INSOMNIA
El Universo de Stephen King
AÑO 18 - Nº 216 - DICIEMBRE 2015

IT: La infancia es otra cosa

Reflexiones sobre la miniserie y algunas claves del mundo psicológico

Hablando con SK - Finders Keepers - Haven - Locke & Key - Consejos para Escritores - El Ansia

INSOMNIA
www.stephenking.com.ar
El Universo de Stephen King
Nº 216 - DICIEMBRE 2015

Portada
Índice
Editorial
Noticias
A Fondo
Entrevista
Opinión
Haven
Cómics
Informe
Otros Mundos
Ficción
Contratapa

EDITORIAL

Hay un gran libro que todo apasionado de la historia de lo fantástico debería leer: *Lo Fantástico en la Literatura y el Cine*, del español Daniel Ferreras Savoye. Publicado en 1995...

PÁG. 3

NOTICIAS

. Bruce Willis se encuentra con su fan número uno en *Misery*
. Los fantasmas que habitan en el Hotel Stanley
. Se edita la novela *Revival* en Argentina
. Se entregaron los *Premios Nocte 2015* en España, con galardones para Stephen King y Joe Hill
. ¿A qué le teme Stephen King?

... y otras noticias

PÁG. 4

ENTREVISTA

Hablando con Stephen King

A Stephen King le gusta comenzar la conversación y el autor de terror comenzó a hacer preguntas antes de que Gilbert Cruz de *Time* pudiera incluso sentarse para entrevistarlo en la ciudad de Nueva York.

PÁG. 57

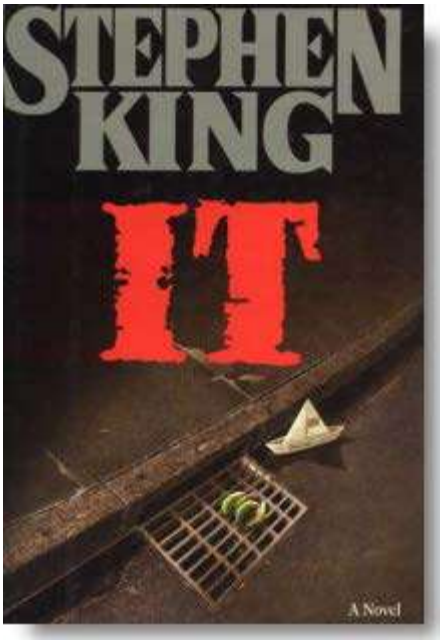
Y ADEMÁS...

Opinión (PÁG. 63)
Cómics (PÁG. 89)
Otros Mundos (PÁG. 125)
Ficción (PÁG. 129)
Contratapa (PÁG. 131)

A FONDO

IT: LA INFANCIA ES OTRA COSA

La miniserie IT como ejemplo para reflexionar en el mundo psicológico



Vamos a comentar *IT (Eso)* - dirigida por Tommy Lee Wallace, 1990 - película de terror basada en la obra del mismo título de Stephen King - publicada en 1986-. Inicialmente hecha para la televisión, *IT* ha ido con el tiempo convirtiéndose en una película de culto del cine de terror. Algunas otras películas de este género nos pueden servir como ejemplo sobre el que reflexionar acerca de algunas claves del mundo psicológico. De entrada el guión de *IT* nos narra la historia de un grupo de compañeros que se conocieron en la infancia y que compartieron unos terroríficos sucesos que acontecieron en la ciudad de Derry -ciudad ficticia creada por Stephen King-...

PÁG. 34

INFORME

18 consejos de SK para escritores

Stephen King es un prolífico escritor estadounidense, autor de más de cincuenta novelas, libros de cuentos y obras de no ficción, sobre todo dentro del género del terror y la fantasía. Ha vendido millones de copias...

PÁG. 122

HAVEN

Episodios 71 al 74

Se termina el tiempo para los habitantes de Haven, y nuestros héroes deberán resolver cuanto antes todo los Problemas que aún quedan en la ciudad. En medio de una temporada final que está cosechando buenas críticas...

PÁG. 65

EN PRÓXIMOS NÚMEROS DE INSOMNIA...

NO-FICCIÓN: ¿Puede un novelista ser muy productivo?
HAVEN: El final de la serie
CÓMICS: Nuevas historias de *American Vampire Second Cycle*
ENTREVISTA: King y sus géneros literarios

Portada
Índice
Editorial
Noticias
A Fondo
Entrevista
Opinión
Haven
Cómics
Informe
Otros Mundos
Ficción
Contratapa

EDITORIAL

Lo fantástico

Hay un gran libro que todo apasionado de la historia de lo fantástico debería leer: *Lo Fantástico en la Literatura y el Cine*, del español Daniel Ferreras Savoye. Publicado en 1995, este estudio, es considerado tanto por la crítica como por los aficionados como acaso el texto más influyente en lengua española en cuanto a la definición del género fantástico se refiere. En el capítulo dedicado a los autores modernos, dos son los nombres en los que el autor profundiza: Stephen King y Clive Barker. Es interesante observar como, hace ya veinte años, se reivindicaba el valor literario de la obra del autor de Maine.

"Las obras de Stephen King no constituyen la eterna repetición del mismo sintagma narrativo, tal y como lo hace la verdadera literatura comercial. Tanto la variedad de temas y de personajes presentes en su obra como su contenido político y social nos convencen rápidamente de la riqueza de su creación literaria. Al contrario que la literatura puramente comercial, que en general tiende a preservar los valores sociales establecidos desde un punto de vista reaccionario, los relatos de Stephen King a menudo presentan una crítica de las instituciones y de la sociedad que se rige según tales instituciones", analiza Ferreras Savoye con acertada mirada crítica.

Y continúa: *"Las grandes empresas, la política, el FBI, la CIA y la Iglesia —todas las iglesias— son sus blancos preferidos, aunque también se ataque a cierta clase social burguesa, que esconde sus prejuicios detrás de una falsa moralidad. La atmósfera de la pequeña ciudad estadounidense, asfixiante e hipócrita, puritana y cobarde, es a menudo el telón de fondo de sus narraciones".* Por supuesto, hay mucho más para leer, disfrutar y aprender (no sólo sobre Stephen King, claro está) en esta gran obra. Léanla.■

¡Hasta el mes próximo!

STAFF

EDITOR
RAR

SUBEDITOR
Ariel Bosi

COLABORADORES
Óscar Garrido, Metalian
Elwin Álvarez, José María Marcos
Sonia Rodríguez, Javier Martos
Marcelo Burstein, Fabio Ferreras
Alejandro Ginori, Sergio García Barrón

PARTICIPARON EN ESTE NÚMERO
Casey Callender (portada), Jaume Cardona, Gerhardo Van Junker

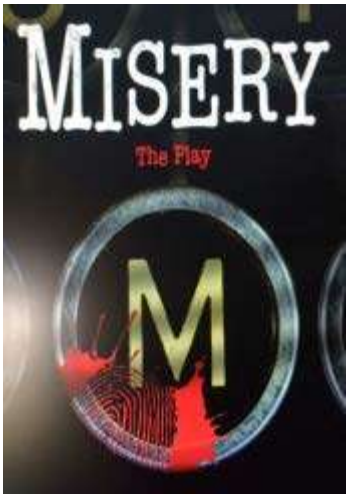
PUEDEN ENVIAR COMENTARIOS, SUGERENCIAS, ARTÍCULOS Y CUENTOS A
INSOMNI@MAIL.COM

GRACIAS A
Lilja's Library
Bev Vincent
Talk Stephen King
Ka-Tet Corp
Y muy especialmente a los lectores constantes.
WWW.STEPHENKING.COM.AR

Portada
Índice
Editorial
Noticias
A Fondo
Entrevista
Opinión
Haven
Cómics
Informe
Otros Mundos
Ficción
Contratapa

NOTICIAS

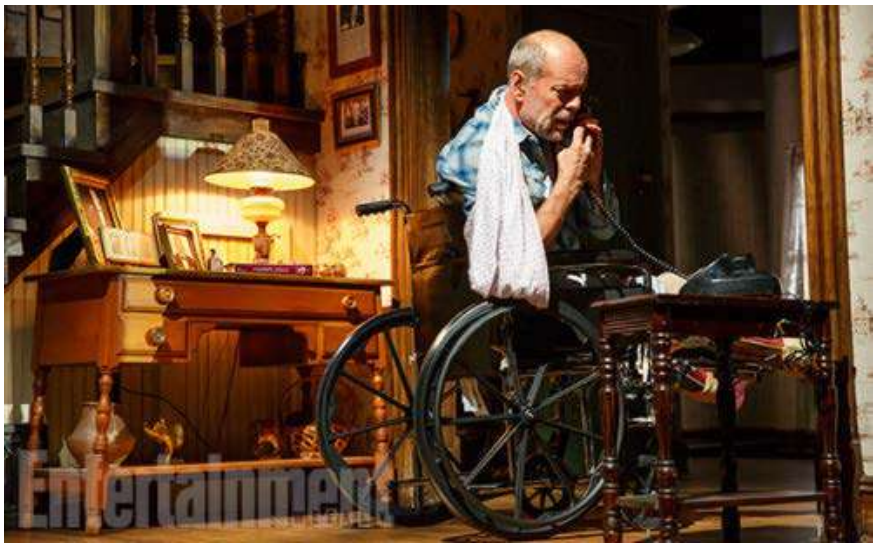
MISERY: BRUCE WILLIS SE ENCUENTRA CON SU FAN NÚMERO UNO



por Marc Snetiker
Publicado originalmente en Entertainment Weekly (Noviembre de 2015)

Broadway da la bienvenida a *Misery* esta temporada en una nueva adaptación teatral de la novela de King de 1987, escrita por William Goldman, quien también fue autor del guión de la película de 1990, protagonizada por Kathy Bates como una fan psicótica que tiene cautivo a su novelista favorito (James Caan), tras un accidente de coche.

En Broadway, los roles han sido cubiertos por Laurie Metcalf y Bruce Willis en un producción dirigida por Will Frears, que equipara la química de la pareja a una sinfonía entre dos almas sónicas (aunque un tercer actor, Leon Addison Brown, también aparece en la obra como un malogrado sheriff).



"Laurie es un animal de la actuación y Bruce es una máquina, por lo que obtenemos este maravilloso contraste donde esto se convierte en una orquesta", dice Frears. *"Ellos juegan sus*

talentos de diferentes maneras, deliciosamente, de modo que los dos están allí, en concierto con los demás. Laurie es una genia y va a hacer cosas que nunca he considerado posible. Y hay algo que sólo puede hacer Bruce, que me parece emocionante de ver".

Sin embargo, para todas las personas que acudan al *Teatro Broadhurst* para ver un enfrentamiento entre Metcalf y Willis, hay algo que no podrán evitar: los tobillos de alguien siendo golpeados con una maza. Por ese momento central y horripilante, Frears tuvo una visión muy específica en mente. *"Hay sólo una manera de hacer eso, de romper los tobillos: con un martillo"*, dice, riendo.

"Se puede sentir el entusiasmo del público, que espera que llegue ese momento", bromea. *"El recuerdo de esa escena en la película es extraordinario y ha quedado grabado en la gente. Por eso siempre fue muy importante para mí darle al público lo que quería ver. Y si le estás dando lo que quiere, tienes que darle la mejor versión de lo que quieren".*

El estreno de la obra fue el 15 de noviembre.

¿A QUÉ LE TEME STEPHEN KING?

por María Dabezies
Publicado originalmente en Batanga (Octubre de 2015)

Stephen King es uno de los escritores más prolíficos y exitosos de nuestros tiempos. Muy pocos se atreverían a cuestionar su talento para las novelas de terror y los resultados lo acompañan: ha vendido millones de copias de sus novelas, las cuales han sido adaptadas a otros medios en incontables oportunidades. Si eres uno de sus muchos fanáticos, seguro te morirías por poder hacerle un par de preguntas. Quizás sentirás envidia cuando te contemos que miles de lectores tuvieron la oportunidad de hacer justamente eso, mediante el sitio web *Reddit*.

Pero no te aflijas por haber perdido esta oportunidad, es probable que alguno le haya hecho la pregunta que tú también querías hacerle, así que a continuación te mostramos las más entretenidas e interesantes para que sientas que no te has perdido nada.

¿Qué actor/actriz cree que ha producido la mejor interpretación de uno de sus personajes?

La respuesta podría ser bastante esperable. La actriz que King cree interpretó mejor sus novelas es Kathy Bates, por su papel en *Misery*. Sin embargo, King también destacó que los 4 jóvenes actores que interpretaron a los niños de *Stand By Me* le parecieron estupendos.

¿Cuál de sus novelas es su favorita?

Ni *Misery* ni *The Stand*, su novela favorita de su propia autoría es *La Historia de Lisey*, que fue publicada en el 2006 para el mercado de Estados Unidos y el año siguiente para el mercado hispanohablante. Muchos la consideran una de sus novelas más personales y quizás esa sea la razón de su favoritismo. Esto no lo sabemos, ya que King optó por no justificar su elección.

¿Qué hace cuando quiere escribir y se bloquea?

Nos encantaría contarte sobre el maravilloso truco de Stephen King para superar estos bloqueos, pero, lamentablemente, no existe. El escritor dice que cuando le sucede esto no le queda otra opción más que esperar a que se le pase.

Si pudiera reescribir una de sus novelas, ¿lo haría?

Aparentemente, hasta el mismísimo Stephen King se arrepiente de lo que ha escrito y, aunque no borraría del universo ninguna de sus obras, sí no le molestaría echarle una revisada a alguna como *El Retrato de Rose Madder*, que nunca tuvo el éxito que hubiera deseado.

¿Podría haber existir una segunda parte de *IT*?

Para nada, esta novela resultó demasiado espeluznante hasta para su propio autor, quien dijo que no soportaría volver a lidiar con ella.

¿Cuál es su peor miedo?

¿Payasos? ¿Fantasmas? ¿Pájaros? Ninguno de esos. El peor miedo de Stephen King es la enfermedad de Alzheimer, un miedo extremadamente razonable para el creador de algunas de las novelas más aterradoras jamás escritas.

LOS FANTAMAS DEL *HOTEL STANLEY*

Publicado originalmente en El Financiero (Septiembre de 2015)

El *Hotel Stanley* fue donde nació *The Shining* y desde hace décadas complace a sus huéspedes con recorridos fantasmales, pero ahora tiene una nueva atracción: el laberinto inspirado en el pasaje más álgido de la novela... y la película.

Cuando un joven Stephen King se registró en el *Hotel Stanley* en esta localidad, en 1974, tuvo una pesadilla que lo inspiró a escribir *The Shining*, la novela que llegó a ser la película de 1980, cinta de culto de Stanley Kubrick.

Durante años, los operadores del *Hotel Stanley* han usado a *The Shining* y su trama paranormal como puro oro propagandístico: el centro vacacional cuenta con un psíquico de planta, ofrece recorridos de fantasmas a decenas de miles de visitantes cada año y es anfitrión de un festival de cine en el que la gente del pueblo se viste como zombis y come "sesos". La película de Kubrick saca provecho de un circuito en las habitaciones del hotel, y el dueño de la propiedad, John W. Cullen, dijo que la historia lo ha ayudado a convertir al Stanley en una "fortaleza económica".

Lo que le faltaba a la experiencia, no obstante, había sido el laberinto formado con setos vivos que

utilizó Kubrick como escenario para el clímax de la película, en el que el enloquecido cuidador del hotel en invierno, interpretado por un Jack Nicholson de aspecto demoníaco, persigue a su pequeño hijo Danny con un hacha. Danny, quien ha estado teniendo visiones de fantasmas y, como es bien sabido, escribe *"Redrum"* en la pared (si no se ha visto la cinta, hay que leerlo al revés: *murder* o *asesinato* en español).

Sin embargo, generaciones de visitantes en la vida real que llegan al *Stanley* se habían sentido defraudados al encontrar que el laberinto ficticio es solo eso. *"La gente seguía buscando el laberinto"*, comentó Cullen.

Así es que, para festejar el año 20 de ser el dueño del hotel, Cullen cedió y construyó uno en junio. *"La gente quiere la experiencia"*, comentó. *"Quiere reinterpretarla y contarles a todos sus amigos al respecto. ¿Y quién soy yo para interponerme en su camino?".*

A sugerencia de un colega, Cullen optó por llevar a cabo un concurso para el diseño, una acción que amplificó el potencial de las relaciones públicas. Un panel de jueces recibió 329 entradas de todo el mundo y la ganadora fue una arquitecta de Nueva York, llamada Mairim Dallaryan Standing.

Calificó al honor como el pináculo de su carrera. *"Estuve levantada hasta la una de la mañana todos los días, diseñando y dibujando y bosquejando y tratando de hacer que funcionara matemáticamente antes de entregar"*, contó Standing en entrevista por teléfono, y añadió que le atrajo el reto de la tarea, no necesariamente por su relación con una película de suspenso. Recibió dos estancias en el hotel a cambio de su trabajo.

Cullen decidió formar el laberinto con juníperos que solo crecen a medir un metro de altura, lo que hará que el del Stanley sea menos imponente que el laberinto de cuatro metros en la película de Kubrick. Cullen dijo que le preocupaba que se perdieran niños en él.

Esa decisión ha generado cierta desilusión.

"En la película, parecía de 10 metros de altura", notó Ann Henderson, de 63 años, una maestra retirada que estaba de visita, proveniente de Greeley, Colora*do, que calificó de poco satisfactorio al laberinto que apenas hace cosquillas en los muslos. "Él no podía ver; y eso es lo que lo hacía tan aterrador, tan importante".*

Sin embargo, cerca, Midge Knerr, de 64 años, una empleada del hotel que fungió como juez en el concurso de diseño, dijo que el laberinto tiene la mezcla adecuada de elegancia y fascinación, y es otro lugar para que los visitantes busquen signos de lo sobrenatural. Es frecuente que los empleados, notó, sientan la presión de improvisar fantasmas en un instante. *"Llegan muchas personas"*, dijo, *"y pareciera que dijeran: 'Está bien, ¿dónde están?'"*.

El hotel ficticio de *The Shining* se llama *Overlook*, el *Stanley* no es el único mesón de la vida real que reclama conexiones con la cinta. El *Timberline Lodge* en Mount Hood, Oregón, se utilizó para hacer algunas tomas exteriores, aunque en el sitio web del hotel se explica que no tiene el laberinto de setos vivos. (Las tomas en el laberinto se hicieron en un estudio cinematográfico en Londres.)

El *Stanley* es un complejo que parece palacio, y lo construyó el inventor Freelan Oscar Stanley en 1909. Pronto se convirtió en una base para quienes visitaban el *Parque Nacional de las Montañas Rocosas.*

Cuando Cullen compró el hotel en 1995, apenas si funcionaba como negocio y tenía varios edificios sin electricidad y declarados en ruinas. Poco después de la adquisición, King anunció que planeaba filmar una miniserie basada en su novela, hacía mucho tiempo que había dado a entender que no le gustaba la interpretación de Kubrick, y que *ABC* pagaría cientos de miles de dólares en renovaciones para que pudiera usar el hotel como plató.

En ese entonces, *The Shining* ni siquiera era parte del plan de negocios del Stanley. La película de Kubrick se había filmado en otras locaciones, lo cual sigue siendo un punto sensible para los empleados del hotel.

Un día reciente, cerca de 20 chicas de un grupo juvenil de Colorado se habían reunido cerca del laberinto para una visita guiada de fantasmas con Aidan Brady, de 23 años, con traje oscuro, anteojos para sol y el cabello caído, cortado al estilo de George Harrison. Una de ellas, Flor Arellano, de 14 años, dijo que el laberinto la impresionó totalmente. *"De inmediato, te va a dar escalofríos"*, dijo, *"y, luego, ya estás listo para otro susto dentro del hotel".*

Después de que se transmitió la versión de *The Shining* en miniserie para televisión, de la *ABC*, en 1997, Cullen incrementó el cociente de horror del hotel: agregó los recorridos de fantasmas y contrató a guías paranormales que narran historias de las almas perdidas que deambulan por los pasillos. Después, los guías animan a los huéspedes para que compartan sus experiencias sobrenaturales en la página del hotel en *Facebook*: una copa de vidrio que se desliza, un sonido

fantasmal, una sombra misteriosa. En la tienda de regalos, se venden *The Shining* o recuerdos que incluyen un fantasma que brilla en la oscuridad y tazas para café que dicen: *"Redrum"*.

"Dios bendiga a Stephen King por lo que ha hecho por este hotel", dijo Cullen.

APARICIONES DE KING EN RADIO Y TELEVISIÓN

Como parte de la promoción de *The Bazaar of Bad Dreams*, Stephen King realizó algunas apariciones en televisión. El 2 de noviembre estuvo en *Good Morning America* y el video se puede ver en:

https://youtu.be/WgElmTDpIQ0

Además, el día 3 participó en el programa radial *The Diane Rehm Show*. Se puede escuchar en:

http://thedianerehmshow.org/audio/#/shows/2015-11-03/stephen-king-the-bazaar-of-bad-dreams/111340

STEPHEN KING EN *TWITTER* - NOVIEMBRE 2015

Los mejores tweets que publicó Stephen King durante el pasado mes:

01/11: *The Bazaar of Bad Dreams* a la venta el martes. Cuidado con el niño malo de gorrita con hélice.

01/11: ¿Qué cosa me asusta? ¡La televisión en vivo! Sin embargo, estaré en *Good Morning America* mañana a mostrar mi libro.

04/11: *"Gran fantasma de César"*, tal como Perry White solía decir. ¿Un millón de seguidores? Estoy impresionado. Y un poco asustado, si te digo la verdad.

04/11: Molly, también conocida como La Cosa del Demonio, me recuerda que sólo tenía 200 o por ahí hasta que empecé a poner su foto. Ella quiere cenar carne a partir de ahora.

04/11: *The Quick*, de Lauren Owen: Una novela estupenda (y aterradora) de los no-muertos en Londres. Completamente envolvente, imposible de dejar.

05/11: Tengo un nuevo libro de Michael Connolly para leer y un nuevo álbum de Eric Church para escuchar. Cielos, la vida es buena.

05/11: Molly luce su collar de noviembre, que dice: *"No me confundan con un ciervo y disparen,*

soy realmente una Cosa del Diablo".

06/10: No, Molly no se ve como un ciervo. Tampoco se veía nuestro primer perro, un mutt negro que volvió cojeando a casa por un tiro en una de sus piernas. Cazadores.

07/11: Un montón de rock and roll desde el 2000, pero nada de eso en el aire de las radios. Lou Reed lo dijo mejor: guitarra principal, guitarra rítmica, bajo, batería.

07/11: Por ejemplo: *Choctaw Bingo*, de *James McMurtry and the Heartless Bastards*. Si Taylor Swift intentara hacer esto, explotaría.

07/11: También me gustan los *Black Keys* y *My Own Holiday*. No me hagan hablar.

08/11: Descansa en paz, Gunnar Hansen. Como Leatherface, me provocaste que muera de miedo. En persona, nunca me encontré con un hombre más amable.

08/11: Vaya, es una pena que los *Patriots* no puedan ganar sin desinflar los balones para Tom Brady.

08/11: Bueno, sí. Los *Redskins*. Buen punto.

08/11: Mira *America's Funniest Home Videos* con el sonido apagado, y muchos clips se verán francamente sádicos.

09/11: Después de 3 meses de observación, creo que puedo decir con confianza que los noticieros nocturnos de las cadenas de de noticias son básicamente vendedores de drogas para las grandes farmacéuticas.

09/11: Las compañías farmacéuticas gastan millones para vender pastillas para dormir y para asegurarse que los hombres estadounidenses puedan levantarse luego que los partidos de domingo de *NFL* hayan finalizado.

09/11: Es solo un comentario.

10/11: *The Affair* sólo funciona para mí como una comedia social, con un impulso dramático ocasional.

10/11: Difícil mostrar algo de simpatía por el autoindulgente Noah Solloway.

13/11: Gracias a todos los Lectores Constantes que han hecho que *The Bazaar of Bad Dreams* sea #1 en las listas de bestsellers.

13/11: Acabo de escuchar lo que está pasando en París. Las listas de bestsellers son una pequeña mierda en comparación. Dios proteja a aquellos en peligro de los lunáticos armados.

14/11: Odiar a todos los musulmanes por lo que pasó en París es como odiar a todos los cristianos por causa de la *Westboro Baptist Church*.

15/11: Si el amigo de Katniss Everdeen, Peeta, volara, ¿sería el cráter resultante un bolsillo de Peeta?

15/111: Y luego estaba el terrible asalto, cuando Peeta fue robada para pagarle a Paul.

17/11: Muy triste escuchar que P. F. Sloan murió. Buen cantante, fino compositor. Además de *Eve of Destruction*, escribió para los *Grass Roots*. QEPD.

17/11: Nueva idea de derecha: poner a Estados Unidos en una gigantesca bolsa *Zip-Loc*, que mantenga alejados a todo los extranjeros llenos de gérmenes desagradables.

17/11: Y construyamos un muro entre Estados Unidos y México. Eh, eso funcionó en Berlín, ¿correcto?

17/11: Y que sólo cuesta como un trillón de dólares.

17/11: Pensé en una cita de *The Cuckoo's Calling* cuando leí acerca de Charlie Sheen: *"Infeliz es aquel cuya fama hace famosas sus desgracias".*

19/11: El primer trailer de *11/22/63*. Si les parezco pesado, véanlo en *Hulu*. Muy bueno.

24/11: ¿No sería una buena idea hacer el día de las elecciones en un día de fiesta? ¿No iría más gente a votar?

24/11: Si *The Affair* fuera mi serie, resultaría que Noah está pagando los platos rotos por su hija

testaruda, Whitney.

26/11: Como diría el gran Forrest J. Ackerman (también conocido como el Ackermonstruo): *¡Feliz Día de Acción de Gracias!*

26/11: Le pregunté a Siri, *"¿Quién es el mayor idiota del mundo?"*. Su respuesta: *"Me sonrojo si pudiera".* No es de utilidad, pero es diplomático.

26/11: El consenso de Google sobre esta cuestión parece ser O. J. Simpson. Yo me quedo más con el que esté manejando ISIS estos días.

27/11: Hamburguesa con tocino, patatas fritas, batido de chocolate: el almuerzo perfecto de la naturaleza.

28/11: ¡Terroristas sirios en Colorado! Oops, es otro americano loco con un arma.

28/11: Nadie quiere prohibir la tenencia privada de pistolas, pero los asesinatos con armas automáticas continuarán hasta que la *NRA* esté de acuerdo con los controles razonables.

28/11: Según las noticias, Robert Lewis Dear usaba un rifle de asalto, similar a un AK-47. Veremos. En cualquier caso, no era un revólver 38.

29/11: ¿Por qué Humpty Dumpty tiene una gran caída? Para hacer frente a un verano pésimo. Gracias, señoras y señores, muchas gracias.

29/11: Número de muertos en los primeros 7 episodios de *Fargo*: 31. ¿Vale? Demasiado para una "Minnesota agradable."

29/11: Molly, conocida como La Cosa del Diablo, descansa después de varias horas de práctica con su nunchaku casero.

***

Preguntas y respuestas

05/11

-Wolfstar Eri: ¿Alguna vez has llamado a Molly de otra manera o simplemente "La Cosa del Diablo"?

-Siempre "Adorable Molly". Y a veces "Deja Eso".

07/11

-Tony Bologna: ¿Qué estás escuchando en tus horas oscuras? ¿*Mastodon*? ¿*Deftones*?

-Cuando estoy bajoneado, normalmente vuelvo a los principios de Al Green, *Staples Singers*, Wilson Pickett, *Booker T*, Otis.

12/11

-Alessio Mizzoni: ¿Irás a ver *Mockingjay Part 2*?

-Estaré ahí, pero no luciendo esa vestimenta.

15/11

-Kerri Vautour: Los corgis aman a Stephen King tanto como Stephen King ama a los corgis.

-*The Dark Half* es el libro favorito de Molly, conocida como La Cosa del Diablo.

17/11

-Janet Ney: Entonces... ¿le darías asilo a refugiados sirios masculinos entre 18-25 sin información previa?

-Menos del 2% de las personas a ser admitidos son hombres en edad de combatir. Muchos de ellos son personas con discapacidad.

19/11

-Katey Sagal: Estoy leyendo un libro que me recomendó mi hija llamado *The Interestings*, de Meg Wolitzer. ¿Alguien lo ha leído?

-Amo ese libro. Sin spoilers, pero el final es terrible.

THE BAZAAR OF BAD DREAMS: EL TEASER

Un teaser de la nueva antología de Stephen King puede verse en:

HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=OL_NZQIMYNA

THE BAZAAR OF BAD DREAMS: EN EL PUESTO #1

El nuevo libro de Stephen King, la antología *The Bazaar of Bad Dreams* ha alcanzado el puesto #1 en la lista de bestseller del *New York Times*. De esta manera, King es el autor que más libros logró colocar al tope de esta lista, nada menos que 38.

END OF WATCH: LA SEGUNDA DESCRIPCIÓN

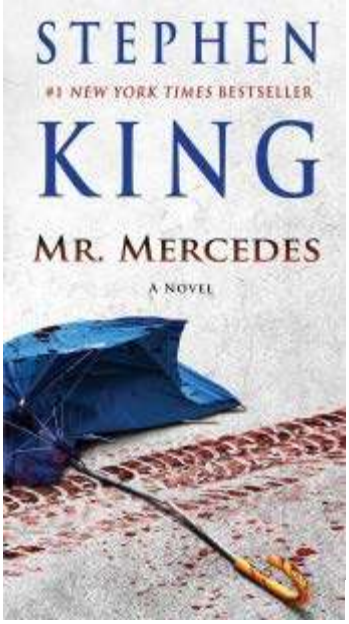
Se ha conocido una segunda descripción promocional de lo que será la novela que marcará el final de la trilogía de Bill Hodges:

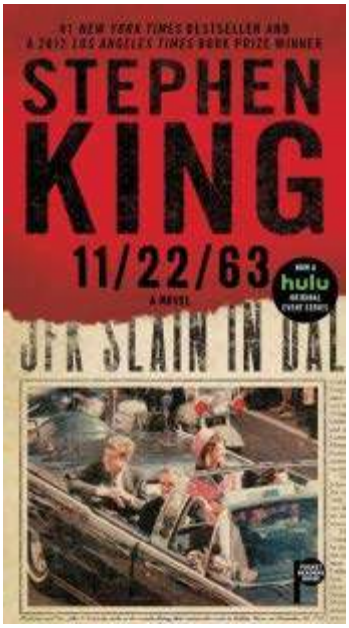
¡Atención! Contiene spoilers sobre *Mr Mercedes*.

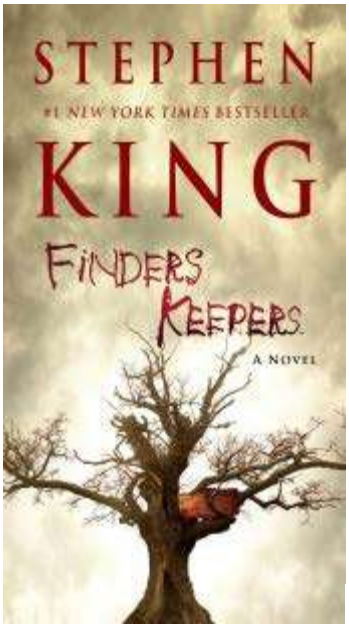
End of Watch *es una novela de suspenso irresistible y escalofriante que tiene al detective retirado Bill de nuevo tras la senda de su némesis Brady Hartsfield, el criminal que la prensa llama El Asesino del Mercedes. Frustrado en su intento de cometer un segundo asesinato en masa, Hartsfield está confinado en un hospital psiquiátrico en un estado aparentemente comatoso. Pero no todo es lo que parece: Brady es capaz de influir tanto en su médico como en el bibliotecario del hospital para cometer crímenes en el mundo exterior. Ahora, el genio tecnológico ha creado un juego hipnótico que obliga a los usuarios a cometer suicidio, y está decidido a atacar a las tres personas que lo pusieron en el hospital - Hodges y sus compañeros Holly y Jerome. Luego tiene previsto iniciar una epidemia de suicidios. Tanto una novela independiente como el episodio final de la trilogía Hodges,* End of Watch *una lectura tensa que lleva la serie a una poderosa nueva dimensión.*

NUEVAS EDICIONES EN RÚSTICA

Los próximos meses traerán a los lectores norteamericanos nuevas ediciones en rústica y económicas de los últimos libros de Stephen King. Es así que en un rápida sucesión serán editados: *Mr Mercedes* (29/12/2015); *11/22/63* (26/01/2016), justo para el estreno de la miniserie televisiva); *Finders Keepers* (22/03/2016) y *Doctor Sleep* (26/07(2016).







REVIVAL EN ARGENTINA

Ya está disponible en todas las librerías de Argentina la novela *Revival*, de Stephen King, publicada por *Plaza & Janés*. Se trata de una edición en rústica, que contiene 416 páginas y un costo de $ 299. Para aquellos lectores que aún desconocen de que trata esta novela, presentamos la "contratapa" de la misma:

«Al menos en un sentido nuestras vidas son ciertamente como las películas. El elenco principal se compone de la familia y los amigos. Los actores son los vecinos, los compañeros de trabajo, los profesores y los conocidos. [...]

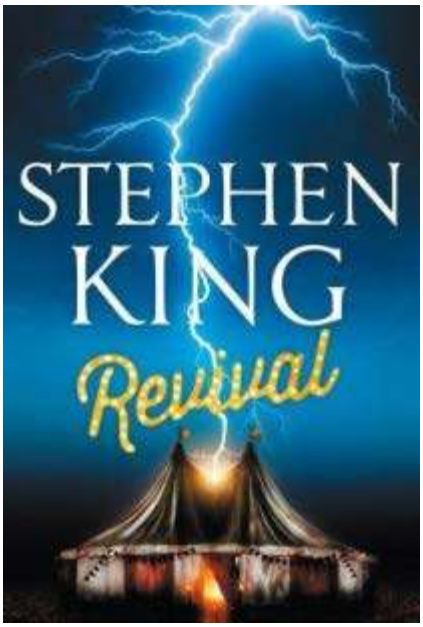
»Pero a veces entra en nuestra vida una persona que no encaja en ninguna de estas categorías. [...]

