Facultad de Arquitectura

Carrera de Cine

EL FIN DEL MUNDO EMPIEZA POR CASA

Análisis de la *trilogía del Apocalipsis* de John Carpenter, bajo una mirada mitológica

Tesis para optar al título de Cineasta con especialidad en

Producción Ejecutiva y, Post-Producción en Imagen y Sonido

CARLOS URQUIETA LÓPEZ

Profesor Guía:

Marcelo Novoa Sepúlveda

Valparaíso, Chile

2012

A mi madre y a mi padre.

Temario

Temario....3

Agradecimientos....6

Introducción....8

Problema....10

Hipótesis....10

Objetivo General....10

Objetivos específicos....10

Marco Teórico....11

Introducción....11

Términos Clave....12

Escatología....12

Milenarismo....24

Mito....27

Ateísmo....30

La mitología de H.P. Lovecraft....34

Introducción....34

Mito Lovecraftiano....35

Conclusión....37

Marco Metodológico....39
Área de análisis....39
Método de análisis....41

John Carpenter, príncipe de las tinieblas....42
Origen....42
Los 70’s....44
Los 80’s....47
Los 90’s....52
2000, actualidad....55

Análisis *Trilogía del Apocalipsis*....57
Introducción....57
Análisis: *The Thing*....58
Elementos preliminares.....58
Lectura del film.....59
Análisis: *Prince of Darkness*....72
Elementos preliminares.....72
Lectura del film.....73
Análisis: *In the Mouth of Madness*....82
Elementos preliminares.....82
Lectura del film.....83

Conclusiones finales....89
Esquema....95

Índice de imágenes 96

Anexos 97

Ficha Técnica: *The Thing* 97

Ficha Técnica: *Prince of Darkness* 98

Ficha Técnica: *In the Mouth of Madness* 99

Filmografía John Carpenter 100

Cine 100

Televisión 101

Productor 102

Guionista 102

Referencias 103

Agradecimientos

A mi familia, y en particular a mis padres, por el apoyo no sólo durante la realización de ésta investigación, sino durante todo el período académico.

A mis amigos, por su ánimo, comentarios y observaciones que de una u otra manera ayudaron a solidificar este trabajo.

Agradezco a mi profesor guía, Marcelo Novoa, por su paciencia, dedicación, y conocimientos. Al profesor Edgar Doll por su comprensión y sus consejos durante la realización del presente trabajo.

Y finalmente, al mismo John Carpenter, sin cuya filmografía, visión, y dedicación al género esta investigación no podría haberse llevado a cabo.

Every species can smell its own extinction.
The last ones left won't have a pretty time with it.
In ten years, maybe less, the human race will just be
a bedtime story for their children.
A myth, nothing more.

- John Trent (Sam Neill), *In the Mouth of Madness*

Introducción

La *Trilogía del Apocalipsis* de John Carpenter se ha erigido como una parte esencial de la filmografía del realizador norteamericano, no solo como films individuales (con cada uno de ellos obteniendo irregular reconocimiento) sino que como una muy buena forma de resumir su filmografía en cuanto a estilo y punto de vista.

Conformada por *The Thing* (1982), *Prince of Darkness* (1987), e *In the Mouth of Madness* (1995), la trilogía se define, tal como dice su titulo, como una forma de abarcar el Fin del Mundo; cada una desde su propia naturaleza e historia, pero teniendo como eje transversal el (potencial) término de los días del planeta. De hecho, es este elemento el que las une como trilogía, ya que no cuentan ni con historia ni personajes en común. Es, a fin de cuentas, el temor a la pérdida de control y a la destrucción definitiva lo que une a estos films.

Dentro de la trilogía el motor narrativo son sus personajes, quienes a través de sus acciones son los únicos responsables de todo lo que esté ocurriendo durante el film. No solo desde un ángulo de *sucesión de acciones*, sino también de forma conceptual. Los personajes cuentan únicamente con ellos mismos para librarse del (o los) problemas, y cualquier decisión que tomen repercutirá en sus futuros sucesos. No hay un ente externo del que dependan; no son víctimas del error de otros, sino que ocurre bajo su propio cometido.

Es a partir de lo anterior que la investigación toma su punto de partida, ya que la trilogía de Carpenter se basa en el concepto de fin del mundo para desarrollarse, un concepto ampliamente arraigado en los fundamentos religiosos de casi toda la espiritualidad humana. Por ello, esta investigación contemplará el Apocalipsis como mito (y por lo tanto, cómo las creencias de los seres humanos nos llevan a desarrollar una narración imaginando el fin de los días) y los personajes como la esencia de estos mismos.

Casi como si de una actualización del mito se tratase, la *Trilogía del Apocalipsis* permite principalmente a través de la escatología una nueva lectura. Estos tres films de Carpenter bien podrían ser la interpretación del Fin del Mundo mitológico visto bajo la mirada del hombre contemporáneo. La relevancia de esta investigación deriva precisamente de lo anterior; prácticamente cualquier mito

existente es aplicable a un film (de forma consciente o no) sin importar su nacionalidad, ideología, cosmovisión, etc.

Desde su primera exhibición, una película adquiere una vida en sí misma, independiente de la idea del autor al momento de realizarla. La obra se separa de su creador para pasar a ser del mundo, quien se encargará de otorgarle significado según su propia subjetividad. De acuerdo a lo anterior, la lectura en base a la mitología de esta trilogía supone un análisis pocas veces visto, y aplicado con un tema tan trascendente, a la vez misterioso, como es el Fin del Mundo.

Como país, e incluso como territorio latinoamericano, nos enmarcamos dentro del cristianismo, la religión dominante del mundo occidental, por lo cual nuestro imaginario se desprende de aquella creencia. Si bien es cierto que está permitida la libertad de culto, dentro de un contexto latinoamericano el orden no solo religioso sino también social se ampara bajo una mirada cristiana, sea de forma consciente o inconsciente, por lo que nuestra forma de enfrentarnos al mundo está ya delineada de esa forma. Nuestros miedos son los mismos de Carpenter. A pesar de las diferencias político-económicas, la obra del autor las trasciende, volviéndolas universales.

La temática del fin del mundo está siempre presente en cualquier cultura. El término de la civilización como la conocemos es un miedo que nos ha embargado por años, por lo que esta trilogía del cineasta norteamericano viene a recordarnos nuestros miedos, incluso presentes en nuestra cotidianeidad.

Problema

¿Cuál es la razón de que en la *Trilogía del Apocalipsis* de John Carpenter se muestre el Fin del Mundo como un problema primeramente interior del individuo, donde son ellos los responsables de la (inminente) destrucción del planeta?

Hipótesis

La *Trilogía del Apocalipsis* es una lectura contemporánea y atea del mito del Apocalipsis cristiano, donde el individuo y sus acciones son el eje central bajo el cual se construyen los tres films.

Objetivo General

Analizar narrativamente la *trilogía del Apocalipsis* de John Carpenter, bajo un análisis mitológico.

Objetivos específicos

1. Definir conceptos imprescindibles para la investigación: Apocalipsis, Mitología, Ateísmo.

2. Estudiar la vinculación del autor de la *Trilogía del Apocalipsis* de John Carpenter con el escritor de horror cósmico H.P. Lovecraft.

3. Investigar mitologías escatológicas.

6. Seleccionar mitologías escatológicas en base a la estructura narrativa de la *Trilogía del Apocalipsis*.

7. Analizar estructuralmente los films en base a los personajes, y su relación con el (los) mito(s) escatológico(s).

8. Determinar la importancia del individuo dentro del marco temático de la *Trilogía del Apocalipsis*.

Marco Teórico

Y juró por el que vive por los siglos de los siglos,
que creó el cielo y las cosas que están en él,
y la tierra y las cosas que están en ella,
y el mar y las cosas que están en él,
que el tiempo no sería más.
Apo. 10:6 (Versión de Casiodoro de Reina)

Introducción

La *Trilogía del Apocalipsis* de John Carpenter le debe su nombre a la idea popular internalizada tanto de forma individual como social en la humanidad acerca del fin del mundo tal cual lo conocemos. Un miedo clásico y universal que se debe a una pregunta esencial del ser humano como individuo, al igual que a una educación (queramos o no) cristiana imperante en el mundo occidental; el cual es abarcado en las tres películas desde diferentes miradas, no solo narrativas sino también conceptuales.

Si bien ninguna de aquellas miradas es directamente desde una perspectiva mitológica cristiana, cada una de ellas tiene rasgos narrativos y actanciales que hacen que una lectura con aquellos elementos sea posible. Desde un monstruo extraterrestre en el polo norte hasta un escritor con un mundo imaginario más tangible de lo que debiera, pasando por el mismísimo Satanás enclaustrado en el subterráneo de una iglesia, los films de Carpenter que se utilizarán en ésta investigación destacan sobre todo por lo contemporáneo de sus temáticas, revelando al hombre actual y su lugar en el mundo. Desde ésta perspectiva es que se inicia la investigación, al hacer un paralelismo entre ésta trilogía de este destacado autor y el carácter mitológico que puede alcanzar.

Para lograr esto, la investigación está orientada, primero, hacia un entendimiento de la Escatología, y su posterior análisis del texto bíblico visto desde una perspectiva mitológica. Sin embargo, esto no es excluyente de otras teologías.

A pesar de contar con una mirada en una perspectiva mitológica-teológica, la investigación también contempla el entendimiento del ateísmo como elemento

importante dentro de los films como una forma de concebir el mundo y el hombre contemporáneo en el cual están inmersas las películas, no solo como un contexto, sino también como una forma de pensar de los personajes.

También, y debido a los rasgos que presentan los films que componen la trilogía, el trabajo del escritor H. P. Lovecraft también cobra importancia tanto por la mitología personal que fue capaz de crear como por los rasgos conceptuales y narrativos en común con John Carpenter, los cuales también pueden ayudar a la futura lectura de los films. Éste *desciframiento* de los trabajos de Lovecraft está dirigido más bien como una guía hacia el concepto de mundo bajo el cual se erigen su mitología y los trabajos de Carpenter, ya que a partir de eso se sabrá más específicamente que elementos se pueden tomar para una lectura exitosa desde el punto de vista mitológico.

Estos elementos, si bien pueden verse como dispersos debido a lo diverso de sus temáticas, están relacionados si se miran desde la arista bajo la cual se proyecta ésta investigación. Cada uno de ellos aporta desde su campo la ayuda necesaria para desentrañar ésta lectura cinematográfica.

Términos Clave

*Escatología***.** Al ser el concepto de fin del mundo la línea vertebral de la investigación, nos encontramos con que la Escatología, precisamente como una forma de estudio y análisis, toma un papel determinante dentro de las teorías a abordar.

Sin embargo, y a pesar de la masividad y conocimiento que alcanza la expresión *fin del mundo* dentro del imaginario popular, el estudio de los últimos días resulta uno sumamente complejo de definir. Tamayo-Acosta (1993) admite que aún en la actualidad resulta difícil llegar a un consenso sobre el verdadero significado del término. ¿A qué se debe esto? Principalmente a dos cosas: la dificultad para definir la verdadera raíz etimológica, en cuanto a idioma, de la palabra *escatología*; y a la cantidad de *acontecimientos* o temáticas que se dan lugar en el libro del Apocalipsis de San Juan (éste no solo trata de la destrucción del mundo tal cual lo conocemos, sino que también acerca de la salvación del individuo, del rol e influencia del mal en éste, de la labor de Dios, de la esperanza, entre otros). Si a esto se suma el carácter marcadamente simbólico en la cual está escrito el texto, la complejidad se agudiza. De ésta forma, la Escatología tiene un

terreno mucho más amplio de estudio que sólo el fin de los tiempos (lo cual no excluye que éste sea su elemento preponderante).

En términos etimológicos, Tamayo-Acosta (1993) aduce que:

> La expresión latina *novissima tua* traduce *ta éschata* griego. Parece apreciarse cierto avance ideológico del hebreo al griego. En hebreo se habla de tener en cuenta las consecuencias de los propios actos, mientras que en griego se refiere a los últimos momentos (‘postrimerías’) (…) El concepto “escatología” lo utiliza por primera vez A. Calov (1686) en el volumen XII de su *Systema locorum theologicorum*, que lleva por título *Eschatologia sacra*, donde se ocupa de la muerte, la resurrección, el juicio, y la consumación del mundo (p. 13).

Lo anterior nos revela que el origen y significado de la palabra ha cambiado no solo debido a los años, sino también al carácter ideológico de la que forme parte, lo cual ha hecho que en la actualidad la opción más popularizada sea la que aseveran Buswell Jr. (2005) y García (2008), al plantear que la escatología proviene del adjetivo griego *éscatos*, que quiere decir último, y *logos*, lo cual se traduce como palabras, enseñanza, o doctrina. Por lo tanto, y teniendo en cuenta la evolución de la palabra, se desprende que escatología se define como *Doctrina de los Últimos Tiempos*.

> La palabra *éscatos* puede ser usada para referirse a la última cosa en una serie, pero la implicación de la palabra *escatología* no está limitada a una sola cosa, sino que se refiere a todos los eventos futuros que significan el fin del cosmos (Buswell Jr, 2005, p. 737)

Con lo anterior en mente, se entiende que la escatología va en búsqueda de respuestas en relación a un post-fin del mundo, antes que el acontecimiento mismo, de ahí que uno de sus grandes campos de estudio sea la esperanza (entendida como la espera del juicio final y la segunda venida de Jesucristo). Su fin último es explicar y entender el día postrero a partir de los acontecimientos que ocurren principalmente en el libro del Apocalipsis de San Juan (a través del Nuevo Testamento se van dando también ciertos indicios de sucesos o elementos escatológicos pero sin ahondar demasiado, y mencionándolos más bien como una forma de darle un objetivo a la fe del creyente).

La escatología intenta ayudarnos a entender el último texto bíblico, principalmente debido al carácter alegórico de éste último. A diferencia del resto

de los libros que componen La Biblia, donde el objetivo moralizador pesa sobre el mítico, y por lo tanto, exhibe un perfil más narrativo, el Apocalipsis de San Juan ostenta un marcado carácter simbólico evitando incluso llamar a Jesús por su nombre en la mayoría de las ocasiones, u otorgándoles diferentes corporalidades a Satanás. Es raíz de esto que se han originado diferentes ideas o corrientes escatológicas, cada una de ellas tratando de descifrar *la palabra de Dios* según diversas posiciones ideológicas. García (2008) enlista seis ideas muy diferentes en su interpretación del texto, las cuales son:

1. Escatología Modernizada: Ésta se preocupa de darle validez al texto bíblico, pero tomando el método científico como herramienta para comprobarlo. Toman a Jesús como un personaje histórico, por lo cual intentan re-interpretar su mensaje orientándolo como un mensaje moralizador en lugar de una alegoría de indicios mítico-fantásticos, por lo cual su interpretación se acomoda más en la maldad vencida, antes que en la salvación a manos de Cristo.

2. Escatología Desmodernizada: Tal como su título lo indica, es una respuesta a la corriente anterior. Su principal pensamiento radica en tomar el Reino de Dios como uno que aún está por venir, después de un fin catastrófico donde la humanidad desaparecerá.

3. Escatología Realizada: Toman la palabra del Apocalipsis de San Juan como ya ejecutada, siendo nosotros mismos quienes *disfrutamos* de este *nuevo Reino de Dios*.

4. Escatología Existencialista: El contenido de la Biblia es un mito, y su función es ser aplicada a la vida cotidiana del ser humano. La vida eterna la estamos viviendo en éste mismo momento. Esta corriente es la que afirma las escrituras como una total alegoría, estando mayormente ajustada a la realidad, pero ciertamente sin rechazarlas.

5. Escatología Neo-Realizada: Postula que el mensaje escatológico está disperso en la Biblia completa, tomando una posición de mayor responsabilidad hacia el hombre, sin que Dios tenga una mayor preponderancia en lo que pueda ocurrir en el futuro.

6. Escatología Sistemática: Es la corriente que toma las escrituras de la forma más literal. Y se destaca por poseer siete Etapas de Dispensación, todas de acuerdo a un orden *cronológico* bajo el cual se

ordenan los acontecimientos ocurridos según la Biblia: Inocencia (Jardín del Edén); Conciencia (La caída del hombre al diluvio); Gobierno humano (del diluvio a Abraham); Promesa (Abraham al éxodo); Ley (Éxodo a Jesús); y, Gracia (Jesús al presente).

Como puede inferirse de la lista, cada una de las corrientes revela no solo una forma de interpretar el texto bíblico, sino también una forma de pensar y disponer la labor de la religiosidad en la cotidianidad del individuo y sus semejantes. Si bien todas, de una u otra forma, no niegan la existencia de Dios o Jesús, todas tienen un método diferente de manifestar a su(s) deidad(es), sea de la clásica forma etérea y omnipresente, o de una manera más terrenal. Y el hecho de que así sea revela que a fin de cuentas es el individuo el encargado de elaborar su propia *visión de los hechos,* a pesar incluso de contar con una religión que lo ampare. Finalmente, tanto el interés como el temor hacia el fin de los tiempos (y el Juicio Final, la Segunda Venida, etc.) viene dado por una preocupación acerca del destino de cada uno de nosotros, el *¿qué pasará conmigo?* es la materialización del Apocalipsis.

Tamayo-Acosta (1993) plantea que el pensamiento escatológico es inherente al ser humano, como una forma de mirar hacia el futuro y el destino que espera: “La escatología hunde sus raíces en el ser humano; sus presupuestos se encuentran en la antropología de la esperanza” (p. 19). Al encontrarnos con la antropología, nos damos cuenta de la importancia del hombre dentro de este plan maestro que es el Apocalipsis. A pesar de ser, según La Biblia, una batalla entre ángeles y una forma de castigo desde una deidad mayor hacia el hombre común (e infiel), finalmente supone un problema típico del hombre y su condición de mortal. El concepto de esperanza al que se hace referencia, va esencialmente ligado a la búsqueda de la inmortalidad, de allí que sean tan importante dentro del Apocalipsis de San Juan elementos como los 144.000 elegidos y el Juicio Final. Sin embargo, como advierte Buswell Jr (2005) en la página 742, la inmortalidad en los textos bíblicos no tienen relación con el significado que tienen dentro del imaginario popular, sino que “inmortalidad en el Nuevo Testamento es una traducción de la palabra griega *aphtharsia*, que significa literalmente *incorrupción*, y que es usada por los escritores bíblicos para designar el estado futuro de los redimidos solamente”, por lo cual no es necesariamente una forma de trascendencia, ni mucho menos una permanencia corporal y terrenal.

Ahora, si tomamos en cuenta la aspiración a la inmortalidad del hombre común (y por ende, su preocupación por el problema de la muerte) y su fin último como motor conceptual del Apocalipsis, nos encontramos con diferentes puntos en común con otros credos, no solo en cuanto a búsqueda de la inmortalidad, sino a sus propias culturas escatológicas. “Las religiones constituyen uno de los espacios privilegiados desde donde intenta darse respuesta al problema más acuciante e irrenunciable de la humanidad, que es la muerte” (Tamayo-Acosta, 1993, p. 34).

Desde un punto de vista religioso, en la mayoría de las corrientes escatológicas de otros credos persiguen la inmortalidad como gran objetivo. Es difícil encontrar sucesos o ideas que presenten rasgos escatológicos en cuanto a la destrucción y fin de mundo. En otras religiones, la escatología se presenta más bien como un fin del mundo personal, ligado íntimamente al individuo en lugar de una sociedad; en ellas no hay guerras entre ángeles, sino fábulas sobre lo que viene después de la muerte. El post-mortem, el día postrero, es la línea transversal de la escatología en otras religiones.

Sin embargo, el rasgo que sí se presenta en común entre la escatología cristiana y las otras creencias, es el concepto de Juicio Final. El hecho de que el hombre sea juzgado al final de sus días (o después de la muerte) en base a su comportamiento en su vida presente, es el gran elemento en común en cualquier escatología. Si bien en todas no encontramos los lugares clásicos por los cuales los hombres se juegan su destino para el resto de la eternidad de forma explícita, como el cielo y el infierno, sí es posible encontrar espacios similares (en cuanto a una zona donde van los fieles y de buen comportamiento, mientras hay otro donde van los pecadores que han rechazado u omitido *la palabra sagrada*) aunque no siempre se manifiesten como territorios físicos, sino también como lugares interiores dentro del ser humano.

Aquí la búsqueda de la tan anhelada inmortalidad se traslada a diferentes niveles y propósitos según la religión que la ampara, no solo en cuanto a territorios del destino (como se manifestaba en el párrafo anterior), sino en relación a la verdadera posibilidad de que los mortales comunes y corrientes alcanzaran la inmortalidad, ahora no solo entendida como el destino de los redimidos como lo exponía Buswell Jr (2005), sino bajo el concepto de vida eterna.

Tamayo-Acosta (1993) indaga sobre las diferentes orientaciones escatológicas en varias civilizaciones y religiones. Según el autor, ya desde los tiempos mesopotámicos encontramos la manifestación a aspirar a la inmortalidad,

la cual se encuentra en la epopeya de *Gilgamés*. A modo de relato, la epopeya mesopotámica trata sobre el viaje de un hombre deseoso de alcanzar la inmortalidad (a raíz de la muerte de un amigo suyo), por lo que va en búsqueda de Utnapistim, a quien los dioses le concedieron el privilegio de la inmortalidad; durante todo su viaje, Gilgamés debe afrontar varias pruebas, pero a fin de cuentas falla en su misión, y la vida eterna no le es otorgada.

> La máxima aspiración del protagonista de la epopeya es la búsqueda de la inmortalidad, sin que logre alcanzarla, porque está reservada a los dioses, y Gilgamés es un simple mortal. (…) Por una parte, se intenta encontrar una solución esperanzada al problema de la muerte, que es la inmortalidad. Pero, por otra, se tiene clara conciencia del carácter mortal de los humanos, y ellos por voluntad de los dioses que así los han creado. La esperanza queda bloqueada por una muerte sin escatología. (Tamayo-Acosta, 1993, p. 35).

Observando detenidamente, lo que realmente intenta la epopeya de Gilgamés no es otorgar un mensaje moralizador, al menos de la forma que se entiende desde una perspectiva cristiana, sino que es una fábula sobre la condición terrenal del hombre. Aquí el juicio también viene de mano de los dioses, pero no como castigo o premio sobre la vida del protagonista, sino como una forma de aclararle lo que realmente es, y advirtiéndole de forma implícita que la inmortalidad no puede ser alcanzada por el hombre mortal. Está fuera de sus capacidades, tanto de los dioses otorgarle la inmortalidad, como del hombre anhelarla.

Luego de la era mesopotámica la corriente escatológica más notable viene de parte de los egipcios. En ideas que incluso han llegado hasta nuestros días, si bien no como una religión con todo lo que eso conlleva, sí como una forma de entendimiento del hombre, sus anhelos y su comportamiento. La trascendencia de la escatología egipcia se debe a la importancia que esta civilización le otorgaba a la muerte, lo cual, como se había mencionado en párrafos anteriores viene ser un elemento importantísimo dentro de los misterios y problemas que aquejan al ser humano. La importancia que los egipcios le otorgaban a la muerte y al post-mortem, se ejemplifica principalmente en sus ritos fúnebres, ya que sepultaban al fallecido con todos sus bienes con la finalidad de que pudiera utilizarlos en el más allá. Éste concepto del *más allá*, tiene la base dentro de la cultura egipcia en el mito de Osiris:

> Osiris, rey legendario, enérgico y justo, es asesinado por su hermano Seth. Su esposa Iris, fecundada por Osiris muerto, da luz a Horus, quien ataca a su tío Seth. Este le arranca un ojo, pero Horus consigue vencerlo y recupera su ojo que ofrece a su padre Osiris, quien recupera la vida. Horus baja al país de los muertos para comunicar que se ha convertido en legítimo sucesor de su padre. Tras ser coronado, resucita a Osiris (…). De manera paulatina, Osiris se convierte en modelos ejemplar de cada individuo; más aún, en modelo de cuantos esperan la victoria sobre la muerte (Tamayo-Acosta, 1993, p. 36).

