoche./ PHILIP. Quizá el bufón cantaba a los sirvientes./ ALICE. ¿El bufón? Oh, ¿cómo te atreves a llamar “bufón” al fantasma de mi señora? / PHILIP. ¿El fantasma de tu señora?, ¡vieja tonta! / ALICE. Sí, padre, sí. Lo repito, oí la guitarra que está sobre la mesa del oratorio, sonando con el mismo aire que solía utilizar al cantar Lady Evelina cuando balanceaba la cuna de su pequeña hija. Ella cantó tan dulcemente, y luego cerró así (cantando): “Duerme, duerme, descansa, mi amor. Tu padre está cerca y pronto estará aquí.”/ PHILIP. ¡Tonterías! ¡Tonterías! ¿Por qué, querida Alice, crees que el fantasma de tu señora se levantaría en la noche para cantar una canción de cuna, sólo para tu divertimento? Además, ¿cómo es que un espíritu, que no es sino aire, podría tocar un instrumento hecho de madera y alambre, que son cosas materiales? / ALICE. ¿Cómo podría yo decirlo? Sé muy bien de qué están hechos los hombres, pero si me pidieran que hiciera a uno, digo y declaro solemnemente que no sabría qué hacer. Sólo puedo decir que anoche escuché al fantasma de mi asesinada señora./ PHILIP. ¡Haciendo sonar el espíritu de una guitarra cascada! ¡Alice! ¡Alice! ¡Estos miedos son ridículos! La existencia de los fantasmas es un vulgar prejuicio. De cualquier forma, la próxima vez que estés asustada por un fantasma, recuerda y utiliza de la receta que ahora te doy; y en vez de hablarle a un sacerdote para que lleve los espíritus de otras personas al Mar Rojo, pide una botella de vino tinto y eleva tu espíritu. *Probatum est.* (sale) / ALICE. ¿Con qué vino? Creo que piensa que me gusta beber tanto como a él. ¡No, no! Dejemos que el viejo y borracho fraile tome su botella de vino. Yo prefiero el licor de cereza.

abrigo y esperanza a su hija Angela, representando la poderosa protección de la madre y da pie a que los misterios del origen de Ángela, la muerte de sus padres y los pecados de su tío se resuelvan, demostrando que Osmond era el artífice de los acontecimientos extraños y el causante de los desastres familiares.

Otro ejemplo donde el terror es el vehículo principal podemos encontrarlo en *The Monkey's Paw*, adaptación para la escena de Louis N. Parker<sup>27</sup>, donde la atmósfera de *spiritual psychic dread* lleva a compartir con los personajes la sensación de que algo terrible puede suceder.

En esta obra, una familia (padre, madre e hijo) se atreve a pedir tres deseos a un amuleto que parece maldito. El primero fue obtener dinero para terminar de pagar la hipoteca de la casa donde habitan. Este deseo se cumple cuando reciben el dinero como compensación por la muerte de Herbert, el hijo de los señores White.

Como segundo deseo, Mrs. White pide tener de vuelta a su hijo, pese a que lleva enterrado ya varios días. Al principio parece que este deseo no se ha cumplido, hasta que alguien o algo toca a la puerta principal:

MRS. WHITE. I'm a mother no longer. [...]

*A low single knock at the street door.*

MRS. WHITE. (*Startling*) What's that!

MR. WHITE. (*Mastering his horror*) A rat. The house is full of 'em. (*A louder single knock; starts up. He catches her by the arm.*) Stop! What are you going to do?

---

<sup>27</sup> *La pata de mono* (1907), adaptación teatral del cuento homónimo de W. W. Jacobs, publicado en 1902.

MRS. WHITE. (*Wildly*) It's my boy. It's Herbert. I forgot [the cemetery] was a mile away! Why are you holding me for? I must open the door!

*The knocking continues in singles knocks at irregular intervals, constantly growing louder and more insistent. [...]*<sup>28</sup>

(Parker 33-34)

Mientras los toquidos se vuelven insistentes y cada vez más violentos, vemos a la madre tratando de abrir la puerta, al tiempo que Mr. White toma la pata de mono (el amuleto) para pedir su último deseo:

MRS. WHITE. (*Slipping the bolt*) Herbert!

MR. WHITE. (*Has raised himself to his knees; he holds the paw high*). I wish him dead. (*The knocking stops abruptly*) I wish him dead and at peace!

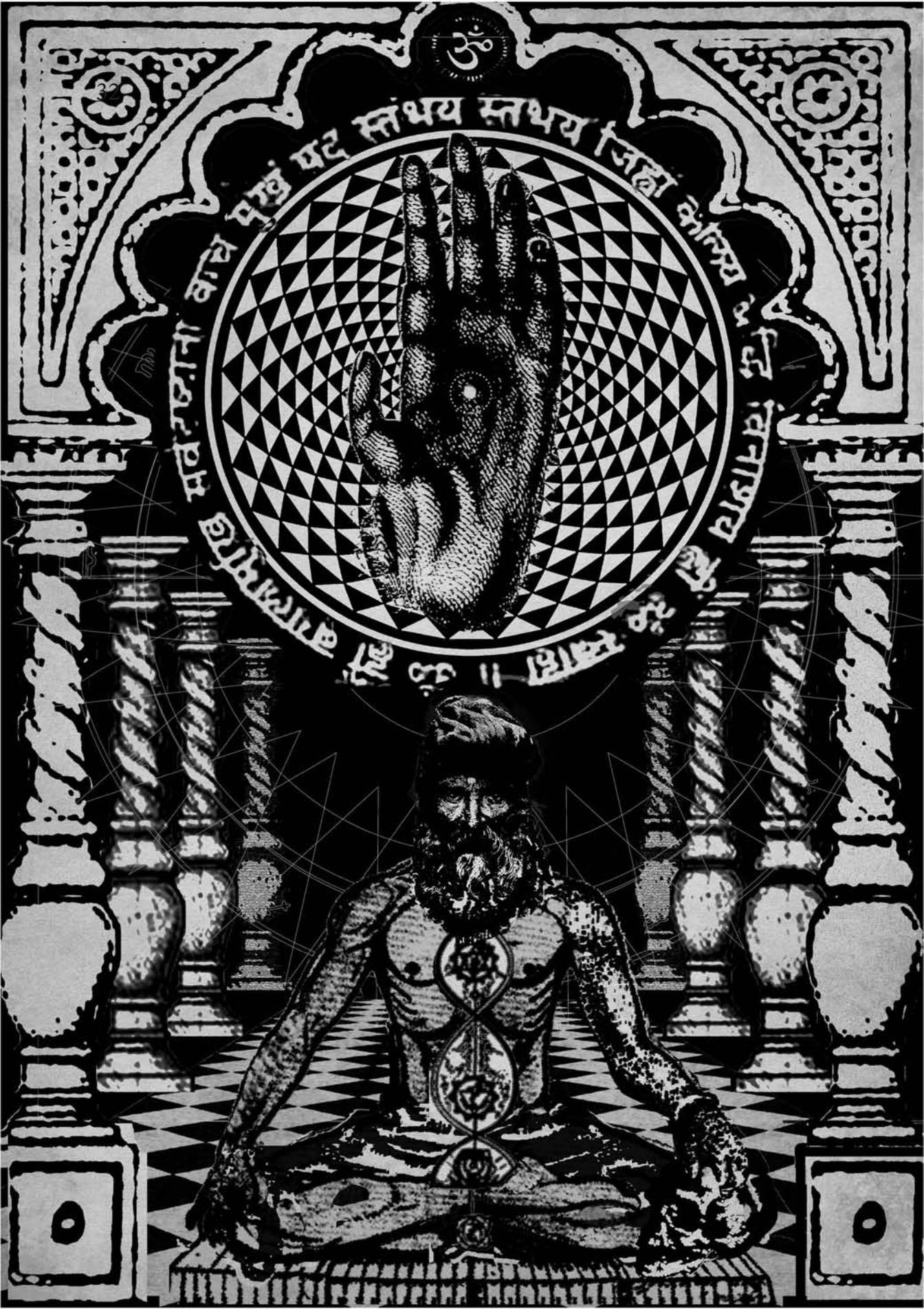
[...] *A flood of moonlight. Emptiness. The old man sways in prayer on his knees. The old woman lies half swooning, wailing against the door-post. CURTAIN.*<sup>29</sup> (35).

Al final, no vemos muerto, monstruo o aberración. Descansamos en el vacío, al descubrir que, al abrir la puerta, nada desafió las leyes de la razón o de la naturaleza. Queda en el espectador decidir si los poderes de la pata de mono son reales o no. Sin embargo, el terror ha pasado, puede disiparse el miedo y podemos estar tranquilos.

<sup>28</sup> MRS. WHITE. Ya no soy madre [...] / (*Un toquido suena en la puerta principal*) / MRS. WHITE. ¿Qué es eso? / MR. WHITE. (*Ocultando su horror*) Una rata. La casa está llena de ellas. (*Un nuevo y más fuerte toquido se escucha. La toma del brazo*) Detente. ¿Qué vas a hacer? / MRS. WHITE. (*Violenta*) ¡Es mi hijo!, ¡es Herbert! Olvidé que el cementerio está a una milla de aquí. ¿Por qué me detienes? ¡Debo abrir la puerta! / (*Los toquidos continúan sonando, en intervalos irregulares, aumentando su intensidad e insistencia...*).

<sup>29</sup> MRS. WHITE. (*Corriendo el cerrojo*) ¡Herbert! / MR. WHITE. (*Sobre sus rodillas, sostiene la pata de mono*). Lo deseo muerto. (*Los toquidos se detienen abruptamente*) ¡Lo deseo muerto y en paz! / (*La luz de la luna y el vacío. El viejo se inclina sobre sus rodillas para rezar. La vieja está medio desmayada, llorando contra el poste de la puerta. Cortina.*





## El horror

El horror es la representación material de aquello que se muestra terrible o espantoso y que nos hace sentir en peligro. A diferencia del terror, que evoca elementos espantables para llevarnos al miedo, el horror nos presenta criaturas que amenazan la vida, excitando nuestros sentidos y provocando reacciones de sobrevivencia ante una amenaza latente.

La palabra horror deriva del latín *horrēre* que significa “erizarse, temblar”; y se entiende como la aversión profunda hacia algo o alguien que se muestra terrible o espantoso (Carroll 24). El horror se define como la respuesta emocional que nos provoca la presencia innegable de un monstruo visto de frente o la aversión profunda hacia algo o alguien que nos significa una amenaza, como podría ser el ataque de un asesino, la materialización de las pesadillas y de los malos presagios o el resultado de una masacre. Es decir, mientras el terror se vale del olor o la presencia de muerte, el horror nos muestra el cadáver (el presagio cumplido). De esta manera describe Danni Cavallaro al horror, denominándolo *corpóreo* y denotando que, a través de la representación material de lo temido, lo que busca el horror es romper el entendimiento que creemos haber logrado de nuestro entorno natural (3). Ya que este miedo proviene de un origen corpóreo, en las historias de horror acompañamos al personaje mientras su cuerpo se *eriza* ante el peligro que enfrenta, en vez de acompañarlo sólo ante el terror o la intuición de amenaza.

En este sentido, algo que diferencia al horror y al terror es su porcentaje de materialización y con ello el efecto y la duración de cada uno, pues mientras el terror es de naturaleza pasajera, el horror es un malestar constante que no desaparece hasta que la amenaza ha sido eliminada o ha terminado con el sujeto en peligro; por eso, parte de las historias de horror nos muestran cómo acabar con el monstruo en vez de ser aniquilados por él.

Durante el siglo XVIII, cuando estos términos empezaron a definirse, autores como Horace Walpole y Ann Radcliffe escribieron novelas donde el terror constituía el elemento principal, apelando a situaciones misteriosas y escenarios que llevaban al lector a sentir la maldad y el peligro del mundo. Asimismo autores como Charles Maturin, Mary Shelley y Matthew G. Lewis empezaron a experimentar con el horror, utilizando diferentes estilos para invocar entidades fuera del marco del orden natural, “eventos que podían estremecer y angustiar” y criaturas que encarnaban valores perversos o poderes superiores a los humanos (3). Destacan en este aspecto, las historias que Todorov llama “de lo sobrenatural aceptado”, donde la presencia de lo sobrenatural era aceptada como verdadera, admitiendo nuevas leyes de la naturaleza que originalmente no hubiéramos contemplado<sup>30</sup> (24), como en *The Monk*<sup>31</sup> o *Melmoth the Wanderer*<sup>32</sup>, donde los personajes enfrentan situaciones sobrenaturales que los hacen peligrar.

Sin embargo, las historias “de lo sobrenatural aceptado” sólo describen uno de los estilos del horror, ya que los orígenes de lo sobrenatural

---

<sup>30</sup> Como la existencia de fantasmas, de magia, de demonios, etcétera.

<sup>31</sup> *El Monje*, de Matthew Gregory Lewis (1796).

<sup>32</sup> *Melmoth el vagabundo*, de Charles Maturin (1820).

pueden conocerse desde el inicio y seguir funcionando, como en *Frankenstein*, donde la criatura sobrenatural es la creación de un científico que decide desafiar una de las reglas elementales de la naturaleza: crear vida a partir de la muerte. O en *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*<sup>33</sup> donde, a partir de la experimentación con sustancias químicas, un científico logra desatar lo peor del ser humano, permitiendo la salida de aquello que nunca debió ser liberado.

Al igual que en estas novelas, existen ejemplos teatrales donde el horror se manifiesta a través de difuntos vengativos, como en *The Woman in Black*<sup>34</sup>, de Stephen Mallattratt; o mediante fuerzas ignotas e invencibles, más allá de nuestro entendimiento humano, que vienen a poner orden al universo, como en *The Gods of the Mountain*<sup>35</sup>, de Lord Dunsany, donde los dioses de Marma responden al llamado de unos vagabundos que sólo deseaban engañar en nombre de los dioses para comer un poco, invocando, sin saberlo, la presencia de fuerzas sobrenaturales que tomarán forma en el escenario.

Ahora bien, pese a sus diferencias, el horror y el terror no están exentos de convivir durante el relato, pues ambos se comunican, complementándose y fluctuando entre sí, para que el miedo sea una condición que permanezca constante durante la ficción, apoyándose de herramientas como el suspenso para causar en el espectador curiosidad e interés (6). Un

---

<sup>33</sup> *El extraño caso de Dr. Jekyll y el Sr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson (1886).

<sup>34</sup> *La dama de negro* (1988), adaptación teatral de la obra original de Susan Hill, publicada en 1983.

<sup>35</sup> *Los dioses de la montaña* (1912).

ejemplo de esta combinación es la película *Psycho*<sup>36</sup>, donde el terror antecede al asesinato de Marion.

En estas secuencias, Marion llega al Hotel en medio de la carretera, pide una habitación y firma la libreta de huéspedes con un nombre falso. Norman Bates, el recepcionista, después de dejarla en su habitación, la invita a cenar. Marion acepta y mientras él va por los alimentos, ella esconde el dinero robado y se muestra nerviosa. Norman regresa después de discutir con la voz de la que parece ser su madre, proponiendo pasar a la recepción; donde vemos muchos pájaros disecados.

Mientras Marion cena, él la observa y dice, “comes como un pájaro”, y empieza a contarle que su afición por disecar aves se debe a lo hermosa que percibe su pasividad. Siguen hablando hasta discutir un momento sobre la madre de Norman, a lo que el recepcionista reacciona de mal modo, mostrando que podría ponerse violento. Entonces, Marion agradece la cena y se retira a su habitación. Norman descubre un orificio en la pared de la recepción y observa secretamente a Marion mientras se desnuda para tomar una ducha.

Los elementos conjuntados en estas escenas hacen pensar que algo no está bien, que algo malo puede pasar, es decir, presentimos el horror. Mientras tanto, Marion entra al baño y la música crece, haciéndonos sentir cada vez más nerviosos. De repente, vemos detrás de la cortina a alguien entrar por la puerta del baño. Vivimos el último momento de terror cuando ese alguien abre la cortina y ataca a Marion con un cuchillo.

El asesino se retira, alcanzamos a reconocer un peinado de mujer y

---

<sup>36</sup> *Psicosis*, Alfred Hitchcock (1960).

cabello cano. Marion cae de frente, mientras el agua sigue mojando su piel. En cuadro, el agua teñida de sangre sigue su camino al drenaje, que se funde para dejarnos ver el inerte ojo de Marion, cuya cabeza reposa en el piso. El horror continúa mientras Norman descubre el cuerpo, limpia el lugar y se deshace del cadáver y de las evidencias. Sabemos que lo que sucede es horrible y que el lugar sigue siendo peligroso.

Pensando en el ejemplo anterior, debemos notar que no todas las historias de horror gozan de personajes sobrenaturales, ni todas las historias con elementos sobrenaturales buscan causar horror. Muestra de ello son las comedias de magia<sup>37</sup>, como *Fray Bacon and Fray Bungay*, de Robert Greene (1589), donde un alquimista con poderes mágicos se arrepiente de su profesión y vuelve al camino del bien, transformándose en un buen cristiano después de ayudar a los enamorados de la fábula. O *The Tempest*<sup>38</sup>, de William Shakespeare, donde un mago llamado Próspero se comunica con distintos espíritus de la isla donde naufragó y llama a los poderes de la naturaleza para encaminar algunas acciones contra sus enemigos, reconciliando al final con ellos y cerrando la historia con un final feliz.

Así como estas obras, podemos encontrar otras donde la magia, los monstruos y las fuerzas sobrenaturales forman parte del universo de los personajes, sin que busquen causar miedo. Es decir, lo sobrenatural es un criterio insuficiente para entender el horror, aunque está presente en muchos de sus relatos. Revisemos entonces la concepción de lo sobrenatural,

---

<sup>37</sup> O con elementos mágicos, sobrenaturales y fantásticos.

<sup>38</sup> *La tempestad* (1611).

que se comunica de manera adecuada con el horror, para poder distinguir las obras propias del género en el universo teatral.

### **Lo sobrenatural en el horror**

Llamamos sobrenatural a todo aquello que excede los términos de la naturaleza (ya sea en fuerza, esencia o exigencias) y que nos permite dar cierta explicación a aquello del mundo que no alcanzamos a entender. Lo sobrenatural nace del lenguaje (Todorov 45) cuando damos nombre y significado a lo ignoto, aceptando su existencia y dándole espacio para desarrollarse en nuestras historias y descripciones. Dicho de otro modo, lo sobrenatural constituye una de las formas en que explicamos a los seres, fuerzas o mundos que no comprendemos, pero que creemos existen de algún modo. Surge porque el ser humano tiende a explicar su entorno y a los elementos de éste, incluyendo lo que considera imposible y desconocido.

Esta tendencia de explicarlo todo puede llevarnos a aceptar la existencia de lo sobrenatural antes que la derrota por la falta de entendimiento o control de una situación. Es por eso que en las historias de horror los elementos sobrenaturales y las supersticiones son utilizados de manera frecuente. Sin embargo, ni todas las historias de horror contienen elementos o seres sobrenaturales, ni todas las historias donde lo sobrenatural está presente buscan causar horror.

Tomemos en cuenta que lo sobrenatural ha acompañado a los hombres desde el principio de la literatura y la cultura popular, plasmando

personajes con características sobrenaturales en las historias de todos los tiempos. De hecho, si agrupáramos el universo de relatos donde interviene lo sobrenatural, tendríamos que incluir tanto a las obras de Homero como las de Perrault o las de James Barrie, en las que diversos elementos sobrenaturales como dioses, animales que hablan, sirenas o niños que vuelan, se encuentran presentes dentro del relato y exceden las características del mundo natural, sin necesidad de provocarnos miedo u horror alguno.

Esto se debe a que lo sobrenatural puede utilizarse con diferentes intenciones pragmáticas (asustar, conmover, mantener en suspenso, etcétera). En el mito, por ejemplo, los personajes principales suelen tener características sobrehumanas y enfrentarse a situaciones o seres contra los que un simple mortal perecería rápidamente. En los cuentos de hadas, los personajes pueden vivir situaciones similares, tras un golpe de suerte extraordinaria, bendiciones de hadas y duendes, o topándose con distintos animales o criaturas con los que convivirán de formas poco naturales dentro del relato. En estas historias lo sobrenatural puede presentarse como un elemento modificador de la trama, sin embargo no busca que dudemos de su existencia o de la naturaleza de los acontecimientos.

Este tipo de historias pueden entenderse dentro del marco de lo maravilloso<sup>39</sup>, pues en ellas comprendemos lo sobrenatural como algo aceptado dentro del universo natural de los personajes, sin que sea necesariamente una amenaza. Por esta razón los protagonistas no se sorprenden de convivir con criaturas u objetos extraños, ni nosotros de que existan, ya que

---

<sup>39</sup> Véase en *Introducción a la literatura fantástica* de Tzvetan Todorov.

se admiten como válidos en el universo de la ficción (45-46). Podemos incluir a esta categoría algunas obras teatrales que mencionamos antes, como *Hamlet*, *Fryar Bacon* o *La tempestad*, puesto que en ellas podemos encontrar elementos sobrenaturales y mágicos que se presentan sin el propósito de causar horror, como el fantasma del padre de Hamlet o los poderes del Fraile Bacon y de Próspero.