»Cuando pienso en Charles Jacobs -mi quinto en discordia, mi agente del cambio, mi maldición-, se me hace imposible creer que su presencia en mi vida tuvo que ver con el destino.»

Octubre de 1962. En una pequeña localidad de Nueva Inglaterra la sombra de un hombre se cierne sobre un niño que juega ensimismado con sus soldaditos. Cuando Jamie Morton levanta la vista, ve una figura imponente. Se trata de Charles Jacobs, el nuevo pastor, con quien pronto establecerá un estrecho vínculo basado en su fascinación por los experimentos con electricidad. Varias décadas más tarde, Jamie ha caído en las drogas y lleva una vida nómada tocando la guitarra para diferentes bandas por bares de todo el país.

Entonces vuelve a cruzarse con Jacobs -dedicado ahora al espectáculo y a crear deslumbrantes «retratos de luz»-, y este encuentro tendrá importantes consecuencias para ambos. Su vínculo se convertirá en un pacto más allá incluso del ideado por el Diablo, y Jamie descubrirá que «renacer» puede tener más de un significado. Esta inquietante novela, que se extiende a lo largo de cinco décadas, muestra uno de los más terroríficos finales que Stephen King haya escrito jamás.

Es una obra de arte del maestro de contar historias de nuestro tiempo, en la tradición de Hawthorne, Melville o Poe. Una historia oscura sobre la adicción, el fanatismo y lo que puede existir al otro lado de la vida...



La novela ha tenido una importante campaña de promoción, especialmente en las grandes cadenas de librerías. Como muestra, algunas fotografías enviadas al grupo *KingHispano* de *Facebook* por lectores del maestro del terror.

---

5 LIBROS PARA CONOCER A STEPHEN KING

Publicado originalmente en Diario La Nación (Argentina, 11/11/2015)

Los mejores relatos del novelista de horror estadounidense, y como yapa, su última novela.

Con más de sesenta libros publicados, Stephen Edwin King, el máximo referente en narrativa de horror contemporánea, obtuvo este año el máximo reconocimiento en su carrera cuando el presidente Obama le entregó la Medalla Nacional de las Artes del Congreso Estadounidense. Un galardón merecido para un autor que otorgó un rigor inusitado a la literatura popular. Aunque muchos de sus mejores relatos si hicieron célebres sobre todo por sus versiones cinematográficas, vale la pena volver a ellos para redescubrir su maestría en la construcción minuciosa de sus personajes, el detalle obsesivo con que describe sus escenarios y la paciente preparación del estado emocional necesario para que el terror se desate en su máxima expresión.

Carrie (1974)

Su primera novela no cuenta todavía con sus mejores habilidades como narrador. Sin embargo, ya se trata de un relato osado, construido a partir de cartas, diarios y noticias periodísticas. Aparece ya su singular sensibilidad psicología en la creación de Carrietta White, la joven de 16 años atormentada por su madre, fanática religiosa, y acosada por el bulling de sus compañeros de escuela. El despertar sexual de la adolescente traerá consigo también el desarrollo de sus fuerzas telekinéticas, con las que llevará a cabo su sangrienta venganza. La novela fue adaptada para la televisión y la comedia musical, y se realizaron dos versiones cinematográficas, el célebre film de 1976, dirigido por Brian de Palma y protagonizado por Sissy Spacek, y una remake de 2013 con Chloë Grace Moretz y Julianne Moore como su madre.

El Resplandor (1977)

El primer best-seller de King y la novela que lo consagró como joven promesa de la literatura de horror. El relato, inspirado por su propia experiencia como alcohólico recientemente recuperado, cuenta la historia de Jack Torrence, un escritor que decide alejarse de la bebida y emprender su nueva novela, y para ello acepta un trabajo como cuidador de un aislado hotel en las montañas de Colorado, adonde se dirige con su mujer y su pequeño hijo, Danny. Pero, a pesar de sus esfuerzos, el encierro y el bloqueo de su escritura comienzan a jugarle malas pasadas a su mente. O, como lo descubre el pequeño Danny con su intuición clarividente, tal vez se trate de fuerzas siniestras que habitan el hotel. Buena parte de la popularidad de este relato se debe al excelente film de Stanley Kubrick, protagonizado por Jack Nicholson en 1980. Una versión que King denostó explícitamente, demandando que su Jack Torrence lucha durante toda la novela contra el impulso que lo empuja a la locura, mientras que Nicholson parece loco desde la primera escena: *"mi novela termina con un incendio y la película de Kubrick con hielo"*, dijo, para expresar su opinión sobre el desapasionado maltrato que habían sufrido sus criaturas. King escribió una continuación, *Doctor Sueño* (2013), en la que Danny Torrence, ya adulto vuelve a ser visitado por el "insólito esplendor".

Las Cuatro Estaciones (1982)

Aunque su fuerte sea el horror, King escribió muy buenos relatos fuera del género, como lo prueban las cuatro nouvelles de esta colección (editada en español en dos tomos). *Rita Hayworth y La Redención de Shawshank* es un homenaje a *El Conde de Montecristo*, de Alexandre Dumas. Andy Dufresne es un presidiario acusado falsamente de asesinar a su esposa y condenado a dos cadenas perpetuas consecutivas, al que solo le queda la esperanza de la fuga. *Alumno Aventajado* cuenta la sádica relación entre un joven estudiante y un ex jerarca nazi, escondido con una identidad falsa en los Estados Unidos. *El Cuerpo*, uno de los mejores relatos de King, cuenta la relación de cuatro amigos, Gordie Lachance, Chris Chambers, Teddy Duchamp y Vern Tessio, que emprenden un viaje para ir al lugar donde podrán ver por primera vez un cadáver. King suele recurrir a los niños como protagonistas o personajes fundamentales de sus historias, pero en ninguna como en esta historia llegó tan profundo a desbrozar la compleja mezcla de sentimientos, experiencias y renuncias que implica el crecimiento. La adaptación cinematográfica de este relato fue un filme icónico de la década de 1980, titulado *Cuenta Conmigo*, como una clásica canción pop de los años 60, de Ben E. King. *El Método de Respiración* es el relato que más se acerca a sus clásicas historias de terror. Aunque aquí lo sobrenatural cumple menos la función de aterrorizar que la de amplificar el dramatismo de un relato que explora la tenaz obcecación con la que una mujer afronta la maternidad, en las peores condiciones imaginables.

Cementerio de Animales (1983)

Quizá la mejor historia de King y una muestra del paciente despliegue de sus recursos narrativos para generar empatía con los personajes a los que después torturará. El doctor Louis Creed, de Chicago, es invitado por una universidad de Maine -el Estado natal de SK- a oficiar como médico del campus. Allí se dirige con su mujer y con sus hijos, Ellen y el pequeño Gage. Todo parece ir bien, excepto que la casa que le asigna la universidad está cercada por dos peligros: una ruta constantemente atravesada por camiones a una velocidad preocupante para los padres de un niño pequeño, y un viejo cementerio de animales en el que se abre un camino por el bosque a hacia una zona con tumbas más antiguas y misteriosas. Del peligro de este segundo lugar, la familia Creed tendrá una primera muestra cuando entierren allí al gato de Ellen, Church, y este regrese de la tumba. cambiado. Hay una versión cinematográfica de 1989, dirigida por Mary Lambert, que

contaba con una canción de *The Ramones* dedicada a la novela. Esta vez el guión fue del propio King, que hasta apareció en un cameo. Existe una edición argentina de la novela de 1984, traducida por César Aira.

Pesadillas y Alucinaciones (1993)

Una extensa colección de cuentos cortos donde pueden apreciarse en pequeñas dosis las distintas facetas del autor. El humor en *¿Sabes? Tienen Un Grupo de la Leche*, en el que una pareja queda atrapado en un pueblo habitado por los fantasmas del rock & roll, y Elvis es el alcalde; su sensibilidad para comprender los pequeños actos heroicos de la gente de a pie, en *Parto en Casa*, donde una joven tiene que dar a luz sola en medio de una invasión de zombies; su reinterpretación del estilo de Poe, en *El Cadillac de Dolan*, y del de Lovecraft en *Crouch End*, y hasta alguna protesta de fumador irritado por las prohibiciones antitabaco en *La Gente de las Diez*, donde los adictos al tabaquismo son los únicos que pueden reconocer a los vampiros que viven mezclados entre los mortales.

Revival (2014)

La última novela publicada (en español, aclaramos, porque el prolífico autor de Maine ya publicó un par de historias más en inglés) vuelve a deslumbrar con lo mejor de su estilo. Con algo de *Frankenstein* de Mary Shelley y mucho del terror metafísico de H. P. Lovecraft, King cuenta una historia en la que la ciencia y la religión combaten en feroz batalla para, como no podría ser de otro modo tratándose de SK, ser derrotadas ambas por las fuerzas oscuras. De paso, el autor repasa en primera persona la juventud en los años sesenta y setenta. Antes de llegar al oscurísimo final, resuelto en el último quinto de la novela, King narra con minucia la vida de Jamie Morton, su escalada de sexo, droga y rock & roll, sus enamoramientos y soledades, quiebres y recuperaciones. Y sus encuentros, a lo largo de toda su vida, como un sello del destino, con el pastor metodista Charles Jacobs, que se transformará en un escéptico científico, con algo de Nicola Tesla, y paso a paso, con mucho de nigromante siniestro.

INSOMNIA Y *MUERDE MUERTOS* EN EL FESTIVAL AZABACHE

INSOMNIA y *Editorial Muerde Muertos* participaron de la quinta edición del *Festival Azabache* de novela negra y policial que se desarrolló en la ciudad de Mar del Plata (Buenos Aires, Argentina) entre el miércoles 25 y el sábado 28 de noviembre. La revista y el sello editorial invitaron a los lectores a jugar al "yenga de los huesos", mientras comentaban las novedades del maestro Stephen King y *Muerde Muertos*. Ricardo Ruiz (editor de **INSOMNIA**) habló de las novelas *Doctor Sueño*, *Mr Mercedes* y *Revival*, al tiempo que respondió a las preguntas vinculadas al universo King. Por su lado, los hermanos Carlos y José María Marcos (también colaborador de **INSOMNIA**) se refirieron a los libros *Enigmas de Sangre. Summa del Policial de Enigma al Policial Negro Argentinos* (compilación a cargo de Pablo Gaiano), *Los Hombres Malos Usan Sombrero* de Lucas Berruezo y *La Hinchada Caballerosa* de César Fuentes Rodríguez, editados por *Muerde Muertos* en 2015.

Javier Chiabrando, director del "Festival Azabache", saca el primer huesito

Carlos Marcos, Ricardo Ruiz y José María Marcos observan cómo Horacio Convertini concreta su jugada

Ricardo Ruiz comenta las últimas novelas de Stephen King

Al finalizar, se sortearon libros y la colección completa de las ediciones de "INSOMNIA"

Algunos de los escritores que participaron del "Yenga de los huesos". Graciela, Damián Blas Vives, María Ignacia Sansi, Horacio Convertini, Martín Sancia, Fernando López, Carlos Marcos, Ricardo Ruiz, José María Marcos y Matías Bragagnolo

---

PREMIOS NOCTE 2015

Stephen King y el horror cósmico inspirado en Lovecraft fueron protagonistas de los *Premios Nocte 2015*, que se entregaron durante el mes de octubre, en el marco de la *VII Semana Gótica de Madrid* (España).

Estos galardones, otorgados por la *Asociación Española de Escritores de Terror*, han distinguido el cuento de Stephen King titulado *Ese Autobús Es De Otro Mundo* (revista *Esquire* de España) como mejor relato de terror extranjero publicado en nuestro país en 2014.

En la categoría de mejor novela extranjera de terror editada en España el año pasado, el galardón se lo ha llevado Joe Hill (hijo de Stephen King), por su obra *NOS4R2*, publicado por la editorial *Suma de Letras*.

En el apartado de mejor relato nacional, el premio ha sido para *Los Peces*, de David Jasso (publicado en la antología *Donde Reside el Horror*, de *Edge Entertainment*), inspirado en el universo de H. P. Lovecraft.

También en los Mitos de Cthulhu se basa la obra ganadora del premio a la mejor novela nacional, que ha recaído este año en *Extraños Eones*, de Emilio Bueso *(Valdemar)*.

En la categoría de mejor antología nacional, se ha distinguido *El Manjar Inmundo*, de Javier Quevedo Puchal *(Punto en Boca)*.

El *Premio Nocte Honorífico*, que pretende destacar aquellos aspectos más importantes que contribuyen a reivindicar y difundir el terror literario, ha sido para la librería *Gigamesh* de Barcelona por "*llevar más de 30 años acercando la literatura de horror al gran público*".

Asimismo, se hizo un reconocimiento al psiquiatra, ensayista y traductor especializado en literatura fantástica y de terror Rafael Llopis, que está considerado uno de los mayores impulsores del género macabro y de misterio en lengua castellana y que introdujo los Mitos de Cthulhu en España. Por ello, fue nombrado socio de honor de Nocte.

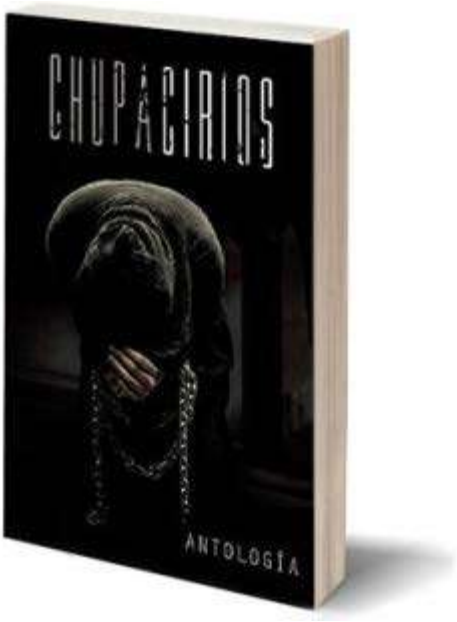
El escritor Rubén Serrano, que actuó como maestro de ceremonia del evento, destacó que *"los autores de terror cultivamos el género no para asustar, sino para sorprender y fascinar a los lectores"*. Y expresó su deseo de que, mediante estos galardones, *"sigamos contribuyendo a dignificar el género de terror durante muchos años, y consigamos que nuestras pesadillas cautiven cada vez a más gente".*

La gala estuvo amenizada por un recital de poesía oscura a cargo del escritor y poeta Fernando López Guisado.

EDITORIAL PELOS DE PUNTA: NOVEDADES

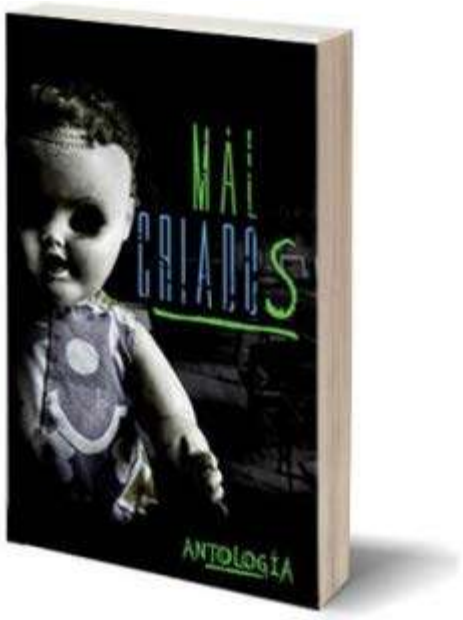
Pelos de Punta es una editorial argentina formada a mediados de 2015 como resultado de un amplio trabajo de tres amigos, lectores y escritores. Narciso Rossi, Luciana Baca y Ruben Risso integran el equipo editorial que se encarga de un proyecto por demás ambicioso: reunir escritores mediante cuentos nuevos.

El nombre de cada tomo corresponde a una frase que se utiliza frecuentemente en sentido figurado. Ahora, los escritores la toman en sentido literal para desarrollar su imaginación. La editorial nació con la intención de difundir autores de todo el territorio argentino mediante antologías de terroríficos cuentos inéditos. A continuación, la presentación de los nuevos tomos:



Chupa Cirios

13 escritores contemporáneos llegan con 13 relatos de lo más oscuros. En una época en la que la fe tambalea, ellos dan una patada certera. Dioses, demonios, divinidades y pecados... promesas, curas, monjas y, sobre todo, fe. Colección *PelosDePunta* presenta una entrega inolvidable. *ChupaCirio*s es un libro de doscientas ocho páginas que no te va a dar descanso. ¿Te animás?. Fecha de lanzamiento: 26/10/2015.



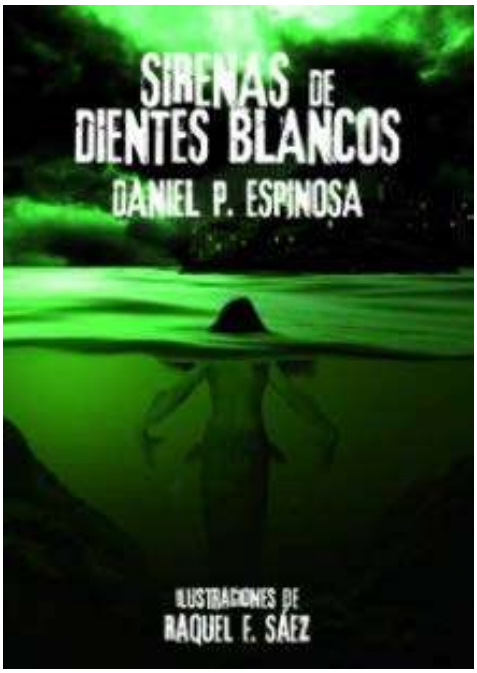
Mal Criados

13 jóvenes escritores elegidos especialmente para el tomo. Estudiantes de talleres literarios y de niveles secundarios dan lo mejor de sí en una nueva entrega. El terror y los niños van de la mano, o pregúntenle a Gage, de *Cementerio de Animales*, o a Claudia, de *Entrevista con un Vampiro*. Hay mentes frescas todavía no contaminadas por las clásicas lectura de género y empezaron a hablar. ¿Te animás?. Fecha de lanzamiento: 27/11/2015.

Más información:
WWW.PELOSDEPUNTA.COM.

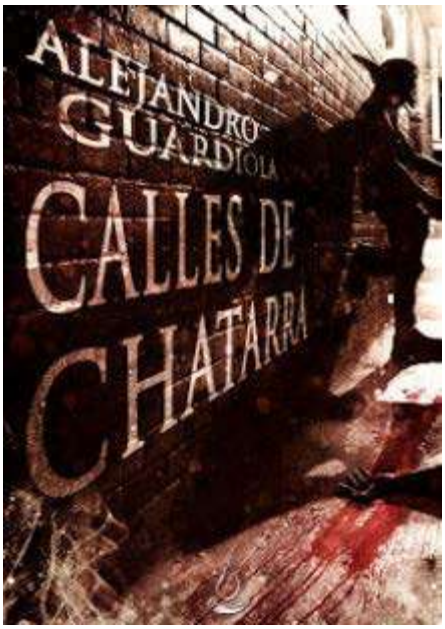
EDITORIAL PALABRAS DE AGUA: NOVEDADES

Palabras de Agua es una editorial española amiga de **INSOMNIA** y constituida por cuatro escritores que aman el oficio y con amplia experiencia en el sector: Juan de Dios Garduño, David Prieto, Raúl Lepe y Ana Coto Fernández. La editorial nació con la intención de publicar obras de ficción, además de proporcionar un producto elaborado e interesante. A continuación, la presentación de algunos de sus títulos más recientes.



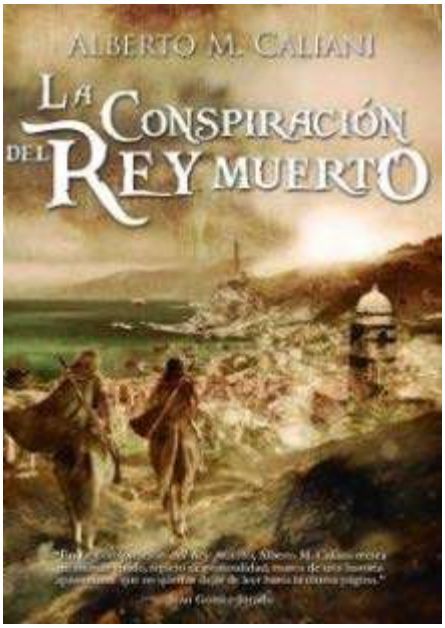
Sirenas de Dientes Blancos (Daniel P. Espinosa)

Un cadáver descompuesto aparece en un pequeño pueblo costero. Al mismo tiempo, unos forasteros de rostro inexpresivo merodean en silencio por sus calles. El miedo se respira tras cada esquina y, al caer la noche, el terror se desata. Un terror ancestral que proviene del mar. Daniel P. Espinosa nos trae *Sirenas de Dientes Blancos*, un terrorífico relato que nos sumerge en una inquietante atmósfera.



Calles de Chatarra (Alejandro Guardiola Refoyo)

Una oscura noche, después de una discusión familiar, la pequeña Irina asiste impotente al asesinato de su hermana sin ser capaz de explicar nada ni a la policía ni a sus padres. Ya adulta, Irina Gryzina, detective del Departamento de Inhumanos de Semura, será la encargada de resolver el caso del homicidio de una ninfa con el que se pone en jaque la débil convivencia pacífica entre humanos e inhumanos. Sin embargo, según avanza la investigación, Irina comenzará a desenterrar demonios de su pasado que creía olvidados. Una novela de tráfico de drogas y alcohol, corrupción, amores perdidos, racismo, traiciones y asesinatos… Una historia plagada de personajes que no dudarán en bajar a los infiernos para conseguir sus objetivos. Una novela de género negro ambientada en un mundo fantástico demasiado parecido al nuestro.



La Conspiración del Rey Muerto (Alberto M. Caliani)

4 de agosto de 1578. El rey Sebastián I de Portugal es dado por muerto tras sufrir una derrota aplastante en Alcazarquivir a manos del ejército del moribundo jarife Abdelmalik. Cuatro meses

después, el ataúd que contiene sus restos mortales llega a la ciudad norteafricana de Ceuta.

Todos lloran la muerte del monarca menos Alonso Teixeira, un superviviente de Alcazarquivir que afirma haber visto a Sebastián con vida después de la batalla. Es entonces cuando una misteriosa organización le ofrece unirse a la tripulación de la Cruz do Sul, la carabela del Duque de Alandroal, para localizar al rey desaparecido, rescatarle y devolverle su corona.

Pero no son únicamente ellos quienes buscan a Sebastián: Andrea Gasparo Corso, un implacable agente al servicio de Felipe II, y su brazo ejecutor, Urko Aguirre, intentarán por todos los medios frustrar los planes de esos iluminados que se llaman a sí mismos sebastianistas. Muy pronto, ambas facciones entrarán en un juego cuyo único final es la muerte.

Viaja de la mano del autor de *El Secreto de Boca Verde* a través de 25 años de guerras, amistad, romance, intrigas y traiciones

Desde los campos de Berbería hasta Lisboa, pasando por Ceuta, Gibraltar, Sanlúcar y Madrid, acompañarás a Alonso Teixeira, a su fiel amigo Tomás O'Donnell, a fray Antonio Expósito y a la tripulación del duque de Alandroal en una travesía llena de peligros, donde conocidos personajes históricos se mezclan con otros ficticios en una trepidante ópera cargada de sorpresas.

Sueños de Acero Fundido (Daniel Medina Ramos)

Clara Barnett ha nacido en un mundo que toca a su fin, asolado por un mal surgido de las entrañas de la Tierra, cuya única ambición es la de exterminar a la raza humana.

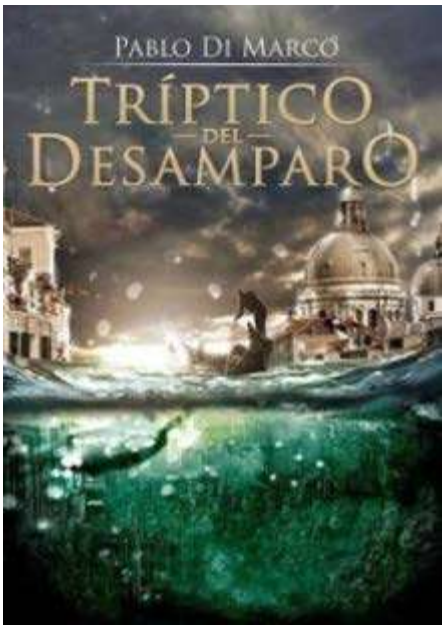
Adiestrada toda su vida para poder pilotar las potentes máquinas de guerra con las que tratan de mantener a raya a la legión de monstruos, Clara no es solo el resultado de un experimento genético, un arma en forma de niña creada para la guerra, sino que en ella reside también el poder de reconstruir el mundo… o hacerlo arder por completo.

Sueños de Acero Fundido es una antología novelizada, una novela escrita a varias manos en la que sus autores vierten influencias tan dispares entre sí como la animación japonesa, el cine de samuráis, el blockbuster hollywoodense y el terror gótico de los mitos de Cthulhu.

Una obra cargada de acción sobre los demonios externos e internos que acechan al hombre y la desesperada lucha por la supervivencia de la raza humana.

Detrás del proyecto de *Sueños de Acero Fundido* se encuentra un grupo de autores e ilustradores con ganas de contar historias y crear mundos para disfrute propio y ajeno coordinados por Jonathan Ponce de Haro, Sergio Pérez-Corvo y Pau Varela, y bajo el auspicio de Juan de Dios Garduño.

En las páginas del presente volumen podréis disfrutar de relatos e ilustraciones realizados por David Cantos Galán, Conrado Entiman Martín, Aniel Ender, Rubén Giráldez, Luis G. Soler, Rubén Megido Sánchez, Carlos Gregorio Simón Godoy Calavera Diablo, Francisco José Palacios Gómez, Daniel Medina Ramos y Claudio Sánchez Viveros.

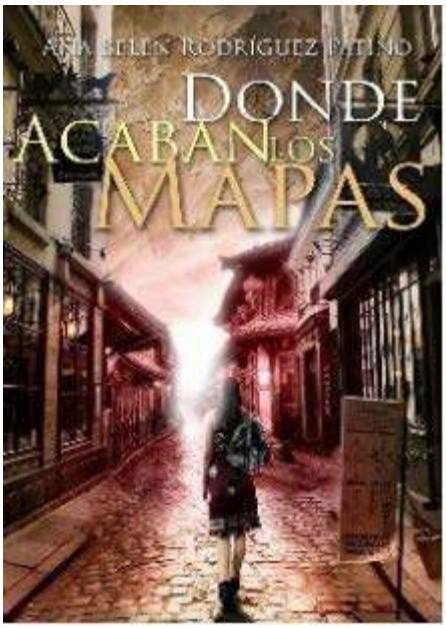


Tríptico del Desamparo (Pablo Di Marco)

Premio Internacional de Novela «José Eustasio Rivera» 2012.

La vida no ha sido fácil para Irene. Ya entrada en años, llena de secretos inconfesables y marcada por profundas cicatrices emocionales, conocerá a Rafael, un chico mucho más joven que ella.

Es entonces cuando nace entre ambos una historia de amor imposible, una historia que se inicia en la Buenos Aires de los años setenta, y que concluye décadas después, en una Venecia desolada y al borde del derrumbe.



Donde Acaban los Mapas (Ana Belén Rodríguez Patiño)

Un hombre silencioso que huye, unas fotos que hablan de un pasado oscuro, un misterio de otra época y un hermoso relato de amor de hace más de cincuenta años que aún es capaz de emocionarnos.

En su periplo por el París actual, Alicia Aliorte irá conociendo todas las piezas que esconde la compleja personalidad de un anciano profesor, cuya historia llena de sorpresas deberá encajar en un extraño rompecabezas que comenzó hace medio siglo en China, en los albores de la Revolución Cultural, y que parece resolverse en la actualidad.

La intensidad en el desarrollo de los acontecimientos dará paso a un juego de pautas equívocas, donde los sentimientos encontrados, la importancia de los recuerdos y la libertad como eje de

nuestras vidas conformarán un mosaico mágico y difícil de olvidar.

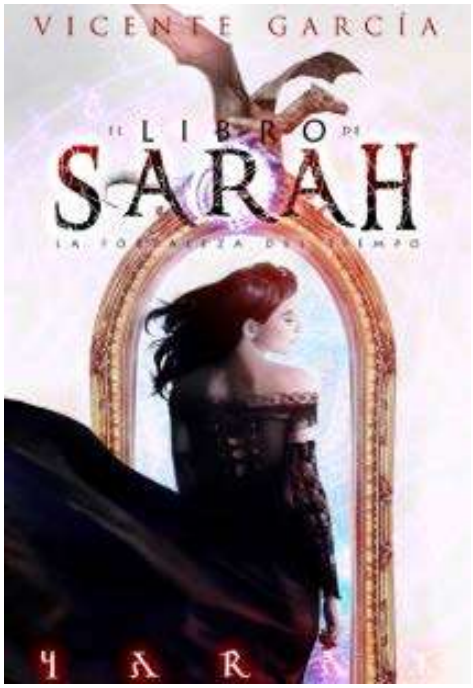
Misterio, amor y amistad viajarán con el lector a través de ciudades como Cádiz, París, Pekín, Shanghai, Viena y Londres. En una sorprendente historia que irá in crescendo y atrapará al lector hasta la última página.

Más información:

WWW.PALABRASDEAGUAEDITORIAL.COM

DOLMEN EDITORIAL: NOVEDADES

Dolmen es una editorial española de libros, revistas y sobre todo cómics, tanto de autores nacionales como extranjeros, ubicada en Palma de Mallorca. Fue fundada por Vicente García, Carlos Pacheco, Francisco Pérez Navarro y el coleccionista Jaume Vaquer en 2001, en torno a la revista homónima. A continuación, la presentación de uno de sus títulos más recientes.



El Libro de Sarah: La Fortaleza del Tiempo (Vicente García)

¿Qué harías si te encontraras por la calle con una persona idéntica a ti? ¿Y si ella, tras verte y salir huyendo, perdiera un móvil igual al tuyo con imágenes de sitios en los que apareces pero nunca has estado?

Así empieza para Sarah, una adolescente del Londres actual, una peligrosa aventura que la conducirá hasta la Fortaleza, un lugar mágico donde será adiestrada para viajar por un universo nuevo y compartir aventuras con personajes míticos como el Capitán Nemo, Aramis, Lancelot, Tom Sawyer, Sherlock Holmes, Merlín o Atreyu. Junto a ellos deberá luchar contra un enemigo implacable al frente de un invencible ejército de Sombras y de las devastadoras Torreformadoras, colosales máquinas capaces de destruir civilizaciones enteras.

"Una novela absorbente y el inicio de la que puede ser una gran saga"
Toni T. Morro
Publicista y autor de Los Ojos de Ender

"Ya están tardando en hacer la película"
Javier Matesanz,
Director FanCine

El autor: Vicente García (Palma de Mallorca, 1971) lleva dedicado al mundo editorial desde 1993 cuando publicó el primer número de la revista *Dolmen*. Diplomado como técnico de Empresas y Actividades Turísticas, no tardó en darse cuenta de que la industria del turismo no era lo que más le atraía, y decidió centrarse en el mundo editorial. Fundador de *Dolmen Editorial* y colaborador de numerosos medios de comunicación en el pasado, ha trabajado de freelance para diversas

editoriales nacionales e internacionales. Dentro del mundo de la viñeta ha escrito cientos de artículos y guiones para cómics, como *Conspiradores (2005)*, mientras que en narrativa destacan especialmente sus cinco libros para la exitosa saga *Apocalipsis Island (2010-2015)* y la novela *La Herencia de Hosting (2014)*.

Más información:

WWW.DOLMENEDITORIAL.COM

THE DARK TOWER: THE LADY OF SHADOWS #3 Y *#4*

En las imágenes, el arte de portada de los números #3 y #4 (de 5) del arco de cómics *The Dark Tower: The Lady of Shadows*, que saldrán próximamente a la venta en Estados Unidos.

Por otro lado, el tomo único que abarcará este arco completo saldrá a la venta el próximo 29 de marzo de 2016, a un precio de 16 dólares, en tapa blanda y con 128 páginas de extensión.

MATTHEW MCCONAUGHEY PODRÍA PROTAGONIZAR *LA TORRE OSCURA*

El actor de *Dallas Buyers Club* e *Interstellar* estaría muy cerca de fichar por la adaptación cinematográfica de la saga fantástica de Stephen King en el papel de villano o héroe

Sony Pictures y los productores Ron Howard y Brian Grazer quieren a Matthew McConaughey a bordo de *La Torre Oscura*, la adaptación de la saga fantástica de Stephen King, según confirmó *The*

Wrap en exclusiva. *Variety* afirmó que el actor ya ha recibido el guión y que está pendiente de tomar una decisión.

La Torre Oscura es uno de esos proyectos que Hollywood lleva intentado levantar años. *Universal* descartó adaptar la ambiciosa saga literaria de Stephen King, que iba a contar con Javier Bardem o Russel Crowe como protagonistas; más tarde, *Warner Bros.* se deshizo del proyecto; y a principios de este año fue *Sony* quien se puso manos a la obra.

El estudio fichó en verano al danés Nikolaj Arcel *(Un Asunto Real)* para ponerse detrás de las cámaras de una producción que cuenta con el respaldo de Ron Howard, Brian Grazer, Akiva Goldman y el propio Stephen King.

La magnitud del proyecto es tal que se planean varios largometrajes y una serie de televisión. La saga de *La Torre Oscura* cuenta con un total de ocho novelas escritas por Stephen King entre 1982 y 2012. La historia, con multitud de personajes y escenarios, se central en un pistolero llamado Roland Deschain y en su búsqueda de una Torre Oscura, durante la cual se encuentra con varios enemigos, entre ellos el Hombre de Negro/Randall Flagg, uno de los villanos principales de la historia.

A Matthew McConaughey se le ha ofrecido interpretar tanto el papel de Roland Deschain como el del villano, el Hombre de Negro.

La primera entrega de las saga de *'La Torre Oscura* tiene previsto estrenarse el 13 de enero de 2017.

MICK GARRIS Y SU TRABAJO JUNTO A STEPHEN KING

Publicado originalmente en Pulso, Diario de San Luis (México, 9/11/2015)

Para el director estadunidense Mick Garris trabajar al lado del famoso escritor de novelas de terror, Stephen King, ha sido una de las experiencias más divertidas que ha tenido.