Si bien el mito afirma que Osiris se convirtió en un ejemplo al derrotar a la muerte, el problema que plantea este mito es que supone una inmortalidad únicamente alcanzable para las grandes autoridades egipcias, y no para el hombre común. Esto causó reacciones escépticas en relación a la visión escatológica *oficialista*, al crearse una corriente agnóstica, cuya infravaloración de la muerte era su principal característica.

Sin embargo, a pesar de aquella reacción, no hizo que la corriente escatológica imperante fuera la de Osiris. De hecho, es a través de ésta mirada *oficial* que encontramos la primera referencia a un Juicio al que son sometidos los mortales al momento de morir; nunca antes en la historia se había manifestado un castigo o premio de acuerdo a la *rectitud moral* del enjuiciado, trazando un claro antecedente al Apocalipsis cristiano. El concepto de alma es también explotado por los egipcios, aunque con diferente ideas y aplicaciones, pero finalmente con el mismo objetivo:

> En la base de la escatología egipcia se encuentra una antropología que comprende al ser humano como compuesto del cuerpo (*jet*), formado del polvo, y del *ka*, principio de la vida, que da como resultado el *ba* (personalidad consciente). El *ka* es el elemento más importante del compuesto; es espiritual y perdura en la otra vida, pues se trata del principio espiritual de la personalidad del ser humano (Tamayo-Acosta, 1993, p. 37).

De acuerdo a lo expuesto, se puede concluir que la escatología egipcia es un claro antecedente del cristianismo. Si bien en éste, el problema de la muerte no es una línea vertebral para armar sus bases religiosas (la cual es un fin moralizador, por sobre todo), sí toman a grandes rasgos mucho elementos egipcios.

Otra cultura que ofrece su propia posición en cuanto a la escatología es el hinduismo. A diferencia tanto de los mesopotámicos como de los egipcios, los hindúes presentan la salvación escatológica como *liberación* (*moksa*) (Tamayo-Acosta, 1993), entendida como una ruptura de la vida terrenal del individuo, como una forma de trascendencia del ser luego de una vida de aprendizaje y experiencia. El anhelo de inmortalidad del hombre también se somete a un juicio, aunque a diferencia de las corrientes escatológicas cristianas y egipcias, en el hinduismo no hay un dios que se encargue de juzgar al individuo, sino que es éste mismo quien forja su futuro de acuerdo a lo que ha realizado en el pasado.

> La vida después de la muerte depende de las acciones (*karman*) realizadas en la vida terrena. Toda acción deja su huella en quien la realiza, integrándose así en una serie indefinida de causas y efectos. Es lo que se llama la ley inexorable del *karma*, que impone de manera inexorable un ciclo de renacimientos en otro ser humano o en un ser vivo cualquiera y mantiene al hombre atado a la realidad material (Tamayo-Acosta, 1993, p. 37).

En el caso de los griegos, la escatología resulta más compleja debido a la cantidad de corrientes de pensamiento que se desarrollan en el territorio. Tamayo-Acosta (1993) clasifica estas ideas tomando como base tanto los mitos como los pensamientos que identifican a aquel pueblo. Si bien los mitos griegos tienen un carácter marcadamente narrativo (a diferencia del Apocalipsis de San Juan), no dejan de ser alegorías filosóficas lo cual da pie a que el autor clasifique en tres corrientes la escatología griega:

- Según Homero: De todas las corrientes que forman la escatología griega, la homerística es la que postula la naturaleza *post-mortem* más pesimista. La inmortalidad es totalmente inalcanzable para el mortal quedando como un privilegio para dioses y semidioses (en un vínculo claro con el Gilgamés mesopotámico), mientras que el ser humano recibe el castigo de vivir, siendo también su tiempo en la tierra un paso efímero y lleno de miserias. La idea homerística de la muerte es la de un alma errante como una sombra en el Hades luego del abandono del cuerpo. Esta idea está también presente en el Apocalipsis de San Juan; de acuerdo a Buswell Jr (2005) en la página 745 el Hades es la “transliteración de la palabra griega *haides*, viene de *a idein*, y significa, ‘lo que no se ve’. Hades en el Nuevo Testamento identifica el mundo no

visto, hacia donde van todas las almas humanas cuando mueran.” A pesar de lo pesimista que pueda resultar en primera instancia ésta corriente, el ideal de Homero era hacerle reconocer al hombre su condición de mortal, instándole a disfrutar su vida en lugar de anhelar algo imposible. “¿Qué es lo que realmente se esconde detrás de la visión homerística de la vida inane e inconsciente de las almas en el Hades? La respuesta parece obvia: resignación, más que esperanza” (Tamayo-Acosta, 1993, p. 39).

- Según los *misterios*: La escatología proveniente de la religión griega de los *misterios* es el polo opuesto a la homerística. Su visión, sin embargo, también tiene el Juicio Final como ente regulador y discriminador entre quien merece la inmortalidad y quien no (como en cualquier religión, los seguidores tienen casi asegurado su paso a la vida eterna, mientras que los no-iniciados se verán sometido a diversas penas y tormentos). A pesar de lo anterior, en los *misterios* ocurre algo curioso cuando al ser humano se le es otorgada la inmortalidad: termina al mismo nivel del resto de los dioses, incluso con la posibilidad de disfrutar la felicidad al lado de éstos. La principal diferencia con la visión homerística (pesimista), es que el paso post-mortem hacia la inmortalidad se plantea como una extensión de la vida terrenal del individuo, en lugar de convertirse en ésta sombra errante.

- Según el orfismo: A pesar de ser considerada una tercera corriente dentro de la escatología griega, el orfismo es en estricto rigor una doctrina al interior de la religión de los *misterios*. Toma el alma como el núcleo del individuo, relegando al cuerpo como lugar de tentación y contaminación; se infiere por lo tanto, que el ser humano alcanza el estado de perfección con el *post-mortem*, al despojarse de su prisión corporal terrenal para trascender hacia otro plano de la existencia. “La existencia en el cuerpo es entendida como muerte, y ésta es vista como comienzo de la vida verdadera” (Tamayo-Acosta, 1993, p. 41). En el orfismo también se encuentra el elemento de Juicio Final, aunque las penas no son tan drásticas como en otras corrientes; las consecuencias del juicio corresponden a dos: la condenación (cuyo rumbo es obviamente el castigo, el cual se materializa en la reencarnación, y por ende, en la imposibilidad de salir de la celda corporal), y la salvación (el

evidente contrario a lo anterior, cuya recepción es el *banquete de los puros*).

Tamayo-Acosta (1993) apunta que la religión irania “ha hecho aportaciones nada desdeñables a la religiosidad occidental, como las hizo también –quizás en mayor medida– la religión hebrea.” (p. 42). Considerando los rasgos que la forman, los elementos en común con la cultura occidental, y más precisamente con la escatología cristiana, es que los pueblos iranios tienen una cultura del fin de los días mucho más amplia que una esperanza de inmortalidad y salvación. Si bien éste es el fin último de su escatología, no deja de ser notable el hecho que se encuentre ligado al Apocalipsis de San Juan en cuanto a su esencia.

La figura central del universo religioso iranio es Zaratustra, quien, según cuentan las escrituras fue instruido en los ritos y creencias de la religión arcaica. Zaratustra viene a ser más que una figura central y/o mesiánica dentro de la religión y escatología irania (como bien es Jesús, a fin de cuentas un enviado de Dios), ya que es el encargado de re-armar a su pueblo hasta ese momento politeísta e instaurar a Ahura Mazda (Sabio Señor) como único Dios, quien a su vez, es padre de los Espíritus del Bien y del Mal. Si bien encontramos que existe un Dios con hijos que son en esencia espíritus, es a partir de éste elemento que la relación entre la escatología irania y la cristiana inicia; aquellos Espíritus, por naturaleza entablan una lucha ancestral entre el bien y el mal, lo cual hace que Zaratustra llame a sus creyentes a unirse a la lucha adorando sólo a Ahura Mazda, lo cual significa ponerse del lado del bien (a pesar de ser el padre de ambos Espíritus, el Dios iranio aboga únicamente por la paz). Así, la escatología no sólo como esperanza sino como acontecimientos futuros que confluyan en la destrucción del mundo aparece en la religión irania. Y a pesar de la guerra que acaece, la escatología de ésta religión finalmente es optimista al vaticinar la victoria final y definitiva del bien sobre el mal. Al igual que en el Apocalipsis de San Juan, la batalla final contempla la instauración del reino de Ahura Mazda y una edad de oro donde lo que impera es el orden universal. De acuerdo a lo anterior, la escatología irania plantea una renovación completa del mundo, encabezada por el bien.

De acuerdo a lo anterior es que también aparece el Juicio, pero con el detalle de que es el ser humano quien tiene la libertad de elegir entre el bien o el mal. Lo anterior se refiere a una suerte de juicio individual, donde son las acciones conscientes las que desbocan en el destino en el día postrero del hombre. Aquí no

hay un dios derivando personas según su propio juicio, sino que ahora depende plenamente de sí mismo; es por eso que la escatología irania está fuertemente basada en la ética, y en la responsabilidad del hombre con su entorno.

"Esta doctrina se enmarca en la renovación final del mundo y de la humanidad, que implica el juicio universal" (Tamayo-Acosta, 1993, p. 44).

Si la escatología irania presenta rasgos en común con la cristiana, en el caso de la islámica la relación es aún mayor. Esto se debe a que la escatología del islam bebe tanto de la irania como de la cristiana, unificándolas y creando una nueva aunque mirado bajo la arista propia de su religión. Probablemente en ninguna de las religiones anteriormente revisadas el Juicio Final ocupa un lugar tan importante como en el islamismo; la base de su función moralizadora está basada en el día postrero, donde cada individuo será juzgado no solo por sus acciones en su vida terrenal, sino por el designio de Alá. El poder de la fe en sus fieles es el principal motivo al momento de juzgarlos, por lo que la adhesión a ésta religión implica devoción absoluta.

A diferencia de la escatología cristiana, el creyente islam tiene por meta pasar por dos juicios: uno durante el momento después de muerto, y otro al momento del Juicio Final. Durante el primer juicio, su fe es la valorada para resolver su destino; si su fe no es suficiente sufrirá las *penas del sepulcro*, esperando su segundo y definitivo juicio, el Juicio Final; en cambio, si su fe es juzgada como suficiente, disfrutará solo una anticipación de los goces del paraíso. En el islamismo, solo los profetas y los mártires tienen derecho a pasar directamente al paraíso sin necesidad de esperar por el Juicio Final.

Sin embargo, no es Alá quien juzga directamente a los creyentes (a pesar de que su palabra es la que vale finalmente), sino que cada uno de los *enjuiciados* debe pasar por "un puente de agudo filo tendido sobre un enorme abismo: más fino que un cabello, más afilado que una espada, más oscuro que la noche" (Tamayo-Acosta, 1993, p. 50). Según lo mencionado en el párrafo anterior, se infiere que los profetas y mártires pasan sin problemas el puente, mientras que el resto de los creyentes lo pasan según sus actos terrestres y la grandeza de su fe.

El Juicio Final de la escatología islámica, se vincula mayormente con la cristiana en la cantidad y grandilocuencia de señales que indican la llegada de los últimos tiempos. Al igual que en el Apocalipsis de San Juan, en la descripción del Juicio Final islámico se encuentran terremotos, montañas reducidas a polvo,

oscurecimiento del sol, caída de las estrellas, ruptura del cielo, hervor de los mares, corrupción de la fe, guerras, etc. Llegados estos días, Alá reúne en una gran asamblea a toda la humanidad para dictaminar el destino de cada uno de los hombres de acuerdo a su *libro de cuentas*, en el cual están clarificados todos los méritos y deméritos de los hombres.

En cuanto al lugar de destino de los hombres luego de ser juzgados en el Juicio Final, se puntualizan solo dos opciones: el Infierno o el Paraíso. A pesar de las distintas interpretaciones que se le han querido dar al Corán, en el islam el purgatorio (o similar) no existe.

La mirada tanto del Infierno como del Paraíso en el islam es de un opuesto absoluto. En el caso del primero, como se puede inferir, van todos aquellos que obran en la maldad, y que reniegan o se cambian de la religión islámica. Al momento del juicio, Alá se muestra implacable para dar su sentencia sin posibilidad alguna de arrepentimiento de parte de los castigados. La forma de denominar el Infierno islam le otorga de inmediato un carácter de negatividad superlativa (*el más terrible de los castigos*, *castigo cruel*, *castigo doloroso*, etc.). Y en el caso del segundo, se manifiesta como la morada definitiva para los justos; un lugar para aprovechar los placeres tanto terrenales como espirituales, en compañía de Alá. Es importante notar que el Paraíso que se plantea en el islamismo es una visión idealizada del mundo terrenal, por lo que el más allá es una manifestación similar a la vida común, pero libre de defectos.

La naturaleza del Juicio Final dentro del islam viene a tomar a Alá, su dios y máximo regente espiritual, como la piedra angular de la religión. La determinación con que ejecuta su palabra según lo que dice el Corán, y tomando en cuenta el peso que tiene la fe del creyente en su decisión, lo hace la única gran presencia dentro de su religión. “El islamismo no afirma propiamente la inmortalidad natural del alma, pues la existencia humana depende solo de Dios: él es el único que puede quitar la vida y devolverla según su deseo” (Tamayo-Acosta, 1993, p. 51).

Las diferentes miradas escatológicas, de acuerdo a una religión y/o civilización, y por lo tanto, a una forma de ver el mundo, se acercan al *desciframiento* de conceptos y problemáticas importantes dentro de la vida del ser humano. El gran interés por el final de los días se ampara en la búsqueda de respuestas hacia la muerte, y lo que vendrá (o no) después de ella. Es por eso que el anhelo por la inmortalidad es el motor último de la escatología, y todo lo que ocurre en cuanto a la destrucción del mundo, la batalla final entre el bien y el mal,

es una forma de reaccionar del ser humano ante la angustia y el dolor que significa la pérdida de su humanidad y su individualidad.

Milenarismo. Este concepto se desprende de la Escatología, en tanto que se vincula con el al relacionarse con el Fin de los Días, no de forma directa sino como un camino a ello; de allí su vinculación con esta investigación.

El milenarismo, más que una corriente de pensamiento como tal, más bien supuso una interpretación al Apocalipsis de San Juan realizado en determinado periodo histórico. Del latín *millenium* (Tamayo-Acosta, 1993), toma su punto de partida en un pasaje puntual:

> Vi a un ángel que descendía del cielo, con la llave del abismo, y una gran cadena en la mano. Y prendió al dragón, la serpiente antigua, que es el diablo y Satanás, y lo ató por mil años; y lo arrojó al abismo, y lo encerró, y puso su sello sobre él, para que no engañase más a las naciones, hasta que fuesen cumplidos mil años; y después de esto debe ser desatado por un poco de tiempo. Y vi los tronos, y se sentaron sobre ellos los que recibieron facultad de juzgar; y vi las almas de los decapitados por causa del testimonio de Jesús y por la palabra de Dios, los que no habían adorado a la bestia ni a su imagen, y que no recibieron la marca en sus frentes ni en sus manos; y vivieron y reinaron con Cristo mil años. Pero los otros muertos no volvieron a vivir hasta que se cumplieron mil años. Esta es la primera resurrección. Bienaventurado y santo el que tiene parte en la primera resurrección; la segunda muerte no tiene potestad sobre éstos, sino que serán sacerdotes de Dios y de Cristo, y reinarán con él mil años (Apo. 20:1-6 (Versión de Casiodoro de Reina))

El reino de mil años de Cristo se convirtió en una gran interrogante para teólogos y creyentes al marcar un plan particular de Dios en cuanto al destino de sus fieles, y el objetivo último de su creencia. Tamayo-Acosta (1993) plantea que el milenarismo proviene de la esperanza mesiánica judía, la cual supone un reino terrenal de parte de Dios, que se anticipe a la era eterna y definitiva. Estos mil años del reino de Dios, de acuerdo a la religión judía, adquieren un carácter de reino intermedio con una duración aproximada de entre 7.000 y 40.000 años. “El milenarismo se formula en los escritos apocalípticos judíos” (Tamayo-Acosta, 1993, p. 165)

Al tomar el texto, es posible rescatar los sucesos básicos que ocurren en este fragmento del Apocalipsis de San Juan. Comienza con Satán siendo vencido y encerrado, sin la posibilidad alguna de huir, aunque luego se le concederá la ocasión de salir; en ese momento, Cristo gobernará durante mil años juntos a los resucitados (quienes suelen ser interpretados como los mártires y confesores). Es éste elemento de los mil años el que se prestó para diversas interpretaciones, siendo la *literal* la imperante por varios años. La razón por la cual se otorgaba tanta importancia a este pasaje preciso del Apocalipsis, se debía principalmente al hecho de que de una u otra forma, este reino lo que hacía era concederle un objetivo, y por lo tanto, una razón de ser, a la devoción de las personas; ya no era solo una adoración hacia un ente supremo, sino que esto incluso pasaba a ser un camino para el fin máximo. Esta interpretación milenarista del libro de San Juan, llevo a que muchas autoridades validaran esta visión, adhiriéndose a ellas. Tamayo-Acosta (1993) puntualiza que San Ireneo de Lyón se mostró favorable a esta concepción del reino de Dios, incluso justificándola en su texto *Adverseus haereses*:

> “Porque es justo que en la misma creación en la que se ufanaron y fueron afligidos y probados de muchas maneras por el sufrimiento, reciban la recompensa de su sacrificio. (…) Porque Dios es rico en todas las cosas, y suyo es todo cuanto existe. Es conveniente, además, que la misma creación, restaurada a su condición primera, esté realmente bajo el dominio de los justos…” (de Lyón, citado en Tamayo-Acosta, 1993, p. 165).

Esta interpretación literal fue perdiendo legitimidad a lo largo de los años, debido al cambio de pensamiento en el transcurso de las épocas, que terminaron haciendo eco en la religión. Fueron especialmente dos los exponentes que fueron desacreditando el milenarismo: el teólogo Orígenes, y San Agustín. El primero argumentaba que el Apocalipsis de San Juan no debía interpretarse como un fenómeno espacial o temporal, sino como espiritual, lo cual chocaba con la idea de *esperar* el reino milenario de Dios tan en boga años atrás. En el caso de San Agustín, no contradijo la postura milenarista, sino que a fin de cuentas le otorgó más tiempo, o mejor dicho, le quitó una potencial fecha al reino de Dios; el religioso, postuló que el auténtico milenio transcurría desde la primera hasta la segunda venida de Cristo. El gran mérito de San Agustín en su postura milenarista, fue la de quitarle el elemento *tangible* de los resucitados, ampliándolo hasta una perspectiva más etérea.

Las posturas de ambos religiosos derivó en la idea general de una interpretación directamente simbólica del texto, ahora siendo el reino de mil años de Dios, *el tiempo de Iglesia* (San Agustín, citado en Tamayo-Acosta, 1993).

> “La ‘primera resurrección’ es la resurrección de la muerte del pecado operada en el bautismo; el reino de los resucitados constituye el dominio espiritual; el encadenamiento de Satán supone que pierde todo poder sobre el cosmos y la humanidad y se queda recluido sólo en el corazón de los malos. El significado de la visión del Apocalipsis es que los mártires tendrán una recompensa especial.” (Tamayo-Acosta, 1993, p. 166).

Con estas interpretaciones de milenarismo realizadas, ha ocurrido que desde la aparición de las elucidaciones de Joaquín de Fiore (quien tomaba una visión mucho más direccionada hacia los propios religiosos, en lugar de un territorio en común), se ha procedido a dividir el milenarismo en tres tipos, de acuerdo a la clasificación de Saranyana (2003). Estos tres paradigmas obedecen a parámetros tanto históricos como conceptuales, pero sin necesariamente ser excluyentes entre sí; las clasificaciones se realizan desde un punto de vista diferente frente a un mismo fenómeno, el milenarismo.

Estos tres tipos son:

- Amilenarismo: Sostiene que Satanás fue maniatado en el momento en que Cristo murió en la Cruz, de modo que ya fue derrotado, aun cuando conserva un cierto poder sobre los hombres, hasta que sea definitivamente precipitado en los infiernos, en la segunda venida de Cristo.

- Premilenarismo: Confiesa que Cristo vendrá para reinar durante mil años, durante el transcurso histórico, al cabo de los cuales tendrá lugar la definitiva venida de Cristo en toda majestad, se cerrará la historia y se establecerá el reino definitivo.

- Postmilenarismo: Durante un milenio, la progresiva maduración de los dones evangélicos debía preparar la segunda venida de Cristo. (Saranyana, 2003, p. 224-225)

Estas clasificaciones dan cuenta de la forma en que ha evolucionado el milenarismo a lo largo de los años. Cada una de ellas se origina por una diferente interpretación que se le ha otorgado al texto. Sin embargo, hay un elemento

importantísimo a tener en cuenta al enfrentarse al milenarismo. Este tiene un carácter plenamente liberador para los justos, donde se les asegura su recompensa por su devoción hacia Dios. El fin último de ésta doctrina es la aseguración de la supremacía del bien sobre el mal, donde las entidades malvadas serán castigas, y los fieles recompensados. Es a fin de cuentas, una nueva realidad a la que se enfrenta el mundo, un nuevo orden.

"El milenarismo concibe la salvación como una realidad radicalmente nueva, colectiva, inminente y terrena. No se busca una reforma, o un cambio gradual, sino una transformación total. No se atiende sólo ni preferentemente a la salvación del individuo, sino a la liberación de la colectividad" (Tamayo-Acosta, 1993, p. 167).

Mito. Dentro de la investigación, el desarrollo del mito tiene un papel fundamental, no en un sentido histórico sino que como herramienta de interpretación. Cualquier religión, independiente de su relevancia e importancia social, está sujeta a las reglas de la mitología.

El Grupo Océano Editorial (2002) define el mito como "la narración de carácter sagrado y hecha en forma simbólica, de acontecimientos reales o imaginarios que se refieren a los orígenes o a las transformaciones del mundo y la sociedad" (p. 2050). De acuerdo a esta definición, prácticamente toda religión (y su correspondiente texto sagrado) viene a enmarcase como mito debido a aquel carácter de narración alegórica al que hace referencia la definición antes expuesta. Esto, sin embargo, no va en detrimento de su mensaje o su objetivo hacia el lector/creyente/público, puesto que en sí mismo el mito es una interpretación, de representación comúnmente fantástica, sobre los misterios propios de la humanidad. No es un invento, no es una narración vacía, sino que refleja la cosmovisión propia del pueblo originario sobre diferentes temáticas. Si se enmarca el mito dentro la escatología, es posible notar la razón por la cual en la gran mayoría de ellas se encuentra el concepto de Juicio Final como fin último del proceso de la muerte (o su camino a ella), y el carácter alegórico de los eventos anteriores a él. La religión como tal depende de la mitología, no solo como la forma de explicar lo inexplicable, sino también como la base de su facultad como institución moralizadora. "El dogma religioso está siempre codificado (de forma oral o escrita) y se compone de una cosmogonía, un conjunto de dioses, mitos y normal morales" (Grupo Editorial Océano, 2002, p. 2047).

Friedrich Strauss (citado en Saranyana, 2003) planteaba que en términos religiosos es la tradición misma la que crea los mitos. El dogma llega a ser tal debido a una evolución de los hechos bíblicos. “En consecuencia, los mitos serían creaciones inconscientes de la comunidad, concepciones del espíritu colectivo, alumbramientos del alma del pueblo” (Saranyana, 2003, p.227). El mito finalmente adquiere vida propia, independiente de los hechos que hayan llevado a su creación. Como parte esencial de la constitución de una sociedad, como conjunto de personas con elementos en común, el mito va más allá de un simple relato alegórico.