En palabras de Noël Carroll, en este tipo de relatos los elementos y seres sobrenaturales se entienden como algo ordinario o posible, pues forman parte de esa realidad extraordinaria en la que podemos temer, por ejemplo, a la cualidad antagonica del monstruo o criatura, pero no a su naturaleza sobrenatural (16).

Por su parte, en las historias de horror sobrenatural los elementos “maravillosos” se presentan como algo que irrumpe la realidad cotidiana planteada al principio, quebrantando las reglas preestablecidas del mundo de la ficción y generando un cambio en el “equilibrio o desequilibrio” inicial, modificando además al mundo mismo (Todorov 89). Es decir, mientras en las historias maravillosas tomamos lo sobrenatural como una realidad aceptada, en el horror lo sobrenatural se muestra como una realidad rechazada, siniestra y amenazadora que no debería estar frente a nuestros ojos, pero que estamos viendo.

En las historias de horror, los monstruos son criaturas extraordinarias que amenazan mundos ordinarios, perturbaciones del orden natural planteado en la ficción, a los que reconocemos por su naturaleza impura y anormal (Carroll 34) y por ser criaturas rechazadas que ponen en peligro

a los personajes y al mundo mismo, ya que transgreden la seguridad que creíamos tener sobre las cosas, dejándonos al desamparo de lo desconocido.

Con las historias de horror podemos acercarnos a terrenos escabrosos, donde eventos inesperados y extraños logran despertar nuestra imaginación gracias a la invasión de seres o fuerzas desconocidas que nos permiten ver de manera más amplia el mundo que nos rodea. A través de estas historias se abre ante nosotros un nuevo mundo de peligros inimaginables, donde las leyes naturales que nos mantenían seguros son transgredidas por fuerzas que no sabemos combatir, pero que ya nos acechan. Gracias a estos relatos podemos enfrentarnos a lo que considerábamos imposible, rechazado o extinto, dando oportunidad de conocerlo y quizá el tiempo suficiente para poder combatirlo.

Es así que desde la consagración de la novela negra, hoy podemos acercarnos con las creaciones del horror sobrenatural a las peores consecuencias de la presencia de seres de ultratumba, como vampiros, brujas y fantasmas; o de criaturas ignotas que gobiernan las esferas de lo terreno y lo metafísico, como los demonios, dioses y demás habitantes del universo que aún no alcanzamos a entender. Estos y otras fuerzas sobrenaturales forman parte de las grandes amenazas que cubren los estantes de lo que llamaremos el arte del horror sobrenatural y que, según Noël Carroll, existe para lograr el *Art horror*.



## DEFINICIÓN DEL HORROR SOBRENATURAL

Para entender al horror sobrenatural como un medio de creación que funcione para comunicarnos con el espectador, es necesario localizar las principales características que definen al género y que lo distinguen de otro tipo de creaciones macabras o sobrenaturales. Para tal motivo, este trabajo empezó por revisar al horror sobrenatural desde su creación en la historia de la literatura<sup>40</sup>; buscando ahora localizar los objetivos principales del género, para entenderlo como forma de discurso.

En aras de obtener los objetivos y características esenciales del género, basaré mis principales observaciones en el estudio de Noël Carroll, quien concibe al horror sobrenatural como un género presente en distintos formatos mediáticos y artísticos<sup>41</sup> (12), de los cuales la literatura, el cine y el teatro son la principal guía de este estudio. Lo que se intenta, parafraseando a Todorov, es “descubrir una regla que funcione a través de varios textos” y que permita aplicarles el nombre de obras del *horror sobrenatural*, sin reparar en lo que cada uno tiene de específico.

Para tal fin, pensemos en los géneros como convenciones o formas de discurso que nos permiten comunicarnos de distintos modos, según las necesidades de cada obra. Es decir, los géneros son clasificaciones

---

<sup>40</sup> Es decir, a partir del Siglo de las Luces, en la escena Gótica.

<sup>41</sup> Porque como explica Noël Carroll, el horror sobrenatural ha dejado huellas de su existencia en el ballet, la ópera, la pintura y demás formatos, como la televisión y el internet.

que reúnen a las obras en grupos afines, partiendo de las características o convenciones que comparten, casi como acuerdos tácitos, en busca de un objetivo estético<sup>42</sup> en concreto. Para Todorov, las características que ayudan a entender o localizar un género son “eslabones mediante los cuales la obra se relaciona con el universo de la literatura” o formato artístico que estemos estudiando, por lo que propone ver a los géneros como estructuras versátiles que pueden manifestarse en una obra en concreto o que pueden presentarse, junto con otras categorías genéricas, en un mismo trabajo artístico<sup>43</sup> (7-21).

Tomando esto en cuenta, veamos a los géneros como grupos que clasifican obras a partir de las características que comparten y que podemos reconocer al preguntarnos qué buscamos en ellas. Daniel Meyran, en el prefacio a *Los géneros teatrales, su trayectoria y su especificidad*, explica que los géneros son formas de expresión humana que constituyen una mediación entre el público y los creadores y cuya finalidad es dotar a las distintas obras de “un reconocimiento que corresponda a un horizonte de expectativas” (10-11). Por ello, para reconocer ejemplos de un género sería válido preguntarse qué queremos encontrar en él o qué deseamos crear partiendo de las características del mismo.

---

<sup>42</sup> O función estética, como denomina José Luis García Barrientos al efecto que se busca sobre el público, en *Cómo comentar una obra de teatro* (pág. 27).

<sup>43</sup> Esto sucede porque ninguna obra está obligada a encarnar fielmente las características de un solo género, ya que cada obra tendrá sus propias características según sus necesidades y objetivos. Citando a Todorov: “En el campo del arte... cada ejemplo modifica la especie. ...Reconocemos a un texto el derecho de figurar en la historia de la literatura en medida en que modifique la idea que teníamos hasta ese momento de una u otra actividad... [un] texto literario es representativo de sí mismo... [participando] de la tautología: se significa a sí mismo” (9 -10).

En el caso del horror sobrenatural, se intenta, en este estudio, encontrar las reglas que funcionen en distintas obras para alcanzar el efecto emocional<sup>44</sup> deseado, sin importar su época o estética en específico. Para ello, partamos de las preguntas más básicas: ¿cuál es el horizonte de expectativas del horror sobrenatural?, es decir qué queremos lograr con él y cuáles serían los eslabones básicos para lograrlo.

La primera de nuestras pistas para encontrar esta regla genérica es el nombre del género, dividido en dos elementos: el “horror” y lo “sobrenatural”, donde...

- a) El “horror” es la emoción que caracteriza al género y que idealmente debe lograrse (Carroll 14) , es decir, el efecto estético deseado, y
- b) Lo “sobrenatural” es el objeto primario con el que se busca lograr la emoción meta del género (Carroll 41), es decir, es el medio o la manera en que se desea lograr el horror.

Partiendo de estos términos, utilizaré las letras HS para referirme al género cuando sea necesario. En el resto del capítulo, indagaré en la emoción que buscamos lograr con las obras de horror sobrenatural, para revisar las características adecuadas de los objetos con los que buscamos provocar horror, en el capítulo siguiente.

---

<sup>44</sup> Como lo denomina Noël Carroll en *The Philosophy of Horror...*



A  
AB  
ABR  
ABRA  
ABRAC  
ABRACA  
ABRACAD  
ABRACADA  
ABRACADAB  
ABRACADABR  
ABRACADABRA

## La emoción que buscamos: el Art Horror

La palabra horror es utilizada para determinar cierto tipo de emoción en la que nuestro cuerpo reacciona al presenciar de frente una situación peligrosa que genera miedo. Además, es la base de aquellas expresiones artísticas que, a partir del siglo XVIII, buscan provocar horror en las audiencias, ya sea mediante elementos naturales o sobrenaturales que ponen en peligro a los personajes del relato. Sin embargo, para entender el horror como objetivo estético de un género artístico, debemos distinguir el *horror natural*<sup>45</sup>, del horror que buscan las ficciones del HS.

Dicho de otro modo, el horror que buscamos con las obras de horror sobrenatural no es el mismo que podríamos sentir al enfrentarnos a una situación de verdadero peligro, sino la reacción ante el peligro y el horror que viven los personajes que se encuentran en riesgo y que observamos como espectadores de una ficción. Esto se debe a que el *horror natural* que podríamos experimentar al ser el sujeto en peligro nos llevaría a buscar la salvaguarda de nuestra vida, ya sea huyendo, peleando o paralizándonos como mecanismo de defensa<sup>46</sup>. En cambio, el horror que busca el género es la reacción de los espectadores/lectores ante el horror latente de los personajes, siendo una respuesta de identificación afectiva ante el suceso terrible que acontece en la ficción.

---

<sup>45</sup> Como lo denomina Noël Carroll (12).

<sup>46</sup> A esto se le denomina activación del sistema simpático y parasimpático.

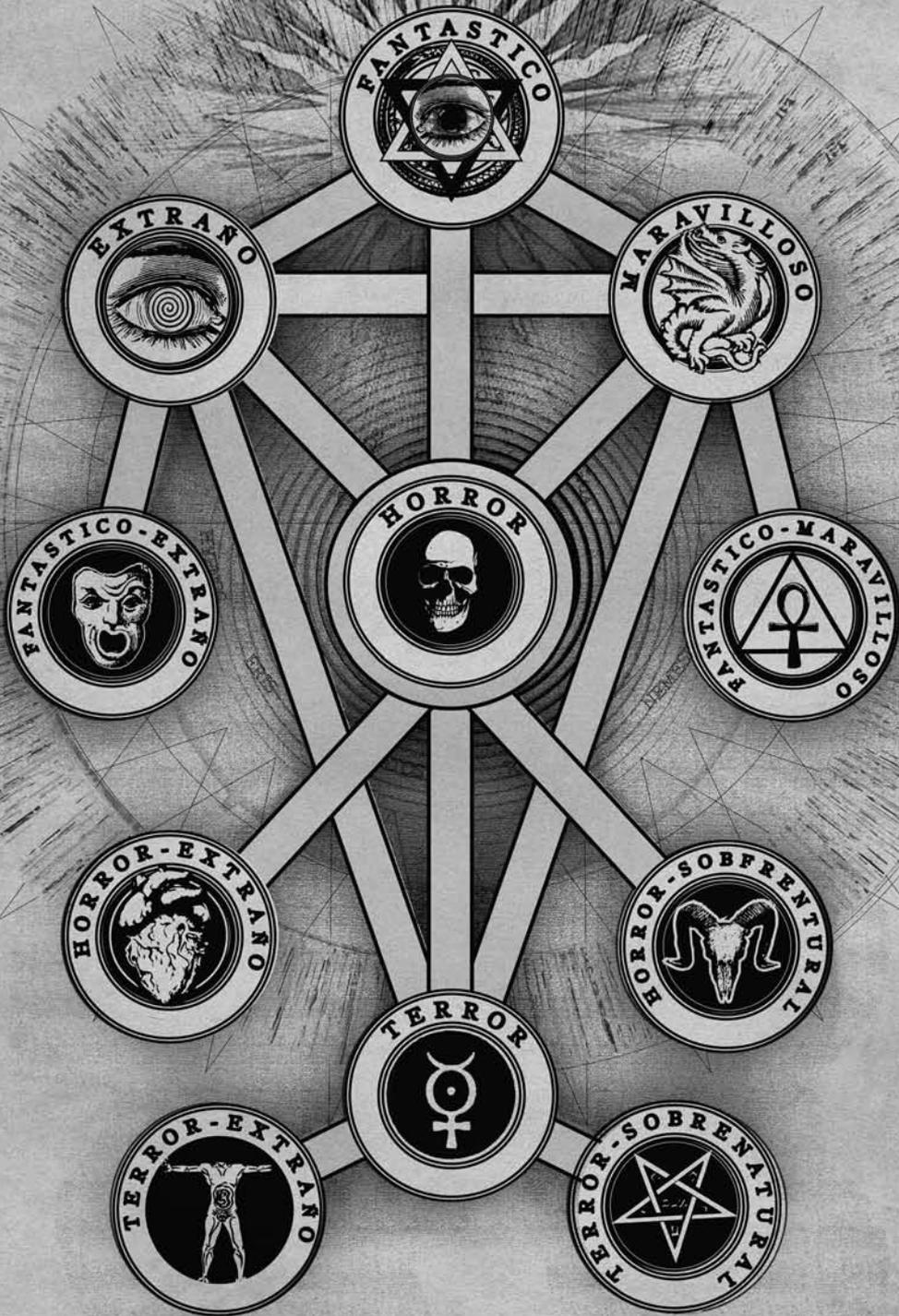


Fig. II Géneros aledaños al horror sobrenatural  
 (a partir de los textos de Tzvetan Todorov, Noël Carroll y Dani Cavallaro).

En su libro *The Philosophy of Horror or Paradoxes of Heart*, Noël Carroll denomina a este tipo de emoción *art horror* y explica que es el horror logrado en las audiencias gracias a la ficción, al enfrentar a los espectadores a una situación estresante donde se quebranta la seguridad de una realidad cotidiana por causas sobrenaturales y oscuras. Este tipo de emoción se vive desde la seguridad de ser un lector o espectador que no pone su vida en riesgo, pero que puede experimentar el encuentro de los mundos insondables al acompañar la peligrosa travesía de los personajes, quienes sí viven las consecuencias negativas del contacto con lo sobrenatural.

El *art horror* se produce cuando la realidad cotidiana planteada en la ficción es trastornada por un evento sobrenatural que pone en riesgo tanto a los personajes, como a la concepción del mundo mismo. Esto se debe a que el evento sobrenatural se reconoce como real y peligroso, es decir, con realidad objetiva dentro de la ficción, causando reacciones de auténtico horror en los personajes y la emoción *art horror* en los espectadores, gracias a la respuesta afectiva o empática que nos provoca su miedo.

Podríamos decir entonces que, básicamente, necesitamos una situación cotidiana que sea trastocada por lo sobrenatural para causar horror, pero ¿qué sucede si teniendo ambos elementos no logramos asustar, es decir, qué sucede si no concretamos el *art horror*? o ¿si decidiéramos dejar en tela de juicio la existencia de lo sobrenatural? La respuesta es fácil: el espectador sería llevado a algún tipo de estado emocional (Carroll 28-29) y desarrollaría la respuesta de algún género aledaño al horror<sup>47</sup>, pero no

---

<sup>47</sup> Ver Fig. IV (en la página 40), donde se muestran algunos géneros que podríamos estar

estaríamos experimentando con el *art horror* y por lo tanto tampoco con el género del horror sobrenatural.

Esto se debe a que el *art horror* es una emoción provocada por el pensamiento de la existencia impura y terriblemente peligrosa de lo sobrenatural; es una reacción de miedo y rechazo que nos lleva a un estado de agitación anormal o poco común en la vida cotidiana, y que logra excitar al cuerpo y a la mente al encontrarnos con lo ignoto a través de la ficción.

No experimentamos el mismo miedo ante el ataque de un ser humano, que ante la amenaza de un monstruo contra el que no sabemos defendernos y que quizá no era parte de la concepción del mundo con la que nos han preparado para enfrentar la realidad. Diariamente podemos conocer más sobre las psicologías anormales que pueden tener las personas que nos rodean y las maneras o patrones en que pueden atacarnos y que podemos reconocer para ponernos a resguardo. Sin embargo, fuera de los cuentos que relatan las abuelas o las antologías del folklore popular, nada nos prepara para defendernos y entender a los seres que no existen o que no deberían existir. No hay periódicos ni documentales que nos aseguren las reglas que rigen lo ignoto. Por eso, la ficción es nuestra única respuesta ante la existencia de aquellos seres y es el único medio para informarnos de sus terribles consecuencias y las posibles formas de defendernos.

En las obras de horror sobrenatural, el *art horror* es posible cuando un libro, una película o una obra de teatro, motiva al público, con sus

---

tanteando en nuestra búsqueda del horror. Este tema será tratado en el siguiente capítulo, partiendo de la investigación de Tzvetan Todorov y algunos investigadores posteriores.

historias e imágenes, a entretener sus pensamientos en la posible existencia de lo sobrenatural y sus funestas consecuencias (Carroll 29). El lector/espectador no necesita creer en fantasmas para temerles durante el relato de horror; sino ser motivado por las obras del género para imaginar las terribles acciones de estas criaturas y entonces temer a las consecuencias de su existir. Noël Carroll denomina a este fenómeno “dar realidad objetiva”<sup>48</sup> a las criaturas del relato, es decir, permitir a los monstruos de las historias existir a través de la imaginación y los pensamientos del lector/espectador. De este modo, en la obra de Mallatrat, el espectador puede preocuparse por las consecuencias del encuentro de Keaps con la dama de negro (fantasma de la obra homónima), sin creer que verdaderamente existe y que ha condenado a todos los presentes en la función, por ejemplo.

Partiendo de lo anterior, para lograr el *art horror* debemos dirigir los pensamientos de nuestro público, de modo que su imaginación otorgue peligrosa existencia objetiva a las criaturas que planteamos como antagonistas o amenazas en la ficción, buscando que nuestra audiencia se cuestione sobre las terribles consecuencias que implicaría la presencia de lo sobrenatural.

Para ejemplificar, tomaré *The Woman in Black*, adaptación para la

---

<sup>48</sup> Noël explica que la realidad formal es aquella que entendemos como real en nuestro mundo; es decir, la existente en nuestra realidad cotidiana. Por otra parte, la realidad objetiva refiere a la idea de que algo puede existir sin hacerlo en nuestro mundo; por ejemplo “podemos pensar en un unicornio, sin necesidad de creer que en realidad existe”; podemos entender la idea o concepto de lo que es un unicornio y lo que su existencia implicaría, sin creer que existe de manera formal/efectiva en nuestra realidad. Los conceptos de realidad formal y objetiva son tomados por Noël Carroll del libro “Third Meditation”, de Descartes (pág. 29).

escena descrita por su autor como una obra de fantasmas<sup>49</sup> con el “propósito de asustar y que de no lograrlo, es nada”. Este propósito es expresado por Stephen Mallatrat en una breve “Nota del adaptador”, en la que también explica que el miedo “no se encuentra en un nivel visual o visceral, sino en la imaginación. [Por ello, en la obra] No hay chorros de sangre, sólo se utilizan los efectos especiales más simples”<sup>50</sup> (8). Mallatrat refuerza en esta nota que el objetivo es causar horror a través del evento sobrenatural y la existencia objetiva que logre crearse en la imaginación de los espectadores, gracias a los eventos presentados.

Para ello, el autor empieza por plantear la realidad cotidiana de la ficción: un teatro vacío con dos hombres ensayando, Mr. Keaps, quien viene a contar su historia, y un actor, quien lo guiará en el proceso. De inicio, el público puede sentirse seguro, ya que no es parte de la realidad objetiva de la ficción, por lo que puede presenciar la obra sin consecuencias negativas. Además, seguramente el público compartirá con el actor la idea de sólo estar presenciando una historia, sin creer de manera formal (real) en los fantasmas que en ella pueden presentarse.

Durante el relato de Keaps, también se plantea la realidad vulgar del mismo: un agente de bienes raíces (Keaps)<sup>51</sup> debe viajar a un pueblo para recoger los papeles de una propiedad como parte de su trabajo. Al igual que

---

<sup>49</sup> Ya que bajo el título completo de la obra la describe como “A ghost play”.

<sup>50</sup> “The intent of the show is to frighten – so if it doesn’t, it’s nothing. The fear is not on a visual or visceral level, but an imagitive one. There are not gouts of blood nor any but the simplest of special effects”.

<sup>51</sup> A partir de este momento, el personaje de Keaps será representado por el actor, y Keaps representará a todos los otros personajes de su relato.

el actor y que nosotros, Keaps no cree en fantasmas al inicio de su viaje y sólo se dirige a hacer su trabajo.

Poco a poco la ficción empieza a plantearnos el peligro que implica recoger estos papeles ya que, al encontrarse Keaps con los distintos personajes del relato, estos se negarán a ayudarlo y tratarán de advertirle que aquella mansión a la que se dirige está maldita, rechazando todo intento de conversación sobre el asunto.

Mientras Keaps real empieza a ponerse nervioso conforme avanza su historia, Keaps personaje, representado por el actor, se muestra escéptico ante las supersticiones de los habitantes del pueblo, pues en su esquema de realidad sólo va a cumplir con su trabajo, tal como otras veces lo ha hecho. No tiene porqué preocuparse por fantasmas que no existen. Hasta este punto, gran parte de los espectadores pensará como Keaps personaje, identificándose con el pensamiento de que en lugares menos urbanizados la gente se deja llevar muy fácilmente por las historias que se relatan.