El también guionista ha realizado adaptaciones del citado novelista a la pantalla grande como *Riding the Bullet*, *Sleepwalkers (Sonámbulos)* y las series televisivas *The Shining (El Resplandor)* y *The Stand (Apocalipsis)*.

"Stephen King es el mejor colaborador del mundo, empezamos a ser amigos y cuando trabajamos juntos siempre nos divertimos, nunca tengo un mal día laborando con él, es muy emocionante", dijo en entrevista con *Notimex.*

Además, contó que tienen muchas cosas en común, como sus pasatiempos favoritos: leer y escribir. *"Cuando nuestros respectivos padres se separaron y divorciaron, éramos niños, por lo que hemos traducido esto y lo llevamos a ciertas historias del cine de horror".*

"Una cosa en común es que nosotros creamos historias de terror, que se basan en la vida real, no en monstruos como lo son varias películas", añadió.

De todas las adaptaciones que ha hecho de King, Garris dijo que era difícil llegar a una conclusión, porque sería como *"decir a qué hijo quieres más"*, pero finalmente compartió que fue la serie *El Resplandor* lo mejor que ha hecho de él, por lo que se ha convertido en una de sus favoritas.

Así como *Apocalipsis*, que indicó, empezó como una historia corta, pero que después se fue desarrollando en algo más grande.

De igual manera informó que planea volver a trabajar junto al escritor de 68 años en una serie de televisión sobre unos cuentos, pero que todavía no sabe cuando pase esto, *"pero me hará feliz trabajar con él otra vez"*, subrayó.

Garris, quien recientemente visitó la ciudad de Puebla, en el *Festival Internacional de Cine Fantástico y de Terror Mórbido 2015* para presentar su largometraje *Sleepwalkers*, dijo que le encantó visitar este sitio, pues la gente lo trató muy bien.

Por otro lado, opinó que una buena película de horror, primero tiene que ser un excelente drama, que cuente una buena historia que tiene que requerir imaginación y aseveró que le gustan todos los tipos de películas, aunque está un poco cansado de las de zombies.

IT: SE FILMARÍA EN EL PRÓXIMO VERANO

En el próximo verano de Estados Unidos (meses de junio a septiembre), comenzaría a filmarse la nueva adaptación de *IT*, que serán dos películas. Se eligieron esos meses ya que para la primera parte es necesario contar mucho tiempo con los niños actores.

A cargo de la dirección estará finalmente Andy Muschietti, tal como se había anunciado.

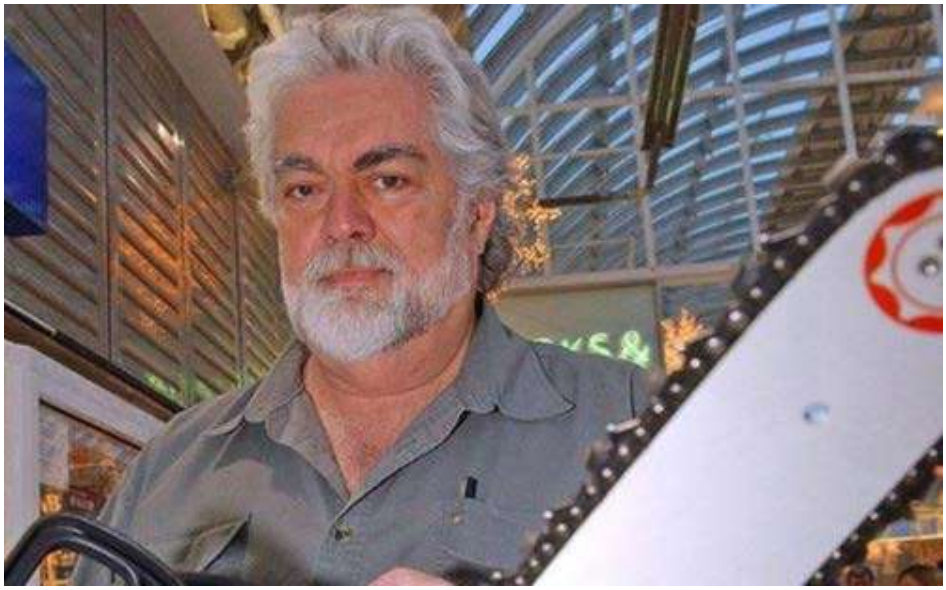
11/22/63: PRIMERAS IMÁGENES Y TRAILER

A continuación, algunas nuevas imágenes oficiales que se difundieron sobre la adaptación televisiva de la novela de Stephen King.

También se conoció un primer teaser trailer de la miniserie:

https://www.youtube.com/watch?v=2QISHmtBdto&feature=youtu.be

ADIÓS A GUNNAR HANSEN



Gunnar Hansen, el actor que interpretó al asesino en serie Leatherface en *The Texas Chainsaw Massacre (Masacre en Texas)*, murió a los 68 años a causa de cáncer de páncreas. El intérprete se convirtió en un ícono del género tras la película de Tobe Hooper estrenada en 1974. Hansen apareció en otros filmes de terror como *Hollywood Chainsaw Hookers*, *The Demon Lover*, *Freakshow* y *Chainsaw Sally.*

"Fue una de las figuras del mal más icónicas en la historia del cine", destacó su agente Mike Eisenstadt, citado por *Variety.*

En 2013, Gunnar Hansen publicó el libro *Chainsaw Confidential*, con información sobre el rodaje del clásico.

Hansen trabajaba en el film *Death House*, que él escribió y producía. La historia trata sobre una instalación secreta del gobierno donde se emprende una horrible fuga. Stephen King lamentó su muerte en las redes sociales. Lo recordó como una persona amable.

LUCES EN EL HORIZONTE

Nuevamente, nuestro podcast amigo *Luces en el Horizonte* ha dedicado parte de uno de sus programas a analizar en profundidad una adaptación fílmica de Stephen King. Esta vez, se trata de *Stand By Me (Cuenta Conmigo)* y se puede escuchar en:

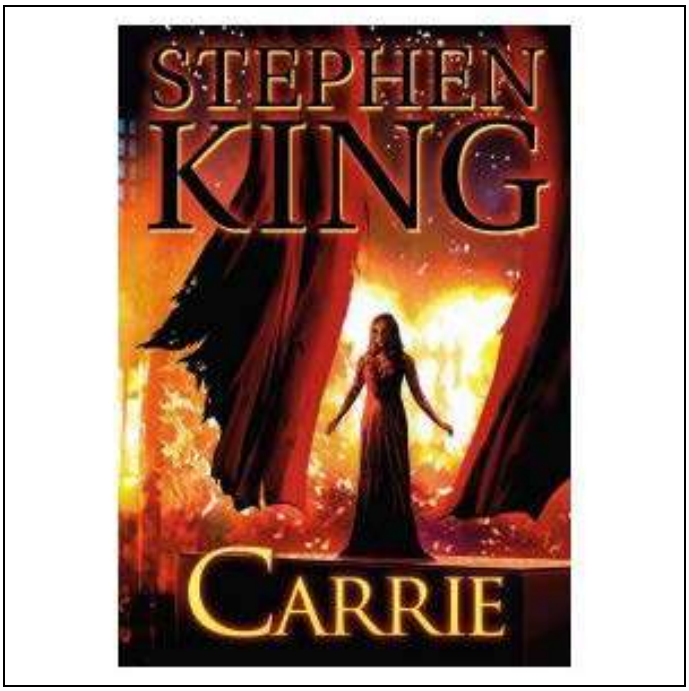
HTTP://WWW.IVOOX.COM/LUCES-HORIZONTE-4X11-CUENTA-CONMIGO-RAGE-AUDIOS-MP3_RF_9394608_1.HTML

LOS DESTACADOS DE "RESTAURANT DE LA MENTE"

WWW.RESTAURANTDELAMENTE.COM

Restaurant de la Mente es una tienda virtual dedicada exclusivamente a la venta de libros, cómics, láminas e ítems relacionados con Stephen King. Tiene en su catálogo ediciones limitadas firmadas por Stephen King, ilustradas, portfolios de ilustraciones, cómics agotados, ediciones castellanas en tapas duras, libros sobre Stephen King y rarezas de todo tipo. El stock es renovado y ampliado constantemente, procurando ofrecer todos los libros buscados por los visitantes. A continuación presentamos los destacados de este mes:

Stephen King - Carrie - Edición Limitada Gift

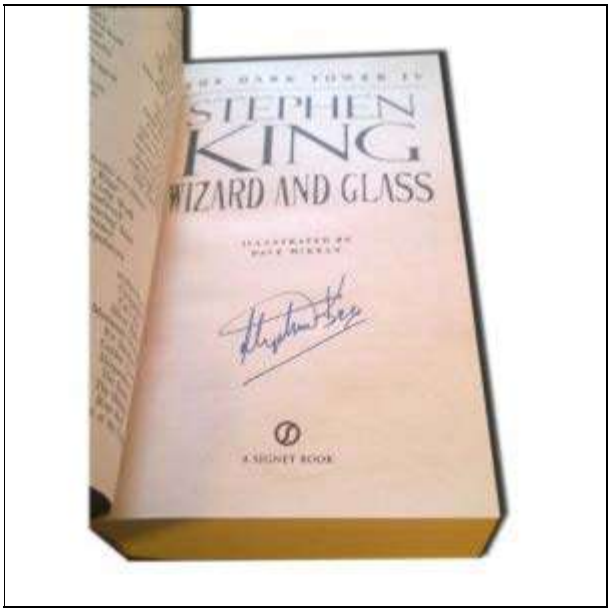


HTTP://WWW.RESTAURANTDELAMENTE.COM/STEPHEN-KING/2287-CARRIE-EDICION-LIMITADA-GIFT.HTML

Edición limitada (*Gift*, de 3.000 ejemplares en total) de *Carrie*, publicada por *Cemetery Dance*. La misma está ilustrada por Tomislav Tikulin, y contenida en caja protectora.

***

Stephen King - The Dark Tower IV - Firmado



HTTP://WWW.RESTAURANTDELAMENTE.COM/STEPHEN-KING/2137-THE-DARK-TOWER-IV-WIZARD-AND-GLASS.HTML

Edición en inglés, en bolsillo, publicada por *Signet*. Firmado por Stephen King.

***

Action Figure - Stephen King - Los Simpson

HTTP://WWW.RESTAURANTDELAMENTE.COM/STEPHEN-KING/1880-ACTION-FIGURE-SIMPSON-STEPHEN-KING.HTML

Action figure oficial de Stephen King lanzado con motivo del 25º Aniversario de *Los Simpson*. Fabricado por Neca Toys.■

Fuentes principales de información: Lilja's Library, News From The Dead Zone, Talk Stephen King y Ka-Tet Corp.

Portada
Índice
Editorial
Noticias
A Fondo
Entrevista
Opinión
Haven
Cómics
Informe
Otros Mundos
Ficción
Contratapa

A FONDO

IT: La infancia es otra cosa

La miniserie *IT* como ejemplo para reflexionar sobre algunas claves del mundo psicológico

Jaume Cardona
Publicado originalmente en el blog Cine y Psicología

Sin embargo un día de estos habrá que entrar a saco la podrida infancia
no el desván
allí apenas habitan los juguetes rotos los álbumes de sellos el ferrocarril rango o sea la piel reseca de la infancia
no la fotografías y su letargo sepia
habrá que entrar a saco la miseria.

La Infancia Es Otra Cosa - Mario Benedetti

Primera Parte: Sobreviviendo a la Infancia

Stephen King

Vamos a comentar *IT (Eso)* - dirigida por Tommy Lee Wallace, 1990 - película de terror basada en la obra del mismo título de Stephen King - publicada en 1986 -. Inicialmente hecha para la televisión, *IT* ha ido con el tiempo convirtiéndose en una película de culto del cine de terror. Algunas otras películas de este género nos pueden servir como ejemplo sobre el que reflexionar acerca de algunas

claves del mundo psicológico.

De entrada el guión de *IT* nos narra la historia de un grupo de compañeros que se conocieron en la infancia y que compartieron unos terroríficos sucesos que acontecieron en la ciudad de Derry - ciudad ficticia creada por Stephen King -, en el estado de Maine, Nueva Inglaterra. Sucesos que pasados treinta años vuelven a unirlos como adultos. Se establece así una relación entre esos adultos y la infancia que compartieron alrededor de esos hechos terroríficos y de un personaje siniestro que los representa: Pennywise, el payaso, uno de los personajes más populares de la película interpretado por Tim Curry. Basta una observación ligeramente atenta para que no nos pase desapercibida la relación entre la infancia de los personajes y los adultos en los que se han convertido y la estructura que tanto la película como el libro tiene de viaje de retorno que es a la vez un viaje iniciático para enfrentarse a los terrores del pasado, viaje del que no todos podrán salir bien parados. La película se inicia con la llamada de Mike Hanlon ha todo el grupo de compañeros (al que llamaron el club de los perdedores) que se vieron envueltos con esos sucesos, lo que sirve para referenciarnos a cada uno de los personajes tanto como con el adulto que son como con el niño que fueron.

I. PAISAJES Y PERSONAJES DE LA PELÍCULA

Para introducirnos en la película recurriremos primero a una descripción de los espacios en los que esta se desarrolla y de sus personajes. En estas películas es interesante el sentido metafórico que podemos adjudicar a algunos de esos elementos de la película. A ellos vamos a referenciarnos alternando visiones que nos llegan tanto de la película como del libro.

-Sobre la ciudad de Derry

¿Es posible que toda una ciudad esté embrujada? ¿Embrujada como se supone que lo están algunas casas?
No digo un edificio de esa ciudad ni la esquina de una calle ni una pista de baloncesto en un parque, con el aro sin red sobresaliendo hacia el crepúsculo, como algún oscuro y sangriento instrumento de tortura. No digo sólo una zona, sino todo. Todo lo que hay allí.
¿Es posible?
El adjetivo que se usa en inglés para estos casos es ***haunted****. Veamos sus derivaciones:*
Haunted*: "Visitado con frecuencia por fantasmas o espíritus".*
Haunting*, el adjetivo correspondiente: "Que vuelve a la mente con insistencia; difícil de olvidar".*
To haun*t, el verbo: "Perseguir o aparecer con frecuencia, especialmente fantasmas". Pero la palabrita se usa para mucho más. ¡Veamos! "****Lugar visitado con frecuencia:*** *nidal, guarida, querencia..." El subrayado es mío, por supuesto.*
Y una más. Esta, cómo la última, es una definición de haunt como sustantivo, y la que más me asusta, ***"Sitio donde comen los animales".***

Derry

Derry entra en la tradición de las ciudades ficticias que han caracterizado las obras de terror de algunos autores de este género. Al estilo de la mítica Arkham de Lovecraft - cuya Universidad de Miskatonic contaba con el misterioso lema de *Ex ignorantiam Ad Sapientiam; Ex Luce Ad Tenebras (De la Ignorancia a la Sabiduría; de la Luz a las Tinieblas)* -, Derry es el tipo de ciudad que se establece como la última frontera existente entre la cordura y la locura, entre la razón y la

pesadilla, entre la luz y las tinieblas o, en términos psicológicos, entro lo consciente y lo inconsciente. Pero como en todo lugar fronterizo hay lugares, grietas, intersticios por los que los espacios que se separan también se interconectan, lugares donde la emergencia de lo siniestro se hace entonces manifiesta. En términos psicológicos Derry, como frontera, ejercería la función de censura que la consciencia ordinaria ejerce habitualmente sobre los contenidos inconscientes como, por ejemplo ocurre con los sueños y su dificultad para recordarlos e incluso una vez recordados para olvidarlos. Por eso, como se dice en un momento de la película, las gentes de Derry olvidan o se inhiben los extraños y terroríficos sucesos que en ella ocurren aparentando el aire de una tranquila ciudad.

-Sobre Los Barrens (las tierras baldías)

El sudoeste era el sitio donde la tierra descendía abruptamente hacia la zona que los habitantes de Derry denominaban Los Barrens. Los Barrens, que no tenían nada de yermos, eran una franja de dos kilómetros y medio de ancho por cuatro y medio de largo [...] El Kenduskeag corría por el centro de Los Barrens. La ciudad había crecido hacia el nordeste y a ambos lados de ese sector, pero el único vestigio de urbanización allá abajo era la bomba número tres de Derry (instalación municipal para bombear las aguas residuales) y el vertedero municipal. Desde el aire, Los Barrens parecían una gran daga verde señalando hacia el centro de la ciudad.

Los Barrens y la bomba de aguas residuales

Veamos pues que tanto las características de Los Barrens, como su disposición, aparecen como algo que penetra la ciudad (en forma de daga) llegando hasta su centro. La vegetación densa de esta zona, el río que corre por su centro y la bomba de aguas residuales nos ponen en contacto con el submundo que habita la ciudad, el mundo de las cloacas a modo del vertedero, de las aguas residuales que moran en nuestro inconsciente por debajo de la fachada de normalidad sobre la que pretende instalarse nuestra consciencia ordinaria (nuestro Yo). Los Barrens, con su frondosidad y con esa bomba que nos pone en contacto con el submundo de las cloacas, devendrían así uno de esos intersticios o grietas por las que el mundo de lo inconsciente penetra en la consciencia en un intento de zarandearla para sacarla de su ilusión de normalidad.

-Sobre el payaso Pennywise: la emergencia de lo siniestro

El payaso Pennywise (Tim Curry) es el personaje siniestro que encarna el misterio de Derry: la desaparición y el asesinato de niños - y en ocasiones, también de adultos - sin resolver. Estas desapariciones parece que vienen precedidas de la aparición de este personaje que tras la máscara del payaso esconde a un personaje monstruoso. Pennywise, que habita en los fondos, en las cloacas como se deduce de algunas de sus apariciones, ya nos pone en conexión con esa dimensión de lo siniestro que ya Freud estudió en su monografía dedicada a este tema en 1919. La imagen del payaso corresponde el llamado payaso Augusto que corresponde al tipo de payaso impertinente y travieso. El suele ser el protagonista de todas las catástrofes y accidentes que suceden en el escenario. Aunque el payaso es un personaje relacionado con la infancia y la risa, hay niños que también les tienen miedo, sobre todo por lo exagerado de su máscara que hace pensar en qué se oculta tras ella, cual es la verdadera identidad que se oculta tras la máscara. Existe incluso una fobia a los payasos: la coulrofobia.

Como sabemos, el estudio de Freud acerca de lo siniestro parte de la etimología de la palabra

alemana que la define: **Umheimlich**. Para no alargarnos en este sentido diríamos que la conclusión del análisis que hace Freud vincula aquellas manifestaciones que siendo de naturaleza espantosa o angustiante, no obstante se relacionan con lo extremadamente cercano, lo familiar. Lo siniestro surge cuando aquello que debería estar oculto se manifiesta, o en términos psicológicos cuando aquello que está reprimido de repente se hace presente con toda su carga de angustia y espanto. Y, por lo tanto, y como consecuencia de lo reprimido, lo siniestro no surge por la emergencia de algo nuevo sino justamente por todo lo contrario, por la emergencia de algo antiguo que forma parte de nuestra vida anímica y que solamente fue excluida de ella por efecto de la represión. Dice Freud concluyendo:

...lo siniestro en las vivencias se da cuando complejos infantiles reprimidos son reanimados por una impresión exterior, o cuando convicciones primitivas superadas parecen hallar una nueva confirmación.

El payaso Pennywise

El payaso Pennywise representa perfectamente esta mezcla de lo familiar con lo espantoso, de lo aparentemente agradable con lo básicamente funesto y horroroso. Como adultos nos cuesta comprender lo que es la psicología infantil, y si seguramente la infancia es en ocasiones un paraíso, ciertamente en ocasiones es también un infierno. En los versos de Benedetti:

la infancia es otra cosa

por ejemplo la oprobiosa galería de rostros
encendidos de entusiasmo puericultor y algunas
veces de crueldad dulzona
y es (también la infancia tiene su otoño) la caída de
las primeras máscaras
la vertiginosa temporada que va de la inauguración
del pánico a la vergüenza de la masturbación
inicial rudimentaria
la gallina asesinada por los garfios de la misma
buena parienta que nos arropa al comienzo de
la noche.
[...]
la noche como la gran cortina que nadie es capaz de
descorrer y que sin embargo oculta la prestigiosa
momia del porvenir.

En la película *IT* todos sus protagonistas adultos han olvidado los sucesos que ocurrieron en Derry durante su infancia, todos tienen esos hecho absolutamente olvidados, es decir, reprimidos. Pero

como nos dice Freud, algo proveniente del exterior las "reanimará".

-El club de los perdedores

El club de los perdedores es el grupo de niños de doce años que vive los terrores de Derry en su infancia. Cada uno de ellos tiene la capacidad de poder ver el payaso y también el ser que se disimula tras él: un ser monstruoso y devorador, **el devorador de niños** como el mismo se define en un momento dado. Bill, Ben, Beverly, Richie, Eddie, Mike y Stan son los componentes de este grupo que intentarán enfrentarse a IT (ESO). IT tiene la peculiaridad de presentarse a ellos no sólo como el payaso Pennywise, sino también - en un tema clásico del cine de terror y de ciencia ficción - de presentarse ante ellos como una representación de sus miedos más profundos: *"Soy cada una de las pesadillas que habéis tenido. Soy vuestro peor sueño hecho realidad. Soy una muestra viviente de todo lo que teméis"* - les dice el payaso -.

El club de los perdedores: Beverly, Richie, Ben, Mike, Bill, Stan y Eddie

De su enfrentamiento con IT saldrán todos vivos y pondrán al monstruo en jaque: la fuerza y la unión de su amistad podrá con el terror del payaso, pero no tanto como para vencerle... IT simplemente huye y desaparece. Ante la duda de si acabaron con él o no Bill Denbrough (Jonathan Brandis), el líder del grupo, conmina a sus compañeros a volver si el monstruo vuelve a Derry: *"Prometedme... Prometedme que si no está muerto volveréis"*. Y todos prometen volver.

Cuando el Bill Denbrough adulto (interpretado en le película por Richard Tomas) recuerda esta época parece hacerse eco de los versos de Benedetti en *La Infancia Es Otra Cosa*, en especial cuando en el libro de Stephen King reflexiona:

...el pensamiento predecible vino acompañado de un profundo horror inesperado. Recordaba su niñez como un tiempo nervioso, lleno de temores, no sólo por el verano de 1958, en que siete de ellos se habían enfrentado al terror, sino por la muerte de George, el profundo sueño en el que sus padres parecían haber caído después de su muerte, las burlas por su tartamudez, Bowers, Huggins y Chris, que los perseguían continuamente [...]

...y la simple sensación de que Derry era fría, de que Derry era dura, de que a Derry le importaba un cuerno si ellos vivían o morían, y mucho menos si triunfaban o no sobre el payaso Pennywise...

-Bowers, Higgins y Chris: el límite entre lo neurótico y lo psicopático

Bowers, Higgins y Chris encarnan el mundo del futuro psicópata. Se trata de - especialmente en Bowers - del niño adolescente que está poseído por el odio, sin la más mínima de sentimiento de culpa, carente de todo sentimiento empático y de carácter abusador y perseguidor, y siempre pensando en como humillar, desafiar o dañar. **Característico del mecanismo de la identificación con el agresor** - se define al padre de Bowers como loco y agresivo -, Bowers no es más que el reflejo del mundo que vive en su hogar: locura, dominación y violencia. Ellos definen el límite en el que la influencia del entorno demarca aquello que separa lo neurótico de lo psicopático, entendido este último término como un tipo de **trastorno antisocial de la personalidad**. En ocasiones se les ha llamado "loco moral" o "loco sin delirio", y aunque poseen una capacidad clara para el juicio y la evaluación del bien y del mal, lo que está claro es que estos límites no son para ellos.

Chris, Bowers y Higgins

II. EL CLUB DE LOS PERDEDORES Y LOS MECANISMOS NEURÓTICOS DE DEFENSA

Veamos ahora la relación que tanto la película como el film establece con el adulto y el niño, y como a través de ellos podemos observar el mecanismo de defensa sobre el cual articulan su vida como adultos, más allá de que **todos ellos son víctimas de la represión (o desensibilización gestáltica)**, es decir, el mecanismo o proceso psíquico por el que se mantienen en el inconsciente representaciones, ideas, pensamientos, deseos o recuerdos vinculados con afectos y emociones esencialmente dolorosas o angustiantes. En un nivel metafórico podemos ver en esta fase que aquellos niños que vencieron a IT, se corresponden con ese niño que a todos nos representa y que sobrevive los terrores a los que se enfrenta en su infancia, pero sin salir indemnes y sin acabar con sus monstruos que ahora nos habitan como fantasmas, es decir, salimos esencialmente neuróticos.

-Bill Denbrough: el desplazamiento

Bill es el lider del grupo. Como adulto Bill (Richard Tomas) es un famoso escritor de novelas de terror casado con Audra, una famosa actriz de cine (interpretada por Olivia Hussey). Sin embargo, el Bill de la infancia (interpretado por el prematuramente desaparecido Jonathan Brandis) corresponde a ese Bill lleno de temor que tras la muerte de su hermano Georgie a manos de Pennywise se enfrenta a un mundo vacío en el que prácticamente no existe para sus padres: **Ellos emanaban frío en ambas direcciones y el calentador de Bill no alcanzaba para tanto. Tenía que irse porque ese tipo de frío le helaba las mejillas y lo hacía lagrimear.** En ese mundo de Derry Bill es objeto de burla por su tartamudez, y en su interior habita un inevitable sentimiento de culpa que lo acompaña tras la muerte de su hermano.

Bill desvía los elementos reprimidos de su infancia y, esencialmente, la culpa que siente por la

muerte de su hermano Georgie, a través de la literatura de terror donde puede proyectar como elementos fantasiosos sus recuerdos y afectos reprimidos. Nos hallamos pues ante **el mecanismo del desplazamiento.**

-Beverly Marsh: la introyección

Beverly es la única chica del grupo. La Beverly adulta (interpretada por Anette O'Toole) es una afamada diseñadora de moda que, no obstante, es víctima de su pareja, un hombre dominante y maltratador física y psicológicamente, de la misma manera que la Beverly niña (Emily Perkins) lo fue de su padre en la infancia. En la obra de Stephen King, el narrador dice de Beverly que cuando veía en su pareja aparecer el rostro del maltrato: **Lo que veía ella en ocasiones era cierta bestia sin rostro. No tenía rostro, pero si nombre: Autoridad.** Beverly es además la típica chica discriminada por sus orígenes de clase baja. En la obra de Stephen King la relación de Beverly con su padre llega más lejos, y a través de la madre se deja entrever la posibilidad de abusos sexuales. Tanto ahora de mayor, como antes de niña se deja entrever esa perversa relación entre el maltrato y el ser amado.

Beverly está dominada, en consecuencia, por un el **mecanismo neurótico de defensa de la introyección** basado en su propia desvalorización y el poco respeto por sí misma derivada de la dominante y violenta actitud paterna (la autoridad, la bestia sin rostro) hacia ella de la que finalmente se hace merecedora.

-Ben Hanscom: la compensación

Ben Hascom (John Ritter) es un conocido y exitoso arquitecto que aparece en la portada de la revista Time. Sin embargo, se le observa una cierta tendencia al alcoholismo - más acentuado en la obra literaria -. Es presentado también como un individuo solitario y un tanto excéntrico. El Ben de

la infancia (Brandon Crane) se nos presenta como el niño víctima de las burlas por su gordura, pero no sólo eso, vive de prestado en la casa de una tía que les acoge junto a su madre tras la muerte en la guerra de su padre. Veamos una descripción que Stephen King nos hace en su libro:

...allá vivía una hermana de mi madre que se ofreció a hospedarnos hasta que saliéramos del paso. No fue muy agradable. Mi tía Jean era una maldita avara que se pasaba la vida diciéndole a uno cuál era su lugar en el gran plan de las cosas y que suerte teníamos que mi madre tuviera una hermana tan caritativa y que suerte la nuestra de no vernos obligados a depender del subsidio de paro y todas esas cosas. Yo estaba tan gordo que le daba asco. No me daba tregua: Ben, tendrías que hacer más ejercicio. Ben te dará un ataque cardíaco antes de los cuarenta años si no bajas de peso. Considerando que en el mundo mueren tantos niños de hambre, Ben debería darte vergüenza [...] Lo curioso es que también sacaba a relucir a los niños muertos si no dejaba el plato bien limpio...

No es de extrañar que de camino a Derry el arquitecto, ahora delgado y bien parecido manifieste que se siente **digerido por su propio pasado**.

Probablemente Ben sea el más difícil de determinar, si bien su tendencia al alcoholismo, su incapacidad afectiva (como le reconoce en un momento a Beverly) nos hace pensar en un más que probable **mecanismo neurótico de compensación**, es decir, compensar deficiencias reales o imaginarias destacando en otros campos. La soledad afectiva con la que creció Ben es compensada por la inteligencia que ya muestra desde los primeros instantes y que le llevan a destacar como adulto como el gran arquitecto que es. Pero el problema es obvio, compensar no significa equilibrar, con lo cual el problema de base sigue esencialmente irresuelto.

-Eddie Kaspbrack: la retroflexión somática (la vuelta contra sí)

Eddie (interpretado por Dennis Cristopher) es un adulto que en la película sigue en el mismo estado que cuando niño (interpretado por Adam Farizl), es decir, un niño fagocitado por su madre (en el libro Eddie está casado con otra mujer a la que se define como *"estar casado con su madre"*) que ha creado un negocio de alquiler de limusinas. Eddie corresponde exactamente al niño que, en palabras de Jung, es víctima de una madre que:

...primero vive para los embarazos y luego pegada a sus hijos, pues sin ellos no tiene razón de ser [...] El eros está sólo desarrollado como relación maternal; como relación personal es, a cambio, inconsciente. Un eros inconsciente se presenta siempre como poder, por lo que este tipo, a pesar de su exhibición de autosacrifcio maternal, es incapaz de llevar a cabo ningún verdadero sacrificio, antes bien, con una en ocasiones despiadada voluntad de poder, hace prevalecer su instinto maternal hasta destruir la personalidad y la vida personal de sus hijos. Cuanto más inconsciente de su propia personalidad es una madre de ese género, tanto mayor y más desaforada es su insconsciente de voluntad de poder.

Es significativo que mientras Eddie realiza su viaje de retorno a Derry manifiesta explícitamente una sensación: **El hogar es el sitio donde, cuando vas, tienes que enfrentarte finalmente a eso escondido en la oscuridad.** Mostrándosenos nuevamente esa inevitable relación de lo familiar con lo siniestro.

Producto de la presión materna y de una imago materna introyectada altamente posesiva y controladora, Eddie está bajo constante presión de tener que evitar los impulsos agresivos que en él se manifiestan... Es por ello que observamos en él un **caracter esencialmente retroflector** (la

vuelta contra sí del psicoanálisis).

-Mike Hanlon: el aislamiento (o la retroflexión narcisista)

El Mike Hanlon adulto (interpretado por Tim Reid) vive solo en una modesta casa y es el bibliotecario de Derry. Es el único del grupo que continuó en la ciudad derivando así, como veremos más adelante, en **la memoria del grupo: el que puede recordar**. El Mike de la infancia (Marlon Taylor) se corresponde al chico de color que, aparte de las condiciones míseras de existencia, es víctima de las actitudes y persecuciones así como serias amenazas racistas por parte de algunos otros chicos como veremos más adelante. Mike, desde muy joven, siente un profundo interés por la historia de Derry y, desde muy pronto, empieza a descubrir extrañas historias sobre la ciudad que parecen suceder periódicamente y la también extraña actitud de sus habitantes hacia ellas, como si les dominara una extraña amnesia (represión, o incluso negación).

Mike Hanlon se nos presenta como un hombre refugiado en sí mismo y en su pequeño mundo... sin grandes necesidades ni deseos... refugiándose en su biblioteca con un cierto aire de autosuficiencia, aspectos que, finalmente, caracterizan **el mecanismo neurótico de defensa del aislamiento** o, como decimos en Gestalt, de **la retroflexión narcisista** (a diferencia de la somática que sería el caso de Eddie Kaspbrack).

-Richie Tozier: la desviación o deflexión

Richie Tozier (Harry Anderson) es un cómico y showman de la televisión que también vive sólo, si bien es obvio que es un artista de éxito. Corresponde al típico chico (interpretado por Seth Green) hiperactivo y que se esconde de su miedo a través de la ironía, el chiste y la broma... Aunque su perfil no está tan desarrollado como los demás forma parte también del chico que es blanco de los abusos de los más fuertes y, aunque brevemente, en la obra de Stephen King se muestra la incomprensión con la que viven sus padres su extraño, hiperactivo e impertinente caracter.

Richie Tozier construye su defensa a través de la **desviación o desplazamiento**, o como decimos en Gestalt, del mecanismo neurótico de defensa de la **deflexión**, es decir desenergetizando a través de distintas maneras de desviación los contenidos perturbadores a otros que no lo son.

-Stan Uris: la intelectualización

Stan Uris es el chico (interpretado por Ben Heller) que, de manera parecida a Mike Hanlon, sufre la discriminación por judío: **Los chicos le llamaban Stanley Urina. "Eh, Urina. Eh maldito asesino de Cristo. ¿A dónde vas? ¿A que uno de tus amigos maricones te la chupe"**. Refugiado en la fuerza de la razón es el que más se opone a los hechos terroríficamente fantásticos que todos ellos se ven obligados a vivir. Es precisamente debido a la excesiva rigidez de su refugio en lo racional que el adulto en el que se ha convertido (Richard Masur), satisfechamente acomodado y feliz con su pareja, que la llamada de Mike Hanlon convocándolo para cumplir la promesa le lleva a no resistir esa nueva confrontación con el horror y se suicida. Él es la primera víctima de IT. En la reunión en la que se juntan por primera vez de nuevo los perdedores ahora como adultos Eddie dice de Stan:

Stan era [...] una persona ordenada, de las que tienen sus libros separados en obras de ficción y no ficción... y por orden alfabético en cada caso. No recuerdo dónde estábamos ni que hacíamos, pero creo que fue hacia el final de las cosas. Dijo que podía soportar el miedo pero que detestaba estar sucio. Para mí, esa era la esencia de Stan. Tal vez la llamada de Mike fue demasiado. Tal vez vio sólo dos opciones: conservar la vida y ensuciarse o morir limpio. Tal vez la gente no cambia tanto como pensamos. Quizá... quizá sólo nos volvemos más rígidos.