El uso de la metáfora en el mito se explica precisamente de acuerdo a lo anterior. La razón fundamental por la que se utiliza es porque es un intento de personalizar las creencias de acuerdo a su propio lugar, y cuya finalidad máxima es el entendimiento (y si es posible controlar) de las fuerzas de la naturaleza. “El mito creado por el pueblo pretende dar razón de algo que realmente ha ocurrido y que no es posible expresar con claridad y nitidez por medio de un discursos formalizado” (Saranyana, 2003, p. 227). El mito debe su existencia a la ignorancia, no en un sentido peyorativo, sino, como se explicaba anteriormente, como una herramienta de comprensión del entorno, y por ende, del individuo mismo. Ejemplos para éstos hay muchos: desde los respectivos reinos y dominios de los dioses griegos, hasta los poderes sobrenaturales de sanación chamánicos de las culturas latinoamericanas.

> La mitología ha sido interpretada por el intelecto moderno como un torpe esfuerzo primitivo para explicar el mundo de la naturaleza (Frazer); como una producción de fantasía poética de los tiempos prehistóricos, mal entendida por las edades posteriores (Müller); como un sustitutivo de la instrucción alegórica para amoldar el individuo a su grupo (Durkheim); como un sueño colectivo, sintomático de las urgencias arquetípicas dentro de las profundidades de la psique humana (Jung); como el vehículo tradicional de las intuiciones metafísicas más profundas del hombre (Coomaraswamy); y como la Revelación de Dios a Sus hijos (la Iglesia). La mitología es todo esto. Los diferentes juicios están determinados por los diferentes puntos de vista de los jueces. (Campbell, 1959, p. 336-337)

Así como el mito intenta comprender al pueblo lo que no entiende, su carácter interpretativo es infinito. Siempre va a depender del punto de vista con que se esté analizando, y de todo el bagaje que el investigador traiga consigo. El

descifrar la alegoría de un mito va a variar a causa de muchos factores. Es imposible (y absurdo) el siquiera tratar de llegar a una interpretación definitiva de algún mito.

Según las potencialidades del mito, Graves (1968) apuntaba una lista con los diferentes tipos de narraciones que se encuentran, y que permiten su clasificación temática:

1. La alegoría filosófica, como la cosmogonía de Hesíodo.

2. La explicación *etiológica* de mitos que ya no se comprenden, como el uncimiento por parte de Admeto de un león y un jabalí a su carro.

3. La sátira o parodia, como el relato de Sueno sobre la Atlántida.

4. La fábula sentimental, como el relato de Narciso y Eco.

5. La historia recamada, como la aventura de Arión con el delfín.

6. El romance juglaresco, como la fábula de Céfalo y Procris.

7. La propaganda política, como la Federalización del Ática por Teseo.

8. La leyenda moral, como la historia del collar de Erifile.

9. La anécdota humorística, como la farsa de Heracles, Ónfale y Pan en el dormitorio.

10. El melodrama teatral, como el relato de Téstor y sus hijas.

11. La saga heroica, como el argumento principal de la *Ilíada*.

12. La ficción realista, como la visita de Odiseo a los Feacios. (p. 7-8)

Como es posible notar luego de revisar la lista, cada uno de los puntos (o temas narrativos) conforma una arista en la vida de una persona, tanto en términos emocionales como en cuanto a interrogantes inherentes a la naturaleza del individuo. Desde el amor hasta la muerte, pasando incluso por la política, el mito abarca todo lo que concierne al hombre, algunas veces tratando de otorgar respuesta u otras solo manifestando su condición.

En el caso de la presente investigación (y su posterior aplicación en cuanto a análisis cinematográfico), la disposición general es la de tratar a toda corriente religiosa precisamente como mitología (entendida como relato alegórico propio del contexto en el cual fue elaborado), eliminando la función moralizadora pero sin

necesariamente restarle impulso al poder de la alegoría a la que hace alusión al momento de representar la narración.

Es por eso que en cuanto a un estudio de la mitología, se determinará en función de lo que afirmaba Graves (1968) al momento de tener en cuenta los elementos a tratar:

> Cuando se quiere explicar una narración mitológica o seudo-mitológica se debe prestar siempre una atención cuidadosa a los nombres, el origen tribal y los destinos de los personajes que en ella figuran y luego darle de nuevo la forma de ritual dramático, con lo cual sus elementos incidentales sugerirán a veces una analogía con otro mito al que se ha dado una torsión anecdótica completamente diferente y arrojarán luz sobre los dos. (p. 8)

Ateísmo. En términos religiosos, para entender al hombre contemporáneo (incluso si es creyente) es necesario también comprender el ateísmo. Su naturaleza antropocéntrica ha llevado a una nueva concepción de mundo para muchas personas, incluso manifestándose popularmente ya como una idea alternativa al cristianismo, al menos en el mundo occidental.

De acuerdo a los parámetros de la investigación, es necesario comprender los límites que abarca el ateísmo, lo que postula, y su evolución en el tiempo hasta llegar a como lo conocemos en la actualidad. Especialmente desde el siglo XX en adelante se ha experimentado un cambio en la sociedad a partir de esta idea, lo cual, de acuerdo a la hipótesis planteada, se manifiesta cabalmente en la *Trilogía del Apocalipsis* de John Carpenter.

Si bien el ateísmo es definido comúnmente como la “doctrina que niega la existencia de Dios o de dioses” (Grupo Editorial Norma, 2001), su entendimiento resulta en una complejidad mucho mayor que la *simple* negación de Dios. Bouchard (1968) afirma que en la actualidad se pueden encontrar dos tipos de ateísmos: el negativo y el positivo (o también llamado sistemático).

El negativo consiste más que en negarlo, en prescindir de Dios; se considera el pensamiento más materialista y tangible como el verdadero, por lo que utiliza la razón científica para explicarlo todo. Obviamente que aquí no existe una espiritualidad de por medio, sino una aceptación de la realidad como la base de la existencia del individuo. A fin de cuentas, el ateísmo negativo es una no-aceptación de Dios, quien no tiene cabida dentro del pensamiento de los que

participan de ésta corriente; es posible incluso relacionarlo con el agnosticismo, al no tener una declaración activa a favor de la inexistencia de Dios.

El positivo (o sistemático) es mucho más radical, postulando directamente no sólo la inexistencia de Dios, sino la incompatibilidad de éste con el anhelo de autonomía del hombre. Sin Dios, el hombre recién comienza a vivir, por lo que el primero debe morir para que el último alcance su emancipación plena. La inexistencia de un ser supremo, le otorga la facultad al hombre de re-construir la civilización según sus propias leyes, por lo que ahora tiene la libertad para hacer lo que se le plazca. Al morir Dios, siendo una palabra que ha cruzado toda la historia del hombre, la historia termina, para ahora iniciar una nueva era donde el hombre sea libre.

Si de ateísmo y hombre contemporáneo se trata, la figura de Nietzsche surge como fundamental. La irrupción del pensador llevó a gran parte del siglo XX a cuestionarse sus bases religiosas. Como filósofo, para Nietzsche la fe religiosa constituía el mayor adversario de una actitud intelectual crítica, dotando al hombre de una falta de estabilidad para emitir juicios y cuestionar su entorno. Al negarse a la idea de religión, el pensador tomó la figura de Dios como su principal blanco, constituyendo “nuestra más larga mentira, el concepto contrario a la vida; más aún, la expresión del resentimiento contra la vida” (Tamayo-Acosta, 1993, p. 251). Las razones que lo llevaban a argumentar una *muerte de Dios*, se encontraban (no podía ser de otra forma) por culpa misma de él: Dios muere víctima de su propia compasión.

Según Tamayo-Acosta (1993), “para Nietzsche, la muerte de Dios es ‘el más grande de los acontecimientos recientes’” (p. 252), derivando en la felicidad, alivio y desahogo del individuo. Ahora, encontrándose solo frente al mundo, el hombre debe hacerse cargo tanto de su propia vida como del resto de la sociedad. A pesar de tamaño acontecimiento, el filosofo finalmente se manifiesta con un futuro incierto para el individuo.

> Con la muerte de Dios se viene abajo la ilusión protectora de un ser supremo hacia el ser humano. Este, liberado de tal protección, se descubre a sí mismo solo, inerme. Tras emanciparse de toda tutela divino-paternal y acceder a la mayoría de edad, la humanidad vive un momento de desorientación y se ve en dificultad para asumir el riesgo de su propio destino, la situación de desamparo en que se encuentra. (Tamayo-Acosta, 1993, p. 252)

La radicalización y masificación que ha alcanzado el ateísmo en la actualidad responde a una serie de acontecimientos que lo han elevado de un concepto confuso y *poco aplicable*, a la creación tácita de una idea más formada, la cual sumada a los últimos acontecimientos históricos le han otorgado mayor validez que nunca.

Bouchard (1968) postula que rasgos del ateísmo se pueden encontrar desde el inicio de las civilizaciones. Si bien siempre han existido individuos al margen de alguna adoración religiosa, el común de la civilización es contar con una teología masificada y establecida.

Las antiguas civilizaciones solían ser mayormente politeístas, lo cual ya en cierta forma constituye una forma de ateísmo: al no contar con un solo ser supremo, sus deidades caían en seres sobrenaturales de una naturaleza más común de lo que debieran. Desde la instauración del cristianismo hasta su mayor crecimiento durante la Edad Media, todo el sistema social estaba organizado en función de la religiosidad: tanto la política, como las normas de comportamiento, o la literatura y el arte no se manifestaban de otra forma que no fuera a través del cristianismo. Bajo este contexto, la sola duda sobre la existencia de Dios era impensable. Precisamente debido a este sistema fue que todo comenzó a cambiar; como cualquier sistema político-social, la reacción no tardó en llegar, donde ocurrió una suerte de revolución intelectual.

A partir de aquí, la historia del ateísmo se desarrollo en tres etapas:

- Naturalismo cristiano (s. XVI-XVII): Durante éste tiempo se manifestó a manos de Descartes una revolución en la cual se instaba a crear un mundo humano dentro del mundo cristiano. Por primera vez se manifestó la opción de contar con el hombre como un ser más activo dentro de la materia religiosa, ya no esperando la voluntad de Dios, sino reflexionando sobre su propia naturaleza en función del Señor. A pesar de que el Naturalismo Cristiano se convirtió en la semilla de lo que hoy conocemos como ateísmo, sus verdaderos objetivos estaban totalmente alejados de esto (de hecho, Descartes aborrecía a los que *luchan contra Dios*); lo que realmente buscaba era un mayor conocimiento de parte del hombre con la finalidad de aproximarse a las cosas y explicarlas, pero su cuestionamiento a Dios y/o su autoridad ni siquiera se pensaba.

- Racionalismo (s. XVIII-XIX): Progresa en la misma idea que postulaba Descartes. Es en ésta etapa donde el ateísmo como concepto comienza a tomar forma, ya que si antes era sólo un esbozo, el posterior desarrollo de la observación en base a formulas matemáticas hizo que incluso el rol de Dios fuera más bien molesto, y por lo tanto prescindible. El desarrollo científico también colaboró en la evolución intelectual de la idea: al contar con un mayor control y conocimiento sobre las posibilidades del cuerpo humano, los hombres le restaban poder y relevancia a Dios.

- Ateísmo contemporáneo: Terminado el siglo XIX, y con el desarrollo tanto científico como intelectual alcanzado, todo estaba preparado para que el ateísmo como corriente se consolidara, y se masificara como alternativa a la religiosidad teocéntrica que había hasta esa época. Amparados por el legado de la Revolución Francesa, logias masónicas comenzaron en 1886 una compaña cuya finalidad era extraer el poder religioso del orden político y social de la época. Si a eso se le suma la aparición de filósofos como Nietzsche con declaraciones tan controversiales como “la muerte de Dios”, y los diversos conflictos bélicos que afectaron durante todo el siglo XX al mundo, el conflicto entre religiosidad y ateísmo se instauró incluso llegando hasta nuestros días.

El ateísmo contemporáneo contempla el humanismo como su principal eje, donde el hombre se erige como su propio mesías destronando a Dios como el valor supremo. El ateísmo busca crear un hombre nuevo, que sea capaz de tener sus propios instrumentos con la finalidad de regirse por sí mismo tanto a nivel intelectual como espiritual, teniendo el constante progreso técnico-científico como principal apoyo en ésta tarea.

De esta forma, el ateísmo se erige como una corriente de pensamiento trascendente, sobre todo para los tiempos contemporáneos, en que el hombre tiene alternativas más allá de la religión. Esta condición de alternativa de manifiesta necesaria para la investigación, al poseer miradas diferentes con las cuales contar al momento de realizar el análisis.

La mitología de H.P. Lovecraft

Introducción. Howard Phillip Lovecraft (1890 – 1937) se ha convertido con el paso de los años en un escritor fundamental del género fantástico. Desde vivir (y morir) en la pobreza y casi en el anonimato, publicando en revistas de baja calidad debido a lo extraño de sus relatos, ha pasado a influenciar a cientos de artistas en todas partes del mundo. Su abnegada dedicación al terror y la fantasía, y su estilo único de narración hacen su obra incombustible a los ojos del mundo actual.

Pese a nacer y vivir la mayor parte de su vida en Providence, no evitó que Lovecraft contara con un enorme imaginario que lo hiciera viajar a través de sus sueños hacia diversos lugares y tiempos. Introducido en la narrativa literaria por su abuelo, "que era aficionado a la literatura gótica surgida en el siglo XVIII a partir de la novela de terror medieval de 1765, *El castillo de Otranto*, de Horace Walpole, en la que aparecen los elementos típicos del gótico: ruinas medievales, castillos, monasterios, pasadizos, espacios ocultos en las paredes, y una atmósfera tempestuosa llena de miedo, locura y venganza" (Gómez, 2003, p. 60), el escritor comenzó desde pequeño a encontrar escritos que describían diferentes criaturas y mundos extraños a través de los libros, conociendo los trabajos de escritores como Edgar Alan Poe, Arthur Machen, y Algernon Blackwood, cuyas obras lo influenciaron enormemente tanto conceptual como técnicamente por el resto de su carrera.

El escritor de Providence tuvo una vida difícil desde pequeño, con una madre que nunca llegó a quererlo y un padre que realmente no conoció a cabalidad (fue internado en un sanatorio cuando Lovecraft tenía recién dos años), su carácter fue problemático al momento de alcanzar la adultez. Hasta el día de hoy es reconocida la personalidad huraña del escritor, a lo que se suma su declarada simpatía por el fascismo, además de ser racista y antisemita; sin embargo, esto no prohibió que Lovecraft tuviera un círculo de amigos (en el que curiosamente habían judíos), entre los que se encontraban algunos que después serían destacados escritores como Robert E. Howard (*Conan, el Bárbaro*), August Derleth (principal continuador de la obra de Lovecraft), y Robert Bloch (*Psycho*).

Si bien Lovecraft se ha destacado por su abultado cuerpo de trabajo (del cual la gran mayoría son relatos cortos), es en el ciclo de historias sobre dioses pre-temporales, popularmente conocido como los *Mitos de Cthulhu*, donde el escritor ha volcado todas sus obsesiones creativas. Desde los elementos característicos de la literatura gótica, hasta las herramientas esenciales para crear

un relato de horror, le permitieron a Lovecraft crear su propia mitología. La cual se ha convertido en la base angular para el entendimiento de su obra.

Mito Lovecraftiano. Para comprender la naturaleza de la mitología que plantea el escritor se necesita reconocer los elementos que la conforman, tanto desde una perspectiva temática como una más formal.

La idea de mito en los trabajos de Lovecraft está basada en la existencia del *Necronomicón*, el texto a través del cual se puede conectar con seres remotos, sea a través del solo conocimiento de éstos o de su invocación. Es debido a ésta crucial información que porta el libro, que Gómez (2003) asegura que el *Necronomicón* hace acto de presencia en todos los relatos que conforman los Mitos de Cthulhu. Si bien este libro es elemental para el desarrollo de las historias de los mitos, no se utiliza *activamente* sino que muchas veces es una suerte de referencia para el narrador. Lovecraft (2008) lo utiliza también como comparación: "La forma recuerda a uno de ciertos monstruos de mitos primordiales, especialmente a los fabulosos Antiguos mencionados por el *Necronomicón*" (p. 37). El hecho de utilizar un libro como base para la construcción de su universo (incluso sin indicarlo totalmente), revela que el autor busca otorgarle mayor validez a su mitología al situarla, así, al mismo nivel que el cristianismo o el islam. Incluso su propio *autor*, Abdul Alhazred, está catalogado como un loco, lo que hace que la historia de publicación del libro está marcada por la maldición. Resulta notable mencionar dentro de este contexto, la obsesión de Lovecraft por escribir sus relatos en inglés arcaico (en su lenguaje original, por supuesto); de ésta forma, el autor busca no sólo otorgarle un mayor peso a la forma del relato, sino que también otorgarle una verosimilitud casi científica a éste mismo. A diferencia de las dos religiones mencionadas, el *Necronomicón* no es un libro cuyo objetivo máximo sea el orden, sino todo lo contrario, es una suerte de Biblia Maldita del Caos; si el libro llega a ser revelado e invocado despertará seres incuestionablemente más grandes y poderosos que el hombre. Por ésta razón, el individuo común no está destinado a conocer el libro de Alhazred, ya que es exclusivamente una lectura para mentes expertas.

Considerando el libro base de la mitología lovecraftiana, los dioses que lo integraban resultaban totalmente distintos a la idea convencional. Estos eran dioses físicos, tangibles, no etéreos ni mucho menos entes reguladores. Según Gómez (2003) esto se debe a que:

> Lovecraft rechazó la religión con sólo seis años (…), y cuando comprendió la insignificancia del hombre frente al Universo se imaginó dioses extraños y monstruosos, que exigían adoración y sacrificio de las criaturas que habían fabricado con sus propias manos, pero nunca llenó el vacío de Dios con ningún Creador generoso. Dios no existe en la mitología de Lovecraft. (p. 73)

Este desamparo al que es sometido el ser humano, el escritor lo materializa en seres totalmente alejados de una posible semejanza física e intelectual con el hombre. Lovecraft (2008) es capaz de precisar en los siguientes párrafos la verdadera naturaleza de los dioses que pueblan su singular mitología:

> Estos seres, indudablemente, procedían de las estrellas y habían traído sus imágenes con ellos.
>
> Estos Grandes Antiguos, continuó Castro, no eran de carne y hueso. Tenían forma -¿no lo probaba acaso esta imagen estelar?-, pero esa forma no era material. Cuando las estrellas eran propicias iban de mundo en mundo a través del cielo; pero cuando eran desfavorables, no podían vivir. Pero aunque ya no viviesen, no habían muerto en realidad. Yacían todos en casas de piedra en la gran ciudad de R'lyeh, preservada por los sortilegios del gran Cthulhu para el día que las estrellas y la Tierra pudiesen recibir su gloriosa resurrección. (p. 37)

Debido a la cantidad de tiempo en que llegaron al planeta se infiere inmediatamente que los Antiguos fueron los amos y señores del mundo durante el período que permanecieron activos. A partir de ellos se formó el planeta, quienes lo usaron como su hogar hasta el momento que desaparecieron. Las razones por las cuales los Antiguos debieron recluirse durante todos estos años en los océanos, la manifiesta Lovecraft (2003) al hacer notar una feroz guerra entre los Antiguos y los Mi-Go, una progenie de similares características que también querían adueñarse del planeta, y que los llevó a permanecer en estado letárgico durante todos estos años.

El poder de los Antiguos se manifiesta en la actualidad en la capacidad de invadir los sueños de unos cuantos elegidos (Lovecraft, 2008, p. 17). La finalidad de explotar esta facultad residía en la conformación de un culto, con Cthulhu como el mayor regente, con el objetivo de despertarlo en el momento en que se alinearan las estrellas. Con estos elementos, Lovecraft incluso es capaz de armar

una mitología con rasgos escatológicos, donde el posible despertar de estos Antiguos repercutirá negativamente en la condición del planeta. A través de ésta sensación de incertidumbre por los eventos futuros es que el escritor logra la angustia y la tensión psicológica propia del género. “El miedo debía proceder de lo incomprensible e inasequible, de algo no visto nunca antes, a ser posible procedente de los infiernos, o del espacio, o de las profundidades y, sobre todo, de la lejanía de los tiempos.” (Gómez, 2003, p. 61).

Es principalmente este rol de los dioses el que hace destacable la mitología de Lovecraft. Estos *Dioses durmientes*, no son activos, sino que están a la espera para volver a una tierra que habitaban cuando el hombre ni siquiera soñaba aparecer.

Su supremacía por sobre el ser humano no es solo por su tamaño y su poder destructivo, sino por antigüedad. Los Antiguos, haciéndole pleno honor a su nombre prácticamente llegaron a fundar el planeta, por lo que tienen un elemento a su favor; en relación a esto, el mismo Lovecraft (2003) esboza (sutilmente) que estos dioses son los responsables de la creación del ser humano, lo cual añade otra dimensión a la relación entre ambas especies.

Conclusión

Los elementos expuestos en este marco teórico son el material base de la investigación. A través de esta plataforma, se podrán analizar los films que componen el objeto de estudio desde diferentes perspectivas, pero cada uno aportando la mirada justa para contribuir en la corroboración de la hipótesis.

Desde la escatología hasta H. P. Lovecraft, tanto la mirada religiosa como la literaria confluyen en esta lectura a la que apunta la investigación. El fin del mundo visto no solo como la destrucción del orbe, sino como una instancia de Juicio Final, y por lo tanto, de esperanza y salvación, supone un punto importante a tratar en el futuro análisis fílmico. De todas las religiones revisadas, prácticamente todas cuentan con el Juicio Final como elemento en común, más incluso que la destrucción del mundo, o la lucha final entre el bien y el mal. En el caso del ateísmo también tratado dentro de estas páginas, queda la posterior decisión sobre qué corriente es la que más se acerca a la propuesta de la trilogía, para recién ahí ser aplicado.

El caso de Lovecraft implica una decisión previa a las anteriormente descritas. Para saber qué elementos tratar de la escatología, y qué corriente va de acuerdo a los films de Carpenter, lo primero es determinar la vinculación entre escritor y cineasta. Solo a partir de allí el análisis tomará mayor forma, contando con una línea transversal que seguir. La vinculación entre estos artistas no se realizará solo en base a lo que acontece en los films, sino también a lo que Carpenter (citado en Boulenger, 2003) declara acerca de su propia Trilogía.

Todos estos elementos permitirán el análisis cinematográfico exitoso, en base a los conceptos y materias tratadas en éste marco teórico.

Marco Metodológico

Área de análisis

El método para realizar el análisis tomará como base la narración de los films, articulando a partir de ella los componentes a ser desarrollados. Será este concepto el que permitirá confirmar (o no) la hipótesis planteada, de acuerdo a los elementos propios de cada una de las partes de esta *trilogía del Apocalipsis*.

Si se define la narración como “una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos” (Casetti y Di Chio, 1991, p.172), permite vislumbrar esta arista de una obra cinematográfica, como la más apta para realizar un análisis de este tipo. El objetivo general de la presente investigación requiere encontrar una lectura mitológica de los tres films, lo cual se obtiene de una forma más efectiva a través de la narración.

En consideración a lo anterior, el análisis narrativo se realizará según lo que Casetti y Di Chio (1991) definían como el nivel abstracto u actancial, tanto en lo que se refiere a personaje(s), acción y transformación. Este nivel se revela como el más apto a utilizar, debido a la naturaleza que le otorga a los elementos narrativos con respecto a la oposición mitológica-cinematográfica bajo la cual se sustenta la investigación: “lo que cuenta en el modelo ‘actancial’ no son las tipologías o las formas exteriores de las acciones, sino las ‘posiciones’ que asumen los distintos elementos y su capacidad de convertirse en ‘operadores’ de la lógica narrativa” (Casetti y Di Chio, 1991, p. 187). De acuerdo al nivel abstracto u actancial, la narrativa no se manifiesta según una *humanización* tanto de los personajes como su entorno, sino de acuerdo al lugar que tiene en ella. Es debido a lo anterior que se plantea como las más apta para desarrollar exitosamente la investigación, ya que permite realizar el análisis elaborando una suerte de mapa narrativo, a partir del cual es posible realizar la oposición con el punto de vista mitológico.