El planteamiento de la realidad aceptada se ha hecho y es un buen momento para que los fenómenos extraños pongan en duda la posibilidad de lo sobrenatural o la negación de su existencia. Para ello, Mallatrat sugiere que a Keaps le parece extraño no ver niños en aquel pueblo, para luego presenciar la aparición de una mujer vestida de negro que visita los rituales funerarios de la Sra. Marshall, dueña de la mansión que Keaps debe visitar. Esta mujer sólo es vista por Keaps y el público, y a simple vista parece una inofensiva presencia que viene a despedir a la solitaria difunta.

Ahora que tenemos pistas que pueden motivarnos ciertas preguntas



y curiosidad, las siguientes escenas plantean la primera visita de Keaps a la Mansión Marshall, donde una serie de fenómenos extraños tendrán lugar, como ruidos que indican presencia de gente (en la solitaria mansión), nuevas visitas de la mujer de negro y visiones sobre la muerte de un niño.

Pese a estos acontecimientos, Keaps desea mantenerse escéptico y terminar su trabajo, así que vuelve a la propiedad ahora con un perro que le hará compañía<sup>52</sup>. Sin embargo, pese a su postura racional, los ruidos en la casa vuelven a escucharse mientras lee algunos papeles que revelan los secretos familiares de los dueños de la mansión. Armado de valor y acompañado de Spider, la perrita que le ha sido prestada, decide recorrer la casa. En el trayecto observa cómo una puerta que permanecía cerrada se abre para mostrar la habitación de un niño pequeño, lleno de juguetes y nostalgia. Más tarde encontrará ese sitio desordenado y verá al fantasma de un niño saludando desde adentro.

En este punto de la historia, donde todo parece realmente peligroso y cuando hemos comprobado la existencia de los fantasmas de la mansión, alguien llega a rescatar a Keaps, quien después de conocer las terribles consecuencias de las apariciones de esa mujer –cuando es vista, un niño muere, por eso no hay niños en el pueblo–, decide no volver a la propiedad y regresar a Londres.

Así como Keaps, entendemos que la Dama de Negro es real y las

---

<sup>52</sup> En la función mexicana, en este punto se hace un breve intermedio, del que la mayor parte del público vuelve, quizá para saber si existen o no los fantasmas en aquella mansión. Nosotros volvemos con Keaps, quizá un poco menos escépticos, con el presentimiento de que algo sobrenatural ronda los pasos del personaje, quien en la mansión debería encontrarse solo.

terribles consecuencias de su aparición. Por último, Keaps explica que años después formó familia en Londres y que vivió feliz hasta que la dama volvió para arrancarle la vida de su hijo. Esta es la razón que lo llevó a contar su historia, buscando liberarse de ella y de sus consecuencias.

Keaps y el actor se alegran bastante al terminar el montaje de este horrible relato. Mientras se despiden, el actor revela que ha visto a la dama en el escenario, justo cuando se desarrollaba la historia, pensando que Keaps había llevado una actriz para representar a la horrible mujer de negro. Ambos se lamentan. “La hemos invocado y yo tengo una hija”, señala el actor antes de salir corriendo del teatro. Sabemos que la dama es real y que su presencia es mortífera. Intuimos que algo terrible seguirá pasando y que, en el mejor de los casos, tendremos miedo de volver a verla saliendo la función.

### **Los motivos del horror**

El horror sobrenatural es el género que buscamos cuando queremos experimentar el *art horror*, ya que es el espacio idóneo para enfrentar sentimientos de angustia y temor causados por fuerzas sobrenaturales y oscuras. Pero, ¿por qué buscamos este tipo de ficciones?, ¿qué nos atrae de algo que promete hacernos llegar a la angustia, al miedo o la repulsión, si estas emociones suelen considerarse negativas?

Quienes se acercan al HS saben que el género representa una fuente de estimulación estética (Carroll 1) con la que se busca excitar los sentidos

gracias al *art horror*. Es decir, cuando buscamos películas, novelas u obras de HS, buscamos el miedo y el encuentro con las fuerzas y seres sobrenaturales que promete la ficción. Aceptamos experimentar el horror a cambio de la oportunidad de enfrentar la violencia de los mundos insondables y desconocidos de manera segura; esto es, como un espectador que puede saciar su curiosidad mientras los personajes sufren en su lugar.

Como espectadores, nos acercamos al HS porque estamos dispuestos a irrumpir por instantes nuestra concepción del mundo y a dejarnos llevar por la realidad objetiva de la ficción, con tal de comprobar que, de algún modo, aquello que resulta inadmisibile para la razón puede mostrarse y dar fe de las terribles consecuencias de su existir. El espectador está dispuesto a padecer cierto malestar y a permanecer en la sala, o bien seguir leyendo, hasta que termine el relato, con tal de conocer toda la información posible sobre el monstruo que amenaza el mundo de los personajes, saciando su curiosidad sobre aquello que considera desconocido o inentendible.

Quizá por eso Lovecraft distinguía la literatura que busca el puro espanto físico o la enseñanza moral a través de elementos macabros, de los relatos de horror sobrenatural, que según él se reconocen porque crean atmósferas de expectación e inexplicable temor ante lo ignoto y el más allá<sup>53</sup>; llevándonos a un hondo sentimiento de espanto ante el contacto de elementos y fuerzas desconocidos que nos hacen sentir al acecho de mundos insondables de los que no tenemos conocimiento, ni defensa alguna. Dicho

---

<sup>53</sup> “A certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces must be present...” / Debe presenciarse cierta atmósfera de inexplicable temor ante lo ignoto y las fuerzas del más allá (p. 6).

de otro modo, si el cuento de horror no nos permite liberarnos de nuestra realidad cotidiana<sup>54</sup>, excitando la imaginación ante un evento sobrenatural y extraño que nos lleve a enfrentar el temor a lo desconocido, seguramente nos sentiremos defraudados y, como anotó Mallatrat para su *Dama de negro*, sentiremos que si no asusta, no es nada; aunque nos haya sorprendido por instantes con algún grito o algunas gotas de sangre.

Pensemos que como espectador hemos llegado al cine para ver *La dama de negro*, *Drácula* o *El bebé de Rosemary*. Sabemos que al comprar nuestro boleto buscamos el horror y la adrenalina que promete la ficción y que estamos dispuestos a enfrentarla, con tal de ver en la pantalla al espectro, al vampiro o al demonio que amenazará a los personajes. Sabemos que nuestra visita al cine puede implicar miedo, angustia y hasta repulsión, pero que al final saldremos sanos y salvos para contar nuestra experiencia o reflexionar sobre la historia que acabamos de ver y sentir. Estamos dispuestos, como dice Sigmund Freud<sup>55</sup>, a enfrentar el peligro que implica la intervención de aquellas supersticiones que creíamos superadas y que en el

---

<sup>54</sup> “The appeal of the spectrally macabre is generally narrow because it demands from the reader a certain degree of imagination and a capacity for detachment from every-day life. Relatively few are free enough from the spell of the daily routine to respond to rappings from outside, and tales of ordinary feelings and events, or of common sentimental distortions of such feelings and events, will always take first place in the taste of the majority; rightly, perhaps, since of course these ordinary matters make up the greater part of human experience.” / El alcance de lo espectral y lo macabro generalmente es limitado, pues exige por parte del lector cierto grado de imaginación y capacidad de liberarse de su día a día. Relativamente pocos están lo suficientemente libres de la rutina diaria para responder a los estruendos del exterior, por ello las historias de sentimientos y eventos ordinarios, o de las distorsiones sentimentales hacia esos sentimientos y eventos, tomarán el primer puesto en el gusto de la mayoría; seguramente, o quizá, por que estos problemas ordinarios ocupan/constituyen la mayor parte de la experiencia humana.

<sup>55</sup> Revisar el texto de Sigmund Freud titulado *Lo siniestro*, que realiza como prólogo de *El hombre de arena*, cuento de E.T.A. Hoffmann.

relato confirman su existencia gracias a la ficción (32-33). Como espectadores, el deseo de experimentar lo siniestro<sup>56</sup> y el horror nos inspira a comprar el boleto y a sufrir del *art horror* hasta el final de la función, con tal de saber si los personajes saldrán victoriosos de su travesía o no. Esta misma motivación nos lleva a desear lo siniestro y el miedo cuando empezamos una novela de horror o ingresamos a una obra de teatro de horror sobrenatural, sintiéndonos satisfechos si logramos cumplir nuestras expectativas. En este sentido, las obras de horror sobrenatural funcionan como experiencias vicarias; es decir, como actividades que buscamos porque nos permiten experimentar fuertes emociones sin poner en riesgo nuestra vida.

Las experiencias vicarias son aquellas que permiten a la personas vivir situaciones de riesgo para seguirse preparando como especie. Son importantes porque, al haber logrado cierta estabilidad social, permiten vivir eventos violentos y estresantes sin que los sujetos que las llevan a cabo sufran consecuencias realmente negativas. Sobre el tema, psicólogos de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), en su documental *El miedo*, explican que al practicar un deporte de riesgo, visitar una atracción espantosa en un parque de diversiones o acercarse a una película de horror, lo que buscan las personas es someterse, de manera controlada, a un nivel de peligro por encima de la media, sin que su vida corra un verdadero riesgo.

Buscamos las experiencias vicarias porque nos permiten conocer

---

<sup>56</sup> Donde lo siniestro se entiende como la criatura que amenaza, que según Freud nos provoca miedo porque pertenece al terreno de aquello que no debería existir. Sobre este concepto hablaremos en el siguiente capítulo.

nuestras reacciones frente a distintas situaciones extremas, liberándonos de la seguridad cotidiana, despertando nuestros sentidos y activando física y emocionalmente a los sujetos que las experimentan. Las personas que buscan estas experiencias pretenden obtener placer cuando logran cubrir las expectativas (adrenalina, peligro, etcétera) buscadas en dicha actividad. Por ello, cuando nos acercamos a una obra, libro o película de HS, esperamos y estamos dispuestos a obtener angustia, espanto o miedo; cubriendo con ello cierta necesidad de conocernos mejor ante lo siniestro y desconocido, aunque en nuestro día a día hayamos desterrado a la superstición nuestras creencias de vampiros, fantasmas y demonios.

En este sentido, el lector/espectador de una ficción de HS busca experimentar el *art horror*; padecer el miedo a lo desconocido y tener la oportunidad de reaccionar ante lo sobrenatural mientras acompaña, desde su butaca o del otro lado del libro, a los personajes del relato.

El horror sobrenatural es entonces una experiencia vicaria que nos permite, gracias a la ficción, enfrentarnos a los mundos insondables que provocan maravilla y horror. Buscamos las creaciones del HS para sentir *art horror* y saciar nuestros deseos de adrenalina y violencia de los mundos insondables y extraños. Por eso, es tarea de los creadores encontrar nuevas estrategias para cumplir el horizonte de expectativas que buscan sus públicos, atendiendo de inicio a las más básicas:

- a) plantear una realidad cotidiana que se quebrante por un evento sobrenatural y extraño que ponga en peligro la realidad del mundo y la vida de los personajes, y
- b) plantear adecuadamente a la criatura que pueda llevar a los lec-

tores/espectadores al *art horror*.

A continuación, pensando en los monstruos que han cautivado a las audiencias antes y basándome en el estudio de Noël Carroll, principalmente, hablaré de estos eslabones básicos para definir los criterios que puedan ayudar a los creadores a localizar ejemplos o a crear nuevas obras que puedan figurar como parte de las ficciones que buscan causar *art horror*.





## ESLABONES DEL HORROR SOBRENATURAL

El género del horror sobrenatural es un medio de creación que tiene como objetivo estético llevar a sus audiencias a un estado de fuerte temor ante lo ignoto, emoción que definimos en el capítulo anterior, partiendo del estudio de Noël Carroll, como *art horror*. Dicha emoción es posible cuando un libro, película, obra o imagen nos invita a entretener nuestros pensamientos con la idea de la posible existencia de algún ser o fuerza sobrenatural que trastoca las reglas de la realidad cotidiana, poniendo a sus personajes y a la concepción de su mundo en peligro. De ahí que el objetivo de este capítulo sea revisar las características principales de estos eslabones, para entender de manera más concreta qué necesitamos para

- a) quebrantar la realidad cotidiana de manera adecuada en el relato; y
- b) crear un monstruo o ser sobrenatural con las cualidades necesarias para lograr el *art horror*.

### **De la realidad cotidiana al horror**

Para llevar al espectador/lector a un estado de angustia creado por una fuerza sobrenatural y extraña, ante todo debemos tomar en cuenta que las criaturas del horror sobrenatural son “seres extraordinarios en mundos ordinarios”, razón que nos permite percibirlos como extraños, peligrosos y fuera del orden natural de las cosas. Para lograr esto, el creador de una obra

de horror necesita plantear la realidad cotidiana, de modo que conozcamos las reglas naturales del mundo de la ficción, para usar las realidades y fuerzas que le sean opuestas<sup>57</sup>. Pero, ¿cómo lograrlo de manera adecuada?

Sobre el tema, comenta Lovecraft que los verdaderos cuentos macabros “constan de algo más que secretos asesinatos, huesos ensangrentados o figuras amortajadas agitando sus cadenas, como dictan las viejas normas” y añade que en las creaciones de HS debe presentarse “cierta atmósfera de ansiedad e inexplicable temor ante lo ignoto y sugerir la más terrible consideración que podría elaborar la mente humana: la maligna suspensión de las leyes inmutables de la naturaleza, que representan nuestra única salvaguardia contra los asaltos del caos y los demonios de abismos insondables”<sup>58</sup> (7). Por esta razón, para Lovecraft, en las obras de HS “la atmósfera es siempre el elemento más importante”<sup>59</sup>, ya que si logramos crear la atmósfera adecuada, podremos llevar al espectador/lector a un estado de “ánimo determinado”, mismo que nosotros hemos definido en el capítulo anterior como *art horror*. Pero, ¿cómo lograr la atmósfera adecuada?

La creación de esta atmósfera angustiante que sugiere Lovecraft, no

---

<sup>57</sup> En el capítulo anterior me serví de *The Woman in Black* para mostrar cómo Stephen Mallatrat, plantea la realidad cotidiana de los personajes, y cómo ésta se trastoca poco a poco hasta que lo sobrenatural es aceptado como una realidad anexa e igualmente válida.

<sup>58</sup> “The true weird tale has something more than secret murder, bloody bones, or a sheeted form clanking chains according to rule. A certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces must be present; and there must be a hint, expressed with a seriousness and portentousness becoming its subject, of that most terrible conception of the human brain—a malign and particular suspension or defeat of those fixed laws of Nature which are our only safeguard against the assaults of chaos and the demons of unplumbed space.”

<sup>59</sup> “Atmosphere is the all-important thing, for the final criterion of authenticity is not the dovetailing of a plot but the creation of a given sensation”.

es otra cosa sino el paso de la realidad cotidiana al sentimiento de inquietud por el contacto con los límites de lo que entendemos por conocido. Para lograr este sentimiento podemos valernos de la superstición, de pequeñas pistas de lo sobrenatural y del riesgo que trae consigo; o podemos plantear las terribles consecuencias de aquello que amenaza y que tarde o temprano enfrentará a los personajes del relato, poniendo su vida en peligro y sus habilidades al límite. Tanto H.P. Lovecraft<sup>60</sup> como Stephen Mallatrat<sup>61</sup> aconsejan apelar ante todo a la imaginación del lector/espectador, en vez de buscar el miedo por el camino de la sangre y los efectos de horror físico, ya que el objetivo es crear una atmósfera inquietante causada por el contacto de fuerzas ignotas<sup>62</sup>.

Y aunque este estudio no busca dar la fórmula única y adecuada para lograr este cometido pues, como se mencionó antes, el género del horror sobrenatural cambia y evoluciona según sus creadores y épocas, pienso que observar las estrategias de ciertas obras de HS y de otras de géneros aledaños<sup>63</sup> puede ser un buen camino para obtener herramientas que enriquezcan la creación de atmósferas inquietantes y que permitan lograr un paso efectivo de la realidad cotidiana al horror. Por esta razón, en el capítu-

---

<sup>60</sup> En la “Introducción” de *Supernatural Horror in Literature*.

<sup>61</sup> En “Adaptor’s Note”, incluida en *The Woman in Black*, y citada en el capítulo anterior del presente estudio.

<sup>62</sup> Lo dicho parece importante, ya que ambos autores lo mencionan tomando en cuenta su respectivo campo de creación, pues Mallatrat lo señala en aras del montaje escénico de su adaptación teatral, y Lovecraft, para plantear algunas características de textos narrativos del horror sobrenatural.

<sup>63</sup> Atendiendo a Tzvetan Todorov, quien sugiere esta estrategia para entender mejor el género de lo fantástico: “en términos más generales, es preciso decir que un género se define siempre con relación a los géneros que le son próximos”.

lo anterior he citado la manera en que Stephen Mallatrat plantea la realidad vulgar y nos conduce poco a poco hasta la Dama de Negro. Ahora quisiera citar el trabajo Tzvetan Todorov, que describe las características del género de lo fantástico con la finalidad de encontrar en éste algunas herramientas que podrían ayudar a la construcción y análisis de obras de horror sobrenatural.

#### *Acercamiento al género fantástico*

En 1970, por medio del libro *Introduction à la littérature fantastique*, Tzvetan Todorov esclareció las principales características del género fantástico, que anteriormente había sido explicado de manera difusa, compartiendo características con otros géneros que le eran cercanos, pero que no estaban diferenciados del todo, a decir: lo maravilloso, lo extraño y sus variaciones inmediatas. Dicho estudio sentó las bases para investigaciones posteriores de estos y otros géneros, ya que permitió verlos como categorías con objetivos estéticos específicos y, por tanto, con características propias.

Por lo que se refiere al género de lo fantástico, Todorov explica que estas obras plantean una situación extraña con el objetivo de crear en el lector/espectador un sentimiento de duda ante las causas del acontecimiento extraño, es decir, una vacilación entre causas explicables por medio de lo real/natural o como consecuencia de la existencia de lo sobrenatural. También aclara que al tener como objetivo estético la vacilación entre lo real y lo sobrenatural, el causar miedo no es una característica necesaria en

el género fantástico, aunque algunos autores deseen valerse de él.

Para entender al género, tomemos como ejemplo *The Monkey's Paw*, adaptación para escena de Louis N. Parker, en la que se respira el terror como elemento principal. En esta obra presentimos que algo peligroso sucede cuando se pide un deseo a la pata de mono, haciéndonos creer que fuerzas sobrenaturales y oscuras están detrás de este amuleto. Sin embargo, al final de la obra nada nos revela si las causas de los extraños acontecimientos fueron realmente los poderes sobrenaturales de la pata de mono o simples coincidencias. Podemos decir entonces que *The Monkey's Paw* es un buen ejemplo para hablar del fantástico.

Otros ejemplos del género fantástico son *The Turn of the Screw*<sup>64</sup>, de Henry James o *La Venús d'Ille*<sup>65</sup>, de Prosper Mérimée, obras que cita Todorov en su estudio, apuntando que en ellas no se logra conocer con certeza las causas de los eventos que parecen sobrenaturales (33), por lo que representan ejemplos del género fantástico por conservar la ambigüedad de principio a fin.

En seguida, Todorov menciona que los géneros vecinos del fantástico se relacionan directamente con éste y le permiten distinguirse con sus respectivas diferencias, planteando al fantástico como el vecino intermedio de lo extraño (puro) y lo maravilloso (puro).

Sobre lo extraño, comenta que en sus ficciones se presentan acontecimientos que parecen chocantes, singulares, insólitos y extraordinarios,

---

<sup>64</sup> *Otra vuelta de tuerca* (1898).

<sup>65</sup> *La Venus de Ille* (1837).

pero que pertenecen al universo de lo real. En este tipo de obras, los misterios se deben normalmente a sujetos con psicologías anormales, como es el caso de las obras de terror de Ann Radcliffe o de Edgar Allan Poe. Por su lado, las ficciones de lo maravilloso se distinguen porque en ellas el elemento sobrenatural es aceptado en su totalidad, perteneciendo a este universo las historias de fantasía y de horror sobrenatural.

Anexos a los géneros de lo extraño, lo fantástico y lo maravilloso, Todorov plantea dos subgéneros transitorios, en los que lo fantástico dura largamente para revelar al final las causas del acontecimiento, resolviendo la duda del lector/espectador. A estos subgéneros los denomina de lo “fantástico - extraño” (o falso sobrenatural en algunos casos), cuando el origen de los eventos son de naturaleza extraña pero natural, y de lo “fantástico - maravilloso”, cuando son de naturaleza sobrenatural (33). Para dar muestra de este tipo de ficciones, podemos pensar en *The Fall of the House Usher*<sup>66</sup>, de Edgar Allan Poe, como un ejemplo de lo fantástico - extraño, ya que al final el autor explica de manera racional, aunque extraordinaria, la resurrección de la hermana de Roderick y la repentina caída de la casa.