La historia de Stan es la de la persona que refugia su historia de dolor y verguenza en el esfuerzo a través de **la intelectualización (como mecanismo neurótico de defensa)**, y que antes de permitir que la frontera que se constituye entre el orden y el caos, entre lo consciente y lo inconsciente pueda aflojarse elige esencialmente morir.

-Apunte final

Observemos que, curiosamente, ninguno de ellos mantiene, con la excepción de Bill y Stan relaciones de pareja satisfactorias, y que ninguno de ellos tiene hijos... Todos andan refugiados en unas vidas en general carentes de sentido a pesar de sus éxitos más o menos profesionales, pero en todos ellos se intuye algo de profundamente insatisfactorio con su propia vida, una insatisfacción hecha de una huída hacia delante cuando no de un estancamiento vital (¿No es acaso esto en lo que acaba desembocando lo neurótico?).

III. UNA REFLEXIÓN FINAL SOBRE EL ALMA INFANTIL

Pennywise representa a la perfección esa relación de lo siniestro con lo familiar, la imagen de algo que relaciona lo infantil con lo estrechamente familiar a la vez que también lo horroroso. Hay que hablar claro y sin rodeos, y tampoco sin recurrir a los extremos. Hay un Pennywise que acecha a cada niño durante su infancia y primera adolescencia. ¿Dónde se halla Pennywise? Como dice Benedetti: l**a gallina asesinada por los garfios de la misma buena parienta que nos arropa al comienzo de la noche.** El rostro amable del cuidador (padre, madre, abuelo o abuela, tío o tía, educador, entrenador, canguro, etc.) puede, de repente, transformarse en el rostro devorador del alma infantil. ¿O acaso no es para una psique, para una alma infantil, horroroso sufrir la humillación, la violencia, el chantaje emocional, la decepción, la indignidad de la vejación, el cuestionamiento de la afectividad, la manipulación interesada que trata de condicionarla, el abuso, el maltrato, el mundo incomprensible del adulto que le rodea con todas sus manifestaciones, a veces brutales, tan ignorantes de la sutil fragilidad y vulnerabilidad que hay tras cada niño desde que es ya un bebé? Eso nos hace reflexionar la película IT y el libro de Stephen King al estilo de lo que Zizek nos comenta acerca de la presencia de los pájaros en la película de Hitchcock, y donde el payaso Pennywise y el horror que habita Derry dan forma a **una discordia fundamental en lo real, una tensión irresuelta en las relaciones intersubjetivas** que, en este caso, tienen como figura a la relación e influencia del mundo adulto sobre el mundo infantil caracterizada por una

sorprendente falta de empatía y sensibilidad, una reflexión que se halla tan clara en los versos de Benedetti dedicados a esa **"podrida infancia" que guste, o no, también existe.**

Pennywise, entre lo familiar y lo horroroso: LO SINIESTRO

***

Segunda Parte: El Viaje de Retorno

I. SOBRE EL VIAJE DE RETORNO

Pasados treinta años el club de los perdedores que como niños se enfrentó a IT debe volver a reunirse para acabar el trabajo que iniciaron en aquellos días. La estructura tanto del libro como la película se enmarca así en la temática del "viaje de retorno". ¿Desde un punto de vista psicológico cómo podemos entender dicho viaje de retorno?

El club de los perdedores, ya adultos

-Los aportes de Freud y Lacan

En 1935 Freud escribió un interesante artículo titulado *Construcciones en Psicoanálisis* en el que ofrecía unas interesantes reflexiones sobre la labor del psicoanálisis para reconstruir escenas del pasado que están olvidadas:

Todos sabemos que la persona que está siendo psicoanalizada ha de ser inducida a recordar algo que ha sido experimentada por ella y reprimido, y los determinantes dinámicos de este proceso son tan interesantes que la otra parte del trabajo, la tarea realizada por el psicoanalista, es rechazada a un segundo término. El analista ni ha experimentado ni ha reprimido nada del material que se considera; su tarea no ha de ser recordar algo. ¿Cuál es entonces su tarea? Su tarea es hacer surgir lo que ha sido olvidado a partir de las huellas que ha dejado tras de sí, o más correctamente, ***construirlo****.*

Años más tarde Lacan, en su *Seminario I (Los Escritos Técnicos de Freud)*, aportará a este construccionismo de Freud una reflexión de sumo interés en la que nos indica que el trabajo del psicoanálisis no acaba simplemente en un ejercicio de rememoración, de reconstrucción:

Lacan se apoya en esto para subrayar que el análisis así concebido no consiste en acordarse, en "rememorar", sino que es más bien una reescritura de lo que fue. Desde esta perspectiva, el centro de gravedad del sujeto sería esa síntesis presente del pasado llamada historia.

Lacan pone especial énfasis en la importancia de la dimensión estructural de ese pasado y de sus implicaciones en el presente del paciente, unas implicaciones que sólo podemos determinar a partir de la comprensión de esas vivencias y de la inscripción que sufrió en ella el niño o la niña:

En la concepción misma de Freud, arribamos a la idea de que se trata de la lectura, de la traducción calificada, experimentada, del criptograma que representa lo que el sujeto posee actualmente en su conciencia [...] No solamente de él mismo - de él mismo y de todo, es decir, del conjunto de su sistema.

La idea fundamental de Lacan, la aportación fundamental sobre la idea de construcción del pasado de Freud es que esta, en sí misma, no es suficiente:

...la restitución de la integridad del sujeto se presenta como una restauración del pasado. Sin embargo, el acento cae cada vez más sobre la faceta de reconstrucción que sobre la faceta de reviviscencia en el sentido que suele llamarse afectivo. En los textos de Freud encontramos la indicación formal de que lo exactamente vivido - que el sujeto recuerde algo como siendo verdaderamente suyo, como habiendo sido verdaderamente vivido, que comunica con él, que él adopta - no es lo esencial. Lo esencial es la reconstrucción [...] Nunca abandonó algo que sólo puede formularse en la forma que acabo de hacerlo - ***reescribir la historia*** *-.*

-El concepto de Gestalt existencial

Lo dicho acerca de la construcción y reconstrucción de la historia pasada, ese reescribir la historia de Lacan, coincide con el concepto gestáltico de "Gestalt incompleta", si bien extendido éste a una concepción que hace tiempo que voy proponiendo - y que puede deducirse de las propuestas de Perls - y al que llamo: **Gestalt incompleta existencial**, y que es una extensión del concepto Gestalt incompleta a una dimensión estructural inscrita en el sistema familiar y en la que hay que buscar la dificultad de un ser humano para realizar su existencia, entendida esa existencia como aquella que surge del desarrollo de la propia experiencia vital. En ese sentido la existencia de un ser humano es más pobre, más incompleta, en tanto en cuanto está más bloqueado para experienciarla (entendiendo la función de experienciar como la función que es asociada a la capacidad de aprender de la experiencia y transformarla en fuente de comprensión y crecimiento). Reescribir la historia, en el sentido que propone Lacan, es lo que hacemos en Gestalt cuando hablamos de actualizar el pasado en el presente. El sentido de esa actualización no es el simple recuerdo de hechos y de las experiencias emocionales y catárticas asociadas, sino la de llevarnos a un profunda comprensión de como hemos estado inscritos en esas estructuras familiares y las consecuencias que han tenido, por su anclaje posterior en nuestra psique, en ese empobrecimiento para experienciar nuestra propia vida, para transformarla en objeto de aprendizaje y crecimiento. El sentido profundo de la actualización en la Gestalt es la reescritura de la inscripción deficiente que sufrimos en este sistema familiar con el objetivo de devolvernos progresivamente nuestra capacidad para experienciar nuestra propia vida, función determinante para llevarla hacia la libertad que nos permite su realización.

-Jung y Joseph Campbell, el héroe y el viaje de retorno

Fue sin duda Jung quién vio en ese proceso de re-construcción y de re-escritura de la historia los equivalentes míticos del **arquetipo del héroe** a su protagonista, y el arquetipo del viaje como el del proceso psíquico que implica ese camino de vuelta para re-escribir la historia:

El más noble de todos los símbolos de la libido es la figura del demon o el héroe. Con ella abandona el simbolismo el ámbito de lo objetual, propio de la imagen astral y metórica, y adopta forma humana, es decir, la figura del ser que pasa del sufrimiento al gozo y del gozo al sufrimiento y que, como el Sol tan pronto asciende a su cénit como se hunde en noche tenebrosa, para volver a resurgir de ella otra vez resplandeciente. Del mismo modo que siguiendo su movimiento y ley interna propios se eleva el Sol de la aurora al mediodía y deja luego este atrás para hundirse en su ocaso, abandonando tras él su luminosidad y sumergiéndose en la noche que todo lo oscurece, así

también sigue su trayectoria, conforme a leyes inmutables, el ser humano, y una vez cumplido su curso se hunde en la noche, para al amanecer reiniciar en sus hijos una nueva elipse.

Joseph Campbell

Dentro de ese viaje del héroe, el eminente mitólogo **Joseph Campbell** destacó toda una serie de fases - cada una de ellas con distintas etapas - que lo caracteriza. **Carl G. Jung, Joseph Campbell, Karl Kerenyi** y **Mircea Eliade** intercambiaron ideas y opiniones en distintas ocasiones para esclarecer la coincidencia entre los caminos del héroe y su estructura mítica con el proceso psíquico por la que un ser humano trata de salir de la cárcel a la que le condena su neurosis para alcanzar la libertad que trata de realizar su propia vida, la que le lleva a encontrar su camino con la peculiaridad de que es un camino que se hace al andar, que se va construyendo con cada paso. Vamos ahora a contemplar IT (Eso) desde esta perspectiva, y al club de los perdedores como los héroes que retornan a la oscuridad para amanecer distintos, recuperando algunas claves que, desatascando el estancamiento en el que sus vidas habían caído, quizás les ayuden a ponerla en una perspectiva de mayor realización. Viaje no exento de peligros como veremos, o como ya hemos visto en el suicidio de Stan Uris, quién incapaz de salir del marco que su razón le determina elige morir antes que enfrentar el monstruo de su pasado que habita ahora en su inconsciente.

II. LOS HÉROES DEL CLUB DE LOS PERDEDORES Y SU VIAJE DE RETORNO

-I. La partida: la llamada a la aventura

Todo viaje tiene un punto de partida, y sobre la partida del héroe nos dice Joseph Campbell:

Una ligereza - aparentemente accidental -revela un mundo insospechado y el individuo queda expuesto a una relación con poderes que no se entienden exactamente. Como Freud ha demostrado, los errores no son meramente accidentales. Son el resultado de deseos y conflictos reprimidos. Son ondulaciones en la superficie de la vida producida por fuentes insospechadas. Y estas pueden ser muy profundas, tan profundas como el alma misma. El error puede significar un destino que se abre.

Una ligereza, un simple error, algo simple pero que de repente se constituye en un fuerte perturbación revelan de repente lo insospechado. Así ocurre cuando al inicio de la película Mike Hanlon encuentra cerca de la muerte de una niña la foto de Georgie (el hermano pequeño de Bill Denbrough) abriendo de repente aquello que había estado reprimido: los hechos de la infancia de Mike y de sus amigos y el recuerdo de la promesa que todos ellos hicieron: que volverían de nuevo para acabar con IT si este volvía. La foto de Georgie que desvela a Mike el retorno de lo olvidado se transforma en las llamadas telefónicas en las que la voz de Mike devuelve a cada uno de los miembros del club a la misma perturbación: con la voz de Mike Hanlon surge la emergencia de lo siniestro, la vuelta de aquello que no debería retornar, recordemos: la emergencia de algo antiguo

que forma parte de nuestra vida anímica y que solamente fue excluida de ella por efecto de la represión.

Joseph Campbell nos destaca algunos aspectos con los que la llamada a la aventura va asociada como, por ejemplo, **la negativa al llamado**. Nos evidencia esta posición el suicidio de Stan Uris quien incapaz de sobrepasar los límites de su mundo construido a través de la razón elige morir. Una buena imagen metafórica del más que probable destino de aquel, o aquellos, que no atienden, o eligen no escuchar, al llamado - **una muestra de la resistencia psicológica al cambio** -: la perpetuación del estancamiento vital al que les confina su vida ordinaria como una especie de muerte en vida o muerte psíquica. La no asunción de lo siniestro en la conciencia de nuestros protagonistas se convierte en el estancamiento psíquico de un yo encadenado a la infancia y que, como bien dice Campbell:

El individuo se encierra en las paredes de su infancia, el padre y la madre son los guardianes del umbral y el alma débil, temerosa de algún castigo, fracasa en su intento de atravesar la puerta y renacer en el mundo exterior.

Joseph Campbell destaca también en esta fase de llamado **las ayudas sobrenaturales o de un mentor especial** (como lo es, por ejemplo, Gandalf para Frodo o Obi-Wan Kenobi para Luke Skywalker) que ayudan a tomar la determinación. Este es el rol que juega en *IT* la amistad, el club propiamente dicho, justamente esta amistad que ayudó al club a enfrentarse a IT y que ahora, a través de la fuerza de la promesa, les vuelve a unir para acabar el trabajo que se inició.

La promesa y la fuerza de la amistad

Desde el momento en que el llamado surge y todos ellos - con la excepción de Stan - ponen marcha a Derry, todos ellos recuerdan su infancia y con ella a Pennywise el payaso, personaje que todos y cada uno de ellos encontraran en ese camino de vuelta como imagen aterrorizadora que pretende apartar a nuestros héroes de ese viaje de retorno. Esto es lo que llamó Joseph Campbell el **cruce del primer umbral**. Pennywise actúa como lo que se llama **guardián del umbral**, figura que pretende que no crucemos los límites de nuestro mundo ordinario intentando que no nos adentremos en el mundo de lo desconocido, donde tan sólo hay oscuridad y peligro... pero donde también reside nuestra verdad. Pennywise actúa como lo hace el superyó, o ello: intentado evitar que salgamos de nuestro estrecho mundo del yo neurótico.

En el libro de Stephen King Mike Hanlon hace una interesante reflexión acerca de la fuerza de IT, o como diríamos en psicología, acerca de la fuerza de lo fantasmático, de aquello que estando, el yo se esfuerza y se esfuerza en ignorar. Dice Stephen King a través de Mike Hanlon:

Eso plantea algunas preguntas interesantes (y por lo que sé de vital importancia). Por ejemplo: ¿qué come Eso en realidad? Sé que algunos niños han sido comidos en parte; al menos presentan marcas de mordidas. Pero tal vez somos nosotros quien le impulsamos a hacerlo. A todos se nos ha enseñado, desde la más temprana infancia, que eso hacen los monstruos cuando nos sorprenden en lo profundo del bosque: comernos. Es quizá lo peor que podemos concebir. Pero en realidad es la fe lo que alimenta los monstruos, ¿no? Me veo llevado irresistiblemente a esta conclusión: el alimento puede ser vida, pero la fuente del poder es la fe, no la comida. ¿Y quién más capaz de un acto de fe absoluta que un niño?

Pero aquí se presenta un problema: los niños crecen. En la iglesia, el poder se perpetúa y se renueva mediante ritos periódicos. En Derry, el poder también parece perpetuarse y renovarse mediante ritos periódicos. ¿Es posible que Eso se proteja a sí mismo por el simple hecho de que, al convertirse los niños en adultos, se vuelven incapaces de tener fe o quedan tullidos por una especie de artritis espiritual o imaginativa?

Interesante reflexión sobre el proceso de hacerse adulto y del esfuerzo de vencer la resistencia, de la fe necesaria en la que hay que apoyarse, para vencer esta artritis espiritual que se manifiesta en el yo y lograr abrirse a un camino más allá de sus escleróticos límites.

Pennywise acechando a Richie Tozier

-II.1 La iniciación: el camino de las pruebas

La iniciación está sobretodo caracterizada en una primera fase por el camino de las pruebas:

Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas y experiencias milagrosas. El héroe es solapadamente ayudado, por el consejo, los amuletos y los agentes secretos del ayudante sobrenatural que encontró antes de su entrada en esta región. O pudiera ser que, por primera vez descubra aquí la existencia de una fuerza benigna que ha de sostenerlo en este paso sobrehumano.

La llegada a Derry por parte de nuestros héroes es como la llegada a este nuevo paisaje de sueño - o pesadilla, depende de como se mire . Todos nuestros héroes sufren distintas pruebas en las que lo siniestro emerge para evitar que sigan adelante. En todo ese proceso de pruebas todos ellos irán recuperando sus recuerdos, irán recuperando la presencia de lo siniestro tal y como anunciamos en la parte I del análisis de esta película. Quizá una de las imágenes más clara en este sentido nos la ofrece la narración de Beverly a Bill el día que su padre se enteró de que jugaba con ellos en los Barrens:

"Me preocupas, Bevvie." Eso era lo que solía decir. "Me preocupas mucho." - Se echó a reir, pero temblaba -. Creo que quería hacerme daño, Bill. Es decir... Otras veces me había lastimado, pero esa vez era distinto. Estaba... bueno, en muchos sentidos era como un extraño. Yo le quería. Le quería mucho pero... [...] también le odiaba - dijo. Su mano tiró convulsivamente de la de Bill por un largo instante -. Nunca se lo dije a nadie. Creía que Dios me enviaría un rayo si alguna vez decía esto [...] Odiaba a mi padre - dijo ella. Y empezó a sollozar -. Lo odiaba, le tenía miedo. Nunca pude ser tan buena como para conformarlo y lo odiaba, de veras. Pero también lo odiaba.

Sigue entonces una cruda descripción de lo que ocurrió aquel día por parte de su padre: humillación, violencia psicológica y física, se intuye también el abuso sexual... Obsesión, paranoia... Y es aquí donde surge la emergencia de lo siniestro cuando Beverly, al final de la narración dice:

Allí venía otra vez Al Marsh, portero y custodio, hombre canoso, vestido con uniforme caqui de grandes bolsillos, con un llavero sujeto al cinturón, el pelo arrebatado por el viento. Pero él no estaba en sus ojos. No estaba allí ese él esencial que le había lavado la espalda o golpeado en el estómago porque ella le preocupaba, le preocupaba mucho; ese él que una vez, teniendo ella siete años, había tratado de trenzarle el pelo y acabó riendo con ella por el desastroso resultado [...] El padre, figura masculina de vida. En sus ojos no había en ese momento nada de eso. Sólo un vacío

asesino. Sólo Eso.

Excelente conclusión y ejemplo de lo siniestro donde lo monstruoso se mezcla con la figura amada del padre, personaje monstruoso que ahora habita en ella como un superyó sádico cuya acusación en forma de manifiesta introyección ahora en su vida adulta es: **Nunca puedes ser tan buena como para conformarlo**. Por ello el horror de Beverly continúa con Tom Rogan, su pareja que no es más que una continuidad de su padre.

El encuentro de Beverly Marsh con Eso-Padre

Poco a poco se van sucediendo algunas complejas pruebas para los componentes del club. Un enloquecido Henry Bowers escapado del psiquiátrico intenta asesinar a Mike Hanlon - en realidad quiere matar a todo el club de los perdedores -. Mike - en el libro es más obvia la trama - puede atacar en más de una ocasión a Henry, pero una sutil y rápida comprensión de la situación le lleva a intentar simplemente desarmar y convencer a Henry para que vuelva al psiquiátrico:

...si mataba a Henry estaba trabajando para Eso, tal como Henry estaría trabajando para Eso si mataba a Mike. Y otra cosa: la otra expresión de Henry, la cansada y aturdida del chico maltratado que ha sido puesto en un sendero ponzoñoso con un propósito desconocido. Henry había crecido dentro del radio de contaminación de Butch Bowers; sin duda había pertenecido a Eso aun antes de iniciar su existencia.

De repente nos encontramos, a través de Henry Bowers, con otra muestra de lo siniestro, del vínculo de lo monstruoso con una figura paternal enloquecida de Butch Bowers, su padre. **Henry es en sí mismo lo siniestro al estar poseído por su plena identificación con su figura paterna**. De la misma manera podríamos hallar esa emergencia de lo siniestro en la relación de Bill, Eddie, Ben o Richie con lo monstruoso y cercanamente familiar: El surgimiento de Eso en Bill tras le gélida la frialdad de sus padres después la muerte de Georgie, y el sentimiento de culpa transmitido a través de ella; el surgimiento de eso tras la asfixiante y posesiva madre de Eddie; el surgimiento de Eso tras la extremada soledad de Ben sin figura paterna y presa de la dependencia de su madre y el control agobiante de su tía. El surgimiento de Eso en Richie por la incomprensión de sus padres hacia la "extrañeza" de su manera de ser. Mike y Stan presa de la constante humillación y desprecio racista de su entorno cotidiano. Sobre Beverly ya hemos visto su ejemplo extremo. Como dice en un momento Bevvie: ***"Así es como ocurre todo - pensó -. Se lo diré a Bill para que lo comprenda. Eso está por todas partes en Derry. Se limita... se limita a llenar los lugares vacíos".***

Finalmente Henry Bowers es reducido por el resto de compañeros de Mike quién queda herido y debe ser trasladado al hospital.

Podemos ver también en Henry Bowers **la dimensión compulsiva de la violencia del superyó sádico** de todos los protagonistas del club de los perdedores, un superyó violento y humillante que intenta eliminar todo intento de re-estructuración de la historia, todo intento de re-escritura del pasado de los miembros del club de los perdedores. También Pennywise es una buena imagen de ese superyó. El hecho de resultar finalmente herido de gravedad Mike tiene todo un significado metafórico contemplado desde la vertiente sádica, violenta y vejatoria que comprende toda actitud de superioridad y desprecio racista.

Y tras todos estos avatares llegamos finalmente al encuentro con **la prueba definitiva o traumática** tras la cual se accederá a la recompensa del viaje.

Henry Bowers atacando a Mike Hanlon

-II.2. La iniciación: la prueba o el encuentro traumático

Bill, Beverly, Ben, Richie y Eddie se disponen a enfrentarse con ESO. La prueba definitiva o encuentro traumático se encuadra dentro de la lucha del héroe con el monstruo en un clásico del mito del héroe. En términos psicológicos lo podemos entender, como dice Jung, como **la lucha que establece la consciencia por liberarse del letal abrazo del inconsciente**. Superadas las trabas iniciales provocadas por el guardián del umbral (Pennywise) camino de Derry, y de las ilusiones terroríficas provocadas ya en su paisaje ambiguo y sus pruebas, llega el momento de la verdad... El momento de descender a los Barrens (Las tierras baldías), el descenso a los infiernos donde habitan los seres monstruosos de nuestro inconsciente. Quisiera describir ahora el monstruo con el que finalmente se encuentran los cinco componentes del club de los perdedores:

Un ojo gigantesco llenaba el túnel. La vidriosa pupila negra medía más de medio metro de diámetro. El iris tenía un tono rojizo, como cieno. La córnea era abultada, membranosa, entrecruzada de venas rojas que palpitaban sin cesar. Era un espanto gelatinoso, sin párpado ni pestañas, que se movía sobre un lecho de tentáculos. Esos seudópodos tanteaban la superficie rugosa del túnel y se hundían en ella como dedos.

La película le confiera una clara morfología arácnida:

IT (ESO) en su aspecto real

Es interesante esta representación de IT como araña dada la simbología con la que ese invertebrado es habitualmente asociado y dada su peculiaridad de tejer las telarañas mediante las que "cazan" y "envuelven" a sus presas. Sin embargo, la araña y su simbología son un buen representante de la manera en la que como adultos quedamos **"enredados"** en esa historia que la estructura familiar en la que devenimos nos determina y a partir de la cual **"construimos" una "manera de estar" en el mundo a la que, en mayor o menor grado, llamamos neurótica.**

Es curioso que Jung centrara una gran parte de su psicología en la importancia de lo materno, mientras que Freud lo hizo sobre la de lo paterno (podemos hallar en sus biografías una cierta respuesta a ello), pero la cuestión es que **"la cosa" que representa el monstruo no es tan sólo lo materno o lo paterno, sino esencialmente la estructura familiar.** No es tan sólo importante la madre o el padre como seres individuales, sino aquello que se deriva de su relación entre ellos y de como esta relación los estructura también como padres de sus hijos. Nuestra inscripción en el mundo parte de esa primera inscripción en la que para todo niño es su familia, su primer Mundo, su primer Universo. Una inscripción que surge practicamente desde el momento de su concepción.

La prueba traumática de nuestros héroes es enfrentarse al monstruo que habita ahora en su propia psique para salirse del poder hipnótico que esa inscripción en lo familiar (desde luego potenciado posteriormente por la inscripción del niño en lo social) se mantiene más allá de ella como "constelación psíquica", aquella en la que seguimos "enredados" en un tejido que se sigue tejiendo hecho de traiciones, expectativas, abusos físicos y emocionales, sentimientos de culpa, miedos, amenazas, castigos... Hay que mirar de frente el monstruo, la constelación psíquica que nos habita para salirnos del rol que fuimos obligados a mantener dentro de la estructura familiar que nos tocó vivir y que seguimos perpetuando en nuestra vida.

Bill, Ben y Richie bajo el poder hipnótico de las luces de IT

Para librarse del monstruo es muy importante verlo, verlo frente a frente para comprender poco a poco el rol que adoptamos debido a las circunstancias familiares que nos tocó vivir. Sólo viendo este rol podemos empezar a plantearnos una mayor comprensión de él, es decir, un rol en el que como niños o niñas nada pudimos hacer ni elegir y que, como rol impuesto por la estructura familiar, nos ha impuesto también unas creencias (introyectos) sobre nosotros mismos, y que sobre estas creencias impuestas nos hemos tenido que ir "construyendo" un yo contra nuestro "ser" (self). Hay un momento muy interesante en el que IT (Eso) - que se nos revela como parte esencial de una cosmogonía digna de un universo gnóstico donde la creación es esencialmente perversa, al estilo de los dioses de la cosmogonía lovecraftiana - reflexiona acerca del miedo que le tiene al club de los perdedores y dice lo siguiente:

Sin embargo, había un pensamiento que se insinuaba, por mucho que Eso intentara alejarlo de sí: si todas las cosas fluían de Eso (tal y como había sido desde que la Tortuga había vomitado el Universo y se había desmayado en su caparazón), ¿cómo era posible que alguna criatura de este mundo o cualquier otro lo burlara o lo hiriera, aunque sólo fuera nimia y brevemente? ¿Cómo era posible semejante cosa?

Aun así, una última novedad había venido a Eso, no ya emoción, sino fría especulación. ¿Y si Eso no era único, como siempre había creído?

¿Y si había Otro?

¿Y, si más aun, esos niños eran agentes del Otro?

¿Y no es esa acaso la relación con la que el yo percibe en ocasiones en relación al ser (self)? El yo instalado en sus límites y referencias que le definen de repente se ve incomodado por una presencia que está más allá de él y que le interroga sobre la verdad de estos límites. En el libro, y en el primer enfrentamiento del club de los perdedores como niños ante IT, estos hallaron un signo, una marca que indicaba que habían llegado a la morada de IT. El signo era el siguiente:

y lo curioso es lo que significa para cada uno de los niños:

Para Bill significaba un **barquito de papel**... imagen del sentimiento de culpa del barquito que le hizo a Georgie el día en que, al salir a jugar con él, fue asesinado por IT-Pennywise.

Para Mike era una **cara encapuchada**, quizá la de Butch Bowers... es decir la humillación ligada a la locura racista - los miembros del Ku Kux Klan iban encapuchados -.

Para Beverly un **puño cerrado**... el puño de su padre que tantas veces la había golpeado.

Para Ben un montón de **vendajes desgarrados** en las que creyó oler a viejas especias... como el olor de las vendas que como una momia le encerraban en su soledad.

Para Eddie era **el rostro de un leproso**... imagen de todas las enfermedades producto de las amenazas de su hiperprotectora madre.

Para Richie eran **dos ojos detrás de un par de gafas**... imagen del cuatro ojos excéntrico e hiperactivo que le transformó en un extraño para su entorno.

Para Stan era un **pájaro que iniciaba el vuelo** hacia lo alto, de un fénix quizá... imagen de su refugio seguro en "la cabeza", en el mundo de lo racional, en el intelecto como una manera de apartarse de los aspectos más crueles y violentos del mundo real.

Ante la morada de It se revelaban, a través de esta marca, los límites que de adultos les iban a encerrar en su yo limitado y agobiante si bien, y al mismo tiempo, ya en ellos, como cuando niños, aun anidaba el potencial de su ser que fue reforzado a través de la fuerza de su amistad y de su amor, de su fe en la cohesión que en el club de los perdedores encontraron. La misma fuerza, suficiente, que la promesa que hicieron de pequeños les vuelve a unir ahora como adultos, la misma amistad y amor que ahora desde esa unión les permite recordar.

Y como en todo encuentro con la prueba traumática siempre hay bajas. El club de los perdedores se

enfrenta primeramente diezmado por la muerte de Stan y la grave herida que deja en el hospital a Mike. En ese encuentro con la araña Bill, Ben y Richie quedan de repente hipnotizados por la luz de IT, mientras Beverly, como cuando pequeña, intenta encontrar el pendiente de plata con el que lo hirió por primera vez y con el que ahora pretende matarle. Finalmente es Eddie quien valerosamente, y como cuando pequeño, confiado en la fuerza de su creencia se lanza hacia IT, y aunque logra asustarle y liberar así a los tres compañeros, ello es al precio de quedar mortalmente herido. Eddie muere a su lado. Los cuatro que quedan se lanzan al ataque final sobre un IT también ya herido y presa del miedo hasta que por fin, tras acertar Beverly en la luz que emana de IT con su pendiente de plata lanzado con el mismo tirachinas con que lo hizo en su infancia, IT queda mortalmente herido y todos ellos acaban definitivamente con él.

-II.3. La iniciación: la recompensa. El encuentro con la diosa

La última aventura, cuando todas las barreras y los ogros han sido vencidos, se representa comúnmente con un matrimonio místico del alma triunfante del héroe con la Reina Diosa del Mundo. Esta es la crisis en el Nadir, en el cenit, o en el último extremo de la Tierra, en el punto central del cosmos, en el tabernáculo del templo o en la oscuridad más profunda del corazón.

Así nos narra Joseph Campbell el acontecimiento que sucede al héroe tras la prueba definitiva. Suceso que tras el primer encuentro con IT en su niñez es narrado bellamente por Stephen King en unas páginas llenas de delicadeza y sensibilidad en las que Beverly deviene en la diosa con la que todos los miembros del grupo se abren a la experiencia primera del despertar al amor y el deseo. Beverly, extrañamente consciente de su importancia en este encuentro sabe que tendrá que animar a los chicos en ese acto que sabe crucial para sus vidas. Tras el primer encuentro amoroso con Eddie el narrador nos cuenta de ella:

¿Tendrá que convencerlos a todos una y otra vez? Probablemente sí. Pero no importa. Es preciso convencerlos de que acepten ese vínculo humano esencial entre el mundo y el infinito, el único sitio donde el torrente sanguíneo toca la eternidad. No importa. Lo que importa es el amor y el deseo. Aquí en la oscuridad, se puede hacer como en cualquier otra parte. Quizá mejor que en muchas otras.

Es necesario complementar estas palabras con las de Joseph Campbell al respecto para comprender que también cada uno de ellos es para Bevvie el encuentro con el dios celeste:

El encuentro con la diosa (encarnada con cada mujer) es la prueba final del talento del héroe *para ganar el don del amor, que es la vida en sí misma, que se disfruta como estuche de la eternidad.*

Y cuando el aventurero, desde este punto de vista, no es un joven sino una doncella, ella es quien por medio de sus cualidades, su belleza o su deseo, está destinada a convertirse en la consorte de un ser inmortal. Entonces el marido celeste desciende a ella y la conduce a su lecho, ya sea que ella lo quiera o no. Si ella lo rechaza, se ciega para siempre; si lo busca su deseo encuentra la paz.

Eso ocurrió en ese primer encuentro con IT y ese final, esa recompensa para todos ellos es la frontera que marca el fin de la infancia con el inicio de la adolescencia, con ese camino que nos lleva a hacernos hombres y mujeres... Que nos llevará a independizarnos, a establecer nuestras primeras relaciones sexuales y afectivas, a buscarnos un camino en la vida... ¿Pero es esto realmente así? ¿Somos realmente tan independientes?¿Elegimos verdaderamente nuestro camino? El viaje de retorno del club de los perdedores nos demuestra que eso no es realmente así. Todos los miembros del club estan, en cierta medida, estancados aun en su infancia. No basta con salir de la familia para que ella deje de persistir en nosotros, en nuestro propio mundo interno. A pesar de que los padres no estén, su legado habita en nuestro interior, y así Mike, Ben o incluso Richie viven como solitarios, cada uno a su manera, viven especialmente la soledad afectiva; o Beverly con una pareja replica del padre maltratador; o Stan en una ordenada vida donde cada cosa tiene su lugar y cada lugar tiene sus cosas; o Eddie, quien como Beverly, vive con una mujer que es una continuidad de su madre (en la película, de hecho, lo ponen como aun viviendo con su madre), o finalmente Bill cuya exitosa vida como autor literario no parece tener una clara repercusión en un sentimiento de satisfacción o en una feliz vida afectiva. Todos, aparentemente, hicieron su vida, pero... ¿realmente la hicieron?

-II.4. La iniciación: la recompensa. La reconciliación con el padre

La recompensa del segundo encuentro con IT es precisamente liberarse de los parásitos del pasado, de las imágenes internas que continúan habitándonos y que nos determinan. Este segundo encuentro no es para lanzarnos a la vida como lo fue el primero, sino para interrogarnos acerca de ella. ¿Hemos realmente ganado, como dice Joseph Campbell, el don del amor que es la vida en sí misma, que se disfruta como estuche de la eternidad? En este segundo encuentro con IT la recompensa que han venido a encontrar es el don de la libertad interior, don intrínsecamente necesario para el verdadero amor, y don que pone al yo en el más profundo de los deseos: el del eterno camino hacia el ser. Joseph Campbell vincula este logro a lo que él llama reconciliación con

el padre justamente porque su imagen ya no nos habita como parásito aniquilador:

La reconciliación no consiste sino en el abandono de ese doble monstruo generado por el individuo mismo; el dragón que se piensa como Dios (superego) y el dragón que se piensa como pecado (el id reprimido). Pero esto requiere abandonar la unión al yo mismo.