En cuanto a los elementos que plantea este nivel, tanto los personajes, como la acción y la transformación tienen sus propios códigos. En el caso del primero, este se conforma según la contribución que realiza para que la narración avance. Se produce un eje direccional entre Sujeto y Objeto, el cual, a su vez, activa cuatro elementos bajo el cual se desarrolla el Sujeto: *performance* (“se

mueve concretamente hacia el Objeto", Casetti y Di Chio, 1991, p. 184); competencia ("está en condiciones de tender hacia el Objeto y de intervenir sobre él", Casetti y Di Chio, 1991, p. 184); mandato ("si tiende hacia el Objeto es porque alguien lo ha invitado a moverse", Casetti y Di Chio, 1991, p. 184); y, sanción ("retribución-recompensa o, (...) detracción-punición", Casetti y Di Chio, 1991, p. 184).

En cuanto a la acción, el nivel abstracto se plantea en dos *enunciados narrativos y elementales*:

- Enunciados de estado: dan cuenta del establecimiento de interacción entre Sujeto y Objeto.
- Enunciados de actuación: dan cuenta del paso de un estado a otro, a través de una serie de operaciones realizadas por el Sujeto. (Casetti y Di Chio, 1991)

La acción en el modelo actancial se delimita precisamente por los personajes. Los cuatro elementos que definen el movimiento del Sujeto, es lo que determina la acción.

Finalmente, las transformaciones en el nivel abstracto, son llamadas por Casseti y Di Chio (1991) como *variaciones estructurales*, siendo las principales:

- Saturación: La situación de llegada representa la conclusión lógica, o por lo menos predecible, de las premisas propuestas en la situación inicial.
- Inversión: La situación inicial se convierte, en la meta, en su opuesto.
- Sustitución: Estadio de llegada parece no tener relación alguna con el de partida: aquí no hay ni evolución predecible ni trastorno, sino una variación total de la situación en juego.
- Suspensión: Situación de partida no encuentra su resolución en un estadio de llegada completo, sino que, por decirlo de algún modo, queda insatisfecha, y por ello abiertamente rota.
- Estancamiento: Representa una verdadera no-variación, caracterizada por la insistente permanencia de los datos iniciales, a veces con algunas variaciones. (p. 204 – 205)

Los elementos anteriormente expuestos definen los parámetros con los cuales se analizarán los films, siempre de acuerdo a la narración.

Método de análisis

Según los pasos del análisis planteados por Casetti y Di Chio (1991) (segmentar; estratificar; enumerar y ordenar; recomponer y modelizar), los films se procederán a descomponer por secuencia, entendida como “una sucesión lógica de núcleos unidos entre sí por una relación de solidaridad” (Barthes, 1977, p. 27). En cuanto a modelo, se utilizará el dinámico-figurado, como una forma de crear una *imagen* de los films, para realizar el análisis desde allí.

Es necesario precisar que cada uno de los films de la trilogía será analizado por separado. Esto se debe a que, a pesar de contar con una temática en común, los tratamientos son diferentes según la obra que se esté tratando. Si bien es cierto que la hipótesis compete a los tres films, para llegar a una aproximación más justa es necesario realizarlo de forma individual.

El análisis se realizará, finalmente, en base a los elementos definidos anteriormente. Los no explicitados se deben a que responden a una metodología general, independiente de la obra y temática que se esté abordando.

John Carpenter, príncipe de las tinieblas

Origen

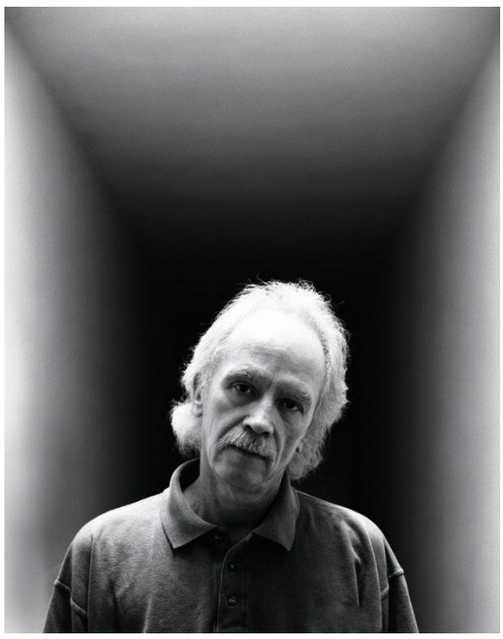


Figura 1

La filmografía del cineasta norteamericano John Carpenter se ha consagrado casi completamente al género. Sea acción, ciencia ficción, o terror (siendo éste último donde se encuentra su obra de mayor número y la más alabada (Boulenger, 2003)), desde sus comienzos el realizador ha utilizado las claves propias de estos films como plataforma para desarrollar sus intereses. El remontarse a los orígenes de Carpenter, no solo como cineasta sino también como individuo, significa un paso significativo para comprender sus films y su propuesta. Para cualquier autor, el contexto bajo el cual se desarrollan sus obras no resulta gratuito, y más aún si se tiene en cuenta las circunstancias bajo las cuales se ha formado a lo largo de su vida.

John Howard Carpenter nació el 16 de enero de 1948 en Carthage, una pequeña localidad cercana a Nueva York, Estados Unidos. Con padres sumamente religiosos y conservadores, Carpenter tuvo una niñez en la que debió aprender a lidiar y a comprender *opuestos* de todo tipo: desde las diferencias entre sus propios padres, hasta el trato que se les otorgaba a los afroamericanos durante ese periodo. Esto último se manifestó principalmente durante su estadía en Bowling Green, Kentucky, donde el propio Carpenter (citado en Boulenger, 2003) manifestaba su consternación hacia el comportamiento de conocidos de toda la vida aislándose en su hogar:

> These people were subscribing to this God who would give some eternal reward, and yet at the same time they seemed to use the idea of religion to justify this incredibly strange behavior toward human beings. To me it didn’t

> make sense. So the only place where I felt safe was inside my cabin with my parents (p. 61).

Este tipo de experiencias fueron las que finalmente contribuyeron a conformar la personalidad de Carpenter. Las ideas de aislamiento y las diferentes, a la vez que irregulares, manifestaciones del bien y el mal alrededor de su persona se gestaron en esta etapa de su vida. Carpenter (citado en Boulenger, 2003) incluso relata cómo unos amigos suyos (a quienes conocía desde el colegio y por ende, prácticamente se criaron juntos) tomaron las armas de sus padres y salieron a dispararles a afroamericanos de su ciudad. Este tipo de manifestación de odio marcó al realizador, con lo cual encontró en el cine una manera de escapar a las cosas que pasaban a su alrededor.

Además de la situación que atravesó como niño, a Carpenter se le inculcó siempre un espíritu crítico hacia su propia realidad, con su padre alentándolo a cuestionar todo, incluso a él. Esta forma de afrontar el entorno se materializaría también ya en su carrera como cineasta, en títulos como *They Live* (1989).

Fue gracias a su madre que el realizador tuvo su primer contacto con el cine durante esos años, primero con *The African Queen* (1951) de John Huston, y más adelante con clásicos del género como *It Came From Outer Space* (1953) de Jack Arnold, y *Forbidden Planet* (1956) de Fred McLeod Wilcox. Si bien con la primera fue que Carpenter conoció el cine, con las dos últimas fue que se interesó de una forma mayor que solo como espectador:

> I came to learn later how to do it, but at the time I fantasized about how it was like to direct a movie, to have that kind of power, to be able to have a flying saucer landing on a planet (Carpenter citado en Boulenger, 2003, p. 63).

Este creciente interés en el cine llevó al autor a investigar más sobre la disciplina, en una exploración que lo llevaría a realizar sus propias películas caseras en una cámara de 8mm. Resulta notable destacar que a diferencia de lo común, Carpenter realizaba películas de hasta cuarenta minutos de duración. La determinación de convertirse en cineasta lo llevó a que sus *cortometrajes de prueba* trataran desesperada e infructuosamente de transformarse en largometrajes. Con títulos como *Revenge of the Colossal Beasts*, *Gorgo Versus Godzilla*, *Terror from Outer Space*, y *Sorceror from Outer Space*, queda de manifiesto la obsesión del realizador por películas de serie B y de género,

teniendo como modelo las obras de Roger Corman. A pesar de lo *amateur* que resultaban estas primeras incursiones en la realización cinematográfica, Carpenter no solo se nutrió de experiencia en dirigir, sino que lo ayudó a determinar su futuro y vocación, lo que finalmente a la edad de veinte años lo llevó a emigrar de la sureña Bowling Green para matricularse en la *University of Southern California (USC)*, Los Angeles.

Ya en USC, Carpenter recibió no solo una educación en la realización cinematográfica sino que se impregnó de una cultura del cine como nunca antes había tenido la oportunidad de recibir:

> USC was the best film school in the world at the time. We had close ties to Hollywood. Directors, actors, writers, producers were coming down and talking to us. Every week, Arthur Knight [the director of the school] was screening a new film, and it was presented by the filmmaker. We had retrospectives of the work of great, classic Hollywood directors. When I was there, my lectures were John Ford, Howard Hawks, Orson Welles, Roman Polanski, Alfred Hitchcock… (Carpenter citado en Boulenger, 2003, p. 68).

Este proceso de aprendizaje reforzó aún más las capacidades del director. La experiencia entregada por la USC se materializó finalmente en el cortometraje *The Resurrection of Bronco Billy*. La historia de un niño que sueña con ser vaquero (en un reconocido homenaje a Sergio Leone) se convirtió en ganador del Oscar al Mejor Cortometraje en 1970. Cabe resaltar que la realización de esta película involucró en el equipo técnico a quien sería en el futuro un estrecho colaborador de Carpenter, Nick Castle.

Los 70's

Luego de su egreso de la USC vendría la década que consolidaría a John Carpenter como director de cine. Desde la inevitable opera prima hasta un clásico del género, la década de 1970 fue para el realizador una forma de medirse como artista, y una crucial en su carrera si se tiene en cuenta su futura filmografía.

Comenzando con *Dark Star* (1973), un proyecto gestado durante su estadía en la USC con Dan O'Bannon (futuro guionista de *Alien*, de Ridley Scott) como colaborador. Si en su niñez Carpenter se había esforzado por realizar obras más grandes de lo que su experiencia le garantizaba en aquella época, su opera prima no sería una excepción. Co-financiada en un inicio por los mismos Carpenter y

O'Bannon, esta parodia de *2001: A Space Odyssey* (1968) tardó en gestarse cuatro años, logrando ser finalizada gracias al aporte del excéntrico productor Jack Harris:

> He was the only distributor in Hollywood who was willing to take the movie on. He wanted to reshoot parts of it, to re-edit parts of it, and he was going to release it. (…) I had to deal with Harris, and it was very, very difficult. I wasn't used to it. I wasn't used to having to deal with somebody who was hostile and stupid–by stupid I mean that his concerns weren't about what makes a movie good (Carpenter citado en Boulenger, 2003, p. 79).

Lo que comenzó como un ingenuo proyecto de largometraje de parte de dos recién egresados, se convirtió en un experiencia para la cual no estaban preparados. Con todos los problemas enfrentados en el camino, el film finalmente se estrenó a escala relativamente masiva el 16 de enero de 1975, ignorado por crítica y público (a pesar de este relativo fracaso luego se convertiría en una película de culto, una categoría en la que varias obras de Carpenter entrarían más adelante).

Este irregular comienzo para la carrera de John Carpenter se tradujo en una mayor dificultad para conseguir financiamiento para su próximo proyecto. Durante este tiempo de incertidumbre para el realizador, concibió el guión de *Eyes of Laura Mars* (1978) de Irvin Kershner, su primer trabajo para un estudio hollywoodense en el cual puso a prueba tanto su habilidad como escritor como su propia tolerancia frente a las demandas de productores.

Para su siguiente película, fue finalmente un aliado de la USC quien acudió en su ayuda. Tal como explica Boulenger (2003), *Assault on Precinct 13* (1976) "was supposed to be one of two ultra-low budget movies financed by J. Stein Kaplan and Joseph Kaufman and directed by John Carpenter. However, when they read Carpenter's first draft for *Assault on Precinct 13*, they both decided to concentrate their means just on one movie" (p. 85). Kaplan, amigo de Carpenter, conocía a Kaufman, con lo cual se abrió la puerta para realizar el film. Solo limitado por el presupuesto, el cineasta optó por realizar su propia versión de *Rio Bravo* (1959) de Howard Hawks, a quien admiraba profundamente. El aislamiento de personajes rodeados de fuerzas antagónicas se volvería con el paso de los años un sello del director, rasgo que comenzó precisamente con este film. Sin embargo, al menos durante su época de estreno original, se haría injustamente conocida por la escena de asesinato de una niña a manos de pandillas. De todas

formas, esto no alcanzó a opacar la obra, logrando distribución comercial y proclamándose, según Boulenger (2003), como la sensación del Festival de Cine de Londres de 1977.

Assault on Precinct 13 es estrenada en septiembre de 1976 en Estados Unidos, con una tibia recepción. Un paso adelante en la carrera de Carpenter, y el suficiente para asegurar la realización de su guión *High Rise*, luego titulado *Someone's Watching Me!* (1978), bajo su dirección, aunque orientada como una película directa a televisión.

El año 1977 fue crucial en la carrera cinematográfica de Carpenter, y quizás el más fuerte en lo que a carga laboral se refiere. Junto a la escritura del primer borrador de *Eyes of Laura Mars*, y la realización de *Someone's Watching Me!*, se suma la gestación y desarrollo del que se convertiría en el film independiente más exitoso de la historia (hasta la llegada de *Blair Witch Proyect*), además de constituirse como uno de los clásicos del género de terror de todos los tiempos: *Halloween* (1978). La historia del asesino serial Michael Myers persiguiendo adolescentes durante la Noche de Brujas norteamericana pasó de ser una pequeña película en los límites del *exploitation* a un fenómeno cinematográfico.

Originalmente titulada *The Babysitter Murders*, *Halloween* se atrevió con una historia simple y directa, pero a la vez, con un villano ambiguo e intransigente. Carpenter (citado en Boulenger, 2003) aprovechó el cambió de título para otorgarle al antagonista un ángulo diferente:

> Not only did I think it was genius idea but it allowed me to kick the killer up to a different level, to make him something different from your kind of standard psycho. (…) I could make him more of a force of nature and slide in a mythical sense in this very pedestrian story. (p. 97).

Halloween, debido a su éxito tanto en público como en crítica, definió la carrera de Carpenter notablemente. Si hasta ese momento su obra había pasado por la ciencia ficción, y luego por la acción, fue en el terror donde finalmente encontró su nicho creativo. De acuerdo a su estructura estilística, es posible inferir que su anterior película, la televisiva *Someone's Watching Me!* fue un entrenamiento indirecto para el realizador: ambas tratan sobre mujeres acechadas por asesinos misteriosos, y la pequeña escala de esta última sirvió como una forma de concebir la planificación de manera similar. Es posible afirmar que sin

Someone's Watching Me!, *Halloween* es muy probable que ni siquiera hubiera existido.

El éxito de este film llevaría a Carpenter a recibir la oferta para dirigir *Elvis: The Movie* (1979), una película para televisión de tres horas de duración. Esta obra se manifiesta como importante en la filmografía del director principalmente por dos razones: es uno de los pocos ejemplos donde el autor ha trabajado fuera de los códigos del género (tal como indica su título, la película es una biografía cinematográfica de Elvis Presley, más interesada en el hombre que en el músico, por lo cual ni siquiera es clasificable como musical); y, fue su primera colaboración con el actor Kurt Russell, con quien volvería a trabajar en varios otros trabajos durante las dos siguientes décadas.

La década de 1970 terminaba con un Carpenter nacido y consolidado como cineasta, habiendo trabajado en diversos tipos de formatos, si bien con irregulares resultados, siempre de forma ascendente.

Los 80's

Si los 70's fue una década de ascenso para la carrera de John Carpenter, la siguiente resultaría una sumamente irregular en cuanto a los resultados. Desde los éxitos de taquilla con grandes estudios hollywoodenses, hasta el cine más independiente, bordeando el *guerrilla*, el director vivió un vaivén de situaciones difíciles de intuir.

Profesionalmente, la década comenzó para Carpenter ese mismo 1980 con la continuación del proceso de realización de *The Fog* que se arrastraba desde el año anterior. Con este film, el autor experimentó por primera vez desde su opera prima una producción turbulenta, no por problemas con los financistas como se podría suponer (el film fue realizador bajo el alero de la en ese tiempo joven casa productora AVCO-Embassy) sino por dificultades creativas inesperadas. La obra se realizó inicialmente bajo los parámetros normales: escritura del guión, rodaje, y luego montaje. Fue en este último proceso donde comenzaron los problemas, al no quedar satisfecho el director con su propio resultado final: "Basically it was a script problem and an execution problem that I had to attend to. The movie was flat. It needed a lightness of tone that I hadn't pulled off. I think it was due to the nature of the movie" (Carpenter citado en Boulenger, 2003, p. 118). Enterados de la situación, AVCO-Embassy le otorga recursos al autor para realizar los cambios

que estime necesarios; estos se reflejan en una re-escritura del guión, a una serie de retomas, y al nuevo montaje y musicalización de la película. El film finalmente es estrenado en febrero de 1980, y a pesar de lo problemático de su realización se convierte en un éxito en boleterías.

La carrera de Carpenter entre 1980 hasta 1984 se mostraría altamente prolífica al estrenar una película por año, sumadas a las dos primeras secuelas de *Halloween* (las únicas con contar con su participación) producidas por él junto a su colaboradora Debra Hill. Comenzando con la ya mencionada *The Fog*, el autor estrenaría en 1981 su segunda obra con AVCO-Embassy, *Escape from New York*. Con Kurt Russell como protagonista, en su segunda colaboración luego de *Elvis: The Movie*, el film se convirtió en un parcial cambio de estilo narrativo para el autor norteamericano, particularmente en lo que se refiere a la percepción del tiempo fílmico. Si hasta ese momento los personajes esperaban que el tiempo pasara lo más rápido posible, en *Escape from New York* pasó a ser lo contrario (al protagonista le es encargada una misión, y para asegurarla se le es inyectado un explosivo el cual será desactivado solo si resulta victorioso). Independiente de la ambición de los personajes en cuanto a un objetivo y conflicto, en el cine de John Carpenter el tiempo siempre tiene un rol mayor que el de solo un contenedor cronológico. Como el mismo Carpenter (citado en Boulenger) afirma, parte de las razones de este uso del tiempo radican en la influencia de Howard Hawks en su cine: “Hawks used to make movies within confined times and confined spaces. I was always very impressed by those kind of films, and the countdown is a great suspense tool” (p. 124).

El éxito comercial de *Escape from New York* le aseguró al director la realización del remake de una de sus películas favoritas de niñez: *The Thing from Another World* (1951), de Christian Nyby, producida por Howard Hawks. Basada en el relato *Who Goes There?* de John W. Campbell, Jr., *The Thing* (1982) vuelve a la temática explorada por el autor en los comienzos de su carrera: una atmósfera opresiva, personajes aislados, y un antagonista misterioso y omnipresente.

La realización de la película conllevó una dificultad mayor a la común, debido a que la mayoría del rodaje fue realizado en locación, con un clima tan inestable como es el polo norte. La complejidad de los efectos especiales otorgó una mayor problemática, sobre todo a nivel creativo: la idea de que La Cosa podía imitar cualquier forma de vida resultaba en un diseño mucho más dificultoso y preciso que el solo *construir monstruos*. A pesar de los problemas que debió

sortear la película, no fueron suficientes para que no cumpliera los plazos programados con antelación, y sin mayores problemas con el presupuesto. El verdadero escollo que debió enfrentar el film ocurrió en las salas, luego del estreno. Solo unos cuantos meses antes, había sido estrenada *E.T.* (1982), de Steven Spielberg, la cual era el total extremo del film de Carpenter; si en la primera el público experimentó una historia optimista y para todo público (además de que había sido un éxito de taquilla), para la segunda el público no estaba en ánimo de un extraterrestre malvado, y una historia pesimista.

Al momento del lanzamiento del film, tanto crítica como público fueron despiadados con la que con el paso de los años se convertiría en una obra fundamental del director. A pesar de no haber sido un fracaso en boleterías (alcanzó a recuperar la inversión), la sensación que dejó el film fue la de un rotundo desastre no solo comercial sino artístico. Por primera vez en su carrera, Carpenter recibió una recepción tan negativa, que incluso lo llevó a ser despedido por Universal mientras preparaba *Firestarter* (éste film finalmente se realizaría en 1984 bajo la dirección de Mark L. Lester).

De la misma forma en que en su momento *Halloween* (1978) definió la carrera de John Carpenter, *The Thing* lo llevaría por un camino diferente al vislumbrado en un comienzo. La principal diferencia con el primer film, es la forma en que se reivindicaría con el paso de los años la propuesta del segundo, al lograr tener una segunda vida gracias a las ediciones en video; las nuevas generaciones adoptaron y comprendieron a su forma la obra de Carpenter, convirtiéndola en un clásico de culto, y en una de las obras más alabadas del autor. Algo similar a lo que ocurriría con *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, o *Videodrome* (1983) de David Cronenberg.

Dolido por la recepción de su última obra y su irregular salida de *Firestarter*, la inevitable incertidumbre luego del fracaso derivó en que Carpenter aceptara dirigir el primer proyecto al que pudiera acceder. Esto se manifestó en la adaptación a la pantalla de un libro de Stephen King, *Christine* (1983):

> A few months later, a friend of mine who was a TV-show producer was raving about Stephen King's new book. I read *Christine*, and I went, 'Holly shit! What is this? It's [a story about] a haunted car with a corpse in the back seat. What am I going to do with this?' Then I said to myself, 'I need a job.' So for the first time in my life I made a movie I didn't have a feeling for. (Carpenter citado en Boulenger, 2003, p. 179).

La falta de interés emocional en el proyecto no evitó que el director realizara el trabajo, aunque no de la misma forma en que es encarado un proyecto más personal. Incluso hasta en la actualidad a Carpenter le cuesta ser objetivo en la valoración de la obra, aún herido por el *incidente* de *The Thing*.

Christine fue estrenada el 10 de diciembre de 1983 con un éxito comercial moderado.

Su siguiente proyecto se revelaría más exitoso y positivo, tanto en lo artístico como en lo comercial. Con el apoyo del actor Michael Douglas (quien se desenvolvió como productor ejecutivo de la cinta), *Starman* (1984) supuso un nuevo cambio estilístico para el autor. Sus temáticas oscuras y hasta pesimistas fueron desplazadas en favor de una ciencia ficción más optimista y *ligera*, como si de un extremo de *The Thing* se tratase. Ansioso por dirigir una película romántica, Carpenter encontró en *Starman* el vehículo perfecto para buscar una nueva sensibilidad artística en su cine, y alejarse un poco del género más directo y clasificable, “it’s just something I wanted to try out. I wanted to see if I could do it as a director. I have a romantic, sentimental side also. It may not appear that way, but I really do” (Carpenter citado en Boulenger, 2003, p. 184).

Estrenada el 9 de diciembre de 1984, la película se convirtió finalmente en un éxito moderado para Carpenter, lo cual llevó incluso a la nominación de Jeff Bridges tanto a los Oscar como Globos de Oro por su papel protagónico.