Por otro lado, *Le morte amoureuse*<sup>67</sup>, de Théophile Gautier, puede ejemplificar lo fantástico - maravilloso. En esta obra, un sacerdote descubre a una mujer mirándolo el día de su ordenamiento y desde entonces tendrá visiones con aquella figura en los jardines, los pasillos y en sus sueños, hasta entregarse por completo a ella. Podríamos pensar que sólo se trata de

---

<sup>66</sup> *La caída de la casa Usher* (1839).

<sup>67</sup> *La muerte enamorada* (1839).

un monje enamorado que no conocía la pasión por el sexo opuesto y que ha perdido por ella la razón; sin embargo, otro abad va en busca de Romualdo (el monje) para liberarlo de sus visiones, mostrándole que aquella mujer en realidad es una especie de vampiro que descansa en su tumba por el día, tan fresca como si acabase de morir, y que está alimentándose de su sangre. Después de arrojarle agua bendita y ver cómo se pulveriza el cuerpo de la mujer, Romualdo y los lectores pierden cualquier duda de que los fenómenos acontecidos fueran de origen natural, pasando sin más al terreno de lo maravilloso y el horror.

Otro ejemplo que considero semejante es *The Gods of the Mountains*<sup>68</sup>, obra de teatro escrita por Lord Dunsany, en donde un grupo de vagabundos deciden mentir a un pueblo, haciéndose pasar por sus dioses, para obtener reverencias, comidas y lujos. Poco a poco, la realidad se irá trastocando hasta que los habitantes del pueblo dicen haber visto a los dioses de Marma en sus formas originales, fuera de sus nichos en las montañas. Al final, los verdaderos dioses de Marma se presentan de frente a los vagabundos para castigarlos por los engaños que realizaron en su nombre, convirtiéndolos en estatuas de piedra verde. En esta obra, el paso de la realidad cotidiana al horror se genera hasta el final, haciéndonos dudar de la existencia de los dioses por un momento para mostrarlos después, como sucede en los textos de lo fantástico - maravilloso.

---

<sup>68</sup> *Los dioses de la montaña* (1914).



Fig. III Géneros propuestos por Tzvetan Todorov en *Introduction à la littérature fantastique* (1970).

Volviendo al texto de Todorov, para explicar los géneros arriba mencionados, cita algunas características descritas por otros autores, que en algún momento se atribuyeron a lo fantástico, aunque pertenecían a otros géneros. Por ejemplo, menciona que en *L'Art et la littérature fantastique*<sup>69</sup>, Louis Vax describe al género como aquel que “nos presenta por lo general a hombres que, como nosotros, habitan el mundo real pero que de pronto, se encuentran ante lo inexplicable”; mientras Roger Callois lo describe como “una ruptura del orden reconocido, una irrupción de lo inadmisibile en el seno de la inalterable realidad cotidiana” (Todorov 19-20). Dichas frases corresponden, como explica Todorov, a géneros aledaños del fantástico, pues proponen un claro contraste entre dos órdenes de acontecimientos: “los del mundo natural y los del mundo sobrenatural”, como sucede en las obras de HS, donde es necesario admitir la existencia de los mundos de naturaleza sobrenatural para lograr el *art horror*.

En todo caso, pese a sus notables diferencias, el estudio del género fantástico puede darnos pistas sobre la manera de acercarnos a una ruptura adecuada entre la realidad cotidiana y el horror. Para ello, pensemos en lo fantástico como un vecino próximo al HS que podemos usar como recurso, guía o punto medio para llegar al *art horror*. Con tal fin, he compilado las siguientes características del género fantástico, expuestas por Todorov en *Introduction à la littérature fantastique*, a modo de consejos que podemos seguir en aras de llevar a nuestras ficciones de horror sobrenatural a crear un sentimiento de extrañeza, duda y temor.

---

<sup>69</sup> *El arte y la literatura fantástica* (1960).

1. *Identificación o integración del lector/espectador con los personajes del relato y su mundo:*

Todorov sugiere que en las ficciones de lo fantástico la identificación del lector/espectador puede ser un arma conveniente para lograr un paso efectivo al sentimiento de extrañeza, vacilación y temor que deseamos lograr con la travesía de los personajes. Esta identificación es una condición facultativa, es decir, opcional, que se utiliza a menudo por su efecto positivo. El plantamiento de la realidad cotidiana cercana al espectador y el uso de la primera persona son las formas más comunes de llevarla a cabo. Esta identificación con los personajes también puede ser utilizada por las obras de horror sobrenatural como un atajo para que las audiencias dejen atrás su realidad cotidiana e ingresen a la del relato. Por ejemplo, en *The Woman in Black*, que tratamos en el capítulo anterior, el autor describe a Keaps, el personaje/narrador principal, como un hombre sencillo, con un trabajo que cualquiera de nosotros podría tener y un pensamiento inicial libre de supersticiones sobrenaturales. Además utiliza la primera persona (en el meta relato) para narrar los acontecimientos. El uso de la primera persona como narrador del relato es común en la literatura de horror y podemos encontrarlo en textos de Edgar Allan Poe (*The Strange Case of M. Valdemar*<sup>70</sup>, *Ligeia*), H.P. Lovecraft (*The Color Out of Space*<sup>71</sup>, *Pickman's Model*<sup>72</sup>, *The*

---

<sup>70</sup> *El extraño caso del señor Valdemar* (1845).

<sup>71</sup> *El color que cayó del cielo* (1927).

<sup>72</sup> *El modelo de Pickman* (1927).

*Call of Cthulu*<sup>73</sup><sup>74</sup>, E.T.A. Hoffmann (*Der Sandmann*<sup>75</sup>) o Théophile Gautier (la mencionada *Le morte amoureuse*), entre otros.

## 2. *Recepción literal de los acontecimientos extraños.*

Todorov apunta que para llegar al sentimiento de vacilación que necesita el fantástico, la interpretación de los eventos extraños (visiones, sueños, apariciones, etcétera) deben entenderse en sentido literal, dejando a un lado la posibilidad de la interpretación alegórica o poética, ya que esto alejaría al lector/espectador de la posibilidad de estar frente a mundos insondables y extraños o de presenciar los resultados de una maquinación humana o de naturaleza extraordinaria (natural) que no esperábamos. Esto se debe a que la interpretación poética o alegórica de los eventos puede llevar al lector/espectador a reflexionar el relato fuera de la atmósfera de tensión que necesitamos para llegar a lo fantástico y en el caso del HS, al *art horror*. Tomemos de ejemplo *Die Verwandlung*<sup>76</sup>, de Franz Kafka, donde Gregorio Samsa despierta convertido en una especie de insecto. Al principio podríamos pensar que este hecho es extraño y que Gregorio sentirá un gran temor por su nueva condición, sin embargo el horror no parece ser el objetivo estético de esta obra, aunque exista un evento que podríamos catalogar de sobrenatural. Por el contrario, este texto da pie a una amplia posibilidad de interpretaciones, donde la transformación puede ejemplificar el egoísmo,

---

<sup>73</sup> *La llamada de Cthulu* (1926).

<sup>74</sup> Particularmente en los cuentos de Edgar Allan Poe y H.P. Lovecraft el narrador suele ser en primera persona.

<sup>75</sup> *El hombre de arena* (1816).

<sup>76</sup> *La metámorfosis* (1912).

el reflejo de cómo nos transforma la sociedad e inclusive una autobiografía alegórica del autor.

Para que esto no suceda, los acontecimientos extraños deben ser recibidos por el lector/espectador en sentido literal. Es decir, para lograr una atmósfera de inexplicable temor ante lo indeterminado, la presencia de la Dama de Negro debe ser real y peligrosa, así como las consecuencias de la presencia de Drácula, Frankenstein o de los Dioses de Marma. Deben plantearse con realidad objetiva a las situaciones extrañas en el relato, así como a las criaturas, acciones y consecuencias de ellas dentro de la ficción. De otro modo, alejaremos al lector/espectador de llegar al *art horror*.

### 3. *Cambio definitivo provocado por el elemento sobrenatural.*

Así como en el fantástico, para que nuestra historia funcione, el relato elemental de nuestra obra debe contener “dos tipos de episodios: los que describen un estado de equilibrio o desequilibrio inicial y los que describen el paso de uno al otro” (118). Es decir, debemos plantear una situación inicial (de equilibrio o desequilibrio) que será modificada por lo sobrenatural, introduciendo una ruptura o cambio que lleve a la evolución definitiva del relato, de modo, que aunque se restablezca el equilibrio, ya nunca será el mismo del comienzo. Volviendo al ejemplo de *The Woman in Black*, aunque Keaps se aleja de la Dama de Negro, regresando a Londres, ésta arrebató la vida de su hijo años después; además se muestra en el teatro, frente al actor (y los espectadores), representando ahora una amenaza para él y

su hija. En las historias de horror sobrenatural (y de géneros aledaños) el evento sobrenatural tiene la función de trastocar la realidad de los personajes, de cambiar su vida y la concepción del mundo para siempre; como en los relatos de Lovecraft, donde los personajes, después tener contacto con lo sobrenatural dejan atrás el escepticismo y empiezan a vivir con temor de los mundos insondables y de naturaleza inexplicable.

#### 4. *Lo sobrenatural como transgresión de las leyes.*

Para Todorov, lo sobrenatural tiene una función social y artística que en este tipo de ficciones se comunica con la transgresión de una ley, pues constituye siempre una ruptura del sistema de reglas preestablecidas para justificarse como elemento peligroso, angustiante y rechazado (120). Por ello, es buena idea pensar en leyes a transgredir para llegar a lo sobrenatural en aras de la angustia y el horror. Pensemos, por ejemplo, en algunos temas que son expuestos a través de lo sobrenatural y que constituyen tabúes y prohibiciones en un mundo normal<sup>77</sup>: la resurrección o la vida después de la muerte (*The Monkey's Paw*, *The Woman in Black*) y el amor por los muertos (*Ligeia*, *Dracula*, *La morte amoureuse*), la pérdida del control y la encarnación del mal (*The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* –y todo lo prohibido que esa personalidad múltiple significa–, *Rosemary's Baby*<sup>78</sup>, *The Omen*<sup>79</sup>, *The Pickman's Model*), la homosexualidad (*Carmilla*),

---

<sup>77</sup> Estas prohibiciones habrán de entenderse a la luz de la perspectiva histórica y social del relato.

<sup>78</sup> *El bebé de Rosemary* (1967 libro, 1968 película).

<sup>79</sup> En México, *La profecía*, escrita David Seltzer fue producida como película en 1976, y publicada como libro un poco antes de su estreno en el mismo año.

la creación artificial (*Frankenstein*), la propagación de las pestes (*Drácula*), entre otros.

5. *El uso de eventos imaginarios como contraste con los eventos reales.*

Todorov propone que en estos géneros puede utilizarse como recurso el contraste de los acontecimientos imaginarios (sueños o visiones), pues su existencia niega la naturaleza imaginaria del resto de los eventos. Es decir, “si tal o cual aparición no es más que el producto de una imaginación sobreexcitada, es porque todo lo que la rodea pertenece a lo real” (121). Este recurso es utilizado en ficciones como *Rosemary’s Baby*, donde los sueños de Rosemary son un perfecto contraste ante los eventos reales; incluso en la película dirigida por Roman Polansky, los sueños se utilizan en un principio para hacernos dudar de lo real y lo imaginario, propiciando que junto con Rosemary lleguemos a la conclusión de que la secta satánica y su peligro son reales. Este mismo efecto de duda entre lo real y lo imaginario es utilizado en *The Woman in Black*, cuando Keaps comparte con nosotros las imágenes de la carreta hundiéndose con el niño y nos explica que sólo fue una escena percibida por su imaginación. Por ello, al encontrarse frente a los fantasmas del niño y de la Dama de Negro como público podríamos experimentar duda sobre su existencia; pero al comprobarla, su presencia y las consecuencias de sus acciones serán mucho más poderosas que las imágenes percibidas sólo como visiones. Otro ejemplo son las visiones en *Drácula*, donde Mina y Lucy tienen sueños que contrastan con los momentos en que el vampiro realmente tiene contacto físico con ellas, dando la idea al especta-

dor del gran poder que tiene el Conde (pues incluso puede internarse en los pensamientos más profundos) y de las diferencias del sueño y la realidad.

Aplicación de los puntos anteriores en la obra *Gods of the Mountain*, de Lord Dunsany

Después de haber obtenido del fantástico algunos consejos para llevar al espectador de la realidad cotidiana al horror, trataré de ejemplificarlos con la obra *Gods of the Mountain* de Lord Dunsany, drama que describe Lovecraft como un ejemplo lleno de horror sobrenatural en el que:

... siete vagabunos personifican siete ídolos verdes de una montaña distante, con lo que disfrutan de comodidades y las reverencias del pueblo que les rinde devoción hasta que escuchan que los verdaderos dioses han desaparecido de sus asientos habituales. Una visión desagradable ocurrida en el atardecer les informa –“las rocas no deben caminar en el crepúsculo” – y mientras esperan la entrada de un grupo de bailarinas, se percatan de que las pisadas que se acercan son mucho más poderosas de lo que cualquier grupo de buenos danzantes podrían causar. Entonces las cosas se resuelven, y al final los blasfemos son convertidos en estatuas de verde jade por las caminantes estatuas de los dioses que habían insultado. Pero este argumento es lo que menos mérito tiene en esta maravillosamente efectiva obra de teatro. Los incidentes y su desarrollo pertenecen a un gran maestro [de la literatura], de modo que el conjunto de elementos en la obra forma una de las contribuciones más importantes de la época actual; no sólo para la dramaturgia, sino para la literatura en general<sup>80</sup> (H. P. Lovecraft 77).

---

<sup>80</sup> “*In The Gods of the Mountain* seven beggars impersonate the seven green idols on a distant hill, and enjoy ease and honour in a city of worshippers until they hear that the real idols are missing from their wonted seats. A very ungainly sight in the dusk is reported

En primer lugar, como mencionó Lovecraft, siete vagabundos deciden aprovecharse de la creencia de los dioses de Marma que, según el pueblo que los adora, habitan en las montañas como siete estatuas de piedra verde. Para lograr el engaño los vagabundos corren el rumor de una profecía recién descubierta que advierte la venida de los dioses en formas humanas. De inmediato, llegan a la ciudad vestidos con ropas verdes, anunciándose como la encarnación de la profecía; recibiendo por ello grandes manjares, rezos y canciones, que deben aceptar con la mayor calma posible para no levantar sospechas. Sin embargo, sus impulsos los llevan a delatar rápidamente su humanidad, incitando a los hombres de Marma a revisar las montañas en busca de la confirmación de su escepticismo. De este modo, Dunsany ocupa la comedia como herramienta de identificación del público con la obra (punto 1), ya que los espectadores dejan atrás su mundo cotidiano para entrar al de los personajes a través de sus mentiras y la risa que puede provocarnos la consecuencia de sus acciones. En algún punto sabemos que los vagabundos serán castigados por sus actos, pues el aprovecharse de manera tan descarada de los habitantes del pueblo y su creencia religiosa lo entendemos como un acto inmoral y la consideramos

---

to them — “rock should not walk in the evening” — and at last, as they sit awaiting the arrival of a troop of dancers, they note that the approaching footsteps are heavier than those of good dancers ought to be. Then things ensue, and in the end the presumptuous blasphemers are turned to green jade statues by the very walking statues whose sanctity they outraged. But mere plot is the very least merit of this marvellously effective play. The incidents and developments are those of a supreme master, so that the whole forms one of the most important contributions of the present age not only to drama, but to literature in general.”

merecedora de castigo.

Hasta este momento, el universo que dibuja Dunsany es totalmente literal: unos vagabundos reales que se disfrazan de dioses con verdes telas. Todo lo que sucede en la historia busca ser entendido como real para poder causar el efecto de extrañeza cuando aparezcan los elementos sobrenaturales (punto 2). Este universo literal plantea un desequilibrio inicial donde los vagabundos se aprovechan de la fe de un grupo de personas y será la intervención de lo sobrenatural lo que volverá a dar equilibrio al mundo, aunque nunca regrese la historia a su estado inicial (punto 3).

La intervención de lo sobrenatural sucede muy cerca del final de la obra, cuando un grupo de hombres va a las montañas en busca de los dioses de Marma para asegurarse que estos seres con verdes vestiduras sean en verdad quienes claman o si son impostores que serán castigados con la muerte en la plaza pública. Como espectadores, estamos seguros de que serán descubiertos y castigados; pero uno de los guardias regresa pidiendo disculpas y llamándoles dioses. Tal como los vagabundos, el público puede desconcertarse ante la situación y preguntarse “¿qué sucede?” pues todos en la sala han presenciado el engaño. Los hombres de la expedición revelan que el nicho de los dioses efectivamente se encuentra vacío, por lo que piden disculpas y aseguran pagar con fastuosas ofrendas el perdón. Todo podría parecer una confusión o un espacio para darles tiempo y escapar, pero Argmar, el líder del engaño, explica haber visto las estatuas hace apenas dos semanas:

AGMAR: No, no... I do not know what has befallen. When I went by Marma only two weeks ago the idols of green jade were still seated there.<sup>81</sup>

(Dunsany 38)

Agmar y Ulf, los más cabales en el grupo, empiezan a preocuparse y a presentir el horror. De pronto un hombre del pueblo entra rogando perdonen a su gente y explica que su hijo y otros niños murieron al verlos en sus terribles formas originales. Los vagabundos le piden que salga y momentos más tarde, en lugar de doncellas y banquetes, la puerta vuelve a abrirse para dar paso a los verdaderos dioses que vienen a restaurar el orden de las cosas; transformando a los vagabundos en estatuas de piedra verde.

*Enter in single file through door in right of back, a procession of seven green men, even hands and faces are green; they wear greenstone sandals; they walk with knees extremely wide apart, as having sat cross-legged for centuries; their right arms and right forefingers point upward, right elbows resting on left hands; they stoop grotesquely. Halfway to the footlights they left wheel. They pass in front of the seven beggars, now in terrified attitudes, and six of them sit down in the attitude described, with their backs to the audience. The leader stands, still stooping... The leading Green Thing points his forefinger at the lantern—the flame turns green. When the six are seated the leader points one by one at each of the seven beggars, shooting out his forefinger at them. As he does this each beggar in his turn gathers himself back on to his throne and crosses his legs, his right arm goes stiffly upward with forefinger erect, and a staring look of horror comes into his eyes. In this attitude the beggars sit motionless while a green light falls upon their faces. The gods go out<sup>82</sup> (45).*

<sup>81</sup> AGMAR: No, no... No sé que sucede. Cuando estuve en Marma, hace sólo dos semanas, los ídolos de verde jade seguían sentados ahí.

<sup>82</sup> Entra por la puerta en fila una procesión de siete hombres verdes, que incluso tienen manos y caras verdes; usan verdes sandalias de piedra verde; caminan con rodillas extrema-

Los ciudadanos creen haber causado esta transformación por su falta de fe, pero sólo el público, privilegiado desde butacas, sabe lo que sucedió. Tan sólo ellos y los vagabundos pudieron presenciar la dramática<sup>83</sup> intervención de los dioses y el intercambio de realidades que vivió la escena de manera literal: la entrada de los dioses, el cambio de luces en la sala, el horror de los vagabundos, el momento ritual de los dioses y finalmente la transformación de los vagabundos en estatuas de piedra verde –todo esto sugerido en la acotación.

Los diálogos y las acciones en la obra de Dunsany dirigen la acción hacia la desgracia (Björkman 5), empezando por plantear el universo cotidiano de Marma y de los vagabundos, que será más tarde intervenido por estos dioses (seres sobrenaturales), fuerzas mayores a cualquier ingenio humano, que en esta ocasión respondieron al llamado de aquellos que, sin saberlo, cruzaron los umbrales de lo ignoto, cumpliendo una función social y artística (punto 4), ya que está tan prohibido tentar de ese modo a lo ignoto, como ver de frente a los dioses en sus formas originales.

En el caso de esta obra el consejo de utilizar las figuras del sueño

---

damente separadas, como si hubieran estado sentados con las piernas cruzadas por siglos; sus brazos y dedos índices derechos apuntan hacia arriba, los talones derechos descansan sobre las manos izquierdas; se agachan de manera extraña/grotesca. A la mitad de las velas del cuarto ellos giran a la izquierda. Pasan frente a los siete vagabundos, que en este momento se encuentran aterrados, y seis de ellos toman asiento en la actitud descrita, con las espaldas hacia la audiencia. El líder se levanta, sigue inclinado... El verde líder apunta su dedo a la linterna – la flama cambia su color a verde. Cuando los seis están sentados el líder apunta uno a uno a los siete vagabundos, disparando su dedo índice hacia ellos. Al tiempo que lo hace, cada vagabundo, en su respectivo turno, se dirige hacia su trono y cruza sus piernas, su brazo derecho se dirige rígidamente hacia arriba con el dedo índice erecto, y una intensa mirada de horror se muestra en sus ojos. En esta actitud, los vagabundos se sientan sin movimiento, mientras una verde luz inunda sus rostros. Los dioses salen.