Sólo a través de este despojamiento es posible instituirse también como padre:

...ahora se ha convertido en el padre. Y ahora tiene el poder, en consecuencia, de jugar el mismo papel del iniciador, el guía, la puerta del sol, a través de la cual se puede pasar de las iluminaciones infantiles del "bien" y del "mal", a una experiencia de la majestuosa fuerza cósmica, purgada de la esperanza y del temor, y en paz con el entendimiento de la revelación del ser.

La primera vez IT quedó herido y los niños se hicieron hombres y mujeres como yoes limitados. La segunda vez en la que IT fue finalmente aniquilado, esos hombres y mujeres inician la re-escritura de su historia, de sus límites interiorizados que les inscribían en roles aun fijados en la infancia, para abrirse a la posibilidad de iniciar un camino hacia una mayor libertad de ser.

Richie con el cadáver de Eddie, Ben con Beverly y Bill con Odra tras el enfrentamiento con IT(ESO)

-III. EL REGRESO AL MUNDO ORDINARIO: LA LIBERTAD DE VIVIR

Acabados los trabajos, obtenidos los logros y con la semilla de la transformación en ellos los héroes deben volver al mundo ordinario donde podrán ejercer el potencial de la libertad interior recién obtenida como libertad para vivir, por ello los sobrevivientes del club de los perdedores vuelven a olvidar progresivamente el recuerdo de este segundo encuentro. Un segundo olvido que al igual que el primero transformó los niños en futuros adultos que pudieron salir a la vida como yoes presa de sus fantasmas, éste les transformará en adultos más libres de la rigidez y predeterminación de su yo que lleva a una incomprensión de sí mismo, del ser humano y del mundo en el que habita, del cosmos por extensión. Este segundo olvido representa la rotura final de las fijaciones infantiles que continuaban en el adulto para devenir como un yo libre para realizar su ser. ¿Cómo finaliza la película, así como el libro? No con grandes cosas, y si con pequeños apuntes de cambio que ya se opera sobre la vida de cada uno de nuestros héroes. La memoria del club, Mike Hanlon, que es el testimonio de la historia se expresa en la película en los siguientes términos:

Escribí esta última anotación antes de que mis recuerdos se borraran de mi mente. Ahora, sólo unas semanas después miro hacia esa época a través de los apuntes de este diario. La pesadilla ha terminado [...] Ya no es necesario que alguien mantenga la antorcha de los recuerdos. Pude partir y cambiar el rumbo de mi vida. Mientras escribo estas líneas Richie continua con sus éxitos, Ben y Bevvie partieron juntos hacia el oeste. Una semana después se casaron y dos semanas más tarde ya esperaban un hijo. Así se ha roto otra maldición.

Mención aparte merece el caso de Bill. Para ello daremos algunas explicaciones suplementarias. Audra, su pareja, decide ir a Derry para unirse a él. Pero en su camino es secuestrada por IT. Cuando entran en las cloacas a través de los Barrens para acabar con IT, Bill halla a Audra aprisionada en la telaraña de IT en estado catatónico. Tras acabar con IT Bill se queda en la casa de Mike con Audra mientras el primero se recupera en el hospital. No parece hallarse solución para

Audra, hasta que al final Bill decide lanzarse pendiente abajo con ella en su bicicleta Silver, hasta que de manera milagrosa Audra reacciona y vuelve al mundo...

Ben y Beverly partiendo juntos de Derry para iniciar una nueva vida

Bill y Audra sobre Silver

La recuperación de Audra tiene que ver también con una fijación infantil de Bill en relación a Beverly, quien en aquella primera experiencia del amor y el deseo le dice a ella:

Te amo, Bev, te amo. Te amaré siempre - Una y otra vez, sin tartamudear en absoluto.

Ella lo estrecha y ambos se quedan así, la suave mejilla de Bill apoyada contra la suya.

Previamente Beverly pensaba:

Estar con Bill es la mejor conclusión posible. Es bueno, tierno, casi sereno. Ella siente su ansiedad pero atemperada, refrenada, por su solicitud hacia ella, tal vez porque sólo Bill y ella misma comprenden lo grandioso de ese acto que jamás deberán mencionar a nadie, ni siquiera a ellos mismos.

Para restituir a Audra como su mujer, Bill debe también liberarse de la propia imagen idealizada de Bev y de la promesa de amor eterno que le hizo. Al final de la pendiente bajada con la bicicleta y tras la reacción de Audra ambos se declaran su amor. Quisiera, por fin, finalizar este análisis de IT con las últimas palabras de Stephen King en este maravilloso libro, palabras puestas como reflexión de Bill:

Despierta de ese sueño sin poder recordar exactamente qué era. No recuerda nada, salvo el simple hecho de haber soñado que era niño otra vez. Toca la suave espalda de su mujer, que duerme a su lado y sueña sus propios sueños. Piensa que es bueno ser niño, pero que también es bueno ser adulto y poder analizar el misterio de la infancia... sus convicciones y sus deseos. "Algún día escribiré sobre todo eso", piensa, pero sabe que es sólo un pensamiento de amanecer, un pensamiento posterior al sueño. No obstante, es bonito pensarlo por un rato, en el límpido silencio de la mañana: pensar que la infancia tiene sus propios secretos dulces y que confirma la mortalidad y que la mortalidad define todo el valor y el amor. Pensar que lo que has mirado adelante tienes que también mirarlo atrás y que cada vida hace su propia limitación de la inmortalidad: ***una rueda***.■

Portada
Índice
Editorial
Noticias
A Fondo
Entrevista
Opinión
Haven
Cómics
Informe
Otros Mundos
Ficción
Contratapa

ENTREVISTA

Hablando con Stephen King

Preguntas y respuestas al maestro del terror en esta entrevista realizada en el año 2007

Gilbert Cruz
Publicado originalmente en Time (23/11/2007)
Traducción de Metalian

A Stephen King le gusta comenzar la conversación y el autor de terror comenzó a hacer preguntas antes de que Gilbert Cruz de Time pudiera incluso sentarse para entrevistarlo en la ciudad de Nueva York.

-*Stephen King:* Entonces, ¿quién va a ser la persona del año?

-*Time*: Realmente no lo sé, hay un grupo muy pequeño de personas que toman esa decisión.

-Estaba pensando, creo que debería ser Britney Spears y Lindsay Lohan.

-¿De verdad?

-Sí. Sabes, filmé hace poco un segmento para *Nightline*, sobre [la versión cinematográfica de su novela] *The Mist*, y una de las cosas que les dije a ellos fue, ya sabes, *"Tus chicos apenas están cubriendo - cómo lo llaman - el grito del pavo real, y se están perdiendo toda la caza del zorro"*. Como un submarino **(*1)** o a donde fue todo el dinero que invertimos en Irak. Simplemente parece desaparecer. Y sin embargo, se consigue esta cobertura de ¿quién va a obtener la custodia de los hijos de Britney? Independientemente de si Lindsay bebió en su vigésimo primer cumpleaños, y toda esta otra mierda.

Ya sabes, esta mañana, los dos grandes historias en la *CNN* son la madre de Kanye West, que murió, al parecer, después de pasar por una cirugía plástica. El otro gran tema que está pasando es si este policía Drew Peterson mató a su... esposa. Y mientras tanto, tienes a Pakistán en medio de una crisis real, donde esta gente tiene armas nucleares que nosotros ayudamos a desarrollar. Tienes un chico responsable, que básicamente se declaró el militar más fuerte y está apoyado por el gobierno de Bush, cuya razón de ser para ir a Irak fue difundir la democracia en el mundo.

Así que tienes estas cosas que suceden, que me parecen ser muy sustantivas, que podrían afectarnos a todos, y en cambio, ves una gran cantidad de estos chismes de mierda. Así que le dije algo al chico de *Nightline* sobre el submarino y si el gobierno de Bush no creía que era una tortura, deberían hacer algo de investigación personal. Alguien en la familia Bush debería, de verdad, ser submarineado **(*2)** para que pudieran informar sobre él a George. Le dije, no pensé que lo haría, pero sugerí que Jenna sea "submarineada" y entonces podría hablar sobre si pensaba que fuera una tortura o no. Y entonces el chico de Nightline dijo, *"Bien, es obvio que no has estado viendo* World News Tonight *con Charlie Gibson"*. Pero lo hago - ¡Las veo todas!

-Usted debe ser una de las pocas personas que lo hace.

-Somos adictos a las noticias en mi casa.

-¿Realmente crees que Britney y Lindsay deben estar en nuestra portada?

-Sí, lo creo.

-Una especie de *'Esto es lo que la realidad interesa a los medios, así que ¿vamos a sacar esa cosa?'*

-Creo que debe haber alguna discusión seria por gente inteligente, gente muy inteligente, sobre si

la proliferación de cosas como *The Smoking Gun* y *TMZ* **(*3)** y *YouTube* y toda la cultura de las celebridades es saludable o no. Hemos cambiado de una cultura que estaba interesada en la fabricación, la economía, la política - tratando de jugar un papel serio en el mundo - a una cultura basada realmente en el entretenimiento. Quiero decir, conozco personas que pueden decirte quien ha ganado las últimas cuatro temporadas en *American Idol* y que no saben quiénes son sus jodidos congresistas.

Stephen King, un adicto a las noticias

-Pero usted ha estado lo suficiente en el ojo público desde hace décadas. ¿Es bastante evidente que esto se ha vuelto mucho peor?

-Es peor cada año. Y el tipo me dice - el tipo de *Nightline*, no recuerdo su nombre. Por supuesto, no me había sentido muy bien y fue un largo día de entrevistas. Pero él me dijo, *"Si no cubrimos cosas culturales, no estaríamos cubriéndole a usted y a* The Mist*, y promocionando la película".* Y yo dije algo como *"Britney Spears y Lindsay Lohan no son cultura"*. Ellas no son políticas. Son economistas sólo en el sentido más leve de la palabra. De hecho, si tuviera que elegir a alguien, alguna celebridad que ha tenido cierto impacto este año, una especie de eco en la más grande vida americana, diría Hannah Montana. Todo ese asunto de la venta de entradas en línea y reventa me fascina. Hay legítimas cuestiones sobre Internet, para que en realidad parezcan tener algún significado cultural.

¿Pero Britney? Britney Spears es sólo basura de remolque. Eso es todo. No quiero ser peyorativo. Pero observas su comportamiento durante los últimos cinco años y dices: *"Aquí hay una dama que no puede cuidar de sus hijos, no puede cuidar de sí misma, no tiene dinero para la jubilación, todo lo que tiene se le va de las manos".* Y, sin embargo, usted sabe y yo se que si vamos a esos sitios que te dicen las cosas más blogueadas en Internet, el resultado es Britney, es Lindsay. Así que creo que sería terrible tenerlas como personas del año de *Time*. Habría un grito del público lector americano, seguro. Pero al mismo tiempo, es hora de que alguien discuta la diferencia entre las noticias reales y las noticias falsas.

-Cierto, en términos de Britney Spears, ella es todavía bastante joven. Cuando eras joven, tenías fama de ser un poco loco, ¿no?

-La diferencia es que Britney es ahora famosa por ser famosa. Sus ventas han bajado en casi todos los álbumes, saltos más y más grandes, así que nadie se preocupa realmente por su música ya. Ellos se preocupan por los titulares de los diarios sensacionalistas y si lleva o no ropa interior. Quiero decir, ¿es este un tema que el público estadounidense necesita para activar su capacidad intelectual? ¿La ropa interior de Britney Spears, o la falta de ella?

-Pasaré por alto su sugerencia. ¿Así que es un adicto a las noticias?

-Me enganché por mi esposa. Se sorprendería, o quizás no se sorprendería, siendo que estoy muy

cerca de John Mellencamp - él y yo estamos haciendo una obra. Pero son las noticias 24-7. Siempre conectado.

-¿Qué es esa obra?

-Se llama *Ghost Brothers of Darkland County*. Es un musical.

-¿Cuál es el plan con eso?

-Esperamos estrenarlo el próximo año. Tal vez en Atlanta, si han dejado algo de agua.

-¿Cuándo el próximo año?

-Supongo que probablemente sea en junio o julio. Estamos en el punto en el que tenemos el director. El grupo de música. El grupo del libreto. Somos justamente un grupo. Al menos hasta que aparezca la audiencia. Si ellos asoman sus narices entonces las cosas cambian. Suponemos que deberá ser, quizás en Atlanta, tal vez en Boston, he oído hablar de California. Pero tenemos que estrenar fuera de la ciudad y ver si a la gente le gusta lo que tenemos.

John Mellencamp y Stephen King

-¿Cuál es la esencia de la historia?

-Mellencamp había comprado un lugar en Indiana cerca un lago, y me dijo que la persona le había dicho que el lugar estaba embrujado. Bueno, se sabe que cuando compras un lugar que ha estado rodeado durante un tiempo por bosques, la gente va a decir que está embrujado. Aparentemente, hubo algún tipo de tragedia que involucró a dos hermanos y a una chica en los años cincuenta - uno de los hermanos disparó al otro al parecer en una especie de juego de borrachos. Lo mató. Así que el otro hermano y la chica saltaron al coche para llevar al chico al hospital, porque pensaban que tal vez podían salvarlo. Se toparon con un árbol, chocaron y murieron. Así que al parecer los fantasmas frecuentan el lugar. Por lo tanto, John me preguntó: *"¿Crees que podríamos convertir esto en una obra?"*.

En cierto modo, vino a mí en el momento adecuado. Él ha estado haciendo lo que hace desde hace mucho tiempo, y yo he estado haciendo lo que hago desde hace mucho tiempo. John ha probado cosas, ha tratado de mantener la música fresca, ha continuado lanzando nueva música, para probar cosas diferentes y diferentes formatos. Y quería probar esta idea de hacer música dramática. Siempre he estado a favor de algo que fuera un poco diferente, para no caer en la rutina, ¿sabes lo que quiero decir? Es por eso por lo que estamos juntos.

-¿Así que amplió ese pequeño fragmento de una historia?

-Si. Ese es mi trabajo, tomar algo como eso, que es bastante genérico, y extraer de él una historia única. Yo escribí un poco y Mellencamp hizo un poco de música y luego me fui a él y le dije: *"Hemos llegado a un punto de decisión. Ninguno de nosotros sabe una mierda sobre el teatro. Lo único que sé es que, en este punto, o llega a ser como Andrew Lloyd Webber -y todo el mundo canta todo- o puede ser como* My Fair Lady, *donde la gente realmente habla entre los cantos. Van bla bla bla y luego [canta] 'Yo podría haber bailado toda la noche'"*. Y luego bla bla bla poco más.

-Bueno, si se estrena en Nueva York, lo comprobaré.

-Probablemente lo hará. Somos un poco radiactivos, porque tiene un trasfondo sobre la homosexualidad y está ambientada en los años cincuenta así que intercambian un montón de palabras peyorativas que eran moneda corriente en ese entonces. Pero Tennessee Williams se salió con la suya.

-De acuerdo, tengo que hacerle algunas preguntas sobre *The Mist*.

-Por supuesto que sí.

-Preguntas cortas. La primera...

-¡Y respuestas cortas!

.Esta es la tercera película que ha hecho con Frank Darabont, la tercera película que él ha dirigido basada en su trabajo.

-Bueno, en realidad, hay cuatro. Fue la forma en que le conocí, hizo un cortometraje de mi historia *The Woman in the Room*. Eso fue cuando estaba en sus veinte años de edad y estaba tratando de entrar en el cine. Al igual que *The Shawshank Redemption*, lo próximo que hizo, no tenía ni siquiera una pizca de sobrenatural en ella.

The Mist

-¿Sois almas gemelas del cine? ¿Hace él las obras de Stephen King mejor que los demás?

-Lo hace muy bien, aunque hay otras personas que han hecho mi trabajo y he quedado satisfecho con los resultados. Pero la única persona que puedo decir que ha vuelto a aparecer por segundas y realmente me ha hecho sentir orgulloso tanto como lo ha *hecho Frank sería Rob Reiner, que hizo Stand By Me y luego regresó e hizo Misery. Y Frank diría: "Tengo la especialidad más pequeña del mundo. Yo sólo hago películas carcelarias escritas por Stephen King"*. Y es tan orgulloso que tomó *The Mist* y salió de ese molde. Pero le dije*: "Frank, sigue siendo una historia sobre la gente en la cárcel. ¡Sólo que están encarcelados en un supermercado!".*

-¿Va a adaptar más de tus cosas? Hay toneladas de historias por ahí que no han sido llevadas al cine.

-Frank tiene los derechos de un cuento llamado *The Monkey*.

-¿El que estaba en la portada de la edición de bolsillo de *Skeleton Crew*?

-Correcto. Y a él le gustaría hacer *The Long Walk*, que es uno de los libros de Bachman. Pero *The*

Long Walk es tan pesimista, que hace que *The Mist* parezca *El Joven Frankenstein*.

-Parte de *The Mist* es este subtexto acerca de cómo el miedo hace a la gente irracional. ¿Cómo crees que se desarrollaría en el mundo de hoy?

-Bueno, siempre está ahí. Lo que *The Mist* me recuerda es una versión grande y emocionante de un episodio de *Twilight Zone* como *The Monsters Are Due On Maple Street*. En ese episodio, estos alienígenas hacen un experimento para ver lo que el miedo hacía a los seres humanos. En *The Mist*, realmente hay monstruos y se muestran en la calle principal de esta pequeña ciudad. Por supuesto, la situación es irreal, pero la audiencia puede decir: *"He aquí un inofensivo lugar donde puedo realmente hacer una prueba de que haría ante un desastre"*. Particularmente, si el desastre es totalmente inexplicable. Pero en el mundo real, si el desastre nos golpea, me parece que siempre es inexplicable.

-Ha habido muchas películas y miniseries de televisión basadas en sus historias y, sin ser irrespetuoso, algunas de ellas apestan. *Sleepwalkers*, *Sometimes They Come Back* y sus diversas secuelas, etc... ¿Cómo mantiene el control de calidad? ¿Por lo menos lo intenta?

-Me volvería loco. No trato de mantener el control de calidad. Excepto que trato de conseguir que se involucren buenas personas. La cosa es, que cuando juntas un guión, un director, y todas las otras variables, nunca se sabe realmente lo que va a salir. Y así se comienza con la idea de que es como un juego de béisbol - pones el mejor equipo que puedes en el campo, y sabes que, más veces que no, vas a ganar.

Y en mi caso, en las películas que no - si exceptuamos cosas como *A Return to Salem's Lot*, *Children of the Corn 4*, *The Children of the Corn Meet the Leprechaun* o lo que sea - si haces eso, entonces la mayoría de las veces tendrán algo que es interesante de todos modos. Eso no significa que vayas a tener algo ocasional que es sólo un choque de trenes como *Dreamcatcher*, porque eso sucede, ¿no?

-¿Por qué crees que los cineastas son tan aficionados a su trabajo?

-Es algo visual. Yo crecí con las películas. Fui al cine antes de escribir. Mi primer editor Bill Thompson solía reírse y decir *"Steve King tiene un proyector de películas en su cabeza".* Los cineastas reaccionan a eso. Ellos ven, porque son criaturas visuales en sí mismos, y dicen: *"Vaya, me encantaría hacer eso".* En algunos casos meten sus cabezas en la soga, porque es más fácil hacerla en tu mente que en la pantalla.

The Dark Tower

-Se retiró por un tiempo, pero luego volvió con un par de libros. ¿En qué está trabajando ahora?

-Cuando le dije a la señora de *Los Angeles Times* que podría retirarme, todavía estaba recuperándome del accidente que tuve, yo estaba con mucho dolor, y estaba bajo la presión de terminar *The Dark Tower*. En ese momento, la jubilación se veía bien. Cuando el dolor se fue y *The Dark Tower* terminó, la jubilación comenzó a parecer mala. Tengo un libro que va a salir en enero llamado *Duma Key*, y está el musical. Estoy como Travis McGee, puedo tomar mi jubilación en trozos.

-¿Está disfrutando?

-Estoy en buen momento. Llegué ayer por la noche, después del estreno de *The Mist* y me dije un poco a mí mismo: *"Esta no es una mala vida"*. Te dan las llaves para el patio de recreo y dicen: *"Ese es tu trabajo de ahora en adelante, jugara por nosotros. Tú eres el chico designado. Invente historias"*. ¿Y qué más se puede pedir? Bueno, a veces hay cosas. Muchas entrevistas, a veces te agota, pero la mayoría de las cosas son buenas.

NOTAS

(*1): El submarino es una forma de tortura aplicada en cárceles de diversos países como método para lograr extraer información a los reos.

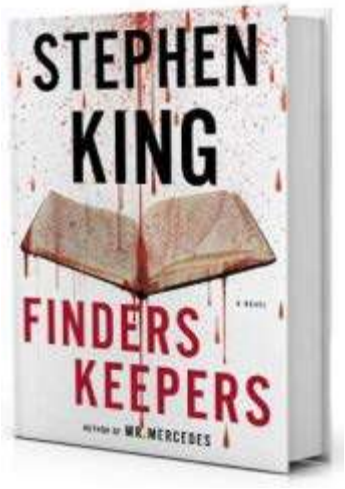
(*2): Aplicarle la tortura del submarino.

(*3): *The Smoking Gun* es una web que publica documentos legales, registros de arrestos, fotos de criminales, retratos robot, etc. *TMZ* es una web sobre el mundo de las celebridades.■

Portada
Índice
Editorial
Noticias
A Fondo
Entrevista
Opinión
Haven
Cómics
Informe
Otros Mundos
Ficción
Contratapa

OPINIÓN

Quien lo encuentra, se lo queda



Finders Keepers, parte dos de la trilogía de Bill Hodges

Soniarod
Publicado originalmente en el blog Sonia Unleashed

He leído esta novela en inglés; todavía no se encuentra traducida al español, cosa que supongo que ocurrirá durante el 2016 (que yo sepa todavía no hay fecha oficial). *Finders Keepers* es la continuación de *Mr Mercedes*, y en este libro aparecen algunos personajes que estaban en la novela anterior (Hodges y los demás...).

La primera parte, sin ser excepcional, me pareció una lectura amena y entretenida, con algunos defectos (como situaciones inverosímiles y personajes planos). El final, como la mayoría de libros de Stephen King, flojo. Así que no tenía unas expectativas demasiado elevadas cuando comencé a leer este, la segunda parte de la trilogía de Bill Hodges.

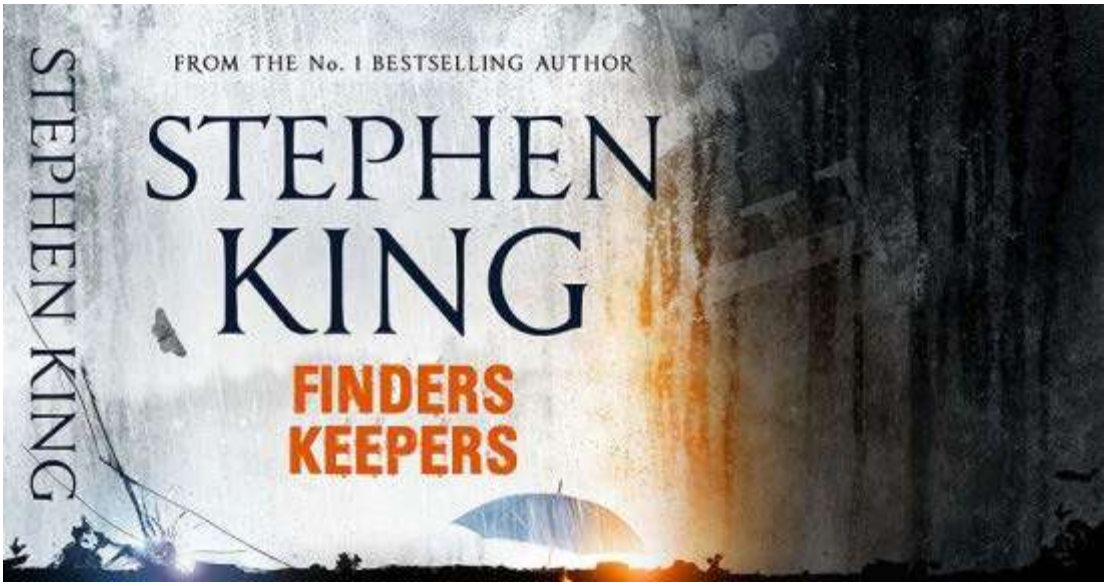
La traducción de la expresión *Finders Keepers* podría ser algo similar a *"quien lo encuentra se lo queda"*. Mi sorpresa al comenzar a leer es que la historia parecía tomar un rumbo bastante diferente al de la novela anterior, sin presencia de Bill Hodges, el policía retirado protagonista de *Mr Mercedes*. Aquí, en cambio, la historia gira en torno al botín fruto de un antiguo asalto a un anciano escritor. En el libro, hay dos tramas que tienen lugar a finales de los setenta, y una en el presente. Durante las primeras páginas sobre todo, la historia se centra en lo ocurrido en el pasado; hechos que tendrán consecuencias en el presente, ¡y de qué manera! Llegados a cierto punto, la historia continúa ya casi por completo en el presente.

El villano en este libro es Morris Bellamy, un hombre perturbado al que conocemos al inicio del libro, cuando aún era un chaval. Es entonces cuando asalta junto a dos colegas la casa de su escritor favorito, John Rothstein. El anciano Rothstein vive alejado del mundanal ruido y en soledad, después de haber dejado hace décadas de publicar libros; el escritor se hizo famoso por un personaje, Jimmy Gold, y los libros que protagonizó este. Morris, típico "fan número 1" de este escritor, está enfadado por dos motivos: 1) Rothstein ya hace mucho que no publica novelas, y 2) En el tercer libro protagonizado por Jimmy Gold este se convertía en un "vendido" y dejaba atrás su pasado salvaje para dedicarse a su familia y un trabajo en una agencia de publicidad. A partir de ahí todo se tuerce, y ese es el quid y tema central de *Finders Keepers*.

El otro protagonista de la historia es Pete Saubers, un adolescente que años después de los hechos del 1978 (narrados al inicio del libro), vive en la misma casa que en su infancia y juventud compartió Morris con su madre. Pete es el clásico "buen chaval", preocupado por los problemas de dinero de su familia, que se siente responsable en cierto modo por las discusiones de sus padres, originadas por esos problemas. Pete acaba siendo también un gran fan de los libros de Rothfield, aunque por motivos diferentes a Morris. Y volviendo a él, al malo de la historia... a pesar de que es un personaje temible, desequilibrado desde siempre, obsesivo y resentido con el mundo... como villano creo que resultaba más terrorífico Brady Hartsfield, el malo de la primera novela, pero las motivaciones de Morris me parecen mucho más interesantes... Y por tanto, mejor la novela. Toda la obsesión de Morris gira en torno a la lectura, en torno a las expectativas que se había formado con respecto a un personaje de ficción que para él acaba siendo muy real.

En la primera mitad de la novela el protagonismo es para estos dos personajes, sus historias y los puntos que tienen en común. Es después de esta primera mitad cuando hacen acto de presencia los personajes que ya conocíamos: Holly, Jerome, Bill. Al igual que en la primera novela, siguen siendo estereotipados y en general poco sorprendentes en sus métodos y actos. Una vez entran ellos en escena todo se convierte en más previsible, y es que como en otras novelas en las que Stephen King se ha adentrado en el género de misterio, este tipo de historias suyas acaban siendo siempre

predecibles, repletas de estereotipos, y en general, demasiado lineales para mi gusto.



Si bien en *Mr Mercedes* la parte de investigación resultaba bastante traída de los pelos, aquí resulta un poco más natural aunque no especialmente ingeniosa o destacable. Los tres investigadores parecen a veces, como en el otro libro, llegar a conclusiones un poco como "por inspiración divina", pero estos malos momentos del libro son compensados, para mí, por otros más interesantes. Sobre todo, los relacionados con el villano y su obsesión por un escritor y su obra.

Sin entrar en detalles sobre el final, sí se puede decir que destaca algunos elementos y acontecimientos que pueden indicar por dónde se encaminará la trama del último libro de la trilogía. He de decir que aunque para mí no haya sido una gran lectura, sí ha sido agradable, fácil y rápida. Así que aunque para mí la novela tiene bastantes puntos negativos, hay otros positivos que no hay que pasar por alto. No es un imprescindible de la bibliografía de Stephen King, aunque tampoco resulta una pérdida de tiempo (como, a lo largo de los años, han resultado ser algunos de sus peores libros).

Pero ese tema -el de los peores libros de King- sería para tratarlo en otro momento de forma más detallada. Ojo, que me los he leído todos, los mejores y los peores, y sobre los buenos también habría mucho que decir.■

Portada
Índice
Editorial
Noticias
A Fondo
Entrevista
Opinión
Haven
Cómics
Informe
Otros Mundos
Ficción
Contratapa

HAVEN

Episodios 71 al 74

Se termina el tiempo para los habitantes de Haven, y nuestros héroes deberán resolver cuanto antes todo los Problemas que aún quedan en la ciudad.

En medio de una temporada final que está cosechando buenas críticas y audiencias, se van resolviendo muchas cuestiones pendientes y los productores, acertadamente, han optado por una línea argumental continua para los 13 episodios finales, casi como una miniserie final de muchas horas de duración.

Nuevos Problemas, sorpresas, personajes que regresan, otros que mueren... y la certeza de ir cerrando muchos de los enigmas pendientes.

Eso es la serie *Haven* en la parte final de la quinta temporada.

Este mes, además de analizar cuatro nuevos episodios, ofrecemos dos artículos: el análisis de la Temporada 5 - Volumen 1 en DVD / Blu-ray y una galería del arte de los fans de la serie.

La Temporada 5 - Volumen 1 en DVD y Blu-ray

Jamie Ruby
Publicado originalmente en SciFi Vision

El 8 de septiembre se editó en Estados Unidos el volumen 1 de la temporada 5 de *Haven*, en formatos Blu-Ray y DVD. El set contiene 4 discos.

La quinta temporada de *Haven* comienza donde dejamos la última vez: el portal se ha cerrado, llevándose a William (Colin Ferguson) con él. Audrey (Emily Rose) ha sido tomada por Mara, la versión original de ella, que está empeñada en crear nuevos Problemas y causar todo tipo de estragos en la ciudad.

Mientras tanto, Duke (Eric Balfour) se está muriendo después de que Mara volvió a activar la maldición Crocker. Todavía puede eliminar los Problemas de una línea familiar si mata al que tiene el Problema, pero ahora arrastra todos los problemas que él y su familia tomaron de los otros. Esto se intensifica cuando son desatados en la ciudad, creando Problemas más grandes que nunca.

Nathan (Lucas Bryant) y el grupo luchan para aceptar la pérdida de Audrey, mientras tienen a esperanza de encontrar una manera de traerla de vuelta.

Mientras tanto, una doctora, Charlotte Cross (Laura Mennell) entra en escena. ¿Podrán mantenerle oculta la verdad de lo que pasa en la ciudad, o tendrá ella las respuestas?

Me gustó mucho la primera mitad de la quinta temporada de la serie. Mientras extrañé a Audrey, disfruté viendo a Rose convertidaa en Mara. Aunque un poco exagerado a veces, el personaje es deliciosamente malvado, y se puede ver lo mucho que se divierte la actriz con el cambio de personalidad.

También fue agradable ver que los otros tienen escenas más emocionales en esta temporada, desde el dolor de Bryant por la pérdida de Audrey y su negativa a aceptarlo, a la agitación de Balfour sobre Jennifer (Emma Lehana). Adam Copeland también consiguió algunas escenas más sustanciosas en esta temporada, y fue genial ver un interés amoroso por Charlotte.

También me gustó mucho el regreso de Seth Byrne (Kris Lemche) y Chris Brody (Jason Priestley).

Sin embargo, lo más destacado de la temporada, para mí, es el cambio de cuerpos en los episodios 5 y 6. Siempre me ha gustado Jayne Eastwood como Gloria, la médica forense de Haven, pero esta temporada especialmente. Ella y Copeland están hilarantes en sus representaciones inversas. También, por supuesto, fue fantástico ver a Bryant y Balfour invirtiendo los papeles.

Haven ha sido siempre una de mis series favoritas de *SyFy*, y la quinta temporada no es diferente. Este es un pack que realmente vale la pena.

Características especiales

- *Comentarios de audio:* Cada episodio, excepto por el último, contienen comentarios del elenco y el equipo de producción.
- *Inside Haven:* Son trece mini documentales, uno por cada episodio, en los que principalmente se ve a los actores Lucas Bryant y Emily Rose hablando sobre la filmación. En algunos casos aparecen otros actores. Todo comentado con mucho humor.
- *Haven Origins: Witches are Born.* Esta webserie transcurre en 1698 y sigue a una mujer embarazada mientras es perseguida por hombres que la han acusado de ser una bruja. Mientras ella escapa, ellos son atacados por el paisaje que les rodea. Eventualmente, ella es salvada por un hombre que la lleva a un lugar donde puedan aceptarla cómo es.
- *Haven Origins: Native Breaks Free.* Esta webserie sigue a un nativo, durante la guerra de 1812, que ha sido capturado por los británicos. Están probando la idea de usarlo como un arma contra los estadounidenses: cuando lo golpean para obligarlo a gritar, mata a todos los que a su alrededor no tienen protegidos sus oídos. Más tarde es rescatado por un hombre que lo lleva a un asilo para personas abandonadas.

Consideraciones finales

En conclusión, *Haven: Temporada 5 Volumen 1* es un gran set para los fans. No hay muchos extras, pero si le gustan los comentarios, estarán de enhorabuena, y los cortometrajes de *Inside Haven* son realmente agradables.