Durante el rodaje de *Starman*, el realizador comenzó a preparar inmediatamente lo que sería su próxima película. Luego de tantear diversas propuestas, como *Top Gun* (1986) o *The Ninja*, y acostumbrado a enfrentar proyectos atípicos, finalmente se embarcó en el desarrollo de *Big Trouble in Little China* (1986) vislumbrándolo como una plataforma para rendir homenaje a las cintas de artes marciales que descubrió en su juventud. Originalmente un western con elementos sobrenaturales, Carpenter trabajó con el guionista W.D. Richter para re-elaborar la historia y situarla en el San Francisco contemporáneo. El resultado final pasó a ser una comedia de acción situada en pleno Barrio Chino con elementos mágicos y fantásticos propios de la cultura oriental. En relación a este último punto, Carpenter tuvo unos problemas durante el rodaje del film, particularmente de comunidades asiáticas que tildaron a la película de racista, e incluso intentaron boicotear su realización. Estos finalmente quedaron en nada luego de que los mismos actores de origen oriental apoyaran al director. Aparte de estos problemas, el director debió enfrentar un cambio de directorio en 20th

Century Fox, el estudio detrás del film, lo cual derivó en un paulatino desinterés e inseguridad al momento del lanzamiento de la obra (y su subsecuente campaña publicitaria).

Big Trouble in Little China fue finalmente estrenada el 1 de julio de 1986, en pleno verano estadounidense, ante un estoicismo de parte de crítica y público. El film se convirtió en un fracaso comercial, y como ha sido el caso de muchas cintas de Carpenter, con el paso de los años se transformó en una película de culto.

Con una década sumamente irregular en cuanto a resultados principalmente económicos, con el fracaso de su último film fresco en la mente de los estudios, y con una actitud cada vez más desgastada de Carpenter hacia el sistema hollywoodense, debió resguardarse nuevamente en los films de bajo presupuesto, tal y como había sido en los comienzos de su carrera. Así, el director, junto a su productor Larry Franco, llegan a un acuerdo con la productora Alive Films, el cual contemplaba la realización de cuatro películas con un presupuesto de tres millones de dólares cada una, y total libertad artística (cada film sería distribuido en Estados Unidos por Universal Studios, mientras que la actualmente difunta Carolco Pictures se encargaría de hacerlo en el resto del mundo). La primera cinta producida bajo este acuerdo es *Prince of Darkness* (1987), y fue el regreso para Carpenter no solo en cuanto al género de terror se trata, sino también estilísticamente; en el film nuevamente es posible encontrar un grupo de personajes aislados, y enfrentados a un antagonista mucho más grande que ellos. El tono más ligero adoptado en sus últimos trabajos es dejado de lado, volviendo a la atmósfera opresiva, y al peligro latente tan necesario del género.

Prince of Darkness fue estrenada el 23 de octubre de 1987, y aunque para los estándares industriales su recaudación en taquilla no fue alta, en el contexto de realización del film es posible considerarlo un éxito debido al bajísimo presupuesto con que fue efectuada.

Inmediatamente después de *Prince of Darkness*, Carpenter se embarcó en la realización de su segunda película para Alive Films. El film resultante se convertiría en su obra más directamente política de su carrera: *They Live* (1988). Esta cinta de extraterrestres dominando a la población humana a través de mensajes subliminales sería la forma de Carpenter para manifestar su descontento con el actual modo de vida norteamericano:

> I got fed up with being told over and over again that it was so beneficial to be a consumer. We are no longer producing anything in the United States. We are just consuming and eating our way through. We are buying things, throwing money away, but we aren't making anything good anymore. It was just to outrage me. I was more reacting on an intellectual level than on an emotional level (Carpenter citado en Boulenger, 2003, p. 209).

Si bien *They Live* no es directamente una película de terror (es más bien clasificable dentro del género de acción), utiliza muchos elementos propios de este género, para crear suspenso y para plantear la temática al espectador. La cinta presenta un engaño mayor a la humanidad, y es allí donde se presenta realmente el horror; lo desconocido y lo oculto son la base de *They Live* en cuanto a su trasfondo temático.

La cinta fue estrenada en Estados Unidos el 4 de noviembre de 1988, y su recepción fue similar a la de *Prince of Darkness* en términos de recaudación. Luego de la realización de ambas cintas, por acuerdo de ambas partes el trato con Alive Films es finalizado.

Los 90's

Si la década de 1980 fue irregular tanto en la producción como en el resultado de sus obras, la siguiente sería aún más dificultosa. Lejos del éxito alcanzado por ciertos films en los 80's, las cintas estrenadas durante la presente década supondrían un declive tanto en calidad como en número de obras.

Luego del término del acuerdo con Alive Films, y habiendo realizado cintas de forma independiente, Carpenter se tomó una pausa antes de retomar su carrera. Las razones para esto radican principalmente en una decisión familiar, a pesar de seguir los años siguientes examinando diversos proyectos. Curiosamente, el regreso a la pantalla grande para el autor vendría de la mano de una gran estrella de la época, y en una producción bastante más costosa de lo que había experimentado últimamente. *Memoirs of an Invisible Man* (1992) comenzaría como una experiencia favorable para Carpenter, solo para terminar como una película por encargo similar a lo que había ocurrido años atrás con *Christine*, aunque las circunstancias para este giro en la percepción del autor fueron diferentes. Protagonizada y a la vez producida por Chevy Chase, el film fue el intento desesperado del actor por mostrarse frente a la audiencia como un actor

serio. El realizador debió amoldarse a las expectativas del intérprete, a la vez que desarrollar la cinta de la forma más exitosa posible.

El resultado es mirado con distancia por Carpenter hasta la fecha. El film fue estrenado el 28 de febrero de 1992 bajo una recepción tibia.

Distinto es el caso de su siguiente film. Animado por el productor Michael De Luca desde 1988, Carpenter finalmente decidió realizar *In the Mouth of Madness* (1995) después de lograr encontrar una forma efectiva de visualizarla y solucionar los problemas de los que a su juicio adolecía el guión del propio De Luca. El film es notable al plantear por primera vez en la carrera del director una reflexión hacia el género de terror y su influencia en la sociedad:

> The idea behind *In the Mouth of Madness* is this: By reading Sutter Cane's new horror book, the reading population, and one assumes the moviegoing population –a movie being adapted from this book– will transform into hideous creatures from beyond. This is an outrageously idea, and I have to give credit to Mike De Luca for it. Ironically, it parallels this primal urge to censor that's so deeply embedded in humans. If these books can do this, then they must be destroyed (Carpenter citado en Boulenger, 2003, p. 229).

A lo largo del film, el director va desdibujando la noción de realidad, en una lucha interna entre el mundo interior del escritor, y el mundo tangible y real. Por lo mismo, esta obra se asoma como una de las más complejas en la filmografía del realizador norteamericano, no solo por pretender borrar la línea divisoria entre ficción y realidad (dentro de la verosimilitud del film), sino incluso por su contenido filosófico.

Estrenada el 3 de febrero de 1995, *In the Mouth of Madness* fue recibida con buenas críticas, y una acogida en taquilla sólida. En abril de ese mismo año fue el estreno de su siguiente film, ahora un remake homónimo de *Village of the Damned* (1960), de Wolf Rilla. Luego de la salida de Wes Craven del proyecto, Carpenter se sumó debido a su admiración por el film original, a la vez que a la oportunidad de realizar un film de horror más directo y menos experimental que su anterior obra. La versión de Carpenter destaca en comparación a la original en el significativo uso del punto de vista femenino. La mujer tiene un papel mucho más importante que en el film original, otorgándole una mayor verosimilitud a la historia. Al momento del lanzamiento del film la recepción tanto en crítica como en público fue más bien tibia.

Una secuela a *Escape from New York* (1981) había sido discutida por Carpenter e incluso tuvo un borrador de guión en el año 1985. La idea no acabó de gustar por lo que los involucrados continuaron cada uno con sus respectivos proyectos. Hasta que en 1993, debido principalmente a la insistencia de Kurt Russell, Carpenter, junto a su antigua colaboradora Debra Hill decidieron avanzar con el desarrollo del film. Así nacería *Escape from L.A.* (1996), una secuela, a la vez que remake de la original del propio Carpenter.

Si la misma *Escape from New York*, junto a *They Live* (1988) analizaban la realidad estadounidense y anticipaban un futuro distópico, *Escape from L.A.* no se iba a quedar atrás. Con el paso de los años la mirada de Carpenter frente a la sociedad de su país se había vuelto más crítica y pesimista, y el futuro planteado por su último film utilizaba personajes simplemente sobreviviendo en un entorno totalmente adverso y decadente como producto de los errores cometidos por la sociedad en pasado.

El film contó con un presupuesto holgado para los estándares de Carpenter, lo cual se debió a contar con un elenco reconocido por el público, además de expandir temáticas ya iniciadas de forma exitosa en un film anterior. *Escape from L.A.* se estrenó el 9 de agosto de 1996, consiguiendo una taquilla moderada y críticas no muy beneficiosas (su línea argumental muy similar a la cinta original no fue bien vista).

Su siguiente film, *Vampires* (1998) fue su primer intento en el género vampírico, luego de más de veinte años de carrera. A pesar de haber cultivado mayoritariamente el género de horror, Carpenter nunca había tenido la oportunidad ni la voluntad de abarcar un subgénero tan popular, hasta que la novela de John Steackley llegó a sus manos. La historia de caza vampiros fue matizada por el director hasta convertirla en un western disfrazado de película de terror; en ese sentido, *Vampires* está estrechamente vinculada a otras obras del autor como *Assault on Precinct 13* o *Big Trouble in Little China*. Su admiración por el western lo ha llevado a abarcarlo narrativamente durante varios momentos de su carrera, aunque nunca como un film directo, sino que amparado bajo otro género, como es el caso del presente film.

Con esta cinta, Carpenter pretendió volver a un terror más directo y simple como el explorado en los comienzos de su filmografía, en contraposición a lo que sus últimas obras habían cultivado, más experimental y reflexivo. Para lograr esto,

el director decidió utilizar una narración más rápida, además de utilizar los efectos especiales como una herramienta más excedida que realista y verosímil.

Vampires fue finalmente estrenada el 30 de octubre de 1998, en Halloween, consiguiendo un éxito de taquilla para el director, además de una recepción sólida de parte de la crítica.

2000, actualidad

Luego del estreno de *Vampires*, John Carpenter entraría a la década del 2000 con una obra escasa. La baja productividad se debería a un desencantamiento del director hacia el proceso cinematográfico:

> I was just completely burned out on the business of directing. I had to stop. I had to relax and get away from it. I made a pledge to myself that when I stopped loving cinema and loving the job, I wouldn't do it anymore, and I didn't love it then (Carpenter citado en Radish, 2010).

El único largometraje dirigido por Carpenter en esta década fue *Ghost of Mars* (2001), un film de acción y ciencia ficción más vinculado a obras de su autoría como *Assault on Precinct 13*. Nuevamente el realizador presenta a personajes aislados haciendo frente a un mal mayor, aunque ahora bajo un contexto diferente al situar la acción en Marte.

La mayor dificultad que debió sortear la producción fue la de tener que remplazar el rol protagónico con solo una semana de anticipación. Originalmente contemplado para Courtney Love, la fractura de su tobillo la alejó del film para ser sustituida por Natasha Henstridge. A pesar de este problema, Carpenter siguió adelanto con el rodaje del film, finalizándolo bajo el tiempo y presupuesto contemplado originalmente.

Ghost of Mars fue estrenada en salas estadounidenses el 24 de agosto de 2001, ante la indiferencia de público y crítica.

La ausencia de John Carpenter en el mundo del cine tuvo una pausa con su participación en la serie norteamericana *Masters of Horror*, producida por Mick Garris. Esta serie antológica contemplaba la realización de films con duración máxima de una hora de varios referentes del género, como Dario Argento, Start Gordon, Tobe Hooper, John Landis, Takashi Miike, entre otros. Carpenter participó en ambas temporadas de la serie, primero con *Cigarette Burns* (2005), y luego con

Pro-Life (2006). Principalmente con la primera, Carpenter recibió un enorme respaldo de la crítica, frecuentemente nombrado como uno de los mejores episodios de la serie.

Desde su colaboración para *Masters of Horror* deberían pasar cuatro años para que el realizador se pusiera en forma definitiva tras las cámaras nuevamente. Luego de varios proyectos en desarrollo que no llegaron a buen puerto (varios de ellos aún con la posibilidad de lograr llegar a la pantalla) como *Riot*, con Nicholas Cage, o *The Prince*, el regreso de John Carpenter a la dirección de largometrajes sería con un film independiente: *The Ward*. La cinta, estrenada en el Festival de Cine de Toronto 2010, es una historia de fantasmas situado en un hospital psiquiátrico.

Desde *Dark Star* hasta *The Ward*, la filmografía de John Carpenter ha gozado de una irregularidad tanto en número como en calidad. Sin embargo, es innegable que su obra se ha caracterizado por estar siempre en los límites del género, en ocasiones en que films de su autoría no han sido bien recibidos al momento de su estreno original, han tenido una segunda vida con el descubrimiento de nuevas generaciones. Respetado hasta nuestros días como un verdadero *Maestro del Horror*, Carpenter ha conseguido una solidez en su obra, particularmente en lo que a género de terror se trata.

Sin duda, desde sus experiencias de niñez hasta las de su propio trabajo dentro de la industria han forjado en el autor un punto de vista que se ha visto materializado en sus films. Desde el aislamiento, hasta el cinismo de una sociedad, Carpenter ha explorado en su obra los confines de la sociedad norteamericana, bajo los códigos del cine de género.

Análisis *Trilogía del Apocalipsis*

Introducción

Los tres films que componen la *Trilogía del Apocalipsis* de John Carpenter, no son obras que aborden la temática del fin del mundo directamente. La historia y problemática de cada una no por nada es individual, sin tener relación alguna entre ellas. Cada film es una producción cerrada en sí misma, con sus propios personajes y ambientes. Sin embargo, lo que subyace en ellas, y hace que puedan ser arraigadas y calificadas como trilogía es más bien un elemento preciso de la narración de cada una de ellas; el riesgo que el conflicto de cada película tiene tanto para los personajes, como para su entorno es la línea que las atraviesa.

De esta forma, lo que se procederá a abordar en este análisis de *The Thing*, *Prince of Darkness*, e *In the Mouth of Madness* viene a ser una lectura de las obras. Mejor dicho, la generación de una lectura en base a la narración de los films, y a su vinculación con mitologías escatológicas. El hecho de que se decida realizar este análisis en base al mito, a la escatología, no necesariamente deriva en una interpretación marcadamente religiosa de los films. Tal como plantea la hipótesis de esta investigación, la línea a comprobar viene desde una perspectiva contemporánea hacia la mitología, lo cual imperiosamente implica una mirada distinta del hombre hacia el mundo. Esta *mirada distinta*, está otorgada por los films mismos, en una forma de concebir la forma de ser y comportarse del hombre contemporáneo (según el film a analizar). El que cada obra utilice su propia historia, personajes y ambiente para elaborar una visión (potencialmente) apocalíptica, hace a la vez que cada una de las partes de esta trilogía conforme una revisión particular sobre un mismo concepto.

Lo que basta ahora, es dilucidar hasta qué punto y cómo se sostiene esta lectura, de acuerdo a cada uno de los films. La interpretación de acuerdo a la mitología mirada desde hoy. Cada obra separada, pero unidas por una sola gran temática: el fin del mundo.

Análisis: The Thing

Elementos preliminares. Para realizar un análisis cinematográfico en base al Apocalipsis de San Juan, es necesario primeramente prescindir de este texto como una narrativa lineal, para luego considerarlo, más bien, como un correlato bíblico. Su carácter alegórico y moralizador impide trazar una línea bajo la cual establecer una sucesión de acciones que correspondan a las escenas precisas del film. Si bien es cierto que este libro posee una secuencia narrativa, si lo que se requiere es hacer un análisis con él, se debe hacer de forma seccional. De esta forma, para elaborar el análisis narrativo de *The Thing*, es oportuno utilizar el Apocalipsis como concepto y no como narración. El utilizar a este último como concepto permite desglosarlo y manejarlo como un elemento comparativo, en función de la obra cinematográfica a analizar.

De igual forma, utilizando el modelo actancial, es necesario establecer la labor de los existentes en el relato, de forma de orientar la narración según sus acciones. Considerando la naturaleza de los parámetros bajo los cuales se realizará el análisis, el modelo actancial es necesario debido precisamente a su idea de utilizar el personaje ya no "como una persona tendencialmente real, ni como un rol típico, sino como, en terminología narratológica, un *actante*, es decir, un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que ésta avance" (Casetti y Di Chio, 1991, p. 183). Si ya se utiliza el Apocalipsis como concepto, la funcionalidad del personaje dentro de la narración debe tomarse bajo la misma línea.

Tomando en consideración los elementos básicos de este modelo, el Sujeto se establece principalmente en MacReady (piloto de la base antártica al iniciar el film), aunque al ser una realización de carácter más bien coral en cuanto a los personajes, es posible tener en cuenta al resto de la base como un todo, conformando, junto a MacReady, un Sujeto en sí mismo. Si bien es este último el protagonista del film, al tener el resto de los personajes metas y problemas similares, también pueden caer bajo la misma clasificación, aunque de manera más irregular que MacReady, ya que finalmente es este último quien lleva la acción principal de narración. En cuanto al Objeto, es factible definirlo como la supervivencia, si se considera que "representa aquello hacia lo que hay que moverse (dimensión de deseo) y aquello sobre lo que hay que operar (dimensión de la manipulación); en resumen, una meta y un terreno de ejercicios" (Casetti y Di Chio, 1993, p. 184). Lo que debe alcanzar el Sujeto en este film, independiente de

número de personajes, es mantenerse con vida mientras se enfrenta a este ente misterioso.

Estos conceptos se manifiestan a lo largo de la lectura del texto fílmico, pero es necesario definirlos desde un comienzo. Hasta este momento, la definición de conceptos tiene un rol más bien aclarador, de forma de dejar establecido previo al análisis propiamente tal. Si bien este último está basado principalmente en una lectura de la obra cinematográfica, la labor de los personajes define la acción, y por ende, la narración.

Lectura del film. La primera secuencia de la obra[1] revela un claro elemento interpretativo en base al Apocalipsis de San Juan. La primera escena del film da cuenta de la llegada de un elemento desde el exterior, desde arriba, el cual desde el punto de vista del análisis se convierte en *el diablo y Satanás arrojado al abismo*. Si bien en la cita bíblica se especifica una cantidad de años bajo el cual el ente antagónico yace encerrado y oculto, en esta primera secuencia aún no hay indicio alguno de tiempo. De igual forma, el Apocalipsis afirma que este mal ha de ser liberado luego de pasado aquel tiempo: esto se manifiesta en esta secuencia en la forma del perro. El canino es la personificación de Satanás hasta este momento del film, la bestia toma una corporalidad a medio camino entre lo salvaje y lo civilizado para acercarse al hombre, y es bajo esta forma que se introduce en la vida de los personajes; bajo una forma cotidiana, el mal se establece en la existencia del ser humano, ocultándose entre ellos.

La capacidad de Satanás para transformarse con el fin de infiltrarse entre los humanos es un rasgo que de acuerdo a Delbanco (1997) se arraiga desde la esencia del demonismo cristiano temprano, como una figura “simultáneamente corpóreo e inesencial” (p. 47). En una conexión también determinante con esta secuencia, Delbanco (1997) afirma que Satanás “hasta en el paisaje deja su

[1] Secuencia 1: Un perro corre solo a través de la nieve. Un helicóptero lo persigue con uno de sus hombres en su interior disparándole. Luego de huir, el perro finalmente llega a la base estadounidense donde es recibido en medio de la incertidumbre de sus ocupantes. El hombre en el helicóptero sigue disparando mientras los integrantes de la base tratan de dilucidar lo que está ocurriendo. Después de sentirse en peligro por la situación, uno de los integrantes de la base estadounidense dispara contra el hombre del helicóptero dándole muerte. El perro se queda en la base.

huella: en cráteres provocados por meteoritos, en bancos de arena en los que encallan barcos, incluso en formaciones rocosas extrañas" (p. 48).

El hecho de que el comienzo del film coincida con parte del pasaje bíblico al cual responde el Milenarismo no es gratuito. A parte de establecer temáticamente la narración, ésta primera secuencia define el *espíritu* a través del cual se sientan las bases para implantar el carácter interpretativo del análisis. El Milenarismo como tal ya es en sí mismo una interpretación particular de un extracto del Apocalipsis de San Juan.



Figura 2



Figura 3

Y prendió al dragón, la serpiente antigua, que es el diablo y Satanás, y lo ató por mil años; y lo arrojó al abismo, y lo encerró, y puso su sello sobre él, para que no engañase más a las naciones, hasta que fuesen cumplidos mil años; y después de esto debe ser desatado por un poco de tiempo. (Apo. 20:2-3 (Versión de Casiodoro de Reina))

Satán no tiene esencia. Es el torturador y el adulador, el usurero y el que reparte sobornos, el ángel parecido a un sátiro con el falo gigante y múltiple, que adivina la lujuria en las mujeres; pero puede transformarse a la vez en una seductora lasciva y de piel sedosa. (Delbanco, 1997, p. 47)

En las siguientes dos secuencias[2], se encuentra lo que según el modelo actancial establece como el 'mandato', y la *performance*. El primero se desarrolla

[2] Secuencia 2: Mientras el perro es mantenido dentro de la base, los estadounidenses, confusos por la situación, deciden ir a investigar. MacReady, junto a Copper llegan a la base noruega donde encuentran todo destruido. Durante el recorrido por la base, se enteran de que los noruegos encontraron a La Cosa, y al percatarse de su peligrosidad trataron de destruirla infructuosamente.

Secuencia 3: El perro es enjaulado por Clark, pero luego de unos minutos tanto éste como MacReady se percatan de que algo raro está ocurriendo. En la jaula, La Cosa se revela ante ellos, luego de haber eliminado a los perros mientras trataba de imitarlos. Finalmente, Childs llega con el lanzallamas, y la queman.

con la misión que debe ejecutar MacReady hacia la base noruega, con la finalidad de descubrir que ha ocurrido en ese lugar. Si bien no obtiene muchas respuestas, sí gana ‘competencia’, para lo que ocurrirá durante el transcurso del film. En cuanto a la performance, este se revela por primera vez durante la transformación de La Cosa en el cuarto de los perros, donde todo el equipo (aunque liderado por MacReady) se encarga de acabar con la amenaza. La voluntad de actuar se materializa gracias al Objeto: supervivencia. El desconocimiento temporal del ente antagónico obliga a actuar al Sujeto.

La interpretación bíblica de las dos secuencias anteriores se limita al enfrentamiento del mal. En una comparación con el texto de San Juan no hay una forma en que el ente antagónico se manifiesta de acuerdo a lo que plantea el film en esas secuencias. La lectura del Apocalipsis como concepto, y ya no como narración, permite esta elaboración.

La cuarta secuencia[3] se manifiesta como crucial dentro de los parámetros de análisis del film. Es aquí donde se plantea tanto la naturaleza del ente antagónico como la magnitud del problema. Luego del primer enfrentamiento con La Cosa, se le realiza una autopsia, la cual revela su inusual composición biológica, para luego tratar de explicarse entre los mismos miembros de la base la naturaleza de lo que recién ocurrió. Deciden investigar, y llegan más allá de la base noruega, hasta el lugar donde estaba oculta una nave espacial. Si en la primera secuencia se establecía que este elemento era *el diablo y Satanás arrojado al abismo*, es ahora cuando es posible interpretar el resto de la cita bíblica, al manifestarse la nave como el sello que lo tuvo encerrado mil años. En el caso del film, ha estado cien mil años *sellada*.