<sup>83</sup> Es decir, presente en el escenario.

en contraste con la realidad no se usa al pie de la letra, ya que no hay imágenes de la mente que contrasten con la realidad objetiva de las fuerzas sobrenaturales, pero Dunsany utiliza el recurso del disfraz para realizar un contraste similar en la historia.

Como pudimos comprobar, conocer las características de géneros próximos al horror, como fue en este caso el fantástico, otorga herramientas para analizar ejemplos de obras de HS y crear las propias en el futuro.

Pasemos ahora a conocer las características principales de las criaturas presentes en los relatos de horror sobrenatural, para terminar de unir las piezas principales y poder tener una mirada más clara de este género que, según Lovecraft, se relaciona íntimamente con nuestras emociones primitivas gracias al evento que nos provoca horror.

### **Las criaturas del horror**

El horror sobrenatural se define como una percepción particular de acontecimientos extraños y sobrenaturales que buscan llevar al lector/espectador hasta el *art horror*. En dichas ficciones, lo sobrenatural es una condición necesaria para explorar el género. Sin embargo, como he mencionado, no todas las historias donde lo sobrenatural está presente buscan causar horror; razón que nos lleva a revisar más de cerca esta parte de la fórmula para no errar en futuras creaciones.

Hasta ahora ya se han expuesto tres puntos importantes de lo sobrenatural:

1. En el género del horror sobrenatural son los acontecimientos extraños y sobrenaturales los que quebrantan la realidad cotidiana planteada al principio, en aras de lograr el *art horror*.
2. Para provocar el *art horror* el evento sobrenatural debe ser entendido por el espectador/lector en sentido literal (no alegórico).
3. El evento sobrenatural debe ser entendido como extraordinario en un mundo ordinario, es decir, desconocido y peligroso para las reglas que rigen el mundo cotidiano de la ficción.

Además, partiendo del estudio de Tzvetan Todorov, se ha señalado que lo sobrenatural tiene una función artística y social, donde:

1. El evento sobrenatural produce un efecto particular sobre el lector que otros géneros no pueden, ni pretenden suscitar, como son el horror, terror y la curiosidad ante lo ignoto.
2. El evento extraño quebranta la realidad planteada al inicio y es la razón que mantiene activa la intriga sobre el relato.
3. El evento sobrenatural tiene una función tautológica; es decir, ayuda a crear las nuevas reglas del universo de la ficción, existiendo sólo con realidad objetiva. No es necesario que existan fantasmas y monstruos de naturaleza extraña en la vida de los lectores/espectadores para que funcionen en dentro de la ficción<sup>84</sup>.
4. El evento sobrenatural refleja lo prohibido, peligroso y angustiante, porque está constituido por transgresiones a las leyes (naturales, sociales, morales, etcétera).

---

<sup>84</sup> Por eso Todorov menciona que lo sobrenatural solo existe en el lenguaje.

Las pistas obtenidas hasta este punto para la creación y análisis de las criaturas del horror permiten que sea más sencillo entender las bases para lograr el fin preestablecido u objetivo estético que queremos alcanzar. Sin embargo, nunca está de más repasar algunos de los temas o criaturas recurrentes en este tipo relatos, para entender su evolución y poder, posteriormente, llegar a su análisis estructural como criaturas del género. Empezaré entonces por exponer algunos monstruos recurrentes en el horror para llegar al siguiente apartado, que he titulado “¿Cómo crear un monstruo?”, basándome en las estructuras propuestas por Noël Carroll.

### *Los motivos principales*

A lo largo de la historia, podemos encontrar un gran número de cuentos macabros y sobrenaturales; muchos de ellos reconocibles por títulos que resaltan el nombre de sus monstruos o criaturas, como es el caso de *The Gods of the Mountains*, *The Woman in Black*, *Dracula*, *Rosemary's Baby*, *Frankenstein*, *Carmilla*, *Le Horla*, *The Vampyre*, *La Morte amoureuse*, *Der Sandmann*, *Nosferatu*, *Carrie*, entre otras. Estos títulos quizá sobreviven por el impacto que sus criaturas han dejado en el imaginario colectivo desde su aparición, dejando ver parte de los monstruos recurrentes en las historias de horror sobrenatural.

Pero, ¿podríamos obtener una lista de todas las criaturas y motivos para elaborar obras de horror sobrenatural o estamos condenados a dar vueltas sobre nombres de monstruos que no necesariamente logren el horror?

Ante todo, para lograr el horror con nuestras criaturas, éstas deben

entenderse como aberraciones de la naturaleza que lleven a cuestionarnos sobre la posibilidad de creer en ellas o no, con el fin de sumergir a los lectores/espectadores en la angustia de conocer el origen de las amenazas, para tratar de erradicarlas en vez de ser acabados por ellas. Esto parece sencillo ya que, desde el principio de los tiempos, tanto los fenómenos incomprensibles y peligrosos que rodeaban a las tribus, como las extrañas criaturas de los sueños y rituales, fueron personificados a través de interpretaciones maravillosas que conservaron las características que originalmente provocaban sensaciones de miedo y horror (H. Lovecraft, 1927); evolucionando hasta plasmarse de manera infausta en las creaciones del horror sobrenatural, creando bestiarios que compilan los más siniestros monstruos y situaciones que causan temor a la raza humana.

Pero esto no es suficiente, pues hasta el más siniestro de los monstruos puede ser colocado fuera de la atmósfera de temor ante lo ignoto –una comedia musical, una farsa cómica, una parodia, una novela gráfica con tintes satíricos, etcétera– llevándonos fuera del género. ¿Cómo lograr entonces lo siniestro y espantable con nuestras criaturas?

Sobre el tema, Sigmund Freud explica que lo *siniestro*<sup>85</sup> se refiere a aquello que causa angustia o espanto por mostrarse tan desconocido como insólito. Por ello, la sensación de lo siniestro se presenta cuando un acontecimiento que debía permanecer oculto, secreto, negado o imposible; se manifiesta provocando una especie de incertidumbre sobre su existencia,

---

<sup>85</sup> Ver *Das Unheimlich*, o *Lo siniestro*, prólogo escrito en 1919 por Sigmund Freud para *El hombre de arena* (*Der Sandmann*) de E.T.A. Hoffmann.

sus alcances y las supersticiones que creíamos superadas. Lo siniestro es un espacio para que lo imposible se haga realidad, da cuerpo al símbolo y hace que los temores que solo existen en el pensamiento, las pesadillas y la palabra se muestren de frente como seres o fuerzas sobrenaturales que de manera objetiva pueden hacernos daño. El dilema que provoca un acontecimiento siniestro es si debemos creer o no creer en él; si debemos aceptarlo junto con la derrota de las leyes que rigen y dan orden al universo o no hacerlo, y dar la espalda a la amplitud de los mundos conocidos. Frente a lo siniestro podemos medir nuestras fuerzas y nuestra debilidad, conectarnos con los temores infantiles y primitivos que compartimos como raza humana o como individuos de un grupo social. Gracias a lo siniestro, podemos medir nuestros límites y alimentar nuestros miedos y supersticiones “superados”, que secretamente esperan una comprobación.

Para Freud, los temas de lo siniestro tocan lo que no debería de ser o salir de las sombras<sup>86</sup>. Estos podrían resumirse en:

- a) La duda de que un ser aparentemente animado sea en efecto viviente o de que un objeto sin vida esté en alguna forma animado (como cuando cobran vida las figuras de cera, las muñecas o cualquier objeto se vuelve un autómatas, tal es caso de los Dioses de Marma que dejan de ser inmóviles figuras de jade para presentarse en el pueblo, causando horror a quienes los ven con vida; o de los muebles y juguetes en el cuarto del hijo de La Dama de Negro, que empiezan a moverse “solos” antes de que Keaps salga de la casa).

---

<sup>86</sup> Algo reprimido que retorna, por ejemplo.

- b) El “doble”, “el otro yo” o *doppelgänger*<sup>87</sup>, que puede presentarse como el desdoblamiento de la personalidad, la copia de un cuerpo, el gemelo malvado, la pérdida del dominio del propio yo, entre otros (como es el caso de Dr. Jekyll y Mr. Hyde, su alter ego).
- c) La repetición involuntaria, tanto de acciones, sueños, acontecimientos, etcétera.
- d) El “mal de ojo” y el animismo, que representa el temor a la omnipotencia del pensamiento y la existencia de fuerzas mágicas y estímulos psíquicos que podrían hacernos daño sin poder detenerlos.
- e) Los temas relacionados con la muerte, los cadáveres, las aparición de los muertos, los espíritus y los espectros.
- f) El complejo de castración.
- g) Manifestación de fuerzas insospechadas en el prójimo (como las habilidades psíquicas de Carrie, o las intervenciones demoníacas en el cuerpo de alguien).
- h) Los miembros separados del cuerpo (una pata de mono; una cabeza cortada, una mano desprendida del brazo, pies), sea que se muevan solos o no. Sobre estos menciona que existe un relación con el complejo de castración.
- i) Las prácticas de magia.
- j) La inmediata realización de los deseos, de las ocultas fuerzas nefastas o del retorno de los muertos (por ejemplo en *The Monkey's Paw*

---

<sup>87</sup> Conocido normalmente como *Doppelgänger*; a partir del estudio de Otto Rank publicado entre 1914 y 1925.

o *Rosemary's Baby*, donde los deseos de los personajes tienen una inexplicable y rápida realización. En ambos casos, vienen acompañados de consecuencias terribles: la muerte de Herbert, en el primer ejemplo, y la muerte de Hutch, amigo de la familia, en el segundo).

- k) La soledad, el silencio y la oscuridad, elementos que se vinculan con angustias infantiles que según Freud, nunca se extinguen totalmente en la mayoría de los seres.

Los temas que menciona Freud se comunican con los complejos infantiles reprimidos, que pueden ser reanimados por una impresión exterior (un texto, obra, pintura, etcétera) o con convicciones primitivas que creíamos superadas y que en la obra de arte encuentran una nueva confirmación. Para ello, según menciona, el autor aparenta situarse en el terreno de la realidad común para permitir la identificación y poder salir de esta realidad poco a poco, hasta que sea demasiado tarde para no reaccionar frente a las vivencias de los personajes, como lo haríamos si estas fueran reales.

Continuando con los temas o motivos presentes en las obras de horror sobrenatural, agreguemos algunos que menciona Todorov, compilando lo descrito por distintos autores como Dorothy Scarborough, Penzoldt, Callois y Vax:

- a) Fantasmas y aparecidos (entre ellos, los espectros que buscan venganza o determinada acción para descansar)
- b) El diablo y sus aliados (entre ellos, el pacto con el demonio)
- c) La vida sobrenatural
- d) El vampiro

- e) El lobizón
- f) Brujas y brujería
- g) El ser invisible
- h) El espectro animal
- i) Las partes separadas del cuerpo humano
- j) Las perturbaciones de la personalidad
- k) Las alteraciones de la causalidad, del espacio y del tiempo
- l) La regresión
- m) La muerte personificada que aparece entre los vivos
- n) “La cosa” indefinida, pero presente (como en *Le Horla*)
- o) La estatua, muñeca, armadura o maniquí autómatas
- p) La maldición
- q) La interpenetración de los mundos oníricos
- r) Los lugares desaparecidos

Los temas mencionados por Freud y por los autores arriba mencionados pueden ser una guía para los creadores y estudiosos del horror sobrenatural. Sin embargo, Todorov menciona que crear listas de imágenes tan concretas nos aleja de encontrar eslabones del género, por lo que propone dos categorías que buscan contener los temas particulares en categorías abstractas:

- a) Los temas de *yo* o *de la mirada*: donde los acontecimientos terrestres están ligados a los de mundos invisibles. En estos temas las fronteras normales entre yo y el mundo desaparecen, experimentando con nuevos sistemas de percepción – conciencia del yo y el



universo que nos rodea. En estas ficciones existe un pandeterminismo o pan-significación, en la que todos los elementos del mundo significan y se comunican con los sujetos; donde los límites entre lo físico y lo mental, entre la materia y el espíritu, entre la cosa y la palabra, dejan de ser cerrados. Estas ficciones exploran el mundo de las ideas y de las realidades que creíamos insondables, llegando a ellas por rituales, alguna droga o el cruce de un umbral que pocos se atreven a cruzar. Los temas del “yo” exponen personajes que sobre todo observan nuevas realidades del mundo, que amplía la mirada y la concepción de los mundos y sus dimensiones.

En las ficciones del “yo”, los personajes exploran la ruptura del mundo cotidiano, sin que exista un intermediario para ello, además del que observa. Podemos relacionar los temas del “yo” con los trastornos psiquiátricos, como la locura, el consumo de drogas o de actividades que podrían llevar al sujeto a cruzar umbrales de percepción. Podríamos incluir algunos temas que mencionamos antes como las repeticiones involuntarias, las interpenetraciones de los mundos oníricos o las alteraciones del tiempo, el espacio y las causalidades.

- b) Los temas del *tú* o *del discurso*: donde los deseos y pasiones se encarnan de manera física, donde las tentaciones sexuales y prohibiciones de la tribu pueden tomar forma para experimentarlas. En ellas, criaturas como el diablo, los vampiros, los hombres lobo y otros representan deseos sexuales como la necrofilia, el incesto y

demás deseos del l bido que se consideran prohibidos. Los temas de “t ” relacionan a los sujetos con sus deseos y su inconsciente. En estas ficciones el lenguaje es la herramienta de discurso, pues permite crear a las criaturas que se relacionar n con los personajes, mostrando al mundo las perversiones que siempre han existido y que negamos a conciencia. Las criaturas sobrenaturales del “t ” son intermediarios del mundo “normal” con los tab s, prohibiciones y deseos reprimidos.

Tomando en cuenta las categor as propuestas por Todorov, gran parte de los bestiarios podr an entenderse seg n su funci n: enfrentarse a algo o cruzar umbrales de percepci n. Adem s, permite ampliar la lista de criaturas y fuerzas sobrenaturales seg n las prohibiciones y miedos de todas las  pocas y autores. Conviene ahora penetrar en las caracter sticas generales de las criaturas del horror para tener m s claro c mo crear a nuestros monstruos.

### ** C mo crear un monstruo?**

El g nero del horror sobrenatural se distingue en gran parte gracias a sus criaturas y fuerzas monstruosas que se presentan como perturbaciones del orden natural de las cosas; como seres de naturaleza anormal (*abnormal creatures*) e impura que invaden y quebrantan la realidad cotidiana de manera extraordinaria y siniestra, creando una sensaci n de peligro y estragos tales que no permitan a la historia, ni a sus personajes, volver a su

estado inicial.

Para Noël Carroll, las criaturas del horror<sup>88</sup> se presentan como extraordinarias en mundos ordinarios y los personajes las entienden como peligrosas, impuras, repulsivas y fuera del orden natural de las cosas, por lo que además de temerles, tratarán de evitarlas para salvaguardar su vida. También explica que para llegar al *art horror* las criaturas deben ser impuras y amenazantes, de lo contrario sólo lograremos causar disgusto o miedo (28), respectivamente. Además comenta que a partir de la reacción de los personajes, el público puede entender lo que estas criaturas producen, reaccionando ante ellas como un reflejo o extensión de la emoción de los personajes.

Agrega<sup>89</sup> que las criaturas del horror están relacionadas con la impureza y la violación de los esquemas culturales de categorización, por lo que conviene plantear primero los parámetros de lo aceptado, para poder a crear a los monstruos del relato. Para Noël Carroll, las criaturas del horror se relacionan con una violación de los esquemas de realidad planteados por la ciencia contemporánea, de modo, que al cruzar las fronteras de lo aceptado por ella, podemos crear seres y fuerzas que representen figuras opuestas a lo aceptado y recibirlas como aborrecibles.

Explica que para volver impuro a un objeto o ser, es necesario franquear categorías de manera intersticial, contradictoria, incompleta y/o sin forma; creando por ejemplo:

---

<sup>88</sup> U objetos primarios del horror, como también los llama.

<sup>89</sup> Basado en el estudio de Mary Douglas, titulado *Purity and Danger* (1966).



- a) *Seres intersticiales o de combinación de esquemas*: algo que esté vivo/no vivo (fantasmas, vampiros, momias, zombies), que sea yo/sin ser yo (el doble, la posesión demoníaca), humano/animal (hombres lobo, la Mosca<sup>90</sup>), animado/inanimado (casas embrujadas, amuletos, muñecas vivientes) entre otros.
- b) *Seres que franquean los esquemas de manera contradictoria o magnificada*: animales con dimensiones y hambres inmensas o personas con capacidades extraordinarias y peligrosas –como Carrie.
- c) *Seres que reflejan categorías incompletas*: fantasmas (sin cuerpo), muertos vivientes (que pueden caminar sin alguna parte del cuerpo –piel, ojos, una extremidad– ; que están en estado de putrefacción y que pueden moverse sin plena conciencia de ello), o partes del cuerpo (*La main* y *Le main d’ecorché*<sup>91</sup>, de Maupassant; *The Narrative of a Ghost of a Hand*<sup>92</sup>, de Sheridan Le Fanu; *The Call of the Hand*<sup>93</sup>, de Louis Golding, entre otras).
- d) *Seres o cosas sin forma*: como la criatura en *The Thing*<sup>94</sup>, la niebla amenazadora en *The Fog*<sup>95</sup> o la presencia de muerte causado por un virus o una maldición.

---

<sup>90</sup> La Mosca es un personaje surgido originalmente del relato corto de George Langelaan, publicado dentro de una revista Playboy de 1957, titulado de *The Fly*. Este relato inspiró dos versiones de cinematográficas (1958 y 1986), con sus respectivas secuelas, además de una ópera de Howard Leslie Shore (2008). Actualmente el relato de Langelaan puede encontrarse en *Out of time (Fuera de tiempo)*, una compilación de historias cortas del autor, publicada en 1964.

<sup>91</sup> *La mano* (1885) y *La mano disecada* (1875).

<sup>92</sup> *Narración de una mano fantasma* (1870).

<sup>93</sup> *El llamado de la mano* (1944).

<sup>94</sup> *La cosa*, película dirigida por John Carpenter (1982), basada en la novela de John W. Campbell titulada *Who goes there?* (¿Quién anda ahí?) de 1938.

<sup>95</sup> *La niebla*, película dirigida y co-escrita por John Carpenter (1980).



Fig. IV Compilación de los Objetos del Horror Sobrenatural, a partir de “The Nature of Horror”, en el texto de Noël Carroll.

Basándonos en esta violación y mixtificación de categorías culturales, suena lógico que las criaturas del horror sean concebidas como anormales, siniestras, prohibidas, desconocidas e imposibles, haciéndonos intuir el peligro de su contacto y las consecuencias de los poderes extraordinarios que suelen acompañarlos y contra los que un simple mortal no puede combatir. Para Noël Carroll, esta violación de esquemas permite que las criaturas del horror puedan entenderse como peligrosas y anormales, en el plano físico y cognitivo, siendo los objetos responsables o primarios del horror.

De este modo, los objetos primarios del HS pueden provenir de cualquier parte (sitios secretos, marginales, escondidos, abandonados; cementerios; lugares inexplorados o prohibidos, mundos y dimensiones desconocidas); nos horrorizan por materializar lo prohibido, desconocido e inexplicable, mezclando y franqueando categorías culturales; motivando ideas que nos llevan a pensar que fuerzas ignotas y terribles gobiernan el universo (43). Para lograr este cometido y llegar al *art horror*, conviene que nuestros monstruos sean: peligrosos, letales, física y psicológicamente amenazantes, que destruyan órdenes o categorías (naturales, sociales, morales, de identidad), que traigan de vuelta miedos infantiles, sexuales, tabús, crisis<sup>96</sup> y/o que causen repulsión<sup>97</sup>.

Después de explicar esto, Noël Carroll propone cuatro vías principales para crear monstruos: por fusión, por fisión, magnificación o por metonimia:

---

<sup>96</sup> O grandes dolores sociales, filosóficos, etcétera.

<sup>97</sup> Resumiendo un poco de lo tratado por Noël Carroll en su primer capítulo (pág 42 – 43).



- a) *Fusión*: se refiere a la condensación de categorías o existencias en una sola figura. Noël Carroll define a la fusión<sup>98</sup> como el proceso de condensar o superponer figuras/categorías a manera de que dos o más entidades convivan en una sola figura compuesta. Podemos poner de ejemplo a los fantasmas, vampiros, momias (vivos/no vivos); o las creaciones científicas con vida extraña como Frankenstein (vivo de los no vivos, creado de varios cuerpos) o la Mosca (mosca/humano).
- b) *Fisión*: se refiere a la convivencia superpuesta de dos figuras que conviven en distintos niveles. A diferencia de la fusión donde un cuerpo de manera homogénea es la criatura, en la fisión los elementos contradictorios o pertenecientes a distintas categorías conviven en existencia dual pero en diferentes entidades, por ejemplo: los *doppelgangers*, los alter egos, las posesiones o los hombres lobo. Todas estas “criaturas” se manifiestan en distintos momentos o identidades para actuar, aunque convivan en un mismo cuerpo. Los hombres lobo, por ejemplo, transgreden el orden natural de las cosas quebrantando la distinción entre animal y humano, ocupando ambas categorías el mismo cuerpo, pero presentándose en distintos momentos. En el caso de los alter egos, podemos encontrar el uso de dobles (a través de clonación, sombras, de espejos, de cuadros –como en Dorian Grey) o la distinción de la personalidad, como en *Dr. Jeekyll and Mr. Hyde*.