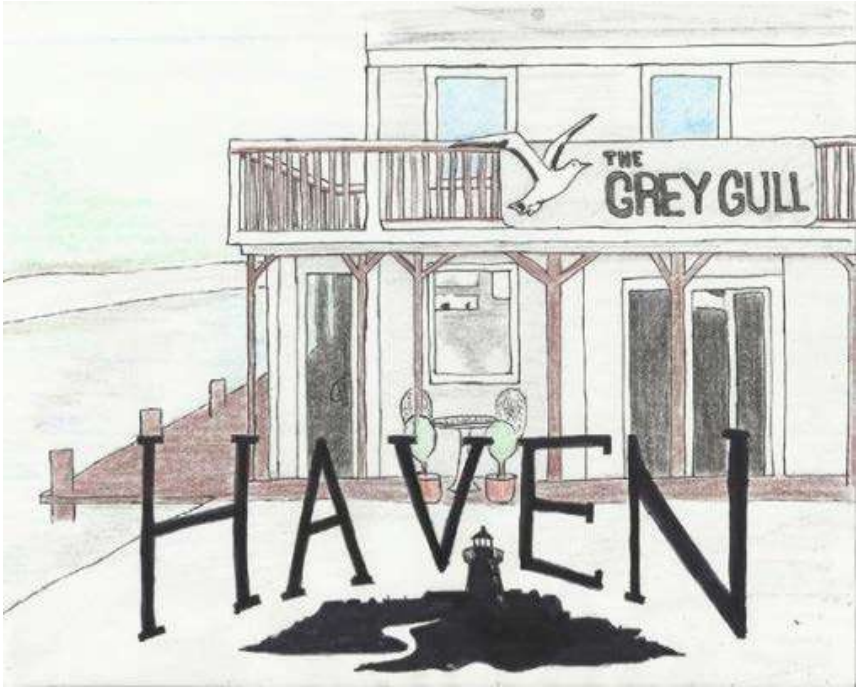
Recomiendo altamente este título y no puedo esperar a ver la segunda mitad de la temporada.

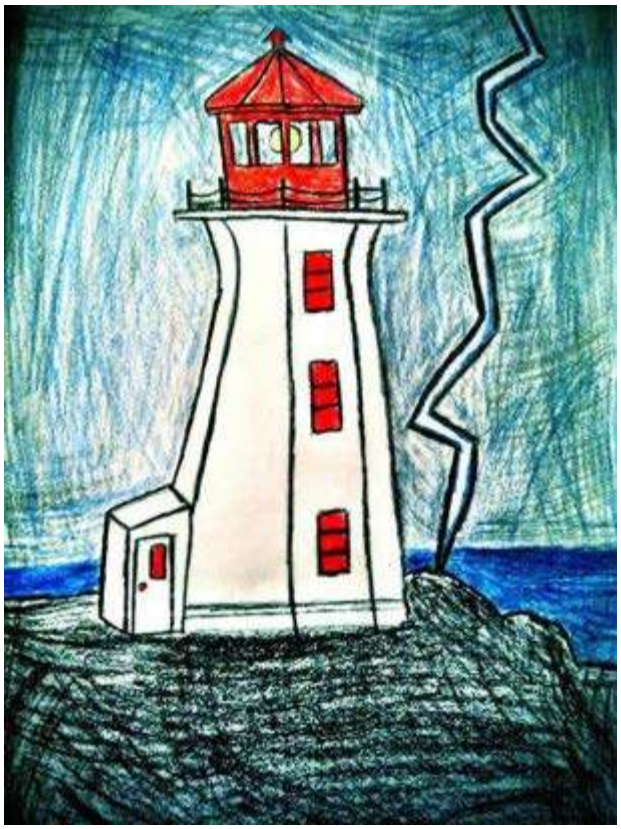
HAVEN: EL ARTE DE LOS FANS

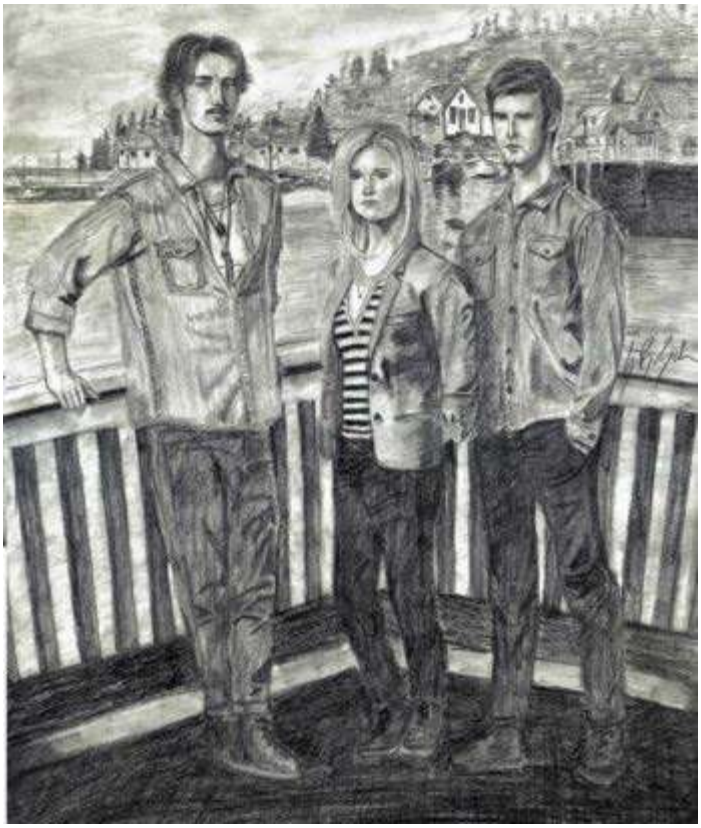
RAR
Editor de INSOMNIA

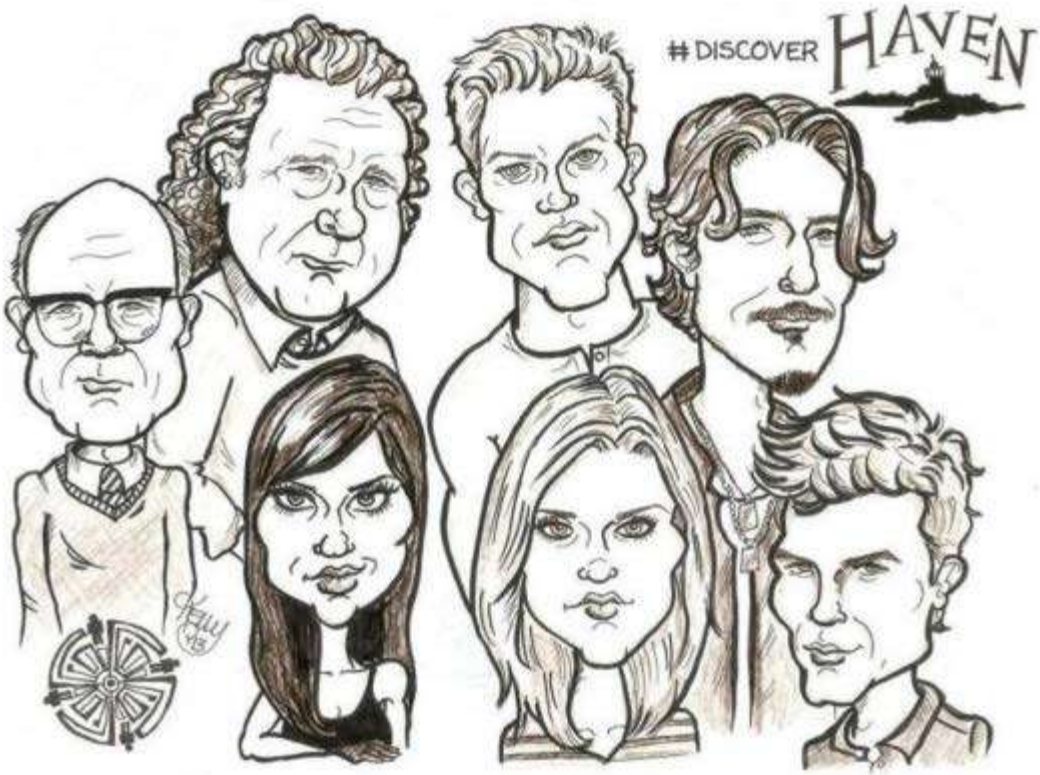
Haven no se habrá convertido en una serie de culto a nivel masivo, pero es cierto que tiene su legión incondicional de seguidores, que aman la historia y sus personajes. Tal cariño queda de manifiesto en la muestra de *fan-art* que presentamos a continuación: toda una serie de dibujos realizados por los fans, que homenajean a la serie y que fueron enviados al Facebook oficial de la cadena *SyFy*. Además, una segunda galería nos muestra el trabajo de Alyssa Homan, una diseñadora gráfica que ha realizado muestras de afiches promocionales de *Haven*.

Arte de los fans

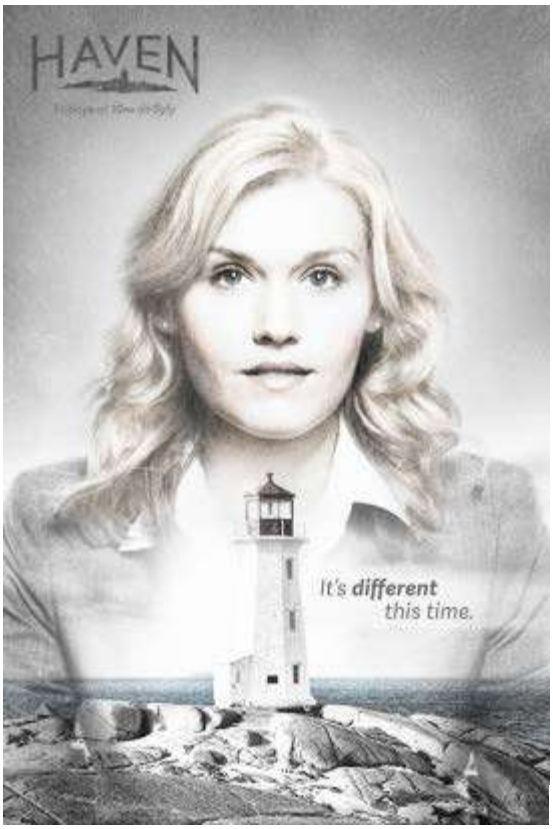


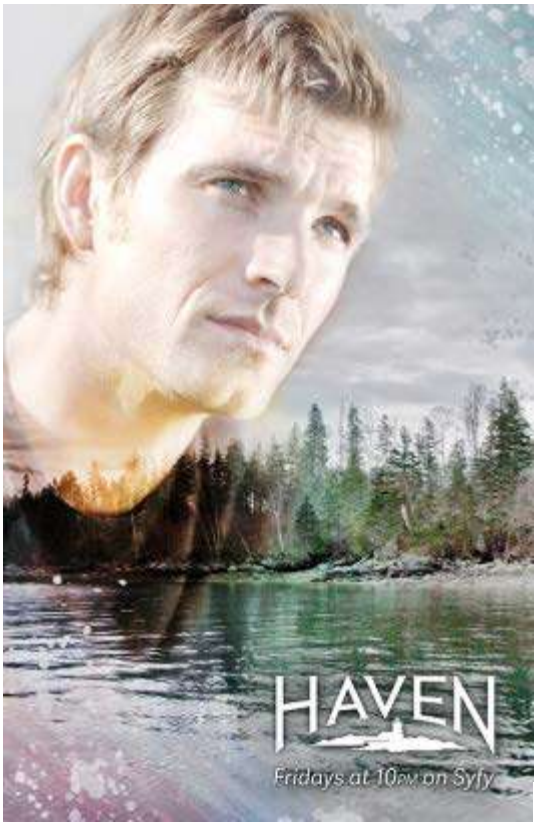


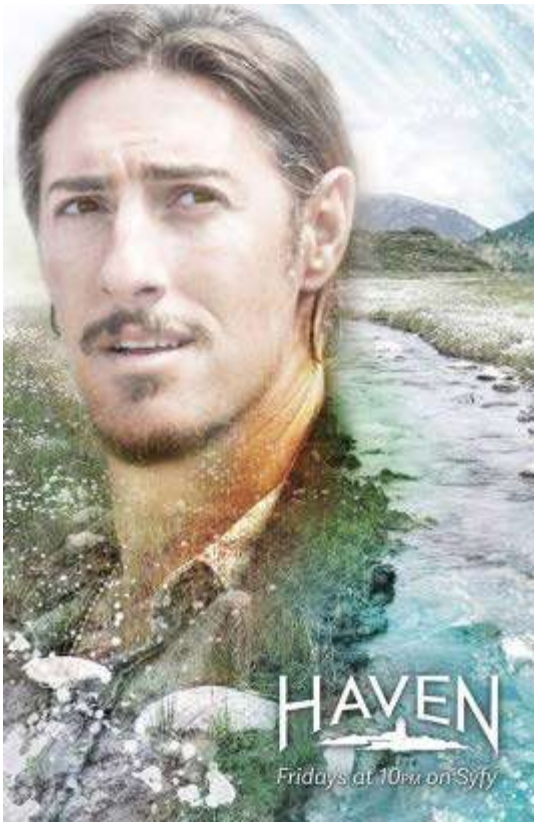


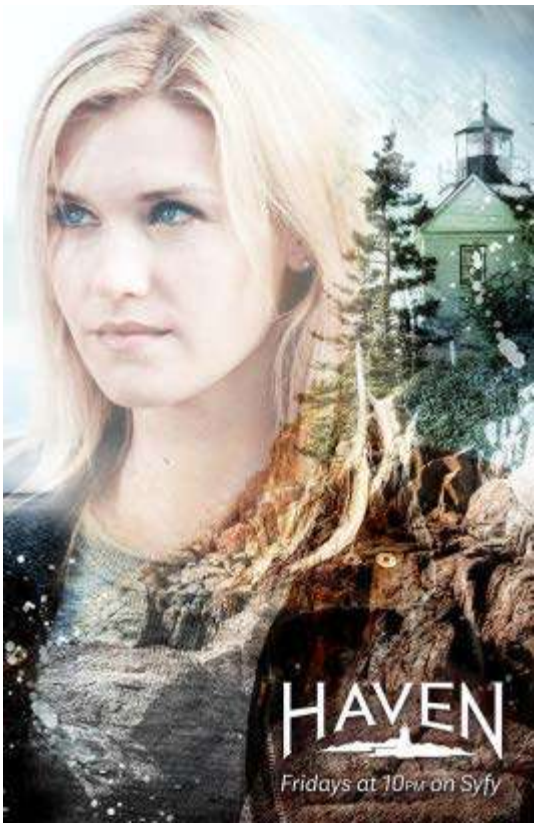

#DISCOVER HAVEN

Promos de Alyssa Homan









A Alyssa, como a todos los "artistas" anteriores, nuestras felicitaciones. Es una linda manera de darle tributo a esta serie que concluye.

Episodio 71

Perditus (Perdido)

Emitido el 05/11/2015

Sinopsis

Con Charlotte muerta, asesinada por Croatoan (15 heridas punzantes para ser exactos), las tensiones aumentan en Haven. Dwight y Audrey están especialmente conmovidos por la pérdida y dirigen su atención a Dave con el fin de ayudarle a obtener otra de sus visiones, para ver donde Croatoan golpeará la próxima vez.

Mientras tanto, fuera de Haven, el fantasma de Walter Farady, en plena forma corporal, le muestra a Duke el pasado de su familia y su futuro. Empezando con la historia de la isla de Roanoke, un asentamiento europeo en el que todo el mundo desapareció. Los colonos vinieron a los Estados Unidos para escapar de la persecución, pero tanta gente con Problemas en un solo lugar atrajo la atención de Croatoan, que se puede describir como la Parca de los Problemas. Croatoan no era lo

suficientemente fuerte como para escapar de El Vacío para hacer valer su pretensión de reclamar a todos los que tenían Problemas, por lo que recurrió al tatarabuelo de Duke para que pudiera actuar en su lugar. Para recoger los Problemas, el viejo Crocker mató a cada hombre, mujer y niño en el asentamiento.

Mientras en Haven, Nathan y Vince tratan de juntar toda la información dispersa que dejó Charlotte, para que puedan averiguar qué hará exactamente Croatoan, cómo lo pueden parar y cómo se puede construir un nuevo granero. Vince dice: *"Si tan sólo pudiéramos hablar con Charlotte por última vez".* En base a eso, Nathan tiene la brillante idea de visitar a Ona, hermana de Lainey (la del Problema de las cartas de tarot del episodio anterior). Ona tiene el poder de comunicarse con los muertos... y traerlos de vuelta. Sin el conocimiento de Lainey, Ona trajo al marido muerto de Lainey, Herb, así como una docena de otras personas. Nathan quiere por medio de Ona traer a Charlotte de vuelta. Una vez que Charlotte vuelve, apenas puede recordar lo que pasó con ella, pero cuando algunos de los recuerdos comienzan a volver a ella se muestra desorientada y confundida.

De vuelta en la casa de Dave, Audrey y Dwight intentan persuadir a Dave con el licor, para que tenga una de sus visiones. Dave se muestra reacio porque las visiones le hacen sentir toda la ira, la rabia y el miedo que son una parte de Croatoan. Cuando Dave finalmente se desliza en su visión a los últimos momentos de la vida de Charlotte, Croatoan le habla directamente a Dave y le dice: *"Dado que te gusta ver, Dave, mira esto".* Y luego le muestra a Dave una imagen sangrienta de Charlotte muerta. Más tarde, Dave decide tomar el asunto en sus propias manos y utiliza el dispositivo Rougarou (primero visto y utilizado en el episodio *Shot in the Dark*), para seguir el rastro del frasco de éter y posteriormente de Croatoan, quien también busca el éter, que estaba en la bolsa de Charlotte... pero ahora no está. Más tarde, Dave y Vince encuentran la bolsa de Charlotte en *The Haven Herald*.

En el mundo de Duke, él sigue buscando respuestas sobre Croatoan. Walter Farady toca la frente de Duke, transportándolo a una versión de Haven desolada que en nada se parece a un pueblo pintoresco. Allí, Duke encuentra a Vickie, cuyo Problema le permite restaurar un período de tiempo a través de sus dibujos, y ella le dice que todo el mundo en la ciudad, a excepción de Vince, está muerto. Cuando Duke encuentra a Vince, él tiene los ojos plateados y dice que *"todos vamos a morir por la mano de Croatoan"*. Duke va detrás de Croatoan.

Duke vuelve atrás a lo que él piensa que es el tiempo presente y se encuentra con un roble que está manando sangre de los Problemas. Al tocar el árbol, los ojos se le tornan negros y asesina a otra versión de... sí mismo. Esto parece confuso, pero en realidad Duke está soñando. Entonces, el otro Duke, que no está muerto después de todo, le da a Duke una noticia sorprendente: Duke es el Fulcro, al igual que su tatarabuelo de Roanoke Island. O salva a sus amigos o los mata a todos. Antes de que pueda procesar esta información, Duke es despertado por Seth, quien le dice que ha estado murmurando en sueños. Pero Duke sabe que fue algo más que un sueño y él decide volver a Haven, dejando a Seth atrás.

Hablando de vuelta a casa, la cosa empeora cuando toda la gente que Ona trajo de vuelta a la vida se convierte en zombies devoradores de carne humana. Dwight se encuentra con Charlotte y le insta a recordar los momentos finales de su muerte.

Cuando los zombis comienzan a llegar a la comisaría en busca de Ona, tanto Charlotte como Audrey tienen que calmarla para desactivar su Problema. Una vez Ona está bien, los zombies comienzan a caer muertos en el orden que los trajo de vuelta. Charlotte utiliza sus últimos minutos para decir adiós a Dwight y dejar caer otra bomba sobre Audrey: Dave es la persona que la mató.

Elenco: Emily Rose (Audrey Parker), Lucas Bryant (Nathan Wournos), Eric Balfour (Duke Crocker), Adam Copeland (Dwight), Richard Donat (Vince Teagues), John Dunsworth (David Teagues), Laura Mennell (Dra. Charlotte Cross), Kris Lemche (Seth Byrne), Jayne Eastwood (Gloria), Molly Dunsworth (Vickie Dutton), Gabrielle Miller (Lainey Fortuna), Meredith MacNeill (Ona Fortuna), John Ralston (El Extraño), Ken Shipley (Herbert).
Guión: Gabrielle Stanton y Adam Higgs
Dirección: Lee Rose

Notas

- *Perditus*, el nombre del episodio, es un término latín que significa "perdido".
- Gloria dice: *"Si estás buscando a Conan, se marchó"*. Es una referencia a Conan El Bárbaro, el famoso personaje creado por el escritor Robert E. Howard. Conan es un guerrero que se convierte en el Rey de Aquilonia.
- Música: *Be The Song (Foy Vance).*

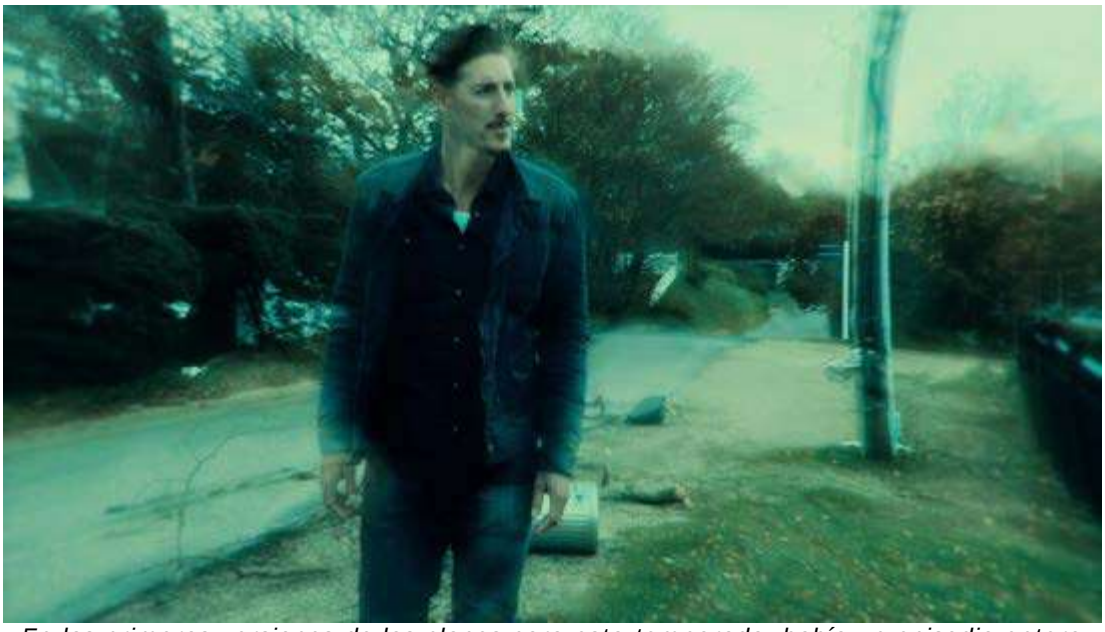
Gloria ha comenzado a utilizar un camión de helados de "Big Benjy" como van de un médico forense. Los helados de "Big Benjy" se han visto de fondo en cada temporada de "Haven", pero desempeñaron su papel más importante en el episodio "Consumed", de la Temporada 1.

Este episodio resuelve algunos de los cabos sueltos que se han desarrollando durante toda la temporada, e incluso de toda la serie. Croatoan es un monstruo de El Vacío y antes de convertirse en eso, fue una vez el padre de Mara y el marido de Charlotte, quien fue desterrado a El Vacío por sus experimentos con éter.
Y ahora, de alguna manera ha estado borrando la memoria de la gente en Haven para evitar su captura.
Eso incluye borrar recuerdos allá por 1983, el día que el Colorado Kid murió.

En Carolina del Norte, Duke descubre cómo la isla de Roanoke une lazos con Haven.

Este episodio es la primera vez que vemos la comisaría desde la temporada 5, en el episodio "See No Evil". Tuvo que ser desmantelada y reconstruida en los nuevos escenarios en Halifax.

Cuando Audrey, Nathan y Dwight debaten si usar o no el problema de Ona para traer de vuelta a Charlotte, Dwight señala que Audrey utilizó una vez un Problema para resucitar a Nathan. Eso ocurrió en el episodio "Magic Hour Part 2", de la tercera temporada, luego de que Nathan fue asesinado a tiros por Arla Cogan.



En las primeras versiones de los planes para esta temporada, había un episodio entero dedicado a un viaje a un futuro cercano en Haven, llamado internamente "Duke al Futuro" o "Dwight al Futuro," dependiendo de quien fuera enviado allí. Iba a ser testigo de lo que se había pasado en Haven y lo que había sucedido con nuestros héroes después que Croatoan ganara. En última instancia, ese episodio fue desechado, pero el concepto abrió camino a la historia de Duke en este episodio.

Episodio 72

Just Passing Through (Simplemente De Paso)

Emitido el 12/11/2015

Sinopsis

A raíz de que Charlotte identificó a Dave como su asesino, Nathan lo interroga para obtener la verdad. Croatoan poseía a Dave en ese momento, por lo que él no recuerda nada. Aunque bajo la presión de Nathan, Dave recuerda un momento anterior, cuando tuvo un "tiempo perdido." Eso fue en 1983 cuando se despertó en la playa junto al hijo muerto de Lucy y Nathan, James, también conocido como el "Colorado Kid".

Los detalles de ese día son nebulosos, pero Dave se acuerda de ver a una mujer que desaparece dentro de una raedura. Sin mucha más información, Nathan centra su energía en este solo hecho, y a partir de éste, se da cuenta de que hay otra forma de acceder a El Vacío, y obtener el "controlador" que Charlotte dijo que necesitaban, además del núcleo de éter, para construir un nuevo granero.

Más tarde, Audrey y Nathan dan un paseo en la misma playa donde su hijo fue asesinado hace años y Nathan explica todo a Audrey. Ella no puede sentir o ver una raedera alrededor de ellos en la playa, así que ¿cómo van a encontrar una misteriosa mujer de 1983? Yendo atrás en el tiempo hasta 1983 para hablar con ella, por supuesto.

Nathan se prepara para su viaje en el tiempo activando el Problema de Stuart Mosley, quien una vez lo envió a 1955. Cada vez que Stuart ve a Nathan y un retrato concreto de su familia crea un viaje en el tiempo. Vince, por su parte, se prepara para no parecer fuera de lugar en 1983 atando su pelo en una cola de caballo.

Una vez que están de vuelta en 1983, Nathan se hace pasar por el agente del FBI Nathan Butterworth y le muestra a su padre, el Jefe Wuornos, un croquis de la misteriosa mujer que Dave vio saltar dentro de una raedura.

Lucy, la personalidad de Audrey de los '80, reconoce de inmediato el boceto como Barbara Colton, a quien su Problema le permite traspasar la masa sólida, al igual que Hailie. Lucy y el padre de Nathan están en una relación, lo que significa que Nathan, sin saberlo, tendría un bebé con Sarah, en la década de 1950, que más tarde sería su madrastra, Lucy. Y en esta línea de tiempo Lucy se está preparando para entrar en el granero y está conmovida por tener que decir adiós a su hijo James.

Ahora, de vuelta a la trama. Lucy lo ve a Nathan husmeando en la oficina de Garland buscando la dirección de Barbara Colton, la que finalmente encuentra. Lucy le avisa a Barbara de que alguien está buscándola, pensando que Nathan tiene algún motivo oculto. Cuando Nathan llega a la casa de Bárbara, Nathan se da cuenta de que ella está usando uno de los anillos de la dimensión de Charlotte/Mara. Antes de que pueda detenerla, Barbara crea una raedura y se va de su casa. Garland se presenta justo para disparar a Nathan Butterworth, pero Nathan tiene que confesar que él es en realidad su hijo.

Mientras tanto, Vince rompe su promesa a Nathan de no tratar de cambiar los acontecimientos pasados haciendo exactamente eso. Vince intenta atraer a la versión más joven de David fuera de la ciudad bajo la premisa de que Vince es un agente literario que quiere contratar a Dave para cubrir una historia en Nuevo México. Pero Dave descubre que esto es un cuento y que el supuesto agente literario es, de hecho, su hermano Vince del futuro.

Vince cuenta todo sobre Croatoan y lo que va a pasar a Dave más tarde ese día, si no se va de la ciudad inmediatamente. David se compromete a huir, hasta que recibe una visita improvisada de Lucy, que está allí para pedir prestada el arma de Dave.

Lucy se detuvo en la casa de Barbara Colton para averiguar qué información Garland fue capaz de reunir de Nathan Butterworth, pero ella entró a mitad de la conversación de los dos hombres Wuornos y escuchó a Garland decirle a Nathan que el agente Howard dijo que si Lucy mata lo que ella más ama -a su hijo James- los Problemas desaparecerán para siempre. Conocedora de esta información devastadora, Lucy luego va a ver a Dave para pedirle un arma porque es una decisión difícil, pero está dispuesta a matar a su hijo por el bien de salvar a Haven. Dave está realmente conmovido e inspirado por todo y decide que no va a huir de su destino o de Croatoan.

Un avance rápido hasta la playa, en el que Lucy está a punto de disparar a su hijo James en la espalda cuando Nathan la detiene y le dice que él es el padre de James, que es del futuro, y que ella no puede matar a su hijo debido a que Dave tiene que hacerlo. Lucy no tiene mucho tiempo para procesar todo o hacer preguntas porque la siguiente cadena de eventos que ocurre es muy rápida... Garland aparece persiguiendo a Barbara Colton que crea y salta a una raedura para escapar de él. Esto atrae a Dave a la apertura y Croatoan posee a Dave.

Bajo la influencia de Croatoan, Dave chupa toda la vida y el éter de James y luego borra los recuerdos de todos en la playa. Croatoan abandona la escena por desaparecer en el vacío, a la vez que Lucy y Nathan ven toda la escena sin poder cambiar los acontecimientos del presente por el bien del futuro. Cuando Dave vuelve en sí, no puede recordar nada de lo que sucedió, su "tiempo perdido".

Con una visión más clara acerca de cómo este evento significativo en el pasado ha afectado a su presente, Nathan y Vince vuelven al futuro mediante la búsqueda de Stuart Mosley en 1983 y le muestran la fotografía que desencadena su Problema.

Mientras tanto Duke, que todavía está en las afueras de Haven, está en una habitación de un motel con algunos matones que lo mantienen cautivo hasta que "El Jefe" llegue, que en realidad es Saul Goodwin, un niño pequeño que Nathan conoció en 1983 en la comisaría de Haven. Saul, que trabajaba para el periódico de la escuela cuando era niño, también fue el que tomó la icónica foto de Colorado Kid que representa la escena del asesinato de James en la playa, del que nadie parece recordar todos los detalles gracias a Croatoan. En 1983, Nathan le dió al joven Saul una carta para entregar a Duke cuando llegue el momento años después en el futuro, por lo que Saul ha estado siguiendo a Duke todos estos años esperando el momento adecuado para hacer cumplir su promesa a Nathan.

En la carta, Nathan le explica a Duke que para volver a El Vacío, se necesita que un miembro de la familia Colton use su Problema para crear una raedura que permita viajar entre las dimensiones y obtener el controlador que necesitan para construir el nuevo granero, que pondrá fin a los Problemas de una vez por todas. Hailie Colton, el último miembro superviviente de la familia Colton y a quién Duke trató de matar algunos episodios atrás, es su última esperanza. Si Duke puede traerla de vuelta a Haven con él, la ciudad puede tener una última oportunidad de supervivencia.

Elenco: Emily Rose (Audrey Parker), Lucas Bryant (Nathan Wournos), Eric Balfour (Duke Crocker), Richard Donat (Vince Teagues), John Dunsworth (David Teagues), Steve Lund (James Cogan), Landy Cannon (Garland Wournos), Jonathan Crombie (Joven David Teagues), George R. Robertson (Stuart Mosley), Adam McLaughlan (Joven Saul), Jamie Proctor (Barbara Colton), Thom Payne (Joven Mosley), Anthony Black (Hombre de traje), Sean Skerry (Saul Goodwin).
Guión: Jim Dunn y Sam Ernst
Dirección: Colin Ferguson

Notas

- Este episodio es la primera vez que podemos contemplar Haven en 1983, luego de escuchar sobre ese período desde el episodio piloto de la serie. Esta era representa el final del período previo de Problemas y es justo antes que le encarnación previa de Audrey, Lucy Ripley, está a punto de entrar a El Granero y desaparecer para siempre.

- Este episodio fue dirigido por Colin Ferguson, conocido por las fans de *Haven* como William, a quien vimos por última vez al final de la Temporada 4, cuando Audrey lo empujó a El Vacío.

- El joven Dave dice: *"Espera, Buck Rogers"*. Es una referencia al aventurero de ficción creado por Philip Francis Nowlan en agosto de 1928 y que ha aparecido en cómics, cine y televisión.

- Música: *Do Whatcha Feel (Len Boone).*

Esta es la segunda vez que Nathan ha viajado en el tiempo.
Fue a 1955 en la Temporada 3 Episodio "Sarah", y en dicho episodio,
él y Vince usaron para viajar el Problema de la misma persona, Stuart Mosley.

El episodio "Sarah" fue también la última vez que vimos al padre adoptivo de Nathan,
Garland Wuornos, vivo en un futuro alternativo. A través de la serie oímos rumores de la interacción
entre el joven Garland, Lucy Ripley, el Agente Howard y los Problemas en los '80,
y esta es la primera vez que podemos verlo.

Landy Cannon, quien interpreta a Garland Wuornos, fue elegido para el rol debido a su apariencia similar a un joven Nicholas Campbell, quien interpretó al viejo Garland.
En el mismo período de tiempo de los '80, Nick Campbell interpretó a un policía en otra adaptación de Stephen King: la versión fílmica de "The Dead Zone", protagonizada por Christopher Walken.

En este episodio nos encontramos nuevamente con James Cogan, interpretado por Steve Lund. Esta es la primera vez que lo vemos desde el final de la Temporada 3, "Thanks for the Memories".

Este episodio reintroduce la idea de que cada una de las encarnaciones de Mara (Audrey, Lucy, Sarah) debe afrontar una decisión antes de entrar a El Granero.
Si matan a la persona que aman, los Problemas terminarán.
Hemos visto a Audrey en esta situación al final de la Temporada 3, y ahora la vemos a Lucy.

Al final de este episodio, Duke recibe una carta de Nathan escrita en el pasado.
En el episodio "Sarah", de la Temporada 3, es Duke el que le escribe a Nathan desde el pasado.