[3] Secuencia 4: Blair realiza una autopsia al cadáver de La Cosa, a raíz del cual descubre parte de su naturaleza. Al explicarles al resto de la base, las dudas abundan por lo que MacReady, junto a unos hombres, deciden ir a explorar el area en busca de respuesta. Se encuentran con una nave espacial, la cual deducen que ha estado enterrado unos cien mil años. Mientras tanto, Blair realiza un simulación computacional donde descubre la peligrosidad del organismo.

 **Figura 4**	“y lo arrojó al abismo, y lo encerró, y puso su sello sobre él, para que no engañase más a las naciones, hasta que fuesen cumplidos mil años; y después de esto debe ser desatado por un poco de tiempo.” (Apo. 20:3 (Versión de Casiodoro de Reina))

Posteriormente, en esta misma secuencia es revelada la naturaleza de la amenaza a la cual se enfrentan. La incertidumbre aún está presente en la base antártica, y Blair, el doctor, es el encargado de dilucidar tal noticia a través de un estudio de las células que conforman el ente antagónico. Los resultados indican la capacidad mimética, y por ende, destructora del organismo invasor. Sin embargo, lo más dañino se revela en las consecuencias que tendría en caso de llegar a la población, donde el mundo completo estaría infectado. Es este rasgo el que caracteriza el film como parte de una *trilogía del Apocalipsis*, de acuerdo a la fatalidad inherente de aquel potencial problema ya no es solo un asunto de la base, ni siquiera del continente antártico, sino que del mundo.

Resulta interesante notar como esta potencial forma de destrucción a través de la enfermedad, atacando lo tangible del cuerpo también se hace presente en la cristiandad. Castillo Ávila (2004) afirma que el mal, representado a través de los demonios, encuentra su método de ataque direccionado hacia la biología del ser humano. El concepto de enfermedad es una forma de manifestación de Satán para dañar la corporalidad del hombre. En el caso particular de *The Thing*, la naturaleza misma del ente antagónico tiene como fin afectar al ser humano en el terreno físico.



Figura 5

“Projection:

If intruder organism reaches civilized areas…

Entire world population infected 27.000 hours from first contact.” (Universal Home Video (Productora), (1988))

Ahora esta figura es el compendio del mal y tentador por antonomasia. Pero, además, aparecen los demonios, por ejemplo en Mc 1,34; Mt 8,16, especialmente como espíritus de enfermedades, o sea, como poderes que causan la enfermedad y dañan a los hombres en el terreno físico. (Castillo Ávila, 2004, p. 88)

Lo fundamental de esta secuencia se establece de esta forma. Debido al conocimiento que entrega, es posible identificar e interpretar de acuerdo a las necesidades del análisis. Si bien el componente bíblico se desarrolla en la primera parte de la secuencia, con el descubrimiento de la nave espacial (o, en cuanto a la interpretación, el sello), en la segunda mitad llega la información que le otorga la fatalidad, no solo a la secuencia, sino al film como un todo (y por ende, a la narración, y su mundo interno).

La siguiente secuencia[4] engrandece aún más la fatalidad correspondiente a la revelación de la naturaleza del ente antagónico. Según la interpretación bíblica

[4] Secuencia 5: Fuchs le revela a MacReady los descubrimientos de Blair luego de la autopsia del cadáver. Mientras tanto, La Cosa ataca a Bennings, y es descubierta en pleno proceso de imitación. Al verse descubierto, intenta escapar pero es atrapada por el equipo de la base quienes la queman. Luego sepultan los restos en la nieve, ante la incertidumbre de la base.

de la secuencia, se es revelado el estado de las cosas, de acuerdo a lo que está por ocurrir; en el caso del film, es el caso de Fuchs diciéndole a MacReady sobre las anotaciones de Blair que halló, las cuales dejan ver precisamente el daño que puede provocar. El Apocalipsis de San Juan, habla de un *librito* conteniente de la revelación; en la realización, es el cuaderno de Blair.

Es según lo anterior que la actitud de MacReady desemboca en una *performance*, que lo lleva a comportarse de determinada forma durante el film. El personaje ha obtenido la 'competencia' necesaria para actuar, con lo cual solo falta el 'mandato'. Este se define con la transformación corporal de Bennings, uno de los integrantes de la base, por lo cual MacReady debe actuar, liderando al resto del equipo para conseguir detener al organismo.

Esta secuencia se manifiesta como importante desde el punto de vista del modelo actancial. Al personaje se le otorga el conocimiento necesario para actuar, con lo cual cambia notablemente su comportamiento.

Las tres secuencias siguientes[5] establecen la evolución del Sujeto en cuanto a la obtención del Objeto: el organismo ya se ha manifestado, por lo que MacReady comienza a prepararse para defenderse. La línea narrativa se configura desde el momento en que a manos de Blair los miembros de la base quedan aislados e incomunicados. Sin embargo, es a raíz de este problema que MacReady finalmente emerge como el líder, con lo cual se presenta su primer obstáculo bajo esa responsabilidad.

---

[5] Secuencia 6: Al percatarse de la situación, Blair decide incomunicar la base como única solución a un potencial problema mayor. El resto de los hombres de la base se percatan de esto e intentan detenerlo, mientras que Blair comienza a hablar sobre la naturaleza de la criatura y lo peligroso que supone su existencia. Finalmente es reducido por los hombres, y luego encerrado en una habitación fuera de la base. Blair le advierte a MacReady que se cuide de Clark.

Secuencia 7: Copper sugiere realizar una prueba de sangre en orden de probar quien está infectado, pero luego se percatan de que la sangre almacenada fue desperdiciada por alguien. Windows se desespera e intenta huir. La creciente desconfianza entre ellos, hace que MacReady finalmente tome el liderazgo.

Secuencia 8: Fuchs encuentra algo extraño por lo que decide salir de la base para tratar de encontrar su origen, y desaparece. Al percatarse, el equipo decide salir a buscarlo. Blair les implora volver a la base, a lo que MacReady se niega. Finalmente encuentran un cadáver en medio de la nieve.

Es a raíz de este obstáculo que surge la lectura a raíz de citas bíblicas. En esta secuencia[6], MacReady ha estado solo en el exterior de la base debido a la sospecha de uno de sus compañeros, por lo que se cree que puede estar infectado, y ser en realidad, el ente antagónico. Sin embargo, MacReady entra por otra parte de la construcción, con lo cual su liderazgo es confirmado. En relación al texto bíblico, MacReady es el jinete del caballo blanco, quien viene a impartir justicia. En el caso del film, el personaje finalmente se convierte en la justicia, precisamente por poseer el arma adecuada para impartirla: si en el Apocalipsis de San Juan es una espada aguda, en el film es primero dinamita, y luego un lanzallamas.

Desligándose de lo anterior, en cuanto al conflicto con la labor del personaje, a raíz de la figura del líder Campbell (2006) reafirma la figura del héroe mitológico como la del vencedor, del campeón "no de las cosas hechas sino de las cosas por hacer; el dragón que debe ser muerto por él, es precisamente el monstruo del *status quo*" (p. 300). De ésta forma, MacReady emerge como el gran victorioso para alcanzar el Objetivo, incluso, sin siquiera contar con la aprobación absoluta de sus compañeros.

Sin embargo, un elemento añadido en este secuencia, y que también se relaciona directamente con la propuesta de Campbell, es la del héroe como el portador de la clave para el derrocamiento del antagonista. En el caso concreto de esta secuencia de *The Thing*, MacReady armado, no sólo físicamente sino mentalmente. Campbell (2006) asegura que "el héroe mitológico que reaparece desde la oscuridad, que es la fuente de las formas del día, trae un conocimiento del secreto de la condena del tirano. Con un gesto tan sencillo como el de apretar un botón, aniquila su forma impresionante." (p. 300)

[6] Secuencia 9: Luego de explorar en el exterior, Nauls vuelve sin MacReady sospechando que podía estar infectado. MacReady entra a la fuerza por una puerta lateral, y Norris cae enfermo. Mientras Copper intentaba reanimarlo, Norris se revela como La Cosa e intenta atacar la base. MacReady lo quema con el lanzallamas.



Figura 6



Figura 7

Entonces vi el cielo abierto; y he aquí un caballo blanco, y el que lo montaba se llamaba Fiel y Verdadero, y con justicia juzga y pelea.

De su boca sale una espada aguda, para herir con ella a las naciones, y él las regirá con vara de hierro; y él pisa el lagar del vino del furor y de la ira del Dios Todopoderoso. (Apo. 19:11,15 (Versión de Casiodoro de Reina))

Desde la oscuridad el héroe emerge, pero el enemigo es grande y destaca en el trono del poder; es el enemigo, el dragón, el tirano, porque se convierte en ventaja propia la autoridad de su posición. Es Soporte o Garra no porque guarda el *pasado*, sino porque *guarda*. (Campbell, 2003, p. 300)

En la secuencia siguiente[7], donde se realiza la célebre *prueba de sangre*, la lectura viene desde la mirada de la aparición del ente antagónico, la manifestación de La Cosa enfrente de los miembros de la base. De acuerdo a la interpretación bíblica, el organismo es a la vez la bestia y el falso profeta, la cual a través de la ejecución de la prueba se reveló como tal. En el caso de los que la habían

[7] Secuencia 10: MacReady da muerte a Clark accidentalmente tras una discusión. Luego ata a una silla al resto de los integrantes de la base, y realiza la prueba de sangre, donde Palmer se revela como La Cosa. Antes de que MacReady lo quemara, infecta a Windows, quien debe ser eliminado. Una vez a salvo, MacReady completa la prueba.

adorado, se define principalmente como sus propios compañeros de base, quienes confiaban en su veracidad. Este pasaje bíblico supone uno de lo más explícitos en cuanto a una relación entre film y texto. Virtualmente cada paso de la escena se ejecuta en el versículo del cual extrae la interpretación, incluso donde fue finalmente *lanzado vivo dentro de un gran lago de fuego*.

Una vez que Palmer, quien se revela como el infectado luego de su prueba de sangre, intenta liberarse, es infructuosamente atacado por MacReady. Al finalmente conseguir escapar, el organismo, transformado como Palmer, trata de huir, solo para ser alcanzado por las llamas de MacReady, quien luego lo hace explotar con dinamita para eliminar cualquier resto invasor.

Si bien no es lanzada a un lago de fuego, La Cosa sí es quemada por lo que incluso aquel pasaje se adhiere a la interpretación en base al film.

De acuerdo a Campbell (2006), hay una dualidad, un sentido de dependencia entre el papel del tirano (o comúnmente, el antagonista) y el payaso. Esto se desliga directamente del papel de héroe mitológico y su rol en la narrativa. En el caso concreto de este film de Carpenter, la figura del payaso viene a ser la del crédulo o la del ingenuo, la cual es aplicable a todo el resto del equipo de la base antártica hasta ese momento. El ente antagónico, el tirano, se ampara en esta situación para utilizarla como una suerte de coraza.



Figura 8

Y la bestia fue apresada, y con ella el falso profeta que había hecho delante de ella las señales con las cuales había engañado a los que recibieron la marca de la bestia, y habían adorado su imagen. Estos dos fueron lanzados vivos dentro de un lago de fuego que arde con azufre. (Apo. 19:20 (Versión de Casiodoro de Reina))

Campbell (2006): “El tirano es orgulloso y eso es su perdición. Es orgulloso porque piensa que su fuerza le es propia; así, está el papel del payaso, que equivoca la sombra con la sustancia; su destino es ser engañado.” (p. 300)

El último acto del film también supone la última secuencia[8], tras lo cual como puede intuirse, se efectúa el enfrentamiento definitivo entre ambas fuerzas contrarias.

MacReady y el resto de sus compañeros, deciden solucionar definitivamente el problema haciendo explotar la base por completo. Al igual que anteriores secuencias, el concepto del lago de fuego está nuevamente presente en este último acto. El texto bíblico a través del cual se realiza la interpretación,

[8] Secuencia 11: MacReady decide hacerle la prueba a Blair. Cuando va a su encuentro, se percatan de que no está en la habitación. Lo siguen buscando, y se encuentran con que se estaba construyendo una pequeña nave espacial en el subterráneo. Los hombres deciden destruir la base completamente, y al comenzar a dinamitarla, La Cosa se manifiesta y ataca a MacReady, quien finalmente hace estallar la base. Finalmente, cuando hace estallar la base, la criatura desaparece con ella. MacReady sorpresivamente se encuentra con Childs, desconfiando el uno del otro.

realiza una síntesis frente al destino de Satanás y su papel en el Apocalipsis; de ahí su relación con esta secuencia. Al ser un ataque definitivo de parte de los personajes, la forma de relacionarlo con el texto es a través de un pasaje global, que otorgue la lectura a partir los sucesos que contempla.



Figura 9

Cuando los mil años se cumplan, Satanás será suelto de su prisión,

y saldrá a engañar a las naciones que están en los cuatro ángulos de la tierra, a Gog y a Magog, a fin de reunirlos para la batalla; el número de los cuales es como la arena del mar.

Y subieron sobre la anchura de la tierra, y rodearon el campamento de los santos y la ciudad amada; y de Dios descendió fuego del cielo, y los consumió.

Y el diablo que los engañaba fue lanzado en el lago de fuego y azufre, donde estaban la bestia y el falso profeta; y serán atormentados día y noche por los siglos de los siglos. (Apo. 20:7-10 (Versión de Casiodoro de Reina))

En el caso del final de la historia en *The Thing*, resulta poco efectivo, y hasta absurdo el buscar la interpretación bíblica. Si bien el Apocalipsis de San Juan aborda el fin del mundo, hacia el final del texto, supone salvación, esperanza. Este no es el caso con esta obra, al no tener final cerrado, ni esperanzador.

De acuerdo a lo que postula Casetti y Di Chio (1991), *The Thing* corresponde la variación estructural de la *suspensión*: “es aquel tipo de variación estructural cuya situación de partida no encuentra su resolución en un estadio de llegada completo, sino que, por decirlo de algún modo, queda insatisfecha, y por ello abiertamente rota” (p. .205).

Análisis: Prince of Darkness

Elementos preliminares. A primera vista, es posible notar que *Prince of Darkness* tiene más elementos en común con una mirada mitológica que el resto de las entradas de la trilogía. Sus referencias religiosas conforman la base temática del film, con lo cual da un elemento extra a la lectura a realizar. Sin embargo, el hecho de que contenga elementos espirituales no quiere decir, al menos directamente, que la obra cuente con conceptos o secuencias más fáciles de dilucidar; en efecto, estos elementos son utilizados como punto de partida hacia la elaboración de una mitología propia. A diferencia de por ejemplo, *The Thing*, *Prince of Darkness* se esfuerza mayormente en, a la vez que apoyarse en conceptos religiosos, alejarse de estos en búsqueda de una mayor autonomía.

En lo que respecta a un análisis narrativo, en el caso del presente film se definirá también de acuerdo al modelo actancial. En cuanto a una mirada global de la narrativa, es notable destacar que tanto *The Thing* como *Prince of Darkness* presentan estructuras parecidas, al menos en cuanto a una ordenación de personajes se trata: en ambos casos se presenta un grupo de personajes aislados en un territorio determinado. De esta forma, en cuanto a los elementos narrativos, y para guardar la misma línea de investigación, lo necesario para establecer un análisis exitoso es establecer el esquema que afirma Casetti y Di Chio (1991), en cuanto a tomar la narración como acto, es decir "en cuanto pura y simple estructura relacional, o mejor aún, en cuanto realización de una relación entre actantes" (p. 193).

En el caso del presente film, el Sujeto es similar al caso del film anterior: Brian es el motor principal de la acción, aunque al conformar un equipo más grande (debido al carácter más bien coral de la cinta), y al estar todos bajo las mismas circunstancias, hace que el Sujeto sea a la vez un individuo y un grupo colectivo; sin embargo, por motivos de análisis, y determinado a partir de lo que brinda la narración del film, es Brian finalmente quien guía la historia, y por ende, la acción. En lo que se refiere al Objeto, en esta obra resulta diferente al anterior film. Debido a la envergadura del problema, y al origen de los personajes de la historia, en el caso de *Prince of Darkness* el Objeto es la comprensión del problema. Esto se debe a la constante incertidumbre que domina al Sujeto, y su viaje por la obtención de la solución termina con el entendimiento; luego de esto, tiene las herramientas necesarias para ejecutar una solución, pero primeramente, importa el saber la naturaleza de aquello a lo que se está enfrentando.

Una vez aclarado esto, el análisis será más bien una aplicación de los conceptos aclarados anteriormente, y su consecuencia en el texto fílmico. A lo largo de la narración del film, la lectura se realizará de acuerdo a un orden cronológico, primeramente determinado por la acción del Sujeto, y su relación con los conceptos mitológicos que se desprendan del film.

Lectura del film. La primera secuencia de la película[9] es principalmente una larga presentación del conflicto y los personajes. Utilizando el Apocalipsis de San Juan es posible realizar un paralelismo entre esta apertura de la obra con el comienzo del texto bíblico. No resulta gratuito efectuar una comparación entre ambos si se toma en cuenta que cada uno, de forma diferente, invita y expone a la importancia de cada propuesta. Tanto el film como el Apocalipsis comienzan con una importante revelación, la cual supone la base bajo la cual se desarrollará la narrativa.

[9] Secuencia 1: Un sacerdote fallece en su habitación sosteniendo fuertemente un cofre entre sus manos. Quien hereda la función de custodiar este artículo es el padre Loomis, quien de inmediato siente curiosidad por el contenido del cofre. Al abrirlo descubre la existencia de la *Hermandad del Sueño*, y su conexión con una iglesia abandonada. Mientras tanto, el profesor Birack dirige un curso de física cuántica cuando es contactado por el padre Loomis para investigar lo que ocurre en aquella iglesia.

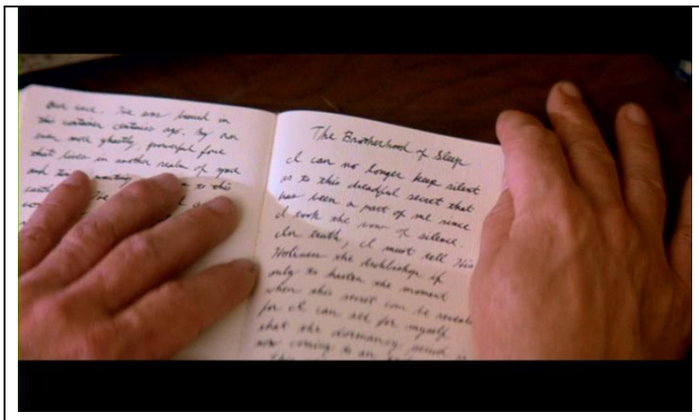


Figura 10



Figura 11

La revelación de Jesucristo, que Dios le dio, para manifestar a sus siervos las cosas que deben suceder pronto; y la declaró enviándola por medio de su ángel a su siervo Juan, que ha dado testimonio de la palabra de Dios, y del testimonio de Jesucristo, y de todas las cosas que ha visto. (Apo. 1:1-2 (Versión de Casiodoro de Reina))

En esta misma secuencia, y partiendo con el modelo actancial, la presentación de personajes revela de inmediato las ‘competencias’ del Sujeto. Si bien quizás es temprano para determinar la futura importancia dentro de la narración, en cuanto a una designación de las herramientas que posee el Sujeto, en este caso Brian, el protagonista, se define inmediatamente el contexto bajo el cual se desarrolla su conocimiento.

La siguiente secuencia[10] también revela una parte importante del modelo actancial dentro del film. Una vez que Birack acepta la propuesta del padre Loomis para realizar la investigación, el primero selecciona un grupo de sus alumnos más capaces; entre ellos, Brian. Este elemento de la narración constituye el ‘mandato’,

[10] Secuencia 2: El padre Loomis asiste junto con el profesor Birack a visitar la iglesia. Allí, le explica la naturaleza de la Hermandad del Sueño, y lo que ha encontrado desde el descubrimiento del cofre. Loomis le muestra a Birack el contenedor oculto en el subterráneo de la iglesia. En la universidad, el profesor publica una lista con los alumnos que deben participar en la investigación, entre ellos Brian, quien ahora cuenta con la oportunidad de conocer a Catherine. Más tarde, Birack les explica a sus alumnos las condiciones bajo las cuales se realizará la investigación, sin revelarles detalles concretos del objetivo, mientras que ya en la iglesia, Loomis le pide a Birack que reúna las pruebas suficientes para mostrarle al mundo lo que ha estado oculto en el subterráneo.

de acuerdo al presente modelo utilizado. Un Sujeto externo al principal le otorga una misión, la cual debe ser cumplida, iniciando de esta forma la principal línea narrativa de la historia. Esta secuencia establece no solo la base a través de la cual se constituirá la narración del film, sino que supone también el inicio de un lazo emocional que definirá el modo de actuar del Sujeto.

Una vez que los estudiantes son elegidos, proceden a instalarse en la iglesia, donde se establecerán durante todo el fin de semana para realizar la investigación[11]. Resulta curioso notar que, de acuerdo a la propuesta del film, son los personajes quienes voluntariamente acceden a encerrarse en la iglesia en favor de un objetivo; finalmente son ellos los que deciden aislarse, sin tener en cuenta lo que estaría por venir.

En esta secuencia comienza de inmediato la traducción del libro, aquel que contiene la base de la existencia y los objetivos de la *Hermandad del Sueño*. Este texto fue realizado para aumentar la dificultad de su revelación, siendo escrito en diversos idiomas, varias de ellas lenguas muertas e incluso números; como si de un *libro maldito* se tratase, el texto se relaciona en su forma al *Necronomicón* de Abdul Alhazred, nombrado por H.P. Lovecraft en variados relatos de su autoría. El carácter hermético de la hermandad se materializa en la naturaleza de su texto maestro. La progresiva revelación del texto destapa la naturaleza mitológica del film y su derivación en la construcción de un universo religioso diferente al conocido cotidianamente. De acuerdo a lo anterior, resulta notable destacar la relación que el film guarda con la obra de H.P. Lovecraft, no tanto en lo que se refiere a una vinculación directa (llámese conceptos cultivados por el autor de Providence), sino más bien en una similitud en sensibilidad. *Prince of Darkness*, al igual que la mitología *lovecraftiana*, posee una intención de reescritura espiritual hacia la humanidad, al olvidar la palabra sagrada de los textos cristianos, y construir su propio panteón religioso.

[11] Secuencia 3: Los estudiantes elegidos llegan a la iglesia donde instalan equipos para la investigación y los elementos necesarios para desenvolverse durante el tiempo que estén en ese lugar. Lisa, la traductora, comienza de inmediato la revelación del libro perteneciente a la *Hermandad del Sueño*. Mientras, el resto del equipo descubren el contenedor oculto en el subterráneo de la iglesia.

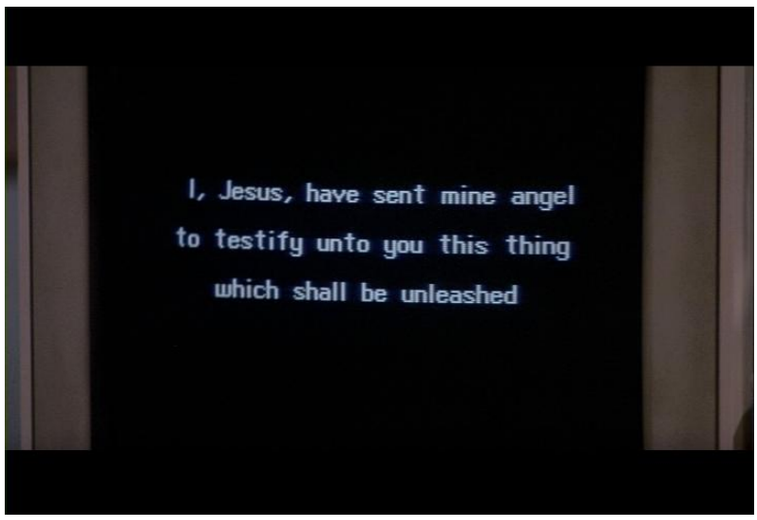


Figura 12



Figura 13

Tomando en consideración las figuras 12 y 13, en esta secuencia comienza la elaboración de la mitología propuesta por el film, a raíz de la traducción del libro de la *Hermandad del Sueño*.