---

<sup>98</sup> A partir de Sigmund Freud y la manera en que explica a las figuras del sueño.

- c) *Magnificación*: se refiere al uso magnificado de características o seres que ya significan repulsión y rechazo en la cultura popular. Esta manera de crear monstruos fue muy utilizada de los años cincuenta a los ochenta en el cine (49), enfrentando a los personajes con grandes y hambrientas arañas, reptiles, hormigas y tiburones, enriqueciendo las características que podrían provocarnos fobia; sin ser ésta la única forma de crear monstruos de este tipo.
- d) *Metonimia*: la palabra metonimia se refiere a la designación de una cosa por otra; donde el signo se hace presente por el nombre de la cosa significada, valiéndose de la relación existente entre ellas. En el caso de la metonimia del horror sobrenatural, la criatura está relacionada con algún valor (tabú, fobia, represión, crisis o trauma, etcétera). Noël Carroll ejemplifica esta categoría con *Nosferatu*, donde el vampiro se relaciona con la suciedad y las cosas rastro-<sup>99</sup> (52). Con este tipo de estrategia, lo que buscamos es enfatizar las características negativas (impuras, grotescas) de la criatura que estamos creando, asociando éstas con algo en nuestro monstruo: su manera de comunicarse, sus deseos, alguna característica física, parte de su cuerpo, etcétera.

Noël Carroll enfatiza que los monstruos del horror buscan ser un contraste entre razón y emoción, llevándonos a sentir curiosidad y horror por estas criaturas de modo que *a)* quebranten la realidad del relato, *b)* ayuden

---

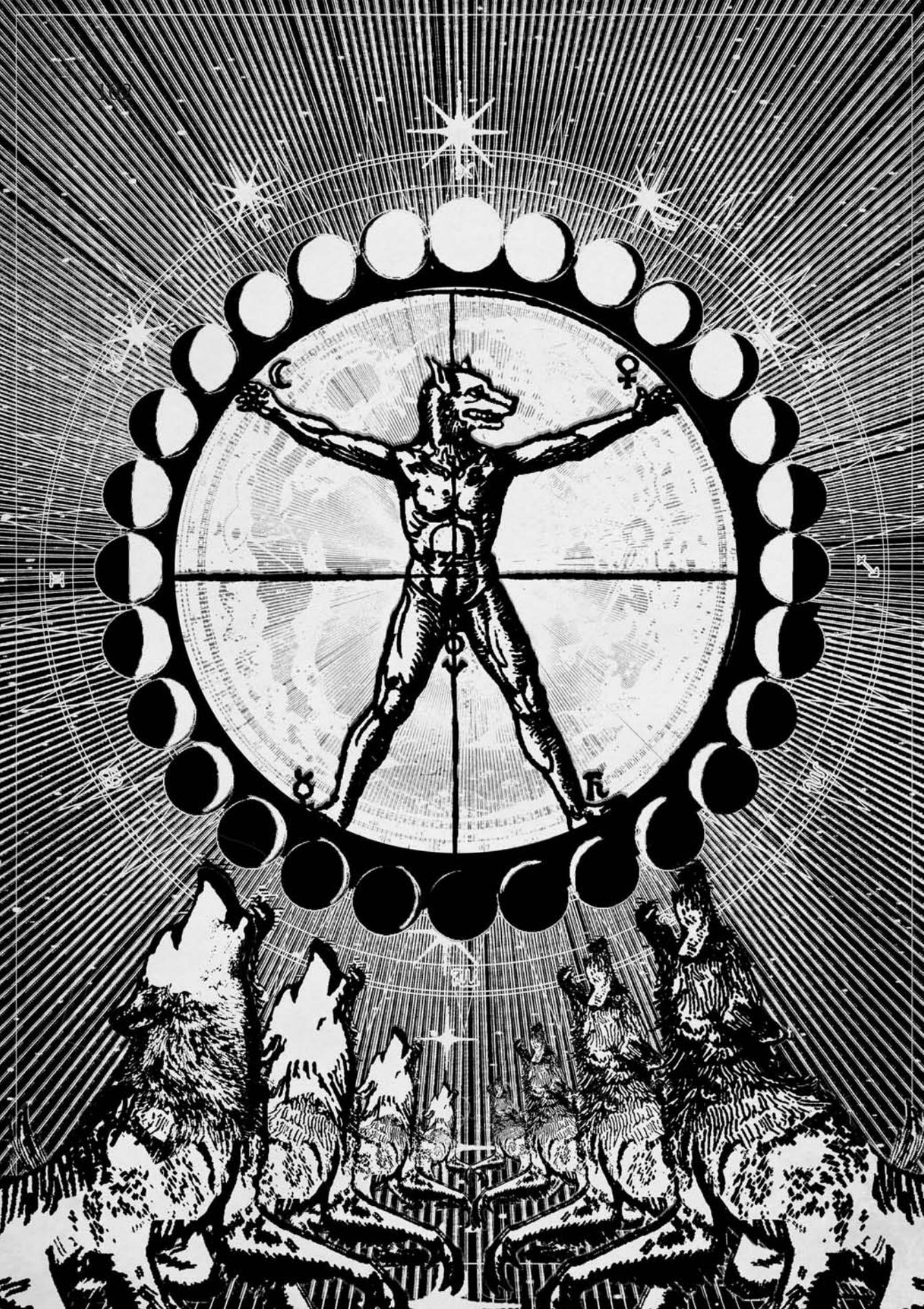
<sup>99</sup> “Think of Murnau’s *Nosferatu* and the remake by Werner Herzog, where the vampire is linked to unclean, crawling things.”

a crear la atmósfera adecuada para llegar al *art horror* y c) motiven a permanecer atento hasta el final del relato, para descubrir la manera en que podemos vencerlas y/o enfrentarlas.

Lo más importante es que la naturaleza del monstruo viole lo que debería ser natural para buscar la manera de derrotarlo, o al menos, de sobrevivir ante sus poderes. Por ello, sugiere que la realidad cotidiana del público y los personajes debe ser distinta a aquella donde lo sobrenatural sea permitido de por sí para que exista un contraste adecuado.

Y aunque siempre podemos volver la mirada a los bestiarios y miedos del imaginario de todos los tiempos para elegir a nuestras criaturas, debemos prestar atención en no caer en el terreno de la fantasía, sino explorar el mundo de las pesadillas y los temores de lo insondable, para estar cada vez más cerca de lograr el *art horror*, examinando los terrenos del horror sobrenatural.





## ESTRATEGIAS PARA EL TEATRO DE HORROR SOBRENATURAL

*There is no doubt that a theatre can be a very special place.  
It is like a magnifying glass, and also like a reducing lens.<sup>100</sup>*

Peter Brook

El teatro es el espacio propicio para que las dichas y desgracias humanas se presenten sobre el escenario en forma de acción, permitiendo a los espectadores observar desde un lugar seguro la vida de los otros para disfrutar sin reparos de la exhibición del miedo, la violencia y las amenazas que acosan a los personajes. Según Eric Bentley, en *The Life of the Drama*<sup>101</sup>, el teatro es el arte de las situaciones extremas y cuanto más violentos son los acontecimientos en escena, más disfrutable puede ser la experiencia del espectador. Menciona que los seres humanos buscamos presenciar eventos violentos porque en el fondo somos violentos y nos complace ver que otros la pasan aún peor. Dice que tenemos propensión a sentir que a nuestras vidas les falta violencia y que en el intento de cubrir nuestras carencias, preferimos ser transportados por el dolor de los otros para encontrarnos en

---

<sup>100</sup> No cabe duda de que el teatro puede ser un lugar muy especial. Es como un cristal de aumento y también como una lente reductora.

<sup>101</sup> *La vida del drama.*

la semejanza y transformar, de ese modo, las penas en deleites (18 - 21). Quizá por ello gran parte de las obras de teatro muestran personajes en situaciones dolorosas o extremas que cambiarán sus vidas para siempre.

Podemos ver al teatro como un arte de situaciones límite que enfrenta a los espectadores a la vida de los otros, aislándolos del mundo exterior hasta que termina la función pues, a diferencia de una novela donde puede cerrarse el libro para continuar después o del cine donde podemos salir de la sala sin miedo a interrumpir la acción en pantalla, en el teatro el espectador difícilmente dejará la butaca hasta que termine la obra, presenciando de principio a fin los terrores que arremeten a personas de carne y hueso (los actores), que viven sus travesías muy cerca del público, sobre el escenario.

Tomando esto en cuenta, pensemos ahora en el teatro de horror sobrenatural como un género que utiliza situaciones violentas para saciar las expectativas de sus audiencias. Este tipo de teatro presenta en el escenario seres y fuerzas sobrenaturales que irrumpen la vida y realidad cotidiana de los personajes, amenazando su vida, buscando ante todo conducir a los espectadores al *art horror*, es decir, a sentir miedo a causa de los fenómenos extraños que enfrentan los personajes y que son considerados peligrosos y fuera del orden natural de su mundo.

Lo anterior es indispensable ya que los espectadores que asisten a una función de horror buscan y están dispuestos a someterse a los niveles de adrenalina y estrés por encima de la media que implica el *art horror*, ya sea para liberarse por momentos de su realidad cotidiana, para seguir

entrenándose como especie ante situaciones de riesgo o para entretener sus pensamientos con la posibilidad de la existencia de lo sobrenatural, que usualmente es negado en el marco de lo cotidiano. En este sentido, las obras de horror sobrenatural pueden entenderse como actividades vicarias que elige el público para que alguien más enfrente los peligros de lo ignoto, de modo que, desde butacas tiene la posibilidad de empatizar y llegar al *art horror*, sin enfrentarse de manera directa a las amenazas que representan los monstruos de mundos insondables.

Para que esto suceda, conviene que el creador de obras de horror conozca los eslabones principales para llegar al *art horror*, a decir:

1. Plantear una situación y un mundo cotidianos que sean quebrantados por la presencia de lo sobrenatural, donde
2. La presencia de lo sobrenatural –sea una criatura, realidad, objeto o situación extraña– pueda considerarse peligrosa y anormal para el mundo de los personajes.

Si la realidad cotidiana y el evento/ser sobrenatural se plantean adecuadamente, el espectador tendrá la oportunidad de alcanzar el *art horror* a través del desplazamiento vicario que conlleva el horror. Para ello conviene considerar las características y estrategias que se han localizado, a lo largo de esta investigación, sobre el relato y las criaturas del horror sobrenatural:

*Estrategias para el relato de HS*

- I. El propósito de una obra de horror sobrenatural es asustar<sup>102</sup>: es lo que busca el público y lo que debemos lograr como creadores; de no hacerlo, es nada. De no lograr el horror, habremos experimentado quizá con otro tipo de emociones y géneros aledaños. Pero si no damos a nuestra audiencia las pautas suficientes para vivir el *art horror*, defraudaremos el horizonte de expectativas de nuestro público y habremos fracasado.
- II. Partiendo de H.P. Lovecraft y Stephen Mallatrat, en las ficciones de horror sobrenatural la atmósfera de inexplicable temor ante lo ignoto es lo más importante, pues produce miedo por el contacto con los mundos insondables, no por meros espantos de impresión física o por el uso de cadenas, maquillaje y sangre.
- III. Para lograr la atmósfera adecuada de nuestro texto, debe tomarse en cuenta el relato elemental que, como explica T. Todorov, describe una situación inicial de equilibrio o desequilibrio que será trastocada por el evento sobrenatural de modo definitivo. Es decir, aunque se restablezca el equilibrio en la ficción, nunca debe ser el mismo que al comienzo; pues al conocer la existencia de lo sobrenatural y haber combatido las terribles consecuencias de sus acciones, los personajes sufren una transformación en su manera de percibir el mundo y su proceder en éste, que puede traducirse, por ejemplo, en la destrucción del monstruo o la derrota de los personajes.

---

<sup>102</sup> A partir de Stephen Mallatrat.

- IV. Según explica Todorov, la identificación de los personajes con el lector/espectador no es indispensable para el género, pero es una herramienta muy eficaz para lograr que los espectadores consideren las consecuencias de la existencia de lo sobrenatural de manera acertada. Para ello, pueden utilizarse distintas herramientas, entre ellas: que la realidad cotidiana de los personajes se asemeje a la del público; que la historia sea narrada en primera persona o el uso de personajes entrañables cuya seguridad sea amenazada por lo sobrenatural, facilitando la identificación y la empatía del espectador.
- VI. Los géneros aledaños al horror sobrenatural pueden ser una guía y fuente de enriquecimiento para nuestro relato. Gracias a ellos podemos obtener herramientas, ejemplos y características que nos permitan, partiendo de las similitudes y diferencias de dichos géneros, crear y encontrar caminos adecuados para llevar al espectador a los objetivos estéticos que estamos buscando.

### *Estrategias para las criaturas o eventos sobrenaturales del HS*

- I. Para que el elemento sobrenatural logre el *art horror*, debe plantearse una realidad cotidiana que no admita la existencia de la “criatura” como algo normal. Es decir, lo sobrenatural en los relatos de horror, según Noël Carroll, se presenta como algo extraordinario y anormal en un mundo ordinario<sup>103</sup>.

---

<sup>103</sup> Ver ejemplo de *The Woman in Black* sugerido en el Capítulo II.

- II. Lo sobrenatural en el relato de horror debe entenderse<sup>104</sup> en sentido literal, no alegórico. Para ello debemos dar pistas de su existencia, de modo que el público otorgue peligrosa realidad objetiva a la criatura o evento sobrenatural. En el caso del teatro, conviene pensar que la criatura y/o sus consecuencias y acciones serán visibles de forma física sobre el escenario.
- III. Lo sobrenatural en el horror se relaciona con lo imposible, lo impuro y la violación de esquemas culturales de categorización, constituyendo una ruptura del sistema de reglas preestablecidas (morales, naturales, sociales) de la ficción y de nuestro propio mundo, lo que permite entenderlo como peligroso, angustiante y rechazado. Por ello, para determinar cuál será la criatura de un nuevo relato de horror, conviene pensar qué leyes deseamos transgredir. De esta manera nos acercaremos a través del tabú, prohibición o miedo a la criatura que le dará nombre y forma en aras de lograr el *art horror*.
- IV. Para elegir a la criatura o evento sobrenatural del relato de horror, el creador puede acercarse a distintos bestiarios, revisar los monstruos y temas usualmente utilizados en historias de horror<sup>105</sup> o crear nuevas criaturas. En cualquier caso, debe procurar que se presente como algo no posible o aceptado por las reglas del mundo cotidiano de la ficción –que en el caso de ser

---

<sup>104</sup> Partiendo de Todorov.

<sup>105</sup> Revisar algunos ejemplos en “Las criaturas del horror”, del Capítulo III.

la realidad cotidiana del espectador, podría resumirse en “algo cuya existencia no pueda ser aceptada por la ciencia contemporánea”<sup>106</sup>, como explica Noël Carroll.

- V. Al responder a la violación de esquemas culturales de categorización y de leyes preestablecidas por el mundo de la ficción, lo sobrenatural en el horror puede reconocerse por:
  - a. Ser intersticial o combinar esquemas.
  - b. Franquear esquemas de manera contradictoria o magnificada.
  - c. Reflejar categorías incompletas.
  - d. Materializar aquello que no tiene forma.
  
- VI. Para elegir a la criatura o evento sobrenatural del relato de horror, conviene recurrir a categorías abstractas que permitan entender y plantear las características de lo sobrenatural de manera más concreta en nuestro relato. Algunas de las mencionadas en esta investigación son:
  - a. *Criaturas o temas yo o de la mirada*<sup>107</sup>: aquellos que refieren a maneras de percibir el mundo de manera distinta a lo común, enfrentando a los personajes a nuevas concepciones de umbrales de percepción, dimensiones y mundos. Como ejemplos podemos citar *Ubik*<sup>108</sup>, en el ámbito de la ciencia ficción, donde la realidad va cambiando conforme avanza

---

<sup>106</sup> “[...] “monster” refers to any being not believed to exist now according to contemporary science”. (p. 27)

<sup>107</sup> A partir de Todorov.

<sup>108</sup> Novela de Philip K. Dick (1969).

la trama, llevando al personaje principal a enfrentarse con distintas épocas, mientras trata de resolver el misterio del Ubik. Más cercano al género del horror sobrenatural se encuentra *In the Mouth of Madness*<sup>109</sup>, donde un investigador se ve afectado por una nueva percepción del mundo, sin poder resolver si es ficticia o no, cayendo finalmente en un brote psicótico.

- b. *Criaturas o temas del tú o del discurso*<sup>110</sup>: donde los deseos, pasiones y prohibiciones se encarnan de manera física, enfrentando a los personajes con seres de consecuencias atroces, como vampiros, demonios, hombres lobo, etcétera.
- c. *Criaturas o temas de fusión de categorías*<sup>111</sup>: donde se condensan dos o más categorías o existencias en una sola figura compuesta, como en el caso de los vampiros y fantasmas (vivos/no vivos).
- d. *Criaturas o temas de fisión de categorías*<sup>112</sup>: donde conviven de manera superpuesta dos o más figuras y existencias, en distintos niveles, como los hombres lobo (dos figuras, un solo cuerpo, pero presentes en distintos momentos), los *dopplegängers* (en un solo cuerpo o separados) o los alter egos (ej. posesiones demoniacas).

---

<sup>109</sup> *En la boca de la locura*, película dirigida por John Carpenter (1994).

<sup>110</sup> A partir de Todorov.

<sup>111</sup> A partir de Noël Carroll.

<sup>112</sup> *Íbid.*

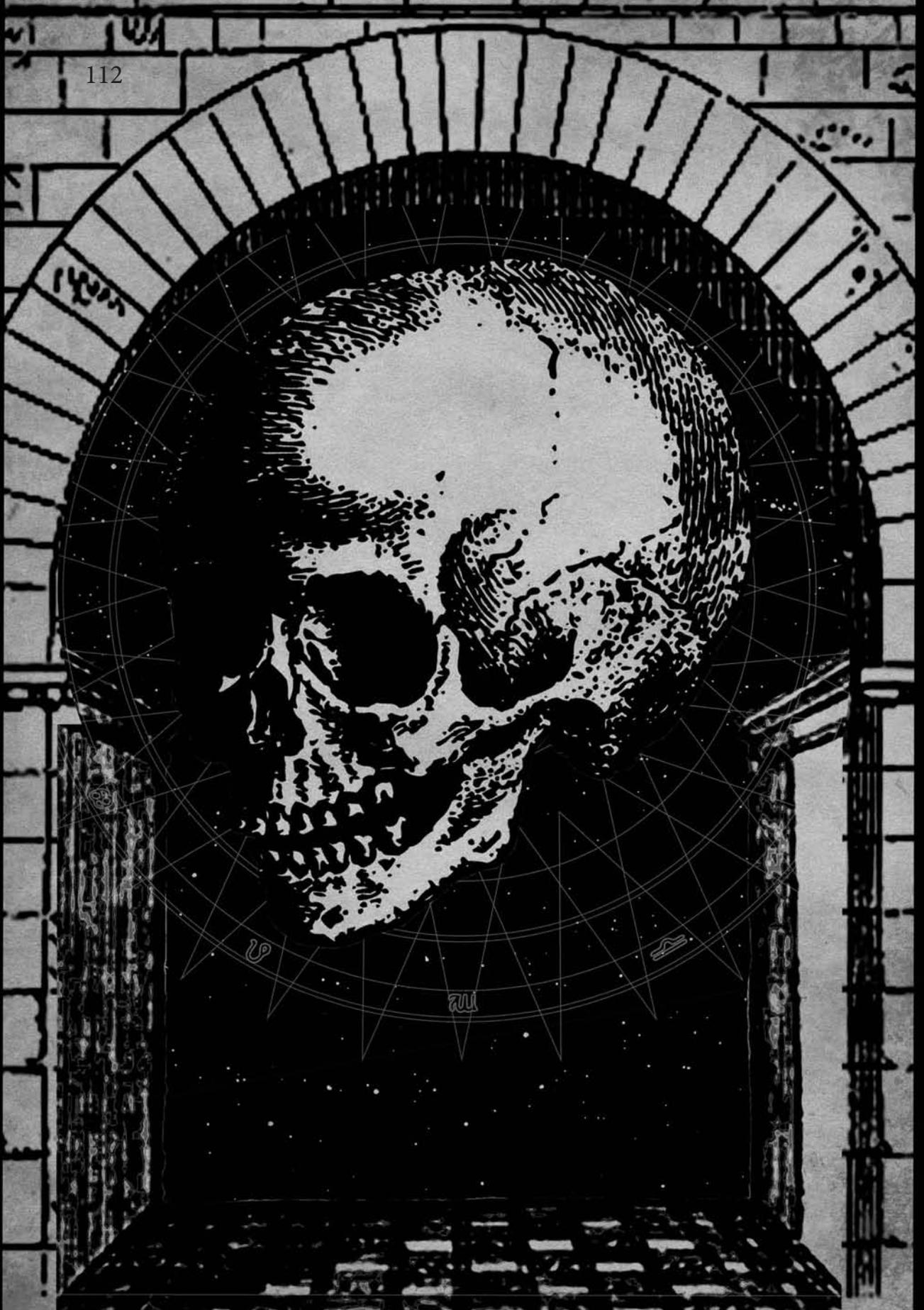
- e. *Criaturas o temas de magnificación*: aquellos que magnifican lo que ya es rechazado en la cultura popular, enriqueciéndose de diferentes fobias. Los ejemplos van desde películas como *Jaws*<sup>113</sup>, donde se magnifica el poder y crueldad de los tiburones; cuentos como “El almohadón de plumas”<sup>114</sup>, donde Horacio Quiroga se sirve del apetito insaciable de los bichos; o en historias donde el monstruo refleja desagradables y violentos atributos de manera exagerada, como en *The Fly*, donde al mezclarse el ADN del personaje con el de una mosca, las características de estos insectos se presentan en un cuerpo humano de forma aumentada.
- f. *Criaturas o temas de metonimia*: aquellos seres que se relacionan con valores negativos o prohibidos, enfatizando las características negativas del símbolo al materializarlas en el ser sobrenatural. La criatura de *Alien*<sup>115</sup>, por ejemplo, implica formas fálicas que se presentan de manera oscura, viscosa y dentada, generando angustia y asco entre más se acerca a la piel de los personajes, vinculando además la manera en que la criatura profana introduce violentamente su larva en el cuerpo de otro.