Episodio 73

Close To Home (Cerca De Casa)

Emitido el 19/11/2015

Sinopsis

Luego de los sucesos del episodio anterior, Nathan menciona que él va a tener que ir a El Vacío para obtener el controlador, una vez que Duke regrese a la ciudad. Esto preocupa a Audrey, porque: ¿qué pasa si algo le sucede a Nathan algo en el interior de El Vacío? En tanto, Duke camina a través de la niebla y de nuevo vuelve a Haven con Hailie Colton a su lado. Nathan lo pone a Duke al tanto de los acontecimientos en Haven y su inminente viaje hacia El Vacío. Duke le cuenta a Nathan acerca de la visión que tuvo: Nathan entra en El Vacío, no vuelve y, como consecuencia Haven deja de existir. Nathan, siempre optimista, bromea: *"Entonces, asegúrate de que yo vuelva"*. A continuación, Audrey y Nathan le dan a Hailie (la hija de Bárbara Colton), uno de los anillos de El Vacío y una breve explicación sobre las raeduras. Hailie dice que ella será capaz de mantener la apertura y cierre de las raeduras cada dos horas para asegurarse de que Nathan tiene una salida. Cuando Nathan entra en El Vacío, que se parece a Michigan en invierno, se tropieza con William, el ex novio de Mara.

Mientras tanto en Haven, en la casa de la familia Crocker, Audrey y Duke expresan su desagrado mutuo el uno al otro. El malestar de Audrey se debe a que Duke dejó Haven cuando la ciudad más los necesitaba, Duke está molesto de que Audrey y Nathan están siempre "necesitando" de él. De pronto aparece Lisa, la primera persona que fue víctima del incidente cuando Duke comenzó a emanar Problemas de sus ojos, hace ya un tiempo. Ahora, todo lo que toca, incluyendo a su novio Jeffery, se rompe. Con Duke de vuelta en la ciudad, Lisa está dispuesta a romperlo. El inconveniente es que Duke es inmune a cualquier problema que él creó, lo que trastorna más a Lisa, por lo que entonces ella tiene la brillante idea de tocar las tablas del suelo y volar la casa con Duke dentro. Audrey es capaz de calmar a Lisa contándole acerca del plan que están llevando a cabo. Mientras Hailie, a la que realmente le gusta tener el Problema porque la hace sentir especial, cierra la raedura, atrapando a Nathan en el interior. En otra parte de la ciudad, para evitar que Dave (y Croatoan dentro de él) mate a alguien, La Guardia ha puesto a Dave en la cárcel. Vince recluta a Dwight para que le ayude a armar un plan para liberar a Dave de Croatoan, y después de varias alternativas fallidas, se dan cuenta de que pueden utilizar el Problema que tiene Boyd Davis. Este es el mismo Problema que Duke utilizó para dividir a Mara y Audrey en dos en el inicio de la temporada 5. Vince teoriza que una vez que Croatoan y Dave se separen, pueden matar a cualquiera de las formas que Croatoan adquiera sin dañar a Dave en el proceso. Parece simple, pero Dave/Croatoan acaba matando a Boyd antes de que lo pueda ayudar.

De vuelta al interior de El Vacío, Nathan forma una alianza inverosímil con William. Si William ayuda a Nathan a encontrar los restos del antiguo granero, lo que incluye el controlador, Nathan mostrará a William donde está la raedura para que pueda escapar. William sigue pensando que Mara está viva en Haven. Logran encontrar el controlador, justo cuando Tormenta Audrey -así la llamaremos- aparece. Ella es una especie de plantilla de Audrey / Mara / Sarah / Lucy / Lexie que vive en El Vacío y quiere asegurarse de que el controlador va a la persona adecuada, por lo ella les pide que contesten una pregunta, *"¿Por qué se creó el granero?"*. William responde incorrectamente por lo que Tormenta Audrey está a punto de destruir el controlador, pero Nathan salva el día explicando que el granero fue creado para enseñar a Mara una lección acerca de ser una buena persona. Esto satisface a Tormenta Audrey, pero no a William, quien se da cuenta de que Nathan ha estado mintiendo y Mara está muerta.

Nathan pelea con William por hacerse del controlador y justo cuando Nathan está a punto de escapar, Hailie, quien del otro tiene una rabieta, los deja a ambos atrapados en El Vacío.

Elenco: Emily Rose (Audrey Parker), Lucas Bryant (Nathan Wournos), Eric Balfour (Duke Crocker), Adam Copeland (Dwight), Richard Donat (Vince Teagues), John Dunsworth (David Teagues), Colin Ferguson (William), Tamara Duarte (Hailie Colton), Ryan Brumwell (Boyd Davis), Vikki Humphrey (Lisa Hawkins).
Guión: Joshua Brandon
Dirección: Sudz Sutherland

Notas

- Este episodio marca el regreso sorpresivo del personaje de William. Es la primera vez que lo vemos desde el final de la Temporada 4, cuando Audrey lo envió a El Vacío.

Detrás de escena

Audrey lleva un abrigo grueso en este episodio, un poco más grande de lo normal. Esto se debe a que esta temporada fue filmada el año pasado, desde mediados de año y hasta finales de diciembre, por ser una temporada doble, a diferencia de lo tradicional, que era filmar en septiembre. De ahí el frío que sufren los actores.

La cueva en la que Nathan entra es un set reconstruido de la caverna utilizada en episodios anteriores de esta temporada, cuando buscaban el éter.

Los restos del antiguo granero incluyen algunas referencias a las diferentes formas que tomó. Hay un cartel de "Oatley Tamproom", que era el nombre del bar de Lexie, y ahí está la veleta de su forma como un granero, en el final de la tercera temporada.

Cuando Dave mata a Boyd, es la primera vez que vemos lo que realmente ha estado sucediendo durante toda la temporada: cuando Croatoan posee a Dave y mata a personas con Problemas saca el éter fuera de sus cuerpos y lo absorbe para sí mismo. Debido a que Croatoan puede causar pérdida de tiempo, Dave nunca ha recordado que esto ocurra.

La "plantilla en blanco" de Mara a la que Nathan y William se enfrentan, un sistema de seguridad generado por los restos del viejo granero, es otro rol que debe interpretar Emily Rose. El total ahora es de seis, después de Mara, Sarah, Lucy, Audrey, Lexie y esta plantilla en blanco, Tormenta Audrey.

Al igual que el núcleo de éter anteriormente, el cristal controlador del Granero fue diseñado para que se vea en parte orgánico y en parte como tecnología avanzada, como el trabajo de un científico con un conocimiento más allá del nuestro, de otra dimensión. Varios diseños de la tecnología de Krypton de diferentes historias de Superman terminaron sirviendo como inspiración, y la apariencia del cristal es un poco un homenaje al cristal erradicador de Superman.

Episodio 74

A Matter of Time (Una Cuestión de Tiempo)

Emitido el 26/11/2015

Sinopsis

William y Nathan siguen atrapados dentro de una cueva y Nathan no lo está pasando bien. Él ha estado atrapado en El Vacío durante demasiado tiempo. Además, William está aprisionado bajo una roca, pero de alguna manera todavía tiene fuerza suficiente. Por alguna razón, William piensa que Mara seguía atrapada en el interior de Audrey. Nathan le aclara que Mara está muerta.

Mientras, Duke y Audrey también parecen tristes porque saben que sin Hailie, Nathan quedará atrapado para siempre dentro de El Vacío. Las cosas se ponen peor cuando encuentran a Hailie. Ella se las ha arreglado para empalarse a sí misma en una puerta, pero todavía está viva.

Después de que Dave / Croatoan mató a Boyd en el último episodio, Vince y Dwight buscan ayuda en Maddie, la doncella de hierro. Ella había hipnotizado con éxito a Dave vez antes. En esta ocasión, Maddie le dice a Dave que imagine su "palacio de la mente", un lugar donde se siente seguro y fuerte. La esperanza es que Dave será capaz de encontrar a Croatoan en su espacio seguro y luego averiguar su próximo movimiento. Suena bien, pero Croatoan no juega a eso y mata rápidamente a Maddie. Lo que es peor es que Croatoan hizo que Vince y Dwight perdieran tiempo.

De vuelta en la gruta de El Vacío, William sigue con su negación acerca de Mara, así que Nathan cuenta la historia de la visita de Charlotte a Haven. El éter comienza a emerger de las paredes de la cueva. Con William atrapado bajo una roca y Nathan luchando para mantenerse con vida, William se propone darle a Nathan un nuevo Problema; para mantenerlo vivo y que pueda rescatar a ambos. Nathan no confía en William, pero no tiene más opciones.

De vuelta en Haven, Duke le pide a Hailie usar su poder único por última vez para abrir una raedura y salvar a Nathan. Hailie dice que ella prefiere morir empalada antes que salvar a Haven. Audrey propone que Duke mate a Hailie y utilice su maldición familiar para absorber el Problema y crear una raedura.

En su espacio mental seguro, que tiene un estilo *Twilight Zone*, Dave tiene una charla con la diabólica voz de Croatoan. David se entera de que Croatoan ha usado su cuerpo como anfitrión entre los mundos, pero ahora que Croatoan ha ganado fuerza al matar a la gente con problemas, está listo para salir pronto fuera del cuerpo de Dave.

Mientras tanto, en el otro lado de la hipnosis, Dwight y Vince están desconcertados y hay una pistola en el suelo que está apuntando hacia Dave. Al parecer, Dave ha sido multitarea. Mientras luchaba con Croatoan en su mente, también se las arregló para dejar un mensaje en el teléfono de Dwight, instando a Vince a dispararle con el fin de matar a Croatoan. Dwight y Vince no saben si es Croatoan quien está jugando con ellos o si realmente está Dave tratando de enviar un mensaje desde el otro lado.

Por un breve momento, Dave vuelve de su hipnosis para decirles a ellos todo lo que él ha visto. Durante el recuento, Dave se da cuenta de que vio un montón de relojes en la pared de su palacio de la mente y así es como Croatoan ha estado causando las distintas pérdidas de tiempo. David teoriza que si puede viajar de regreso a su palacio y destruir los relojes, entonces será una victoria para el equipo. Vince parece preocupado.

Más tarde, Duke y Hailie hacen las paces y Duke se apiada de ella y absorbe su problema. No le

gusta, pero luego se da cuenta de que es una parte de su destino y tiene que afrontarlo.

Y hablando de destino, un moribundo Nathan decide poner su suerte y un poco de éter en manos de William. William da gracias y trae a uno de sus matones, Heavy, de vuelta a la vida. Heavy salva a William y comienza a estrangular a Nathan.

Nathan intenta salir de la situación diciéndole a William que Mara dormía con Duke y lo usó como su marioneta, al igual que una vez utilizó a William. En el otro lado, Duke está utilizando su Problema recién absorbido y creando una raedura. William deja que Nathan se vaya, como una forma de desafiar lo que Mara habría querido que hiciera. Como un mea culpa, Nathan le da a William uno de los anillos mágicos para que pueda volver a su dimensión.

Justo cuando Nathan sale de El Vacío, Dave decide volver a su mente para destruir los relojes. Dave toma un palo de golf para cumplir su cometido, pero luego de un intercambio de palabras, Croatoan mata a Dave.

Dave abre los ojos y pensamos por un momento que tal vez esté vivo, pero entonces toda esperanza se pierde cuando escuchamos la voz de Croatoan diciendo: *"Es la hora"*. Al momento, un tornado de éter sale de la boca de Dave hacia todo Haven. Dwight y Vince se dan cuenta de que Dave ha tallado algo en su brazo, un mensaje final de advertencia: Croatoan viene por Audrey.

Elenco: Emily Rose (Audrey Parker), Lucas Bryant (Nathan Wournos), Eric Balfour (Duke Crocker), Richard Donat (Vince Teagues), John Dunsworth (David Teagues), Adam Copeland (Dwight), Colin Ferguson (William), Linda Kash (Maddie), Tamara Duarte (Hailie Colton), Robert Maillet (Heavy).
Guión: Brian Millikin
Dirección: Sudz Sutherland

Notas

- Este episodio es en gran medida una versión de lo que se conoce como un "episodio de botella" en la producción televisiva. Para ahorrar tiempo en las agendas de filmación de temporadas largas, los lugares son limitados intencionalmente en este tipo de historias. Era necesario contar con un episodio así en esta temporada de *Haven*. Sólo se utilizaron cuatro escenarios y locaciones: Nathan y William atrapados juntos; Dave solo en su palacio de la mente; Vince y Dwight en una habitación contemplando el cuerpo de Dave; y Audrey y Duke tratando de ayudar a Nathan y Hailie.

Detrás de escena

Maddie Irons es la terapista que trae Vince para hipnotizar a Dave.
Es la segunda vez que lo hace, ya la habíamos visto en el episodio "Much Ado About Mara".

Hay algunas referencias a la historia de Dave contenidas en su palacio de la mente, como la bicicleta en miniatura que Dave y Vince utilizaron en varias ocasiones, o la pila de revistas "Jugs Ahoy", que sabemos es su favorita.

Este episodio presenta el sorpresivo regreso de Heavy, a quien vimos por última vez al final de la Temporada 3. Está interpretado por Robert Maillet, una estrella de la WWE con el nombre de Kurrgan.

El concepto de este episodio con respecto a Duke era muy simple:
que tuviera que absorber un problema y luego usarlo para poder salvar a Nathan.

Sabiendo lo que ocurriría con Dave al comienzo de la temporada, el equipo de producción
quería que Dave tuviera su propia victoria, pequeña pero significativa.
En este caso, frenar la habilidad de Croatoan para provocar tiempos muertos.■

Parte de la información fue extraída del sitio web oficial de la serie

Portada
Índice
Editorial
Noticias
A Fondo
Entrevista
Opinión
Haven
Cómics
Informe
Otros Mundos
Ficción
Contratapa

CÓMICS

Locke & Key

Una genial obra maestra de Joe Hill y Gabriel Rodriguez

Jordi T. Pardo
Publicado originalmente en Zona Negativa

Cómic: Locke and Key
Guión: Joe Hill
Arte: Gabriel Rodriguez
Editor: Chrys Ryall
Fecha de publicación: Febrero de 2008 a Diciembre de 2012

Solo los demonios se aferran a la vida cuando su tiempo ha terminado. Ve a terminar el resto de tu sueño.

El escritor y guionista de cómics estadounidense Joe Hill ha conseguido labrarse en los últimos años y por méritos propios una prometedora carrera tomando en herencia el gusto de su padre por las historias de género fantástico y terror y sumando a ello su interés por el mundo de la historieta. El segundo hijo de ese prolífico superventas llamado Stephen King ha sabido apartarse de la implacable sombra de su progenitor y encontrar un espacio dónde definir su personalidad como novelista concibiendo libros como *El Traje del Muerto*, *Cuernos*, el más reciente *NOS4A2* (pronunciado Nosferatu) o la antología de relatos cortos *Fantasmas* en la que se permitiría hacer un repaso a los iconos de la cultura popular contemporánea.

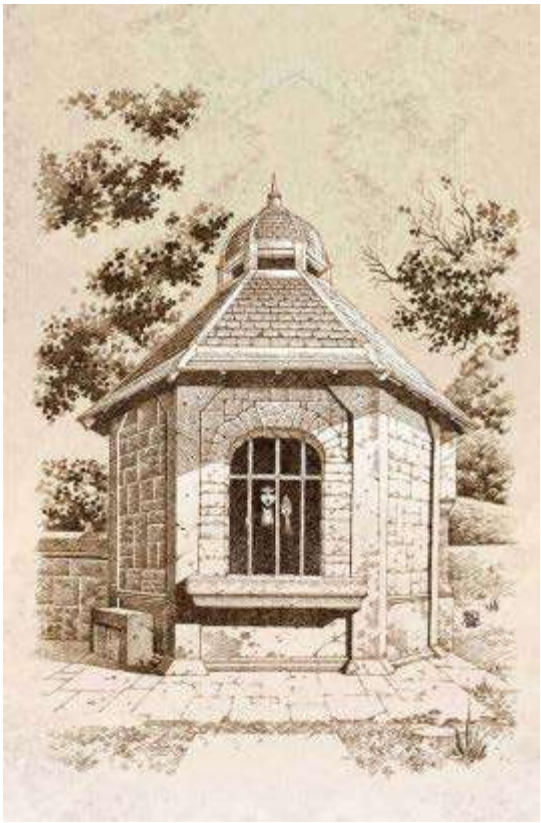
Esta última obra le valdría la conquista de prestigiosos reconocimientos como el *Bram Stoker Award*, el *British Fantasy Award*, el *Bradbury Fellowship* y el *International Horror Guild Award*. El éxito de la propuesta llamaría también la atención de la editorial independiente *IDW Publishing*, concretamente sobre un relato de *Fantasmas* que suponía todo un homenaje a la mitología de los superhéroes, proponiéndole a Joe Hill adaptar su historia al cómic. El resultado sería *La Capa*, trabajo en el que nuestro protagonista colaboraría con el guionista Jason Ciaramella y el dibujante Zach Howard, convirtiéndose a su vez en el primer proyecto que su autor realizaría para la conocida compañía estadounidense. De esta manera, en 2008 Joe Hill comenzaría a desarrollar su primer trabajo directamente engendrado para el medio, un cómic de misterio, terror y aventuras llamado *Locke & Key* que contaría con los lápices del ilustrador chileno Gabriel Rodríguez.

El proyecto se acabaría convirtiendo en una saga que se articularía en una colección de series

limitadas recopiladas posteriormente en seis tomos bajo los títulos de *Bienvenidos a Lovecraft*, *Juego Mentales*, *Corona de Sombras*, *Las Llaves del Reino*, *Mecanismos de Relojería* y, la conclusión de la epopeya, *Alfa y Omega*. Todos ellos publicados en español por la editorial *Panini Cómics*, no podría ser de otra manera con una obra que desde el primer minuto se había convertido en la nueva apuesta ganadora de Joe Hill, un cómic cuyo derroche de imaginación y talento sería aplaudido por el público y la crítica alzándose en 2011 con el premio *Eisner al Mejor Escritor* y conquistando el *British Fantasy Award* en las ediciones de 2009 y 2012 en la categoría de *Mejor Cómic.*

La acción de *Locke & Key* nos traslada hasta la localidad de Lovecraft, Massachusetts, a La Casa de las Llaves, la residencia vacacional de la familia de Tyler, Kinsey y Bode Locke, hermanos supervivientes de una terrible y cruel tragedia después de ser asaltados en su propio hogar por un par de compañeros de instituto y asistir impotentes a la violación de su madre y el asesinato de su padre. Pero el verdadero peligro, como descubrirán nuestros jóvenes protagonistas, se encuentra en los rincones de La Casa de las Llaves, una misteriosa mansión en la que se encuentran ocultas una serie de llaves con asombrosas propiedades y poderes más allá de lo concebible por la mente humana.

La primera serie limitada de *Locke & Key*, la citada *Bienvenidos a Lovecraft*, sienta las bases del relato que nos pretende contar Joe Hill, una obra que nos habla, principalmente, de la siempre difícil relación entre padres e hijos. De la manera en la que nuestra personalidad se acaba configurando alrededor de nuestro concepto de familia, la influencia de nuestras amistades y las decisiones -buenas o malas- que tomamos en la vida. En definitiva, una historia de crecimiento personal, un análisis del paso de la adolescencia a la madurez, de la aceptación y conocimiento de nuestro verdadero yo, dentro de un escenario dónde los elementos fantásticos sirven para describir y retratar los miedos y debilidades de sus protagonistas.



En un principio, este planteamiento y el desarrollo del primer tomo nos puede dejar una visión algo más convencional de lo que realmente resulta ser *Locke & Key*, aunque ya podemos intuir las innatas capacidades narrativas de Joe Hill y su compañero de armas Gabriel Rodríguez. No resulta tampoco difícil darse cuenta que el terror es una etiqueta que no detalla el alcance de la obra. En su continuación en *Juegos Mentales*, y las posteriores entregas de la saga, descubrimos como la intriga y la aventura son los elementos que dan verdadera fuerza al ingenio e imaginación de una historia en la que sus responsables no parecen haber dejado espacio a la improvisación y sí a la fidelidad a su hoja de ruta.

Los personajes de *Locke & Key*, tanto principales como secundarios, independientemente de la importancia de su papel desempeñado en la trama, tienen una dimensión humana de primera magnitud, una agradable y cálida verosimilitud que pocos autores son capaces siquiera de rozar y con la que el lector es capaz de conectar desde el primer instante porque sus problemas resultan cercanos y tangibles. Nos creemos sus miedos, su dolor y sus dudas, pero también sus éxitos,

porque Joe Hill logra caracterizarlos con gran solvencia aun partiendo de perfiles prototípicos y clichés. Estas caracterizaciones no mantienen además unas personalidades férreas e inalterables, hay una evolución en ellos a lo largo del desarrollo de la obra en función de los retos con los que se van tropezando o en virtud de aquellos baches que logran superar.

Porque en *Locke & Key* tenemos la sensación de que cualquier cosa es posible, las situaciones son llevadas al límite y las resoluciones y giros logran sorprendernos y fascinarnos, sobre todo a medida que la madeja de misterios se van desliando y exponiendo frente a nosotros. El coqueteo con otro géneros, incluido el superheroico, como vemos en *Corona de Sombras* y *Las Llaves del Reino*, enriquecen todo el conjunto y otorgan ese extra de originalidad que acaba trasladándose incluso a la forma en la que Joe Hill y Gabriel Rodríguez nos cuentan su fantástico relato.

Esto hace que *Locke & Key*, como ya comentábamos, sea narrativamente un espectáculo muy bien planteado, con algunos juegos visuales bastante interesantes y siempre con una carga emocional intensa y bien edificada desde los personajes y sus mismos cimientos. El dibujo de Gabriel Rodríguez, en su primer gran trabajo para el medio después de colaboraciones en cabeceras como *Clive Barker's The Great and Secret Show*, *Beowulf* o *George Romero's Land Of The Dead*, no parece a primera vista el apropiado para la historia que nos quiere contar Joe Hill cuando afrontamos las primeras páginas de *Bienvenidos a Lovecraf*t pero cuando descubrimos que el terror no es la clave de la ecuación sino sólo una parte de ella y, especialmente, cuando vislumbramos el talento de este ilustrador y su química con su compañero de juegos su presencia se convierte en algo irrebatible. Porque con sus lápices, claros y limpios pero llenos de detalles, Gabriel Rodríguez aporta profundidad y contorno a las ideas de *Locke & Key* y se muestra como un todoterreno capaz de abordar con eficiencia tanto las escenas más imaginativas y llenas de acción como las más intimas, cotidianas y personales. La confianza entre ambos autores se va acrecentando a medida que transcurren los episodios llegando a la conclusión de la historia en una forma auténticamente envidiable en la que acaban por poner toda la carne en el asador.

Por supuesto, el final de un relato de este tipo acaba siendo básico para su valoración, no sería la primera vez que un desenlace mal planteado o totalmente sacado de la manga arruina la visión general de una obra bien construida en todos y cada uno de sus diferentes apartados. En *Locke & Key* no se produce esto último porque el desarrollo del cómic en las capaces manos de Joe Hill y Gabriel Rodríguez no abandona en ningún momento el respeto a sus propias reglas que aunque pueden ser deformadas y retorcidas en muchas situaciones y circunstancias preservan la coherencia con lo anteriormente narrado.

Y, aunque esto no asegura que su conclusión sea del agrado de todo el mundo, si hay que reconocer a sus autores el valor para cerrar la puerta asumiendo todos los riesgos posibles, sin utilizar subterfugios y apelando a la consideración y sumisión a sus personajes para dar las explicaciones

convenientes y apropiadas evitando las interpretaciones condescendientes. No pretende esconderse *Locke & Key* en la excusa, no busca como muchas obras y autores escudarse en el argumento de que lo verdaderamente importante era el viaje para justificar así cualquier decisión creativa sino que se atreve a intentar dejarnos una obra completa y redonda que no menosprecia el entendimiento del aficionado.

¿Te atreves a entornar la puerta y echar un vistazo?

Review Overview

El cómic propuesto por Joe Hill y Gabriel Rodríguez se sustenta en sus personajes para construir un universo ingenioso e imaginativo. La historia va más allá del género de terror proponiendo una suerte de cómic de misterio y aventuras entretenido, de ágil lectura y con un apartado gráfico a la altura, que tiene su mayor fuerte en el respeto a sus propias reglas.

Guía de publicación

Para no perderse en el universo de *Locke & Key*, nada mejor que conocer todos los arcos que componen la saga, y que afortunadamente han sido publicados en castellano (a excepción de tres historias extras que fueron editadas en Estados Unidos como *one-shots)*.

Tomo 1: Welcome to Lovecraft

Número	Fecha de publicación	Título
#1	Febrero 2008	***
#2	Marzo 2008	***
#3	Abril 2008	***
#4	Mayo 2008	***
#5	Junio 2008	***
#6	Julio 2008	***

Tomo 2: Head Games

Número	Fecha de publicación	Título
#1	Enero 2009	Intermission
#2	Febrero 2009	Chapter One
#3	Marzo 2009	Chapter Two
#4	Abril 2009	Chapter Three
#5	Mayo 2009	Chapter Four
#6	Julio 2009	Army of One

Tomo 3: Crown of Shadows

Número	Fecha de publicación	Título
#1	Noviembre 2009	The Haunting of Keyhouse
#2	Diciembre 2009	In the Cave
#3	Febrero 2010	Last Light
#4	Marzo 2010	Shadow Play
#5	Abril 2010	Light of Day
#6	Julio 2010	Beyond of Repair

Tomo 4: Keys to the Kingdom

Número	Fecha de publicación	Título
#1	Agosto 2010	Sparrow
#2	Octubre 2010	White
#3	Noviembre 2010	February
#4	Enero 2011	Casualties
#5	Marzo 2011	Detectives Part 1
#6	Abril 2011	Detectives Part 2

Tomo 5: Clockworks

Número	Fecha de publicación	Título
#1	Julio 2011	The Locksmith's Son
#2	Agosto 2011	SMASH!
#3	Diciembre 2011	The Tamers of the Tempest
#4	Febrero 2012	The Whispering Iron
#5	Marzo 2012	Grown-Ups
#6	Mayo 2012	Curtain

Tomo 6: Alpha & Omega

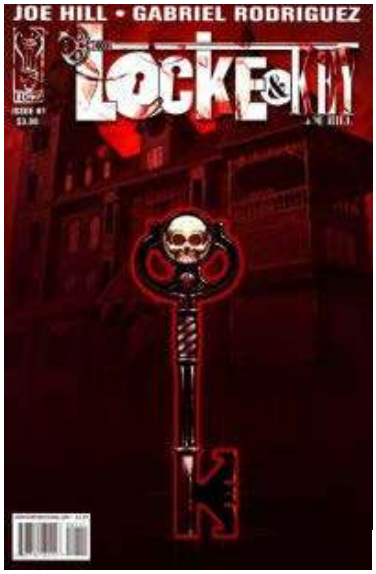
Número	Fecha de publicación	Título
Omega #1	Noviembre 2012	Our Regrets
Omega #2	Diciembre 2012	The Soldier
Omega #3	Febrero 2013	Last Dance
Omega #4	April 2013	Human Sacrifices
Omega #5	Junio 2013	The Fall
Alpha #1	Septiembre 2013	***
Alpha #2	Diciembre 2013	***

Historias unitarias

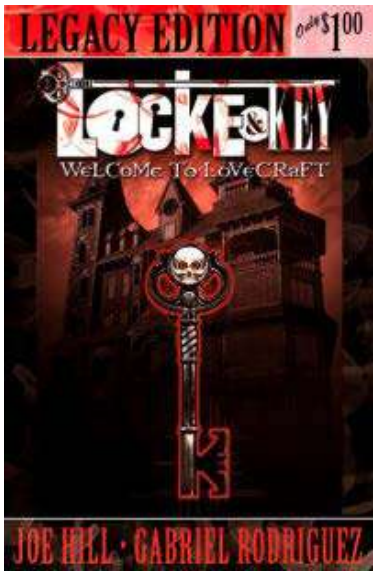
Número	Fecha de publicación	Título
#1	Mayo 2009	In the Can
#2	Noviembre 2011	Open the Moon (Guide to the Known Keys)
#3	Agosto 2012	Grindhouse

Las portadas

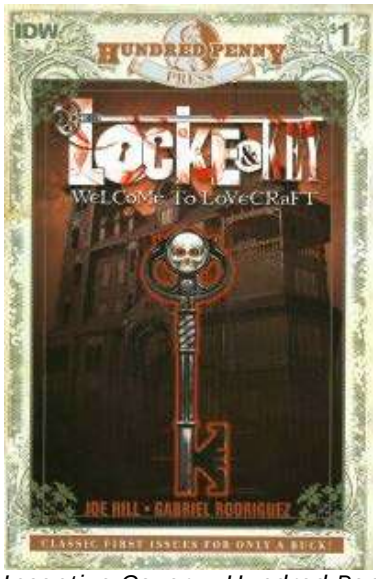
Locke & Key: Welcome to Lovecraft #1



Portada original y alternativa (Dynamic Forces Negative Variant) de Gabriel Rodriguez



Portadas alternativas (Dynamic Forces Variant y Legacy Edition) de Gabriel Rodriguez



Portadas alternativas (Special Edition 1:10 Incentive Cover y Hundred Penny Press) de Gabriel Rodriguez

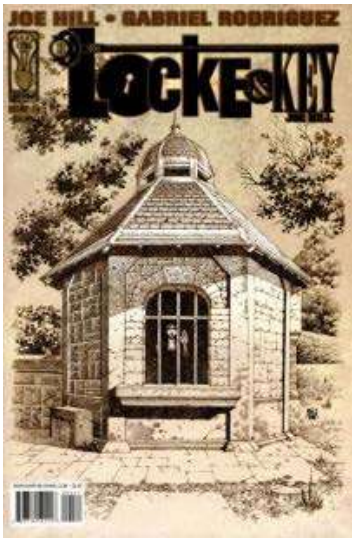
Locke & Key: Welcome to Lovecraft # 2

Portada original de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Welcome to Lovecraft #3

Portada original de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Welcome to Lovecraft #4



Portada original de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Welcome to Lovecraft #5

Portada original de Gabriel Rodriguez

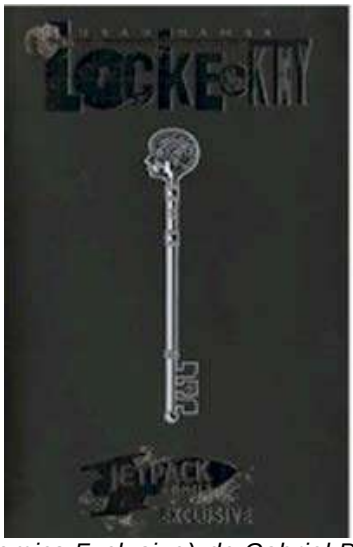
Locke & Key: Welcome to Lovecraft #6

Portada original de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Welcome to Lovecraft (Tomo completo en inglés)

Portada original de Gabriel Rodriguez

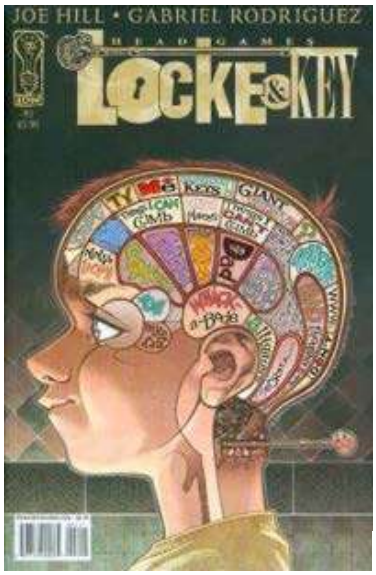
Locke & Key: Head Games #1



Portada original y alternativa (Jetpack Comics Exclusive) de Gabriel Rodriguez

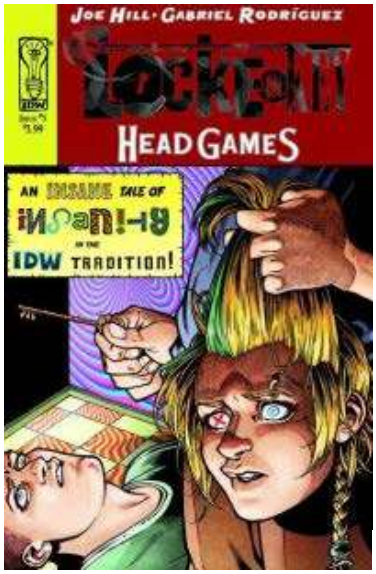
Portada alternativa (Sketch Variant) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Head Games #2



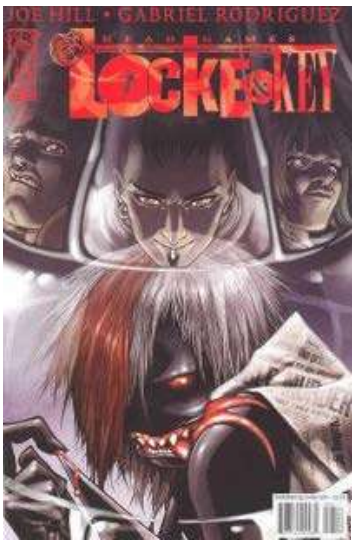
Portada original y alternativa (Sketch Variant) de Gabriel Rodriguez

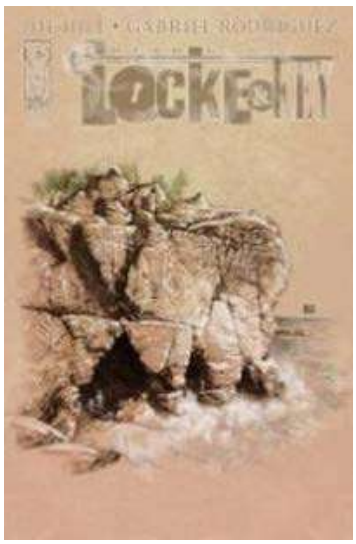
Locke & Key: Head Games #3



Portada original y alternativa (Sketch Variant) de Gabriel Rodriguez

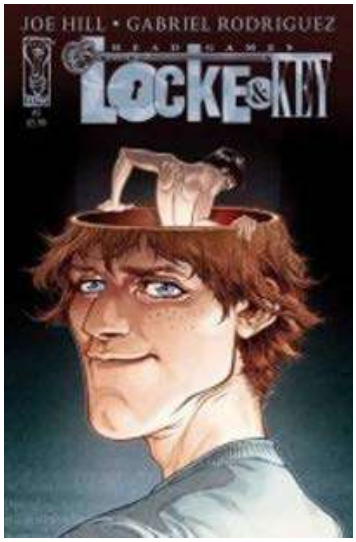
Locke & Key: Head Games #4





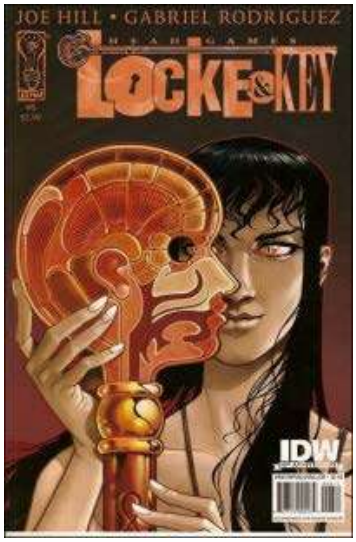
Portada original y alternativa (Sketch Variant) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Head Games #5