En la secuencia cuatro[12] la vinculación con la mitología de Lovecraft se hace más evidente. Es en este momento donde se trazan plenamente las bases

[12] Secuencia 4: Los vagabundos comienzan a rodear la iglesia, como si de guardianes se tratase. Mientras tanto, durante el desarrollo de la investigación, Kelly mientras conversa con Walter se percata de un extraño hematoma en su brazo, al cual hace caso omiso. Etchinson, asistente del doctor Leahy, termina su labor del día por lo que se retira, siendo asesinado por los vagabundos a la salida de la iglesia. Percatándose de lo irregular de la situación, Brian le pide explicaciones al profesor Birack. Susan, la radióloga, es bañada por un extraño líquido salido del contenedor en el subterráneo. Lisa, con gran parte del texto descifrado, se lo revela al resto del equipo, quienes no terminan de aceptar el contenido del mensaje.

de esta mitología particular del film, contradiciendo a la vez la creencia popular sobre la religión. La escena en la cual Lisa, la traductora, revela sus resultados en frente del equipo, deja en claro y de forma inmediata, las características de esta nueva mitología. Es ella misma la encargada de explicar el contenido:

> Esta sección es como un relato. Una parte era indescifrable como si hubieran tratado de borrarla a propósito. Logré reconstruirlo casi todo. Empieza aquí.
>
> 'El recipiente fue enterrado hace años en el Oriente Medio por -aquí dice algo absurdo- el padre de Satanás, un dios que anduvo por la Tierra antes que el hombre pero que fue desterrado al lado oscuro.'
>
> Aparentemente, el padre enterró a su hijo en un recipiente. Esto era lo que intentaron borrar. Luego dice: 'Cristo vino a advertirnos. Sus antepasados eran extraterrestres de una raza similar a la humana.'
>
> Finalmente, decidieron que Cristo estaba loco. Aún así, logró inculcar sus creencias en muchos. Entonces, lo mataron. Pero sus discípulos guardaron el secreto y lo ocultaron hasta que el hombre desarrollara una ciencia que demostrara lo que Cristo decía (Universal Home Video (Productora), 2003).

La mirada bajo la cual se establece esta nueva mitología tiene mucho en común con lo que Lovecraft (2008) había realizado en su obra:

> En ciclos muy lejanos otros seres habían gobernado la Tierra. Habían vivido en grandes ciudades, y sus vestigios podían encontrarse aún –le habían dicho a Castro los inmortales de China– en unas piedras ciclópeas de algunas islas del Pacífico. Habían muerto muchísimo antes de la aparición del hombre, pero había artes que podían revivirlos cuando los astros volvieran a ocupar su justa posición en los cielos de la eternidad. Estos seres, indudablemente, procedían de las estrellas y habían traído sus imágenes con ellos (p. 37).

Como es posible notar, el mayor rasgo que las une es la del carácter tangible de sus dioses. Tanto en *Prince of Darkness* como en la obra de Lovecraft los dioses no son seres etéreos, sino que tienen una presencia en un espacio determinado.

A raíz de la revelación que acontece en esta secuencia, es posible vislumbrar una inseguridad en la creencia del padre Loomis. Ya nada es como le

habían enseñado, por lo cual su misma concepción de mundo está en juego. De parte del personaje hay un principio de rebeldía hacia su propia creencia, como lo manifiesta en esta escena, al intentar explicarse la posición de parte de su religión a ocultar esta verdad:

> Aparentemente decidieron caracterizar el mal como una fuerza espiritual incluso dentro de la oscuridad del corazón de los hombres. Era más conveniente. De ese modo, el hombre seguía siendo el centro. Una estúpida mentira. Sólo éramos vendedores. Vendíamos nuestro producto a los que no lo tenían. La nueva vida (Universal Home Video (Productora), 2003).

Esta inseguridad en el pilar religioso del film, permite una posibilidad de aparición del concepto de ateísmo en el film. Aún a medio camino entre un ateísmo negativo y positivo (al no existir una posición concreta hacia la existencia/inexistencia de Dios), el hecho de que tanto el sacerdote como el resto de los personajes se cuestionen la veracidad de la cultura religiosa imperante, hace aflorar una alternativa distinta.

Finalmente, en esta secuencia, y de vuelta a la línea narrativa considerando el modelo actancial, es el momento de la *performance* del Sujeto. Su incertidumbre hacia lo que está ocurriendo, hace que el personaje actúe y vaya al encuentro del Objeto. En este sentido, tanto la revelación de Lisa como la propia conversación de Brian con Birack, se constituyen como las bases a la voluntad de actuar del Sujeto.

En el caso de la quinta secuencia[13] la lectura proviene directamente desde el Apocalipsis de San Juan. La marca de la bestia se manifiesta en el film no

[13] Secuencia 5: Ya infectada por el líquido del contenedor, Susan asesina a Mullins cuando éste la buscaba en el subterráneo. Mientras, debido a la revelación del libro de la Hermandad de Sueño, el profesor Birack y el padre Loomis hablan sobre la posibilidad de la existencia de un Anti-Dios y su peligro para la humanidad. Luego de discutir la posibilidad de abandonar la investigación con Calder y Lomax, Wyndham es asesinado por un vagabundo en el exterior de la iglesia; al igual que Susan ataca a Lisa, mientras esta última se preparaba para continuar su trabajo. Walter tiene un sueño extraño, una suerte de transmisión. Cuando Kelly se preparaba para dormir, Catherine se da cuenta del extraño hematoma en el brazo de la primera, aunque ninguna de las dos le da mayor importancia. Finalmente, Calder va a visitar a Lisa, solo para encontrar que esta última está escribiendo extrañas amenazas en su computador.

directamente como un adorador del demonio, sino más bien como la elegida, en este caso Kelly, para alojar la incubación de Satanás en su retorno a la Tierra.

 **Figura 14**	Y el tercer ángel los siguió, diciendo a gran voz: Si alguno adora a la bestia y a su imagen, y recibe la marca en su frente o en su mano, él también beberá del vino de la ira de Dios, que ha sido vaciado puro en el cáliz de su ira; y será atormentado con fuego y azufre delante de los santos ángeles y del Cordero. (Apo. 14:9-10 (Versión de Casiodoro de Reina))

Si bien es cierto en el texto bíblico la marca de la bestia significa inmediatamente el tormento y la ira de Dios, en los parámetros en que se desarrolla el film esto no se desarrolla de forma plena. Esto se debe a, tal como se decía anteriormente, una función diferente a la original de la existencia de la marca. Dentro de la función narrativa, esta escena tiene un significado claramente anticipatorio a los eventos posteriores.

La secuencia siguiente[14] es esencialmente la preparación al regreso de Satanás al mundo, utilizando a su elegida como el primer paso para lograrlo. En este momento, el equipo se desintegra, en parte porque varios están infectados, y el resto escapa para ocultarse en alguna habitación.

[14] Secuencia 6: El equipo se reúne para dilucidar el elemento del sueño. Todos han tenido el mismo sueño, y se revela como una transmisión desde el futuro. Wyndham les habla desde el exterior, *Rueguen por la muerte* les dice, y luego se desintegra. Lisa y Susan trasladan el contenedor y lo situan en la misma habitación donde duerme Kelly, a quien finalmente se le introduce el líquido mientras duerme. Al tratar de entrar el doctor Leahy es infectado por Lisa, lo que hace que el resto del equipo se oculte en la habitación contigua. Walter queda encerrado junto a Lisa y Susan, mientras el padre Loomis escapa a otra habitación.

En la séptima secuencia[15] finalmente estalla el conflicto, luego de la preparación que había acontecido anteriormente. El líquido introducido en Kelly alcanza un periodo de gestación más sólido, siendo aún custodiada por Lisa y Susan. En esta escena, es posible relacionar la gestación con el mismo proceso acontecido en el Apocalipsis de San Juan.

 **Figura 15**	"Y estando encinta, clamaba con dolores de parto, en la angustia del alumbramiento. Y ella dio a luz un hijo varón, que regirá con vara de hierro a todas las naciones…" (Apo. 12:2, 5 (Versión de Casiodoro de Reina))

Sin embargo, nuevamente la interpretación particular de la mitología propia del film le otorga un mayor rasgo tangible. Si en el caso del texto bíblico es de esperar el nacimiento de un hijo varón, el hijo de la bestia, en el caso de la obra de Carpenter el embarazo es en realidad una fase transitoria en el despertar de Satanás; este no busca engendrar un hijo, sino un recipiente que lo aloje en su nuevo período en la Tierra.

Este sentido de la gestación se materializa plenamente en la secuencia siguiente[16], donde Kelly, ya totalmente infectada por el líquido del contenedor, que

[15] Secuencia 7: Walter, encerrado en la habitación, se percata de los cambios de Kelly, quien ahora luce similar a una embarazada. El resto del equipo, al otro lado del muro, deciden rescatar a Walter luego de verificar su presencia; comienzan a romper la pared. Mientras tanto, Brian trata de buscar una vía de escape saltando desde una ventana de la iglesia pero los vagabundos no se lo permiten, siendo ayudado por sus amigos a regresar al interior. Catherine vuelve a tener el mismo sueño de la transmisión mientras Brian y el profesor Birack tratan de buscar una solución al problema.

[16] Secuencia 8: Escondido en una habitación, el padre Loomis comienza a suplicar ayuda a Jesucristo. En ese momento, el cuerpo de Kelly comienza mutar nuevamente, despierta de su estado y les exige a Lisa y Susan que ataquen a Walter. Este alcanza a escapar al ser rescatado por el resto del equipo que está en la habitación contigua. Kelly llega a misma habitación donde se oculta el padre Loomis (tentada por el gran espejo ubicado al centro) y comienza a llamar a su padre, el Anti-Dios. Brian decide que es hora de salir a atacar y se enfrasca en una lucha con Calder, ya infectado. Cuando Catherine iba en su ayuda, se percata de que el Anti-Dios está a punto de salir asistido por Kelly, quien utiliza el espejo como portal, y decide terminar con el problema lanzándose hacia ella quedando las dos atrapadas en la realidad oculta detrás del portal.

finalmente no es otra cosa que otro tipo de manifestación física de Satanás, despierta con su cuerpo alterado (gravemente dañado, incluso con músculos de la piel expuestos) y en búsqueda de un portal a través del cual traer a su padre, el Anti-Dios al mundo.

Al igual que en la secuencia de la revelación, el padre Loomis continúa con su indecisión hacia su creencia, aunque con una mayor disposición a continuar creyendo en su religión de toda la vida. El ateísmo en el último acto del film, hace presencia al tomar en cuenta lo tangible de los dioses. El mal tiene una corporalidad precisa, lo cual cambia el modo de ver a la religión, y por ende a Dios. Hacia el final del film, se infiere que el padre Loomis ha decidió mantener su creencia, aunque esto no implica en ningún caso que el ateísmo se anule. Se ha terminado con el mal, cambió la forma de entender la historia de la religión (dentro del universo verosímil del film), pero no quiere decir que la concepción religiosa se mantenga igual.

En la secuencia final del film[17], el punto anterior se mantiene, considerando que desde ahora el mal, siempre estará al acecho. La resolución del conflicto, y el estado emocional que manifiesta el Sujeto hacia el final de historia, indican la ´sanción' que ha recibido. Hacia el último acto, el Sujeto alcanza al Objeto. La comprensión del problema se realizó, pero desde el punto de vista del personaje, no fue suficiente, lo cual derivó en una sanción distinta a lo que esperaba.

El padre Loomis rompe el espejo, terminando definitivamente con el problema. Los infectados mueren definitivamente, y los vagabundos se separan.

[17] Secuencia 9: El profesor Birack habla con Brian sobre el sacrificio de Catherine para salvarlos, pero este último se mantiene desconsolado. Al día siguiente, al despertar, Brian intenta tocar el espejo de su habitación.

Análisis: *In the Mouth of Madness*

Elementos preliminares. La tercera parte de la trilogía del Apocalipsis se diferencia en varios puntos con las anteriores entradas. Esta vez no es el augurio de un potencial peligro a la humanidad, un mal que acecha a los personajes, quienes deben defenderse no solo a ellos mismos, sino al resto de la población, sino que el film se desarrolla principalmente como una puerta de entrada al fin de mundo. Como nunca en esta trilogía, en *In the Mouth of Madness* finalmente se da la posibilidad real de un fin de los días, lo que la sitúa en un nivel de lectura diferente a las otras. En relación a la narración, el film también es un alejamiento a las cintas previas; ahora no hay personajes aislados, sino que la historia transcurre a través de una investigación, y de una fatalidad inesperada para el protagonista que debe ser resuelta.

El film se ha destacado por la presencia de la obra de H.P. Lovecraft, la cual ha tomado de inspiración. El autor literario se materializa en la cinta más bien a través de una sensibilidad artística, y el uso de sus ideas; la película de Carpenter en ningún caso es la adaptación ni de un relato de Lovecraft ni de un pasaje particular, se utiliza el imaginario del escritor para construir un mundo propio para el escritor ficticio de la historia.

Al igual que en los anteriores films, el modelo actancial es utiliza en el análisis de este film, por lo que es necesario definir los conceptos preliminares. De igual forma que en los análisis de los films anteriores, el (o los) personaje es interpretado desde el punto de vista de su lugar en la narración. Si bien para un concepto general es necesario el tomar su *información* como individuo, para lo que respecta al análisis propiamente tal, pasa a ser un *actante*, un elemento relacional. El actante toma su valor de acuerdo a su *posición* en el diseño narrativo, al igual que como el *operador*, es decir, el encargo de llevar a cabo la acción (Casetti y Di Chio, 1991).

Para *In the Mouth of Madness*, el Sujeto es identificable como el protagonista, John Trent, quien es el encargado de llevar la acción de la historia. Para el Sujeto de la historia, el Objeto es, por lo tanto, la realidad; este concepto es buscado por el personaje a través del film, es su meta a alcanzar. El Sujeto está en una búsqueda permanente por alcanzar el Objeto, por lo que independiente de la cantidad de personajes y su rol dentro de la historia, es John Trent finalmente, quien debe esclarecer su propia noción de realidad.

Definidos estos conceptos es posible pasar al análisis del film. La diferencia sustantiva de la presente obra a analizar con las otras entradas de la trilogía, se traduce en una mayor dificultad para establecer una lectura. Esta se efectuará tomando en cuenta los elementos en común que cuente con el Apocalipsis de San Juan, además del vínculo del film con el concepto de ateísmo.

Lectura del film. Al realizar una mirada global de *In the Mouth of Madness* desde el punto de vista apocalíptico, es posible notar que como lectura tiene poca relación con un contexto literario como origen, ya que supone sus propios códigos. El film tiende a ejercer como fin máximo la instauración de su propio orden a partir del fin del mundo; el Apocalipsis de *In the Mouth of Madness* se realiza en base a sus propias metas y objetivos, sin tomar como referencia alguna un texto ajeno a sus códigos propios. Si bien contempla un nuevo orden, una forma de ver el mundo luego de la destrucción, éste se realiza de acuerdo a una mirada más particular de los personajes, tomando la noción de realidad como el elemento definitorio.

En la primera secuencia[18], en una narración no-lineal, viene a ser la introducción hacia el conflicto principal del film. Trent ya se encuentra a la deriva en el terreno emocional y solo está esperando a que el tiempo pase. Este estado anímico del personaje es el que le permite al doctor Wrenn, el encargado de saber su historia, conocer los detalles que han llevado al protagonista a ese destino.

La secuencia siguiente[19] ya permite definir uno de los elementos propios del modelo actancial. Con la aparición del conflicto (la desaparición del escritor Sutter

[18] Secuencia 1: En un hospital psiquiátrico, el doctor Saperstein espera por su nuevo paciente. Llevado a la fuerza por los asistentes del hospital, John Trent se niega a ser encerrado en el lugar, definiendo la medida como absurda e injusta. Sin tomarlo en cuenta, finalmente es encerrado solo en una habitación, donde horas después es visitado por el doctor Wrenn. Para ese instante, Trent tiene su habitación completa con dibujos de cruces hechos por él. El doctor Wrenn le confía a su paciente que está en aquel lugar para ayudarlo, para conocer su historia. Así, John Trent comienza su historia acerca de cómo llegó a aquel hospital.

[19] Secuencia 2: John Trent es un agente de seguros. Al comenzar su historia está desenmascarando a uno de sus clientes, quien trataba de engañarlo para cobrar el seguro. Seguro de sus capacidades laborales, Trent rechaza una oferta laboral de su amigo Robby a favor de una carrera con mayor libertad. Mientras toma un café con su amigo, Trent es atacado en el local por un hombre con un hacha, pero es detenido por policías justo a tiempo. Acto seguido, a Trent se le encarga investigar el caso de la desaparición del escritor Sutter Cane, de quien ni siquiera sus

Cane), la ‘competencia’ del Sujeto aparece, en virtud de las herramientas que éste tiene para desenvolverse. Los rasgos de anormalidad dentro del film comienzan en esta secuencia; Trent se percata de que el hombre que lo había atacado en la cafetería era el agente de Sutter Cane. Este elemento es el comienzo en el viaje de Trent, hacia su búsqueda para alcanzar el Objeto. La locura es uno de los pilares fundamentales en el punto de vista de la obra para articular el proceso del fin del mundo. La cotidianeidad de los sucesos dementes también le otorga una cercanía necesaria al conflicto.

Aún en la misma línea del modelo actancial, la tercera secuencia[20] es el momento del ‘mandato’. Con las herramientas necesarias el Sujeto se dispone a actuar, y es a través del mandato que ahora puede hacerlo. En el caso del film, al momento en que Trent le expone a los editores de Sutter Cane el mapa que trazó con las portadas de los libros, Jackson Harglow (el dueño de la casa editora) le encarga a Trent la verificación de los datos a través del viaje a la supuestamente ficticia Hobb’s End. Esta misión que le es encargada al protagonista se revela finalmente como el ‘mandato’ propuesto por el modelo actancial.

Las dos secuencias siguientes[21] son la aplicación del mandato, y en la cual ocurre la entrada a la irrealidad del mundo de Sutter Cane. A partir de este

---

editores saben su paradero. Trent desconfía de la editorial, ya que pueden lucrar con la desaparición de Cane, pero es instado por Linda Styles, su editora, a que continúe.

[20] Secuencia 3: Tratando de hacerse una idea acerca de a quien está investigando, John Trent compra unos ejemplares de las obras de Sutter Cane. Luego de un sueño, Trent se percata de que las portadas de los libros de Cane, ensambladas de determinada manera forman un mapa. Al mostrarle el descubrimiento a los editores del escritor, Trent decide realizar un viaje hacia la ficticia pero aparentemente real Hobb’s End (un pueblo credo por Sutter Cane), acompañado por Styles, la editora.

[21] Secuencia 4: John Trent y Linda Styles llegan a Hobb’s End, y lo que encuentran parece solo un pueblo abandonado. Finalmente llegan a un pequeño hotel donde son recibidos por la señora Pickman. Curiosos por la situación, ambos se percatan de que la iglesia bizantina de la que hablaba Cane en sus libros existe, y para el momento en que la van a visitar, se encuentran con grupo de habitantes del pueblo que piden que el escritor salga de la iglesia. Trent supone que todo es una trampa, por lo que decide marcharse del pueblo.

Secuencia 5: Trent comienza a divagar por el pueblo y se encuentra con uno de los habitantes que estaban en la iglesia; este le advierte que debe escapar de allí cuanto antes. Styles acude a la iglesia, donde se encuentra con Cane escribiendo, quien le *revela* su novela. Confundido, Trent vuelve al hotel y es alcanzado por Styles quien llega traumatizada; el primero decide huir del

momento la barrera entre realidad e irrealidad comienza desdibujarse, y Trent empieza a dudar cada vez más de su noción de mundo. En la secuencia cuatro, es posible vislumbrar una de las referencias a H.P. Lovecraft a través de la dueña del hotel al que llegan los personajes, la señora Pickman (este nombre fue utilizado por el escritor en varias ocasiones, notablemente en su relato *Pickman's Model*), quien hacia el final de la secuencia cinco se transforma en un monstruo de tentáculos, en un clara alusión a los monstruos marinos del autor de Providence.

Esta secuencia también viene a definir la *performance* del Sujeto. Luego de conocer el estado del conflicto en el pueblo, el personaje decide actuar y escapar del lugar en cuanto antes.

En el caso de la sexta secuencia[22] es posible percibir la magnitud de la obra de Cane. En este momento es cuando el Apocalipsis forja sus propios códigos de acuerdo a la propuesta del film. Según lo anterior, es Sutter Cane quien se erige como nuevo Dios en la religión del nuevo mundo. La creencia es lo que le da otorga validez a su propuesta.

---

pueblo de inmediato, encontrándose con que está sumergido en el caos. Trent trata varias veces de escapar, pero solo consigue impactar su auto contra un muro.

[22] Secuencia 6: John Trent despierta en la iglesia encerrado en el confesionario. Sutter Cane habla con él y le explica las dimensiones que ha tomado su obra en el público. Aún inseguro de la situación, a Trent se le encarga el llevar el manuscrito al editor para su posterior edición. Cane le advierte que debe irse de inmediato, ya que sus demonios internos no pueden ser retenidos por más tiempo. En ese momento, el escritor se desintegra, y Trent permanece a la espera, solo para encontrarse perseguido por los monstruos del autor. Finalmente logra escapar con el manuscrito.

 **Figura 16**	“- Tus libros no son reales. - Pero se han vendido más de un billón de copias. Me tradujeron a dieciocho idiomas. Más gente cree en mi trabajo que la que cree en la Biblia.” (New Line Home Video, 2000).
 **Figura 17**	El libro es una extensión del ojo y la ropa, de la piel. Sostiene, además, que la prolongación de cualquier sentido modifica nuestra manera de pensar y de actuar, nuestra manera de percibir el mundo. El poder formador de los medios estaría en los propios medios. (Aguayo Rojas, Morales Vargas, Naveas Muñoz, Quiroz Leyton, y Salaberry Palacios, 2000)

Esta mirada de Cane desplaza a Dios como la cabeza de la religiosidad, convirtiéndolo a él, y particularmente a su obra en la nueva concepción del mundo.

En la escena a continuación se encuentra el gran rasgo vinculado al Apocalipsis de San Juan en el film. Con el establecimiento de esta nueva religión, John Trent se convierte en el mayor partícipe de ésta, y accidentalmente, en el divulgador de la palabra. El encargo impuesto a Trent, al llevar el manuscrito ante la sociedad, lo relaciona con el mismo objetivo del ángel al santo en el texto bíblico.



Figura 18



Figura 19

Tenía en su mano un librito abierto; y puso su pie derecho sobre el mar, y el izquierdo sobre la tierra;

Y el ángel que vi en pie sobre el mar y sobre la tierra, levantó su mano al cielo, y juró por el que vive por los siglos de los siglos, que creó el cielo y las cosas que están en él, y la tierra y las cosas que están en ella, y el mar y las cosas que están en él, que el tiempo no sería más, sino que en los días de la voz del séptimo ángel, cuando él comience a tocar la trompeta, el misterio de Dios se consumará, como él no anunció a sus siervos los profetas.

La voz que oí del cielo habló otra vez conmigo, y dijo: Ve y toma el librito que está abierto en la mano del ángel que está en pie sobre el mar y sobre la tierra. (Apo. 10:2, 5-8 (Versión de Casiodoro de Reina))

Esta nueva religión fundada por Cane viene a proclamarse como la palabra del fin del mundo. Su mensaje está basado en el término de los días, y por ende, en un nuevo orden social. El desplazamiento de Dios de parte de Cane supone la inmersión del mundo en el caos.