---

<sup>113</sup> *Tiburón*, película dirigida por Steven Spielberg (1975).

<sup>114</sup> Cuento publicado en el libro *Cuentos de amor, locura y muerte* (1917).

<sup>115</sup> Película dirigida por Ridley Scott (1979).



## CONCLUSIONES

El objetivo de esta investigación ha sido reconocer al horror sobrenatural como un género presente en el universo teatral con el que podemos crear dramas que acerquen al espectador a mundos insondables y a temores profundos y callados que habitan en su ser. Para ello, la búsqueda se ha centrado en las principales características del género y en la obtención de estrategias para la creación de obras dramáticas que llenen de horror a los espectadores gracias a las criaturas sobrenaturales que invocan sus relatos.

Las estrategias obtenidas en este trabajo han sido divididas y expuestas en resumen en el apartado anterior, como: “Estrategias para el relato de horror” y “Estrategias para sus criaturas sobrenaturales”. Dichas estrategias son sólo la base para el trabajo creativo de quien busca el horror sobrenatural. Aunado a éstas, los creadores pueden servirse de cuantas herramientas extras enriquezcan sus historias. Habrá quienes decidan utilizar a su favor las características de los géneros aledaños, como podría ser el fantástico, lo extraño, el horror extraño, el terror o incluso lo maravilloso. Otros quizá se inclinen por seguir la guía de los maestros del género revisando los consejos de escritores como H.P. Lovecraft en *Notes on Writing Weird Fiction*<sup>116</sup>, o a través del análisis de obras y estilos de autores del género como Stephen King<sup>117</sup>, Edgar Allan Poe, Lord Dunsany, Mallatrat, entre otros.

---

<sup>116</sup> *Notas para escribir ficciones extrañas* (1933).

<sup>117</sup> Revisar *Write Like the Masters: Emulating the Best of Hemingway, Faulkner, Salinger, and Others* (2009), de William Cane, por ejemplo.

De igual modo, los creadores pueden hacer uso de la superstición, del terror, el humor, la curiosidad y el escepticismo, para lograr que el público se vea inmerso en la ficción y permanezca atento hasta el final del relato, llevándolo a aceptar la realidad objetiva de los eventos sobrenaturales, de manera cada vez más poderosa, hasta que sea demasiado tarde para escapar.

Sean cuales quieran las herramientas del autor, en el caso del teatro, los creadores deben tomar en cuenta que los elementos del horror sobrenatural tendrán presencia en la escena, para cubrir las principales características del género, las cuales se han compilado en esta investigación a partir del trabajo de Noël Carroll, Lovecraft y Todorov principalmente, para facilitar al espectador disfrutar del *art horror*.

Para guiar nuestras creaciones, los amantes del horror sobrenatural seguiremos buscando ejemplos de obras que se comuniquen con el género a fin de aprender de ellos. Sugiero estar atentos al acercarse a distintos textos de teoría teatral, pues donde menos esperamos se asoman a veces las pistas para conocer nuevos títulos y, con ellos, otras estrategias para incorporar a los proyectos creativos de horror sobrenatural, como es el caso de Svegali o Dracula<sup>118</sup>, personajes de obras teatrales de horror que menciona Eric Bentley en *The Life of the Drama*; o de la mención que hace José Luis García Barrientos, de *The Woman in Black*, en su texto *Cómo comentar una obra de teatro*. Asimismo, uno puede toparse con títulos o autores que

---

<sup>118</sup> “En el teatro, personajes como Svegali o aún Drácula no constituyen una extravagancia sino que son prototipos... La presencia física sobre el escenario, en estos casos, da lugar a una diferencia fundamental... dejan escapar exclamaciones de terror o se desvanecen.” (p. 169)

pueden ampliar el panorama del horror sobrenatural para la escena teatral en textos de teoría del horror y de géneros aledaños, como fue mi caso con *Gods of the Mountains*, de Lord Dunsany, o de algunas adaptaciones de *The Vampyre*, de Polidory, escritas para la escena, como la versión de Alexandre Dumas.

Siguiendo con el tema de la creación, no tengamos miedo de experimentar con un género que permite materializar en la escena lo prohibido, lo imposible y lo negado. Demos oportunidad a los espectadores de presenciar lo invisible hecho visible, de aceptar que no nos conocemos muy bien a nosotros mismos, ni lo suficiente al mundo; demos la oportunidad de identificarse con *alguien* perteneciente al mundo ficticio con el cual experimentar de manera vicaria la cercanía de los mundos insondables. Atendamos a la necesidad que buscan cubrir las audiencias del horror, dando nuevas historias que les permitan convivir con el fenómeno de la empatía y sus consecuencias curativas o dañinas, a través del horror sobrenatural, permitiendo la “purgación” psíquica que el género puede ofrecer.

Dice Bentley que algo se ha avanzado cuando una persona acostumbrada a ver el mundo monocromático y minúsculo llega a percibir de pronto lo abigarrado y lo colosal, porque su mundo ha despertado nuevamente (Bentley, 1982: 202). Pensemos entonces al horror como un campo fértil para comunicarnos con el público, usando a nuestro favor los discursos de Antonin Artaud y Peter Brooke, quienes sugieren que el teatro es un espacio propicio para enfrentar lo que habitualmente se silencia (la violencia, lo prohibido y lo invisible) y donde podemos ampliar, con nuestras obras, los horizontes de lo real y cambiar incluso la noción de lo se piensa sustancial.

Sumerjamos al espectador en la ficción y llevemósló a la desintoxicación de su mundo cotidiano, a la liberación del inconsciente reprimido a través de una rebelión virtual que, parafraseando a Artaud, pueda conducirlo a percibir un mundo abigarrado, amenazante y colosal, que encante sus sentidos con el fin de crear lazos entre lo extraordinario y las realidades peligrosas. Entonces, puede que encontremos un camino, con este tipo de teatro, para cambiar las nociones de lo que parece inamovible, al abrir la mente y los sentidos a nuevas posibilidades de existencia; ampliando los horizontes de lo real al experimentar “la magia de una manera tan directa” (Peter Brooke 129); que lo ilógico, imposible o simplemente inexplicable lleve –al terminar la función– a nuevas reflexiones de los panoramas de la realidad que aceptamos de manera axiomática, liberándonos de la seguridad del mundo que normalmente conocemos.

Dejemos al espectador fuera de su realidad apacible. Dejémoslo ante una realidad amenazadora y violenta que “perturbe sus sentidos”. Seamos quien libere sus temores reprimidos al enfrentarlo con las supersticiones que creía superadas, pero que siguen esperando confirmación en lo más recóndito del inconsciente<sup>119</sup>. Aprovechemos la oportunidad que da el horror sobrenatural de moverse a través distintos géneros y estilos para crearse a sí mismo, para ir más allá de los terrenos humanos y las expectativas del mundo cotidiano. Crucemos las fronteras de lo real y lo controlable. Permitamos que los espectadores rebasen los límites de lo bien visto, lo rígido y lo formal gracias a las criaturas del horror y al enfrentamiento que los personajes pueden tener con ellas. ❖

---

<sup>119</sup> Como menciona Freud en *Das Unheimliche*.



FIN



S	A	T	O	R
A	R	E	P	O
T	E	N	E	T
O	P	E	R	A
R	O	T	A	S

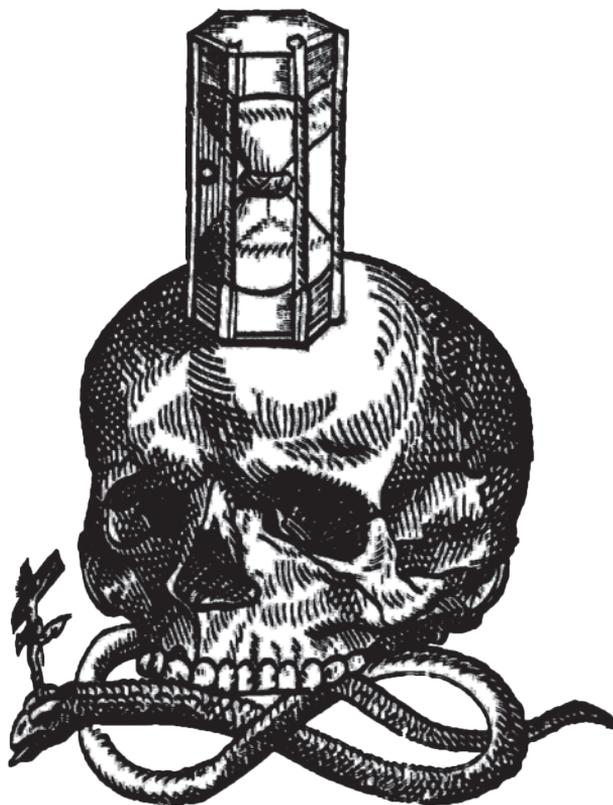


33  
A series of alchemical symbols and characters, including a caduceus, a staff with a crossbar, and various geometric and organic shapes, arranged horizontally.



# EL HORROR SOBRENATURAL EN EL TIEMPO

(ANEXO)

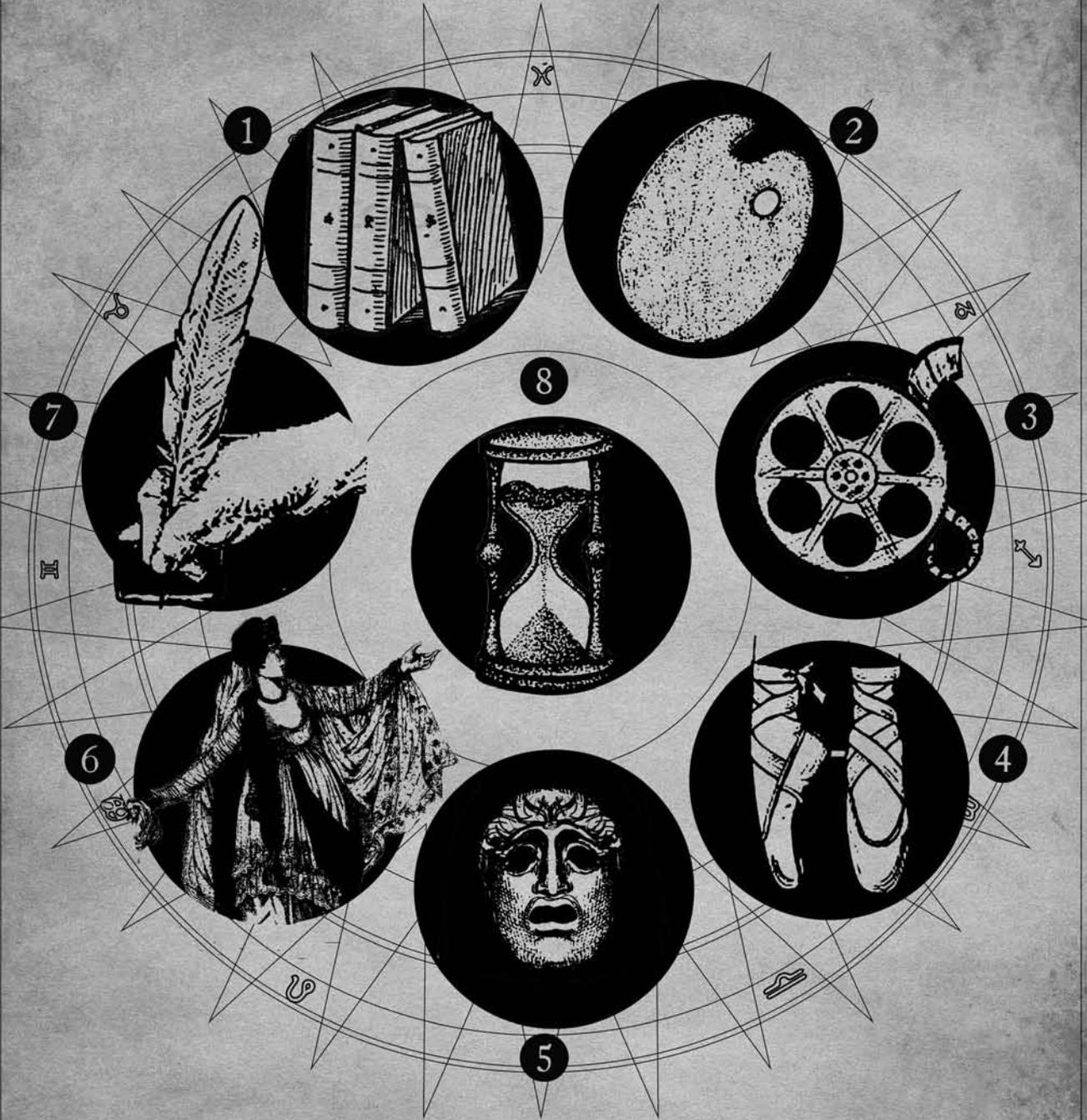




## NOTA DEL AUTOR

El siguiente anexo tiene el propósito de ofrecer al lector una vista general de la evolución del género del horror, partiendo de las obras citadas en este estudio y enriqueciéndolo con algunos acontecimientos históricos (que permitan ubicar los trabajos citados) y obras que se alimentaron de las características del horror para comunicarse con las audiencias y que surgieron de manera paralela a las ya citadas (entre adaptaciones, textos nuevos y actividades teatrales).

Dichas obras han sido seleccionadas de un total de 500 entradas, enlistadas hasta 2017, exponiendo aquí únicamente aquellas que se comunican directamente con este trabajo, elegidas por pertenecer al universo del espectáculo escénico.



1. Literatura 2. Pintura

3. Cine 4. Ballet 5. Teatro 6. Ópera

7. Poesía 8. Acontecimiento Histórico

1160	<i>The Antichrist</i> Anónimo Drama litúrgico	
1263-1264	<i>Le Miracle de Théophile</i> Rutebeuf. Drama litúrgico	
1304-1321	<i>Divina Commedia</i> Dante Aligheri. Poema Narrativo	
1346-1347	Peste Negra Inicio aproximado	
1360-1400	<i>Dança general de la Muerte</i> Anónimo Poema Narrativo	
1400-1460	<i>Danse Macabre</i> Anónimo Alegoría escénica	
1440	Invención imprenta Johannes Gutenberg	
1400-1430	<i>Cánticos de la Sibila</i> Varios autores Ceremonia / representación religiosa	
1478	Fundación de la Inquisición española	
1492	Descubrimiento de América	
	<i>La Celestina o Tragicomedia de Calisto y Melibea</i> Fernando de Rojas	

1510	<i>Everyman</i> Anónimo Moralidad	
1538	<i>Grabados de la danza de la muerte</i> Hans Holbein Pintura	
1542	Fundación de la Inquisición romana	
1588-1592	<i>The Tragical History of the Life and Death of Doctor Faustus</i> Christopher Marlowe	
1589	<i>Fray Bacon and Fray Bungay</i> Robert Greene	
1600	<i>The Devil and His Dame</i> William Haughton	
1600-1604	<i>The Merry Devil of Edmonton</i> Anónimo	
1606	<i>The Tragedy of Macbeth</i> William Shakespeare	
1609	<i>The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark</i> William Shakespeare	
1611	<i>The Atheist's Tragedy</i> Cyril Tourneur	
	<i>The Tempest</i> William Shakespeare	
1612-1625	<i>El burlador de Sevilla y el convidado de piedra</i> Tirso de Molina	

1613-1616	<i>The Witch</i> Thomas Middleton	
1621	<i>The Witch of Edmonton</i> Thomas Dekker; John Ford	
1634	<i>The Late Lancashire Witches</i> Thomas Heywood; Richard Brome	
1637	<i>Discours de la méthode</i> René Descartes Ensayo / Disertación	
1667	<i>Paradise Lost</i> John Milton Poema Narrativo	
1748	<i>Der Vampire</i> Heinrich August Ossendelder Poema	
1764	<i>The Castle of Otranto</i> Horace Walpole Narrativa	
1768	<i>The Mysterious Mother</i> Horace Walpole	
1773	<i>On the Pleasure Derived from Objects of Terror</i> Anna Laetitia Aikin Ensayo / Disertación	
	<i>Urfaust</i> Johann Wolfgang Goethe	
1778	<i>The Old English Baron</i> Clara Reeves	

- |           |   |  |
|-----------|---|--|
| 1787      | <i>Il dissoluto punito, ossia il Don Giovanni</i><br>Wolfgang Amadeus Mozart  |    |
| 1789      | Revolución Francesa   |    |
| 1792      | <i>Prohibición de La Celestina,</i><br>de Fernando de Rojas   |    |
|           | <i>Le Château du diable</i><br>Loiasel Treogate   |    |
| 1793      | Magic Lantern<br>Paul Philidor<br>Invención para la proyección de imágenes que motivaría nuevos espectáculos donde se presentaban proyecciones, fantasmas y diferentes entes metafísicos. |    |
| 1794      | <i>The Mysteries of Udolpho</i><br>Ann Radcliffe  |   |
| 1796      | <i>The Monk</i><br>Matthew Gregory Lewis  |  |
| 1797      | <i>The Italian</i><br>Ann Radcliffe   |  |
|           | <i>Castle Spectre</i><br>Matthew Gregory Lewis  |  |
| 1797-1798 | <i>Phantasmagoria Show</i><br>Étienne-Gaspard Robert  |  |

- 1797 *The Italian Monk*  
James Boaden 
- 1799 Invención del Fantoscope  
Permitía espectáculos fantasmales en el escenario.  
- 1800 *Coelina ou l'Enfant du mystère*  
Guilbert-Pixerécourt 
- 1801-1814 *Des Teufels Lustschloß*  
(El palacio del recreo del diablo)  
August von Kotzebue 
- 1807 *The Wood Deamon*  
Matthew Gregory Lewis 
- 1811 *Undine*  
Friedrich Heinrich Karl de la Motte,  
Baron Fouqué  
Esta obra inspiró una nueva visión de lo sobrenatural en el escenario, motivando varias adaptaciones para ópera, ballet y (posteriormente) cine. En esta línea del tiempo sólo mencionaremos algunas de ellas. 
- Quema de brujas de Logroño*  
Leandro Fernández de Moratín 
- Pałac Lucypera*  
(El palacio de Lucifer)  
Karol Kurpiński; Alojzy Żółkowski 
- 1814 *Undine*  
E.T.A. Hoffmann 
- 1815 *Monastère abandonné ou la Malédiction paternelle*  
Guilbert-Pixerécourt 

- |      |  |  |
|------|--|--|
| 1816 | <i>Der Sandmann</i><br>(El hombre de arena)<br>E.T.A. Hoffmann                         |    |
| 1818 | <i>Frankenstein or The Modern Prometheus</i><br>Mary Shelley                           |    |
| 1819 | <i>The Vampyre</i><br>John William Polidori  |    |
| 1820 | <i>Melmoth the Wanderer</i><br>Robert Maturin  |    |
|      | <i>Le Vampire, mélodrame</i><br>Charles Nodier   |    |
|      | <i>Le Vampire, vodeville</i><br>Eugène Scribe  |    |
| 1821 | Término de la Inquisición española   |   |
| 1823 | <i>Presumption: or, the Fate of Frankenstein</i><br>Richard Brinsely                   |  |
| 1825 | <i>Le Monstre et le Magicien, Frankenstein</i><br>Jean Toussaint Merlé & Béraud Antony |  |
| 1826 | <i>On the Supernatural in Poetry</i><br>Ann Radcliffe<br>Artículo / Ensayo             |  |
|      | <i>The Last Man</i><br>Mary Shelley  |  |
|      | <i>The Man and The Monster; or The Fate of Frankenstein</i><br>Henry M. Milner         |  |