Debido a la misión que se le ha encargado a Trent, la secuencia siguiente[23] conlleva un rechazo hacia esta y sus infructuosos intentos por evitarla. Hacia el final de la secuencia el personaje se encuentra con que es imposible dar paso atrás con la situación, por lo que entra en juego el concepto de la 'sanción'; en este caso, el Sujeto nunca alcanza plenamente al Objeto, ya que hasta el final del film está preguntándose constantemente acerca de lo real de la situación.

En la secuencia final[24], el personaje tiene la posibilidad de ver con sus propios ojos el alcance de la locura en el mundo. Trent tiene la oportunidad de experimentar este nuevo orden del mundo, esta nueva religión liderada por Sutter Cane, con la locura como gran y único motor. Es posible vislumbrar el desplazamiento definitivo de Dios en esta secuencia final, donde el hombre, al sumergirse en el caos, pierde cualquier noción de orden, queda a su propia disposición.

[23] Secuencia 7: Trent despierta en medio de una carretera, totalmente desorientado. Se traslada a un motel, donde recibe nuevamente el manuscrito que había abandonado previamente, solo que quemarlo y hacerlo desaparecer. Mientras viaja en bus hacia la ciudad, Cane aparece en el sueño de Trent para indicarle su influencia sobre el mundo. En la reunión que sostiene con Harglow, luego de llegar a la ciudad, Trent le suplica que no publique el libro por el peligro que este significa para el mundo; sin embargo, Harglow le indica que el libro ya fue editado hace semanas. Trent finalmente sucumbe a la locura y le da muerte a un fanático de Cane a la salida de una librería.

[24] Secuencia 8: John Trent termina de conversar con el doctor Wrenn. Este esperaba que Trent pudiera darle una pista para solucionar el problema que ha acontecido en el mundo luego del lanzamiento del libro de Sutter Cane, pero solo se encuentra con un hombre abatido. Luego de la entrevista con el doctor, Trent se percata de que los alcances de la locura también han llegado al hospital psiquiátrico, por lo que puede salir sin problemas. Al llegar al mundo exterior se encuentra con un mundo en caos, y se entera de que se estrenó la película basada en el último libro de Cane, *In the Mouth of Madness*. John Trent se sienta en la sala del cine a ver el film, y se percata de que está protagonizada por él mismo.

Conclusiones finales

Desde el comienzo, los parámetros de la presente investigación se han realizado en base a la mitología, más precisamente, al mito del fin del mundo. El objetivo mismo se plantea en base a la estructuración de una interpretación en base a la religiosidad, particularmente la cristiana, la que más influencia ha tenido en el mundo occidental. Sin embargo, esta interpretación de los films analizados está hecha desde una mirada hacia el hombre contemporáneo y la importancia que radica en su vinculación con el terreno religioso.

La problemática proyectada para la investigación contempla precisamente al hombre como el centro, y desde allí, su vinculación con el mito, la escatología, y la religiosidad. El fin del mundo contemplado en esta investigación, se plantea como uno donde el hombre es responsable de sus actos, por lo que la lectura de los films, al ser realizada desde una mirada contemporánea examina el mito como una herramienta inherente a su naturaleza explicativa. El hecho de que también se quiera establecer el ateísmo como parte de esta lectura, es una mirada, y una opción del hombre contemporáneo al no ser la religión la única opción actual en cuanto a una espiritualidad.

Los tres films analizados, *The Thing* (1982), *Prince of Darkness* (1987), e *In the Mouth of Madness* (1995) provienen de la mente de John Carpenter (1948), cineasta estadounidense cuya carrera se ha caracterizado por estar dedicada en su mayoría al género de terror. Desde su primeros films como *Dark Star* (1973) y *Assault on Precinct 13* (1976), Carpenter ha desarrollado un trabajo irregular pero claro y directo en cuanto a sus ideas: aislamiento, desconfianza, rebeldía, son conceptos aplicables a su filmografía. Ampliamente influenciado por cineastas del Hollywood más clásico, como Howard Hawks o John Ford, el autor se adheriría a una sensibilidad mucho más *pop* y masiva, con argumentos y personajes mayoritariamente cotidianos.

El trabajo de Carpenter se define perfectamente de acuerdo a su década de trabajo. En el caso de los 70’s, significaría su nacimiento y ascenso como cineasta profesional, con films como su exitosa *Halloween* (1978) o *Eyes of Laura Mars* (1978) (en este último caso, solo como guionista). Luego, en la década de los 80’s, si bien se mostró más prolífica, vivió una irregularidad tanto en calidad, como en recepción que definió su carrera en varios niveles. Comenzando con la exitosa

The Fog (1980), Carpenter debió lidiar con proyectos ignorados en su fecha de lanzamiento original, como es el caso de la misma *The Thing*, o *Big Trouble in Little China* (1986), para terminar refugiándose en el cine más independiente con *Prince of Darkness*, y *They Live* (1988). La década de los 90's sería también irregular, pero a la vez más diversa. Comenzando con la complicada *Memoirs of an Invisible Man* (1992), el realizador continuaría refugiándose en el género de horror con diversos títulos.

Desde el año 2000 en adelante, a pesar de lo escasa de su obra, con solo *Ghost of Mars* (2001) como largometraje, significaría a la vez su regreso como director con *The Ward* (2011). A pesar de los diversos resultados con que cuenta su filmografía, resulta imposible negar la importancia de Carpenter para el cine de género. Su sensibilidad e intereses, unida a su forma de ver el arte cinematográfico, han hecho que surjan varias películas cruciales de su autoría, principalmente del género de terror, en los últimos treinta años.

Dentro de estas obras se encuentran los films que conforman la trilogía del Apocalipsis. Curiosamente cada uno de ellos refleja una arista diferente en la carrera de Carpenter: *The Thing* fue el primer gran fracaso del autor, pero que con el tiempo el público la redescubriría y la consideraría no solo una de las obras maestras del director, sino también del género (esto ha ocurrido también con films como *Assault on Precinct 13* y *Big Trouble in Little China*); *Prince of Darkness* refleja el alejamiento del autor del sistema de estudios, y su militancia en el cine independiente (este desencantamiento volvería a materializarse con su última obra, *The Ward*); e, *In the Mouth of Madness* es un claro ejemplo de la dirección de la carrera del cineasta en la década de los 90's (un cambio de sensibilidad en sus temáticas).

El análisis de los films se realizó en base a la narración. Esto se debe a que se contempló como la mejor herramienta para lograr la lectura en base a la mitología. Sin embargo, la línea narrativa se exploró únicamente para los films; en el caso del texto mitológico estos se utilizaron como correlato, ya que no era posible el trazar líneas narrativas de ambos y compararlas. El texto mitológico, al ser uno de carácter más bien alegórico, no se adhiere a una sucesión de acciones. Para realizar el análisis narrativo de los films, se utilizó el modelo actancial, con la finalidad de ejecutar la lectura a través de las acciones de los personajes.

En cuanto al producto del análisis, es posible concluir que la hipótesis planteada al comienzo de la investigación es finalmente afirmada y demostrada.

Sin embargo, esto se realiza a diferentes niveles determinados por el film analizado. Desde los desiguales alcances de la lectura realiza a partir del Apocalipsis de San Juan, hasta la presencia del ateísmo en cada una de las entradas, la veracidad de la hipótesis fluctúa por diversos grados.

Por cada film, es posible concluir lo siguiente:

- *The Thing:*
    - En el caso de esta obra, la lectura en base a la mirada mitológica se realiza con éxito de acuerdo a los parámetros planteados desde un comienzo. El hecho de realizar el análisis contando con el Apocalipsis de San Juan como correlato, permite una lectura más adecuada a los objetivos de la investigación.
    - El Apocalipsis en esta obra se expresa a través de la peligrosidad del ente antagónico. Tal como se expresa en la Figura 5, la escala del potencial problema es a mundial, con la capacidad de afectar a cada habitante del planeta. Esto le otorga al film un carácter pre-*apocalíptico*, donde a los personajes se les confiere la responsabilidad moral de actuar, de detener el problema.
    - El final de la narración, apoyado en la variación estructural de la *suspensión*, permite concluir la presencia del ateísmo, a nivel interpretativo, como presente en la obra. En el film, no hay presencia de Dios, o al menos no se intuye de ninguna forma. Son finalmente los personajes quienes solucionan el problema, manteniéndose a la deriva durante la permanencia del conflicto.
- *Prince of Darkness*
    - Al igual que con el film anterior, en esta entrada de la trilogía se logra generar una lectura mitológica a través del Apocalipsis de San Juan. Lo principalmente notable en este caso, es que no solo a nivel interpretativo del texto bíblico, sino que a la vez construye su propia mitología.
    - El Dios etéreo y omnipresente trazado por el cristianismo se muestra enjuiciado en este film, proponiendo su falsedad tanto histórica como alegórica, a la vez que exponiendo a los *verdaderos* dioses. El film utiliza el imaginario religioso cristiano

común para otorgarle una corporalidad definida a las deidades, de forma de negar a los anteriores. El hecho de que se planteen los dioses como entes físicos, e incluso de origen extraterrestre no es menor, ya que de esta forma, tanto al bien como al mal se le otorga una corporalidad específica y definible.

- Al igual que en *The Thing*, en el presente film el apocalipsis se genera por el potencial daño del ente antagónico. Como se expresaba en el punto anterior, al proponer una corporalidad del mal, el peligro radica en una existencia particular que debe ser detenida.

- En relación a lo anterior, el ateísmo se expresa en cuanto a una negación de Dios, al menos el todopoderoso e intangible. La falsedad del Dios y el Satanás trazados por el cristianismo anula de forma inmediata cualquier validez de la religión dentro de los parámetros del film, por lo cual, Dios no existe. De acuerdo a lo anterior, la salvación depende plenamente de los personajes; nuevamente, debido a la gravedad del problema, la responsabilidad radica en los personajes. Su voluntad de actuar define el destino del mundo.

- *In the Mouth of Madness*

  - A diferencia de los films anteriores, en el caso de esta entrada no es posible efectuar una lectura mitológica detallada y realmente efectiva en base al Apocalipsis de San Juan. La razón radica primeramente en la línea narrativa del film, además de la naturaleza del fin del mundo expresada en este film. Sin embargo, hay un elemento crucial que determina su vinculación con el texto bíblico, y por lo tanto, responde a una interpretación mitológica del film. Expresado en las Figuras 18 y 19, se efectúa el traspaso del mensaje para que éste sea divulgado entre los creyentes.

  - En general, la propuesta del film dista mucho de las otras entradas de la trilogía. Tanto así, que incluso la presencia del apocalipsis se plantea y propone de forma totalmente diferente a las anteriores obras. En este caso, la amenaza que puede llevar

al mundo al fin de los días proviene precisamente desde el mismo ser humano. Su descenso a la locura, a raíz de la obra de Sutter Cane, deriva en el caos. A diferencia de los otros films de la trilogía, en el caso de esta obra la factibilidad y peligrosidad del fin del mundo depende únicamente del actuar de las personas; no hay un ser externo que provoque la destrucción, sino que comienza desde el interior.

- En el film, La noción de ateísmo proviene del desplazamiento de Dios. Si bien no se afirma ni se niega la existencia de Dios, sí hay un cambio de deidad ante los ojos de las personas. Como se establece en las Figuras 16 y 17, debido a su popularidad e influencia en su público, Sutter Cane se ha elevado al nivel de deidad corroborado por las manifestaciones y transformaciones en las personas. De acuerdo al film, se plantea que sin creyentes no hay dios, por lo que, de acuerdo a los sucesos del film, Cane se ha establecido como el nuevo dios, en este nuevo orden.

- Teniendo en cuenta lo anterior, resulta curioso notar que ahora que Cane es el nuevo Dios, la libertad de los personajes se ve restringida a su designio. Los personajes en el film realmente no tienen voluntad propia, cada uno es parte del gran plan de Cane.

De forma general, es notable resaltar la influencia del escritor H.P. Lovecraft en cada una de las obras que constituyen esta trilogía, incluso de forma indirecta. Es posible notar que *The Thing* es una mirada a *En las Montañas de la Locura* (la realización de la historia situada en la nieve, con personajes enfrentándose a seres extraterrestre y de épocas inmemoriales); de igual forma, *Prince of Darkness* utiliza como conceptos base la noción de los Grandes Antiguos como los dioses que alguna vez existieron en la Tierra, con presencia en variados trabajos del autor. *In the Mouth of Madness* supone la referencia más directa a Lovecraft, tanto en sensibilidad como en guiños hacia la obra del escritor. El concepto de *terror más allá de explicable* tan presente a lo largo del film, es un elemento transversal en la bibliografía del autor de Providence; su forma de abarcar el terror siempre se caracterizó por no explicar directamente el mal al que se enfrentaban sus personajes; de igual manera, la idea del autor devorado por sus demonios internos es parte de la sensibilidad de Lovecraft y su dedicación a su obra.

Los puntos recién expuestos no hacen otra cosa más que confirmar la hipótesis planteada al comienzo de la investigación. Independiente del grado de nivel logrado en la lectura de cada film, esta finalmente apoya lo planteado por la hipótesis.

Así, es posible concluir que en base a lo planteado durante la investigación, y resultado del análisis, la *Trilogía del Apocalipsis* de John Carpenter es una lectura contemporánea y atea del mito del apocalipsis.

Esquema

A continuación, se ofrece un esquema a modo de resumen de las conclusiones de la investigación:

	Apocalipsis	**Ateísmo**	**Personajes**	**H.P. Lovecraft**
The Thing	Escala global del potencial problema: La Cosa alcanza la civilización.	Ausencia de Dios (Ateísmo negativo)	Responsabilidad moral de actuar.	*En las Montañas de la Locura*
Prince of Darkness	Corporalidad ente antagónico: Anti-Dios	Negación de Dios: falsedad de deidades (Ateísmo positivo)	Voluntad de actuar define destino del mundo.	Grandes Antiguos
In the Mouth of Madness	Descenso a la locura, a raíz de los libros de Sutter Cane.	Desplazamiento de Dios	- Noción de fin del mundo proviene del interior del ser humano. - Libertad restringida: controlados por Sutter Cane (el *nuevo Dios*)	*Terror más allá de lo explicable*

Índice de imágenes

Figura 1: John Carpenter, retrato 42

Figura 2: Fotograma *The Thing* 61

Figura 3: Fotograma *The Thing* 61

Figura 4: Fotograma *The Thing* 63

Figura 5: Fotograma *The Thing* 64

Figura 6: Fotograma *The Thing* 67

Figura 7: Fotograma *The Thing* 67

Figura 8: Fotograma *The Thing* 69

Figura 9: Fotograma *The Thing* 70

Figura 10: Fotograma *Prince of Darkness* 74

Figura 11: Fotograma *Prince of Darkness* 74

Figura 12: Fotograma *Prince of Darkness* 76

Figura 13: Fotograma *Prince of Darkness* 76

Figura 14: Fotograma *Prince of Darkness* 79

Figura 15: Fotograma *Prince of Darkness* 80

Figura 16: Fotograma *In the Mouth of Madness* 86

Figura 17: Fotograma *In the Mouth of Madness* 86

Figura 18: Fotograma *In the Mouth of Madness* 87

Figura 19: Fotograma *In the Mouth of Madness* 87

Anexos

Ficha Técnica: The Thing

Director: John Carpenter

Productores: David Foster, Lawrence Turman

Co-Productor: Stuart Cohen

Productor Asociado: Larry J. Franco

Guión: Bill Lancaster, basado en *Who Goes There?* De John W. Campbell

Dirección de Fotografía: Dean Cundey

Montaje: Todd C. Ramsay

Diseño de Producción: John J. Lloyd

Música: Ennio Morricone

Efectos Visuales: Albert Whitlock

Efectos Especiales: Roy Arbogast, Rob Bottin

Diseñador de Maquillaje: Ken Chase

Duración/año: 108 minutos/1982

Elenco: Kurt Russell, Wilford Brimley, T.K. Carter, David Clenon, Keith David, Richard Dysart, Charles Hallahan, Peter Maloney, Richard Masur, Donald Moffat.

Sinopsis: “U.S. Outpost #31, Antarctica, 1982. Twelve men are commissioned to gather physical and natural science data. It is the dead of winter. With six months of darkness ahead of them, they uncover an alien spaceship. But the alien is far from being friendly” (Boulenger, 2003, p. 278)

Ficha Técnica: Prince of Darkness

Director: John Carpenter

Productor: Larry J. Franco

Productores ejecutivos: Shep Gordon, Andre Blay

Guión: John Carpenter (como Martin Quatermass)

Dirección de Fotografía: Gary B. Kibbe

Montaje: Steve Mirkovich

Diseño de Producción: Daniel A. Lomino

Música: John Carpenter, Alan Howarth

Efectos Visuales: Effects associates, Jim Danforth

Efectos Especiales: Robert Grasmere, Kevin Quibell

Diseñador de Maquillaje: Frank Carrisosa

Duración/año: 103 minutos/1987

Elenco: Donald Pleasence, Jameson Parker, Victor Wong, Lisa Blount, Dennis Dun, Susan Blanchard, Ann Yenn, Ken Wright, Dirk Blocker, Jesse Lawrence Ferguson, Peter Jason.

Sinopsis: “After reading the diary of a dead priest, Father Loomis discovers a large glass tube containing green liquid in a deserted church. Loomis tells his friend Birack, a professor, about his discovery. Birack and a couple of his student along with Loomis decide to stay in the church to research the tube. Soon they learn that the tube contains the Devil’s son” (Boulenger, 2003, p. 280)

Ficha Técnica: In the Mouth of Madness

Director: John Carpenter

Productora: Sandy King

Productor ejecutivo: Michael De Luca

Guión: Michael De Luca, Desmond Cates

Dirección de Fotografía: Gary B. Kibbe

Montaje: Edward A. Warschilka

Diseño de Producción: Jeff Steven Ginn

Música: John Carpeneter, Jim Lang

Efectos Especiales: Bruce Nicholson

Diseñador de Maquillaje: KNB EFX Group

Duración/año: 95 minutos/1995

Elenco: Sam Neill, Julie Carmen, Jurgen Prochnow, Charlton Heston, David Warner, John Glover, Peter Jason.

Sinopsis: “Sutter Cane is the best-selling author whose newest novel is literally driving readers insane. When he inexplicably vanishes, his publisher sends special investigator John Trent to track him down. Drawn to a town that only exists in Cane’s books, Trent crosses the barrier between fact and fiction and enters a terrifying world from which there is no escape.” (Boulenger, 2003, p. 281)

Filmografía John Carpenter

Cine

1973 – *Dark Star*

Director, productor, co-guionista, compositor.

1976 – *Assault on Precinct 13*

Director, guionista, montajista (como John T. Chance), compositor.

1978 – *Halloween*

Director, co-guionista, compositor.

1980 – The Fog

Director, co-guionista, compositor.

1981 – *Escape from New York*

Director, co-guionista, co-compositor.

1982 – *The Thing*

Director.

1983 – *Christine*

Director, co-compositor.

1984 – *Starman*

Director.

1986 – *Big Trouble in Little China*

Director, co-compositor.

1987 – *Prince of Darkness*

Director, guionista (como Martin Quatermass), co-compositor.

1988 – *They Live*

Director, guionista (como Frank Armitage), co-compositor.

1992 – *Memoirs of an Invisible Man*

Director.

1995 – *In the Mouth of Madness*

Director, co-compositor.

1995 – *Village of the Damned*

Director, co-compositor.

1996 – *Escape from L.A.*

Director, co-guionista, co-compositor.

1998 – *Vampires*

Director, co-guionista, compositor.

2001 – *Ghost of Mars*

Director, co-guionista, co-compositor.

2010 – *The Ward*

Director.

Televisión

1978 – *Someone's Watching Me!*

Director, guionista.

1979 – *Elvis: The Movie*

Director.

1993 – *Body Bags*

Director (segmentos *The Morgue, The Gas Station, Hair*), productor, co-compositor, actor.

2005 – *Masters of Horror: Cigarette Burns*

Director.

2006 – *Masters of Horror: Pro-Life*

Director.

Productor

1981 – *Halloween II*

1983 – *Halloween III: Season of the Witch*

1984 – *The Philadelphia Experiment*

Productor ejecutivo

1986 – *Black Moon Rising*

Productor ejecutivo

2001 – *Vampires: Los Muertos*

Guionista

1970 – *The Resurrection of Bronco Billy* (cortometraje)

1978 – *Eyes of Laura Mars*

Referencias

- Aguayo Rojas, P.; Morales Vargas, A.; Naveas Muñoz, C.; Quiroz Leyton, K.; y Salaberry Palacios, J.P. (2000). Revisión Bibliográfica. *INTERNET: Un nuevo espacio comunicacional. Usos de la CMC en Chile.* Extraído el 5 de junio de 2012 desde http://www.periodismo.uchile.cl/encuesta/proyecto.htm

- Barthes, R. (1977). *Introducción al análisis estructural de los relatos.* Extraído el 25 de mayo de 2010 desde http://doctoradoensemiotica.groupsite.com/uploads/files/x/000/026/a78/BARTHES_ROLAND_-_Introduccion_Al_Analisis_Estructural_De_Los_Relatos.pdf

- Bouchard, F. (1968). *El hombre de mañana: entre el ateísmo y Cristo.* Bogotá: Paulinas.

- Boulenger, G. (2003). *John Carpenter: The Prince of Darkness*. Los Angeles, CA.: Silman-James Press

- Buswell, J.O. (2005). *Teología Sistemática, Tomo IV, Escatología.* Extraído el 23 de mayo de 2010 desde www.iglesiareformada.com/Buswell4.pdf

- Campbell, J. (2006). *El Héroe de las Mil Caras, psicoanálisis del mito*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

- Casetti, F. y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

- Castillo Ávila, F. (2004). *El mal. Una mirada desde la reflexión filosófica*. Santiago de Chile: UCSH.

- Delbanco, A. (1997). *La muerte de Satán*. Santiago de Chile: Andrés Bello.

- García, J. (2008). *Doctrina de la Escatología.* Extraído el 23 de mayo de 2010 desde http://www.bufordiglesiadecristo.com/Sr.Bible%20Studies/PDF/Doctrina%20de%20la%20Escatologia.pdf

- Gómez, T. (2003). *Lovecraft, la antología.* Barcelona: Océano.

- Graves, R. (1968). *Mitos Griegos I*. Extraído el 20 de junio de 2010 desde http://upasika.com/robertgraves.html

- Grupo Editorial Norma. (2001). *Diccionario Enciclopédico MEGA 2000*. Norma.
- Grupo Editorial Océano. (2002). Religión, y Mitos. En *Gran Enciclopedia Interactiva Siglo XXI*. (Vol. 8, pp. 2047, 2050). Barcelona: Océano.
- Lovecraft, H.P. (2003). *En las Montañas de la Locura*. Madrid: Edaf.
- Lovecraft, H.P. (2008). *La Llamada de Cthulhu*. Santiago de Chile: La Copa Rota.
- New Line Home Video (Productora). (2000). *In the Mouth of Madness*. [Video]. Los Angeles, CA: New Line Home Video
- Radish, C. (2010). *John Carpenter Exclusive Interview* The Ward. Extraído el 4 de diciembre de 2010 desde http://www.collider.com/2010/09/11/john-carpenter-interview-the-ward/
- Saranyana, J. I. (2003). Sobre el milenarismo de Joaquín de Fiore: Una lectura retrospectiva. *Teología y Vida. 44(2-3).* 224-225, 227.
- Tamayo-Acosta, J.J. (1993). *Para comprender la Escatología Cristiana*. Navarra: Verbo Divino.
- Universal Home Video (Productora). (1988). *Thing, The: Collector's Edition*. [Video]. Universal City, CA: Universal Home Video.
- Universal Home Video (Productora) (2003). *Prince of Darkness*. [Video]. Universal City, CA: Universal Home Video.