1827-1828	<i>Faust, tragédie de Goethe,</i> <i>traduite par Gérard</i> Traducción de la obra de teatro por Gérard Nerval	
1828	<i>Der Vampyr</i> Wilhelm August Wohlbrück	
	<i>Faust, drame</i> Charles Nodier	
1830	<i>Undine</i> Christian Friedrich Johann Girschner	
	<i>Pir vo vremya chumy</i> (El banquete de la muerte) Aleksandr Pushkin	
	<i>Robert le Diable</i> Giacomo Meyerbeer	
1834	<i>Les Ondines</i> Louis Henry	
1835	<i>Politian</i> Edgar Allan Poe	
1836	<i>La Morte amoureuse</i> Théophile Gautier	
1837	Victoria sube el trono de Inglaterra	
	<i>La Venus d'Ille</i> Prosper Mérimée	

1839	<i>The Fall of the House of Usher</i> Edgar Allan Poe	
1840	<i>Tales of the Grotesque and Arabesque</i> Edgar Allan Poe	
1840-1920	Era de los médiums fraudulentos (sesiones privadas y en teatros)	
1843	<i>Der fliegende Holländer</i> (El barco/holandés errante) Richard Wagner	
	<i>El vampiro</i> Antonio García Gutiérrez	
1845	<i>The Strange Case of M. Valdemar</i> Edgar Allan Poe	
1849	<i>La Cornemuse du diable</i> (La gaita del diablo) Théodore Cogniard; Hippolyte Cogniard	
	<i>La Sonnette du Diable</i> (La campana del diablo) Anicete Bourgeois	
1851	<i>Le Vampire, Drame fantastique</i> Alexandre Dumas	
1859	<i>Faust</i> Charles Gounod; Jules Barbier; Michel Carré	
1868	<i>Mefistofele</i> Arrigo Boito	

	Harry Kellar y los Davenport Brothers escenifican sesiones espíritas en teatros, como si fueran reales	
1870	<i>The Narrative of a Ghost of a Hand</i> Sheridan Le Fanu	
1872	<i>Carmilla</i> Sheridan Le Fanu	
1875	<i>Le main d'ecorché</i> (La mano desollada) Guy Maupassant	
	ДЕМОН (Demonio) Antón Rubinstein; Pavel Viskovatov	
1882	<i>Le Horla</i> Guy Maupassant	
1885	<i>La main</i> Guy Maupassant	
1886-1887	<i>Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i> Robert Louis Stevenson	
1887	<i>Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i> Thomas Russell Sullivan	
1888	<i>Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i> John McKinney	
1889	<i>La Main gauche</i> (La mano izquierda) Guy Maupassant	
1894	<i>Trilby</i> George du Maurier	

1895

*La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*  
(1ª proyección fílmica)



*Trilby*  
Paul Meredith Potter



*Trilby*  
Sir Herbert Beerbohm Tree



1896

*Le Manoir du diable*  
(El castillo del diablo / encantado)  
Marie-Georges-Jean Méliès



*Une nuit terrible*  
Marie-Georges- Jean Méliès  
Lo sobrenatural y sus relatos llegaron al cine desde los primeros años, razón por la que se mencionan dos de las primeras películas del diablo.



1897

Apertura de Le Théâtre du  
Grand-Guignol



*Dracula*  
Bram Stoker



1898

*The Turn of the Screw*  
Henry James



1899

*Die Traumdeutung*  
(La interpretación de los sueños)  
Sigmund Freud  
Ensayo / Disertación



1901

Muerte de Victoria de Inglaterra



1902

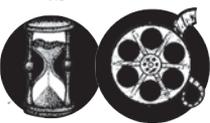
*Monkey's Paw*  
W.W. Jacobs



1904	<i>Dr Jekyll and Mr Hyde</i> Campbell Stratton	
	<i>Dr. Jekyll and Mr. Hyde.</i> <i>Or a Mis-Spent Life</i> Luella Forepaugh Fish; George F. Fish	
1905	<i>Quatre cents coups du diable</i> (Cuatrocientos golpes del diablo) Victor de Cottens & Victor Darlay	
1909	Inician las actividades de Haudini para denunciar a los falsos espiritistas con sesiones en teatros (aprox.)	 
1910	<i>Frankenstein</i> J. Searle Dawley (Edison Studios)	
	<i>Monkey's Paw</i> Louis N. Parker	
1912	<i>Die Verwandlung</i> (La metamorfosis) Franz Kafka	
1913	<i>Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i> Herbert Brenon	
1914-1925	<i>Doppelgänger</i> (El doble) Otto Rank Ensayo / Disertación	
1914	<i>The Gods of the Mountain</i> Lord Dunsany	
	Меж двух миров (El Dybbuk o entre dos mundos) Sr. Ansky	

1915-1925	<p><i>The Levitation of Princess Karnac</i> Harry Kellar. Espectáculos de levitación (magia) en teatros. Fecha aproximada de sus representaciones</p>	
1917	<p><i>The Supernatural in Modern English Fiction</i> Emily Dorothy Scarborough Ensayo / Disertación</p>	
1919	<p><i>Das Unheimliche</i> (Lo siniestro / Lo ominioso) Sigmund Freud Ensayo / Disertación</p>	
1920	<p><i>Die Frau ohne Schatten</i> (La mujer sin sombra) Richard Strauss</p> <p><i>Der Janus-Kopf</i> (La cabeza de Janus) F. W. Murnau, adaptación de Dr. Jekyll y Mr. Hyde</p>	
	<p><i>Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i> J. Charles Haydon</p>	
	<p><i>Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i> John S. Robertson</p>	
	<p><i>Il mostro di Frankenstein</i> Luciano Albertini</p>	
1921	<p><i>Dracula's Death</i> Károly Lajthay</p>	
	<p><i>The Outsider</i> Howard Phillips Lovecraft</p>	

1922	<i>Nosferatu, eine Symphonie des Grauens</i> ( <i>Nosferatu, una sinfonía del horror</i> ) F. W. Murnau	
	<i>The Laughter of the gods</i> Lord Dunsany	
1923	<i>Belfagor</i> Ottorino Respighi; Claudio Guastalla	
	<i>The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i> John E. Kellard	
1924-1927	<i>Dracula</i> Hamilton Deane	
1925	<i>Il Vampiro</i> Felice Aggio	
1926	<i>The Call of Cthulu</i> Howard Phillips Lovecraft	
1927	<i>Pickman's Model</i> Howard Phillips Lovecraft	
	<i>Supernatural Horror in Literature</i> Howard Phillips Lovecraft Ensayo	
	<i>The Color Out of Space</i> Howard Phillips Lovecraft	
	<i>Frankenstein</i> Peggy Webling	

- |      |  |  |
|------|--|--|
| 1931 | <p><i>Dracula</i><br/>Dirigida en inglés por Tod Browning y en español (en el mismo set) por George Melford.</p>   |    |
|      | <p><i>Frankenstein</i><br/>James Whale</p>   |    |
| 1933 | <p><i>Notes on Writing Weird Fiction</i><br/>Howard Phillips Lovecraft<br/>Artículo</p>  |    |
|      | <p><i>Il Dibuk</i><br/>Lodovico Rocca</p>  |    |
|      | <p><i>The Dybbuk</i><br/>David Tamkin; Alex Tamkin</p>   |    |
| 1934 | <p>Fundación de la Hammer<br/>Film Productions</p>   |    |
| 1937 | <p><i>Der Dybbuk</i><br/>Michał Waszyński</p>  |   |
|      | <p><i>Die Liebe der Danae</i><br/>(El amor de Dánae)<br/>Richard Strauss</p>   |  |
| 1938 | <p><i>Ondine</i><br/>Jean Diraudoux</p>  |  |
| 1940 | <p><i>Official Houdini Séance</i><br/>Sidney Hollis Radner<br/>Sesiones espíritas teatrales, que siguen realizándose actualmente en el museo de Haudini.</p> |  |
| 1943 | <p><i>Drácula</i><br/>Mariano Soriano Torres;<br/>Javier Pérez Bultó</p>   |  |

1944	<i>The Call of the Hand</i> Louis Golding	
1947	<i>The Medium</i> Gian Carlo Menotti	
1952	<i>Supernatural in Fiction</i> Peter Penzoldt Ensayo / Disertación	
1954	<i>The Turn of the Screw</i> Benjamin Britten	
1957	<i>El vampiro</i> Fernando Méndez	
	<i>The Fly</i> George Langelaan	
1957	<i>Dr Jekyll and Mr Hyde</i> J. Maxwell	
1958	<i>Undine</i> Hans Werner Henze	
	<i>Dracula</i> Terence Fisher (Hammer)	
	<i>The Fly</i> Kurt Neumann	
1959	<i>Return of the Fly</i> Edward Bernds	
1960	<i>L'Art et la littérature fantastique</i> Louis Vax Ensayo / Disertación	

	<i>Pshyco</i> Alfred Hitchcock	
	<i>The Two Faces of Dr. Jekyll</i> Terence Fisher (Hammer)	
1962	Cierre de Le Théâtre du Grand-Guignol	
1965	<i>Au coeur du fantastique</i> Robert Caillois Ensayo / Disertación	
	Término de la Inquisición romana	 
1965-1966	<i>Frankenstein</i> Living Theatre	
1966	<i>Purity and Danger</i> Mary Douglas Ensayo / Disertación	
	<i>The Fantastic and the Realistic in Literature: Suggestions on how to Define and Analyse Fantastic Fiction</i> Witold Ostrowski Ensayo / Disertación	
1967	<i>Rosemary's Baby</i> Ira Levin	
1968	<i>Rosemary's Baby</i> Roman Polansky	
1970	<i>Introduction à la littérature fantastique</i> Tzvetan Todorov Ensayo / Disertación	

1970-2017	<p><i>Houdini Séance at Houdini Museum</i>          Dorothy Dietrich; Dick Brookz          Las representaciones de sesiones es-          píritas se asientan el actual Museo de          Houdini</p>	
1973	<p><i>Carrie</i>          Stephen King</p>	
1974	<p><i>Dybbuk</i>          Leonard Bernstein; Jerome Robbins</p>	
1976	<p><i>Carrie</i>          Brian de Palma</p>	
	<p><i>The Omen</i>          David Seltzer          Estreno en cine y publicación del libro,          a raíz del éxito en taquilla.</p>	
	<p><i>Dracula: Sabbat</i>          Leon Katz</p>	
1977	<p><i>Dracula, The Original Vampire Play</i>          Edward Gorey</p>	
1977-1980	<p><i>Las brujas de Barahona</i>          Domingo Mira</p>	
1978	<p><i>Dracula, the Vampire Play</i>          Tim Kelly</p>	
	<p><i>The Passion of Dracula</i>          Bob Hall; David Richmond</p>	
1979	<p><i>Nosferatu: Phantom der Nacht</i>          Werner Herzog</p>	

	<i>Drácula</i> Teatro Odeón Buenos Aires	
1980	<i>The Fog</i> John Carpenter	
	<i>The Shining</i> Stanley Kubrick	
1981	<i>Frankenstein</i> Victor Giallanella	
1982	<i>The Thing</i> John Carpenter	
1983	<i>The Woman in Black</i> Susan Hill	
1986	<i>Frankenstein, the modern Prometheus</i> Wayne Eagling	
	<i>The Fly</i> David Cronenberg	
	<i>Spirit Theater</i> Eugene Burger Representaciones teatrales de sesiones espíritas	
1987	<i>Dreadful Pleasures: An Anatomy of Modern Horror</i> James B. Twitchell Ensayo / Disertación	
1989	<i>Forbidden Partners: The Incest Taboo in Modern Culture</i> James B. Twitchell Ensayo / Disertación	

- |      |   |  |
|------|---|--|
|      | <i>The Fly II</i><br>Chris Walas  |    |
|      | <i>The Woman in Black</i><br>Stephen Mallatratt   |    |
| 1990 | <i>The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart</i><br>Nöel Carroll<br>Ensayo / Disertación   |    |
|      | <i>Demons</i><br>( <i>Houdini and Victorian Séances Show</i> )<br>Leo Kostka; Rob Zabrecky; Misty Lee.<br>Representaciones teatrales de sesiones espíritas. |    |
| 1991 | <i>Drácula, el musical</i><br>Pepe Cibrián; Ángel Mahler  |    |
|      | <i>The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i><br>David Edgar   |   |
| 1995 | <i>Dracula</i><br>John Godber; Jane Thornton  |  |
|      | <i>Dracula</i><br>Karel Svoboda   |  |
|      | <i>Phantoms</i><br>Gregory Bishop<br>Representaciones teatrales de sesiones espíritas.  |  |
| 1996 | <i>Dracula</i><br>Steven Dietz  |  |

1997	<i>Dracula</i> Michael Pink; Christopher Gable; Philip Feeney Ballet	
	<i>Dracula</i> Ben Stevenson, Franz Lizst	
	<i>Dracula: A Chamber Musical</i> Richard Ouzounian; Marel Norman	
	<i>Jekyll &amp; Hyde</i> Frank Wildhorn; Steve Cuden	
1999-2005	<i>Dracula</i> David Nixon	
1999	<i>The Dybbuk: An opera in Yiddish</i> Solomon Epstein	
2000	<i>Dracula, The Opera</i> Paul Ziemba	
2001	<i>Jekyll and Hyde</i> Massimo Moricone	
2001-2017	<i>Houdini Séance, Necromancer at Excalibur nightclub</i> ; Neil Tobin Representaciones teatrales de sesiones espíritas.	
2002	<i>The Gothic Vision</i> Danni Cavallaro Ensayo / Disertación	
2003-2017	<i>Haunted! Mind Mysteries of THE Beyond! At Psychic Theater</i> Dorothy Dietrich; Dick Brooks Representaciones teatrales de sesiones espíritas.	

2004	<i>Nosferatu</i> Alva Henderson	
2005	<i>Dracula</i> Héctor Fabio Torres Cardona	
2007	<i>Frankenstein</i> Guilherme Botelho	
2008	<i>The Dybbuk: Between Two Worlds</i> Ofer Ben-Amots	
	<i>The Fly</i> Howard Shore; David Henry Hwang	
2011	<i>The Thing</i> Matthijs van Heijningen Jr	
2012	<i>Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i> Vicky McLean	
2013	<i>Kont Dracula</i> Turkish State Opera and Ballet	
2014	<i>Drácula, el amor nunca muere</i> Marcelo Bailey	
2015	<i>Frankenstein</i> Liam Scarlett	
2017	<i>Horror</i> Peacock; Jacob Ahlbom Company	





OPERA CONSUMATUM EST



## ÍNDICE DE ESQUEMAS E ILUSTRACIONES

*por Rodrigo Torres*

Fig. I	Planta escenográfica, basada en la publicación de <i>The Monkey's Paw</i> , de Louis N. Parker, en la edición de Samuel French, 1910.	31
Fig. II	Géneros aledaños al horror sobrenatural (a partir de los textos de Tzvetan Todorov, Noël Carroll y Dani Cavallaro).	48
Fig. III	Géneros propuestos por Tzvetan Todorov en <i>Introduction à la littérature fantastique</i> (1970).	70
Fig. IV	Compilación de los Objetos del Horror Sobrenatural, a partir de "The Nature of Horror", en el texto de Noël Carroll.	96

## ILUSTRACIONES

0. Portadas y sello	
1. V.I.T.R.O.L.	7
2. Entrada al infierno	12
3. Luz y sombra, mitología griega	18
4. Dr. Faustus	20
5. Master of the <i>Monkey's Paw</i>	32
6. Umbral	42
7. Abracadabra	46
8. <i>The Woman In Black</i>	54
9. El pacto	61
10. Lovecraft: profeta de lo extraño	62
11. 'El contemplador'	90

12. Monstruo Fusión: quimera	94
13. Monstruo Fisión: formas del vampiro	98
14. Lobizón	102
15. Muerte	112
16. Fin. 'Salida'	117
17. Sello de Saturno	118
18. Saturgnosis (la última puerta)	119
19. Rebis perfecto	122
20. Códigos: línea del tiempo	124
21. Piscis Exaltado	146
22. Opera Consumatum	147
23. Sigurd, 'Fin de la aternidad'	148

Y trabajo digital sobre los grabados antiguos de:

1. La muerte en las fauces del Infierno, anónimo siglo XV.	8
2 Les Trois Morts. Detail from the opening two pages of Horae, printed by Jean Dupré in Paris, about 1488.	10
3. Danzas de la muerte, Hans Holbein	11
4. C. Lycosthenes' Prodigiorum ac ostentorum Chronicon, siglo XVI	101
5. De methodo medendi liber unus (1583), Andreas Planer.	121
6. Danzas de la muerte, Hans Holbein.	150



## FUENTES DE CONSULTA

- BENTLEY, Eric. *La vida del drama*. Trad. Atheneum de Albert Vanasco. México: Paidós, 1992.
- BJÖRKMAN, Edwin. «Introduction.» Dunsany, Lord. *The Modern Drama Series. Five Plays by Lord Dunsany*. Ed. Edwin Björkman. Boston Little, Brown, and Company, 1922. 119.
- BROOKE-ROSE, Christine. *A Rethoric of the Unreal, Studies in Narrative & Structure, Especially of the Fantastic*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.
- CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. Nueva York: Routledge, 1990.
- CAVALLARO, Danni. *The Gothic Vision: Three Centuries of Horror, Terror and Fear*. London, New York: Continuum, 2002.
- DUNSANY, Lord. «Gods of the Mountain.» *The Modern Drama Series. Five Plays by Lord Dunsany*. Ed. Edwin Björkman. Boston Little, Brown, and Company, 1922. 119.
- FREUD, Sigmund. «Lo siniestro.» Hoffmann, E.T.A. *El hombre de arena*. Ed. José J. de Olañeta. Trad. L. López Ballesteros y de Torres y Carmen Bravo Villasante. Barcelona: El Barquero, 2008. 9:35.
- LEWIS, Matthew Gregory. *Castle Spectre. A Drama in Five Acts*. 11. Oxford: J.B., 1803.
- LOVECRAFT, H.P. *El horror sobrenatural en la literatura*. 3a. México: Fontamara, 1999.

- LOVECRAFT, H.P. «Notas sobre la escritura fantástica (1933)». *El horror sobrenatural en la literatura y otros escritos teóricos y autobiográficos*. Ed. Juan Antonio Molina Fox. Trad. Juan Antonio Molina Fox. Madrid: Valdemar, 2010. 279:284.
- LOVECRAFT, Howard Phillip. *El horror sobrenatural en la literatura*. Ed. Juan Antonio Molina Foix. Trad. Melitón Bustamante. 3a. México: Fontamara, 1999.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. *Supernatural Horror in Literature*. Feedbooks, s.f.
- MALLATTRAT, Stephen. «Adaptor's Note». *The Woman in Black, A Ghost Play*. Londres: Samuel French, 1989. 22.
- MEYRAN, Daniel. «Prefacio.» García, Óscar Armando, y otros. *Los géneros dramáticos, su trayectoria y especificidad*. Ed. Norma (Coord.) Roman Calvo y Carlos Mapes. México: PAIDEIA, 2007. 213.
- PARKER, Louis N. *The Monkey's Paw*. Ed. SAMUEL FRENCH. Londres, 1910.
- PÉREZ Morales, Roberto Fernando. «Las Fuentes del Miedo en H. P. Lovecraft (elementos fantásticos y de horror cósmico en «El sabueso» y «El color fuera del espacio»).» Puebla: Universidad de las Américas Puebla, 2007.
- PROHÁSZKOVÁ, Viktoria. «The Genre of Horror.» *American International Journal of Contemporary Research* 2.4 (2012): 11.

RADCLIFFE, Ann. *On the Supernatural in Poetry*. Digital. The Literary Gothic. www.litgothic.com, 23 de julio de 2002.

SALINAS Quintana, Pedro. «Estéticas del extremo: Duchamp y la Defortificación del arte.» *Psicología del Arte. Círculo de Estudios en Psicología del Arte y de la Cultura Contemporánea*. (2015): 18.

TATARKIEWICZ, Wladislaw. *Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Trad. Francisco Rodríguez Martín. 6a. Madrid: Tecnos, 2001.

TODOROV, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. Trad. Silvia Delpy. 2a. México: Premia, 1981.

TORRES González, Alma Gabriela. «El drama gótico en la obra «El espectro del castillo» de Matthew Lewis» (Tesis). México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2010.

*El miedo I*. Dir. Francisco Claro Izaguirre. Int. Francisco Claro Izaguirre, y otros. UNED, CEMAV. 2004.

*Por mi raza hablará el espíritu.*

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
COLEGIO DE LITERATURA DRAMÁTICA Y TEATRO

Ciudad de México, 2018