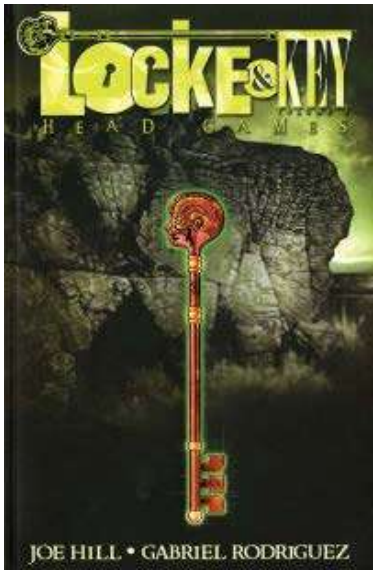
Portada original de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Head Games #6



Portada original de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Head Games (Tomo completo en inglés)



Portada original de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Crown of Shadows #1

Portada original y alternativa (Jetpack Comics Exclusive) de Gabriel Rodriguez

Portada alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Crown of Shadows #2

Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Crown of Shadows #3

Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

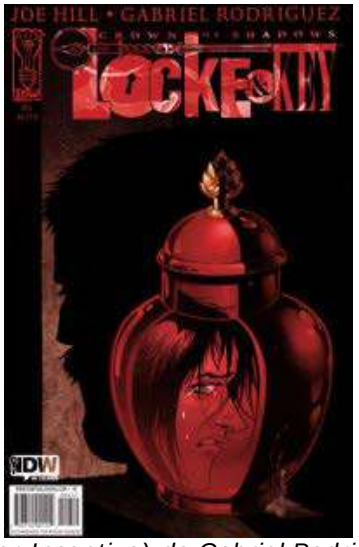
Locke & Key: Crown of Shadows #4

Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Crown of Shadows #5

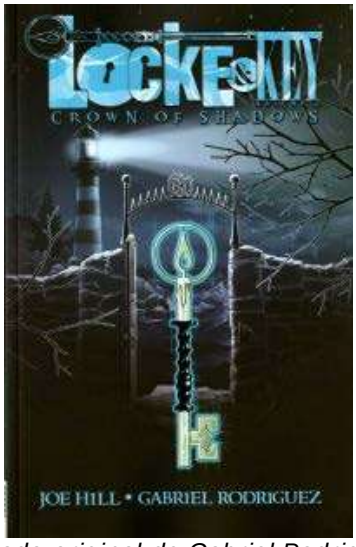
Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Crown of Shadows #6



Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Crown of Shadows (Tomo completo en inglés)

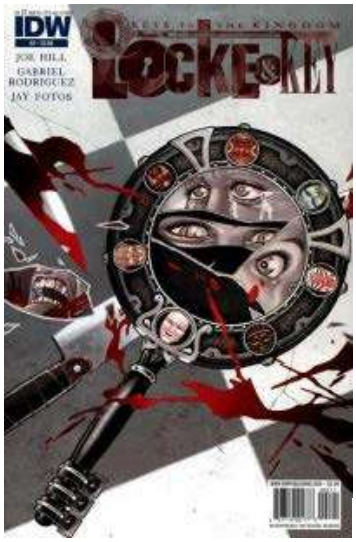


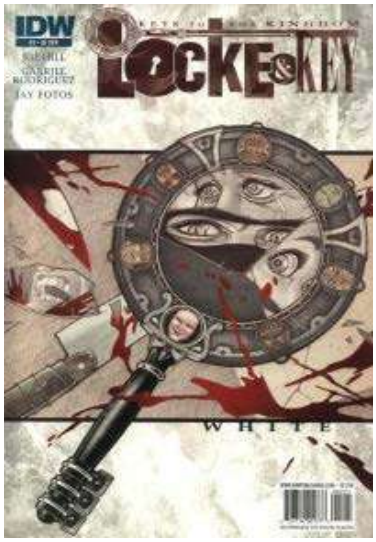
Portada original de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Keys to the Kingdom #1

Portada original y alternativa (Signed Edition) de Gabriel Rodriguez

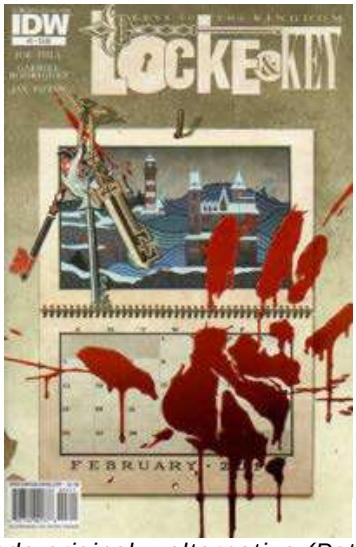
Locke & Key: Keys to the Kingdom #2





Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Keys to the Kingdom #3



Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

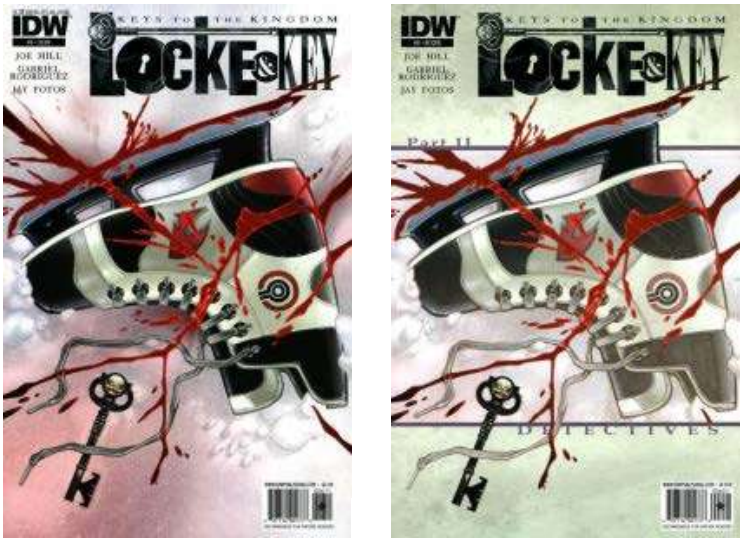
Locke & Key: Keys to the Kingdom #4

Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Keys to the Kingdom #5

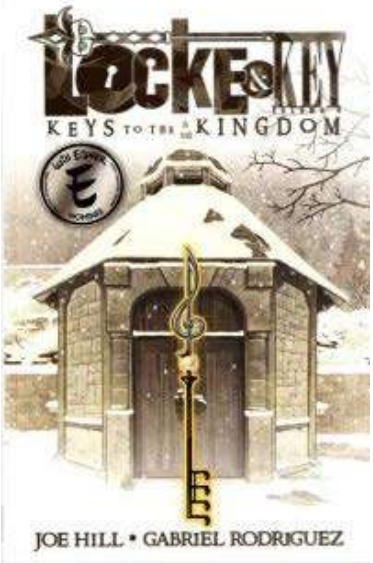
Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Keys to the Kingdom #6



Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Keys to the Kingdom (Tomo completo en inglés)



Portada original de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Clockworks #1

Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Portada alternativa (Jetpack Comics Exclusive) de Gabriel Rodriguez

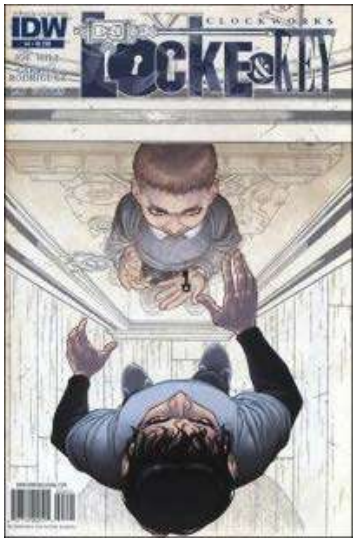
Locke & Key: Clockworks #2

Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Clockworks #3

Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Clockworks #4

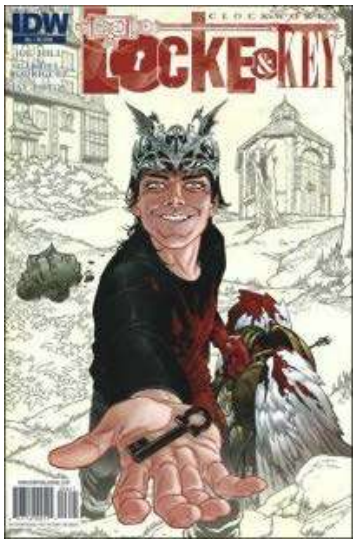


Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Clockworks #5

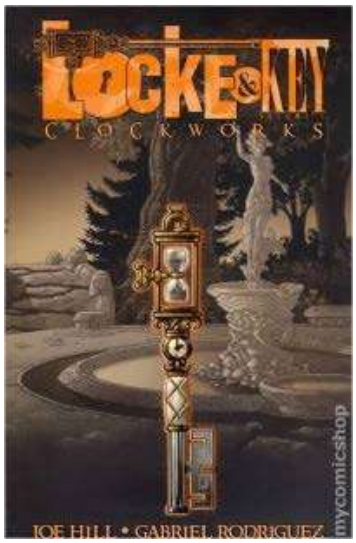
Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Clockworks #6



Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

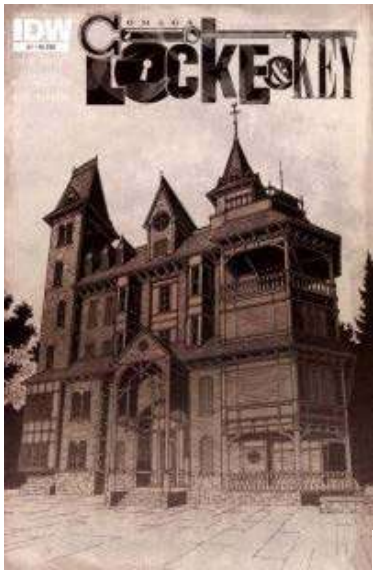
Locke & Key: Clockworks (Tomo completo en inglés)



Portada original de Gabriel Rodriguez

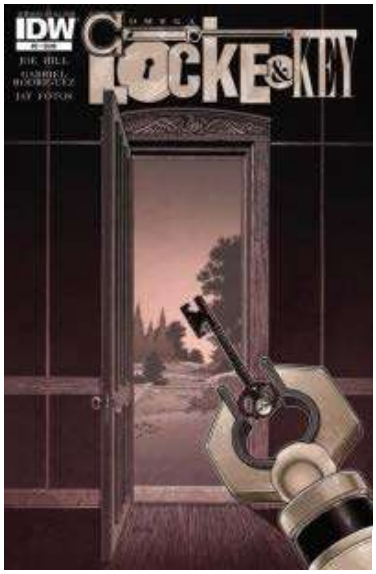
Locke & Key: Omega #1

Portada original de Gabriel Rodriguez y alternativa (Subscription Cover)



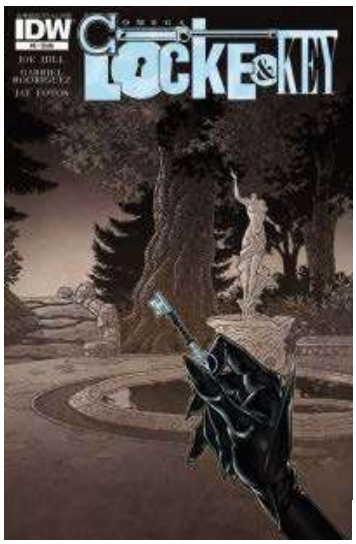
Portadas alternativas (Retailer Incentive y Jetpack Comics Exclusive) de Gabriel Rodriguez

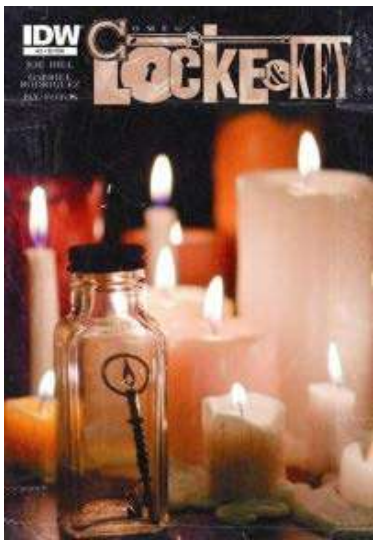
Locke & Key: Omega #2



Portada original de Gabriel Rodriguez y alternativa (Retailer Incentive)

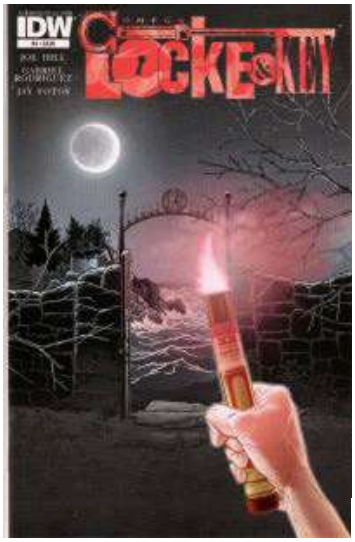
Locke & Key: Omega #3





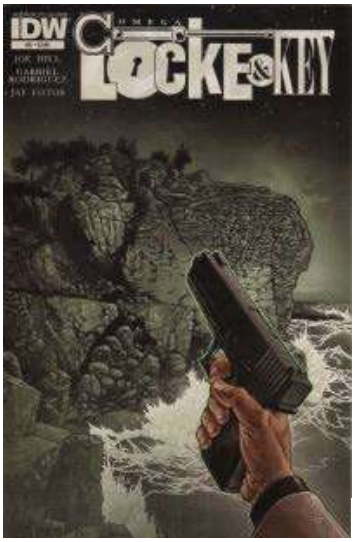
Portada original de Gabriel Rodriguez y alternativa (Retailer Incentive)

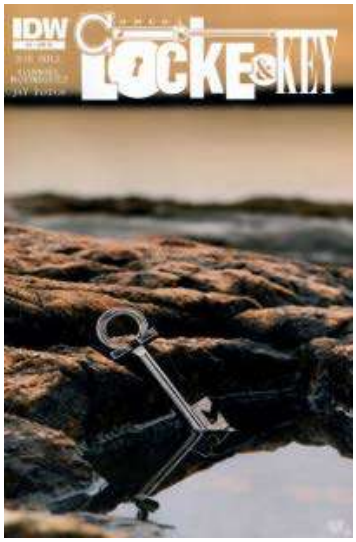
Locke & Key: Omega #4



Portada original de Gabriel Rodriguez y alternativa (Retailer Incentive)

Locke & Key: Omega #5



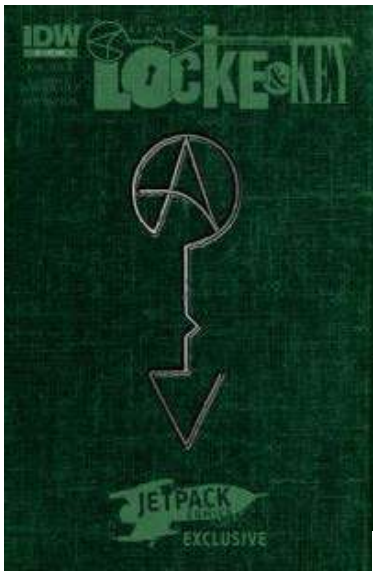


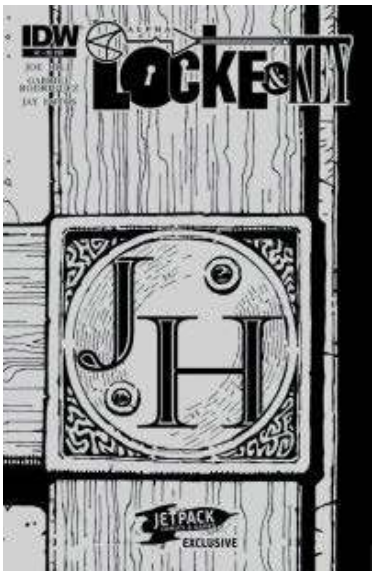
Portada original de Gabriel Rodriguez y alternativa (Retailer Incentive)

Locke & Key: Alpha #1

Portada original y alternativa (Card Comics and Collectibles Exclusive) de Gabriel Rodriguez

Portadas alternativas (Hastings Reaper y Hastings Omega Key) de Gabriel Rodriguez

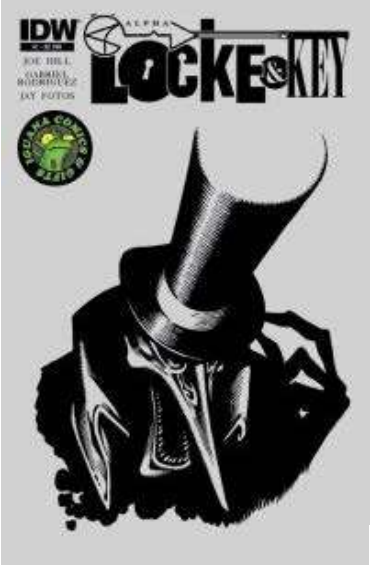


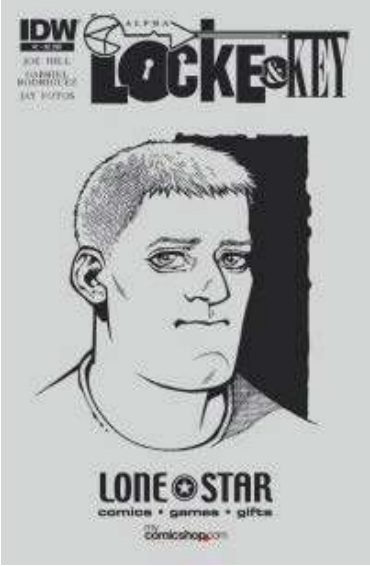


Portadas alternativas (Jetpack Exclusive Variant Green y Jetpack Exclusive Variant) de Gabriel Rodriguez

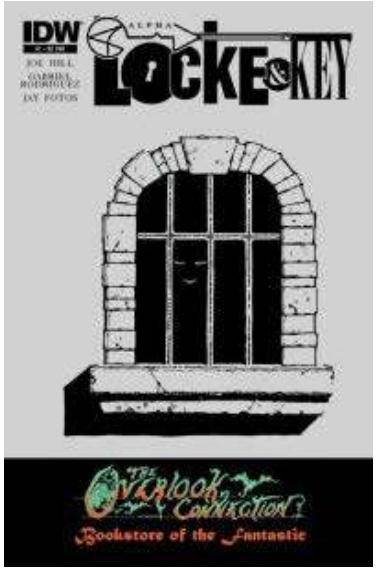
Portadas alternativas (DCBS y Doublemid) de Gabriel Rodriguez

Portadas alternativas (Comics To Atonish y Acme) de Gabriel Rodriguez

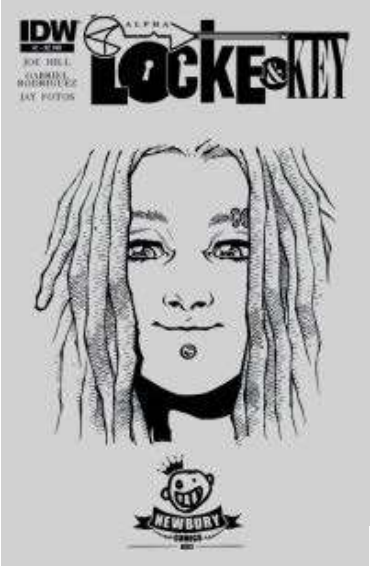


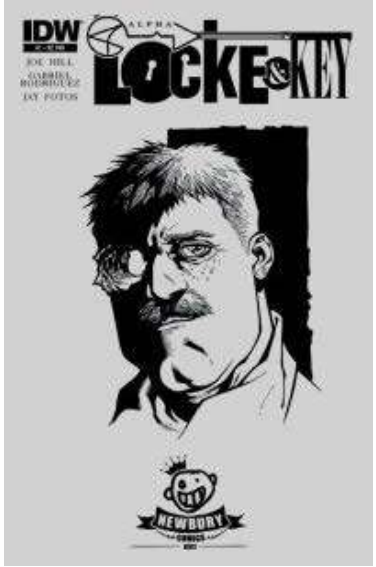


Portadas alternativas (Iguana y Lone Star) de Gabriel Rodriguez

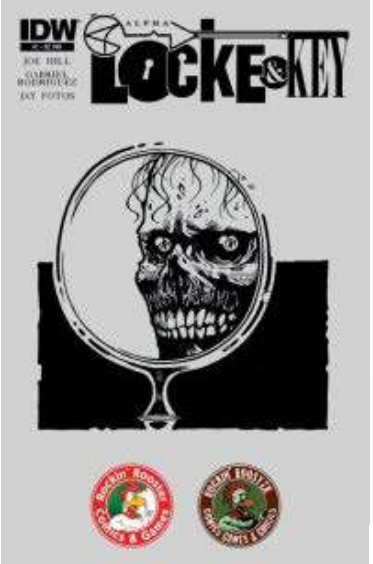


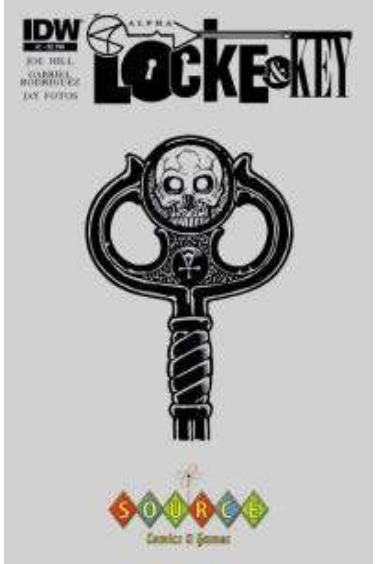
Portadas alternativas (Mile High y The Overlook Connection) de Gabriel Rodriguez



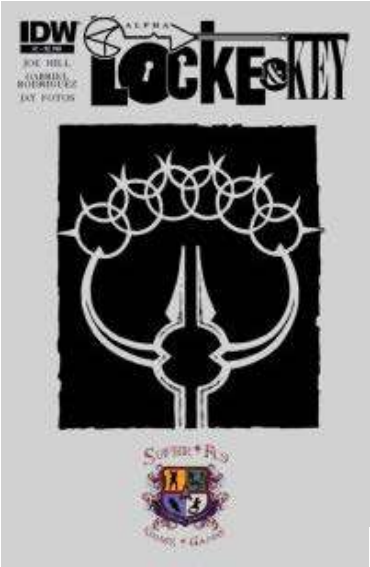


Portadas alternativas (Newberry 1 y Newberry 2) de Gabriel Rodriguez

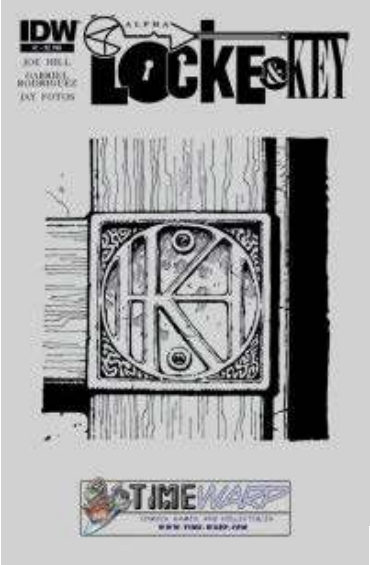


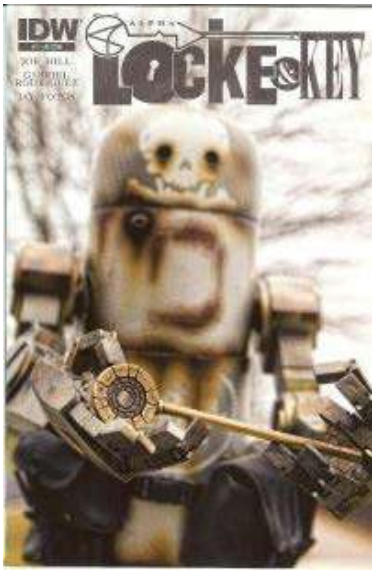


Portadas alternativas (Rockin Rooster y Source) de Gabriel Rodriguez



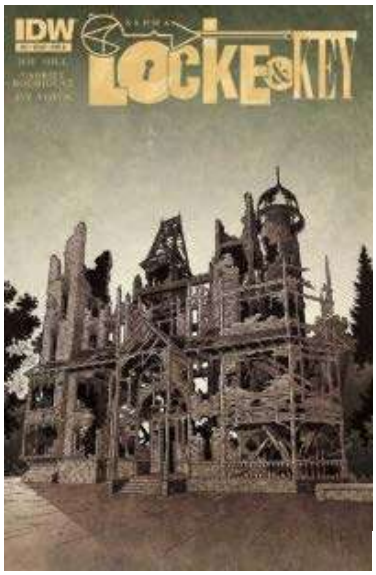
Portadas alternativas (Super Fly y Third Eye) de Gabriel Rodriguez





Portadas alternativas de Gabriel Rodriguez (Time Warp) y Share Leonard *(Retailer Incentive)*

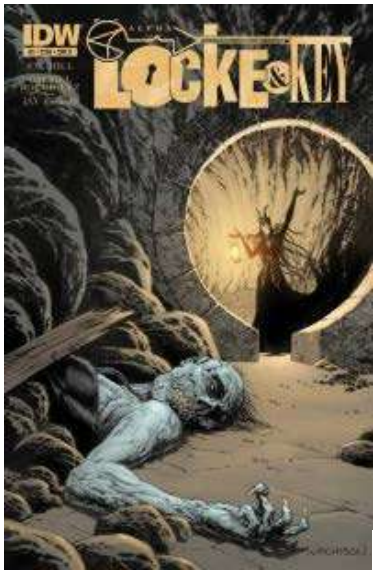
Locke & Key: Alpha #2

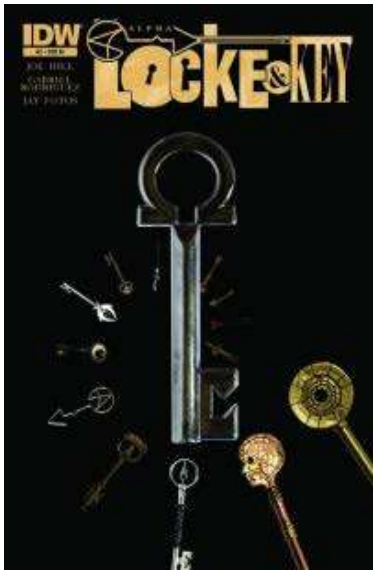


Portada original de Gabriel Rodriguez y alternativa de Simon Besley

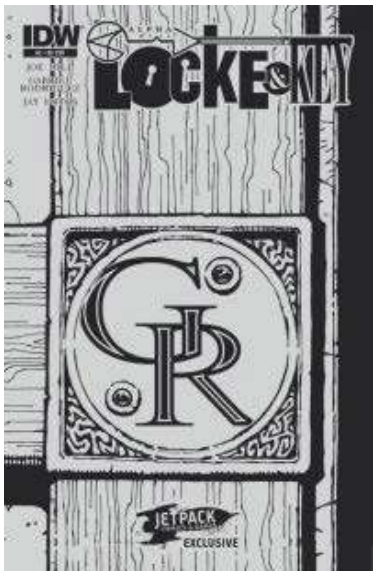
Portadas alternativas de Ryan Brown y Michael William Kaluta

Portadas alternativas de Bill Sienkiewicz y Dave Sim





Portadas alternativas de Bernie Wrightson y Shane Leonard



Portadas alternativas (Retailer Incentive y Jetpack Comics Exclusive) de Gabriel Rodriguez

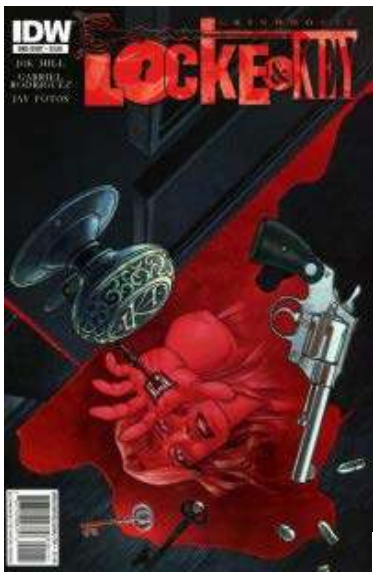
Locke & Key: In the Can (incluído en *IDW: 10 Year Anniversary Comic Book*)

Portada original de Ashley Wood

Locke & Key: Guide to the Known Keys

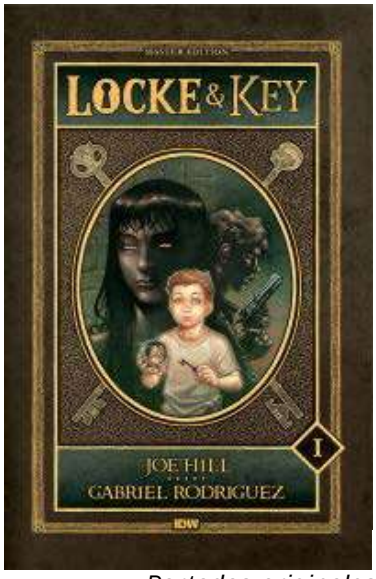
Portada original y alternativa (Retailer Incentive) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Grindhouse



Portada original y alternativa (2nd Printing) de Gabriel Rodriguez

Locke & Key: Master Edition Vol. I-II



Portadas originales de Gabriel Rodriguez

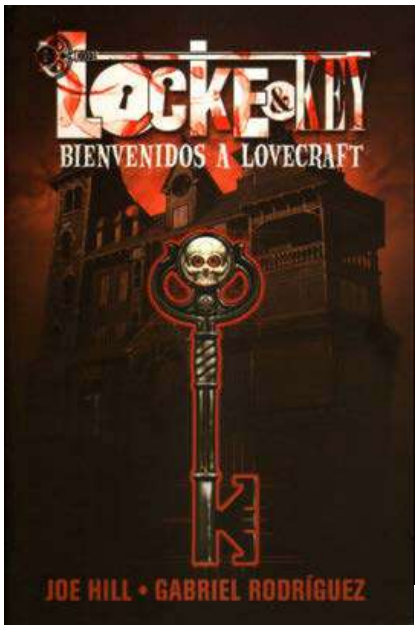
Los tomos en castellano

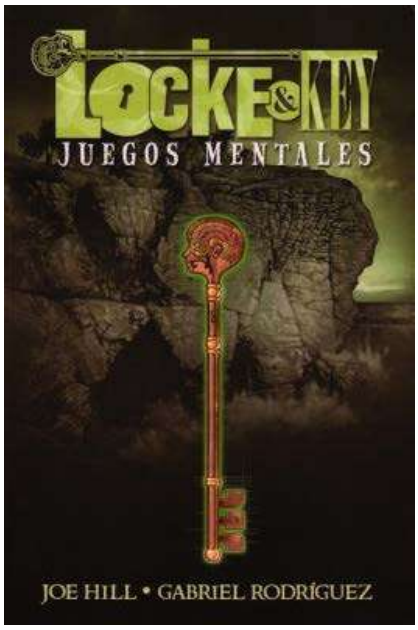
Locke & Key fue publicado en castellano por *Panini Cómics*. Se trata de seis tomos que recopilan los seis arcos de la saga. La edición se completa con una galería de ilustraciones y portadas, algunos bocetos y artes conceptuales. Una muy cuidada edición para una obra que así lo merece. El detalle de cada tomo es el siguiente:

Locke & Key Tomo 1: Bienvenidos a Lovecraft

168 páginas.

Sinopsis: El aclamado autor de *El Traje del Muerto*, la novela de terror que ha sorprendido a todos los amantes del género, salta al cómic con una obra que te sobrecogerá. En Nueva Inglaterra hay una vieja mansión cuyas fabulosas puertas transforman a todo el que se atreve a cruzarlas. El pasado de la familia Locke vuelve para atormentar a sus actuales miembros, en un escalofriante cómic en el que Hill demuestra una capacidad narrativa equiparable a la de su padre, Stephen King.





Locke & Key Tomo 2: Juegos Mentales

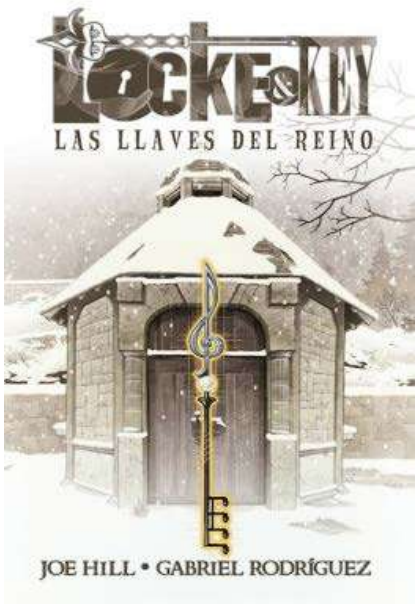
160 páginas.

Sinopsis: El siguiente capítulo de la aclamada obra de Joe Hill y Gabriel Rodriguez. Tras una trágica muerte que saca a flote los recuerdos del asesinato de su padre, Kinsey y Tyler Locke se han visto arrojados a unas turbulentas aguas emocionales. Su único apoyo es Zack, su nuevo amigo, pero ninguno de ellos sospecha el terrible secreto que éste oculta. Mientras tanto, el pequeño Bode trata de descifrar el secreto de la llave, y el tío Duncan es sacudido por un rostro inquietantemente familiar. ¡Los juegos mentales acaban de comenzar!

Locke & Key Tomo 3: Corona de Sombras

152 páginas.

Sinopsis: Los muertos conspiran contra los vivos en el tercer volumen del cómic creado por el genial Joe Hill, el autor de *Fantasmas* e hijo de Stephen King. Dogde continúa con su búsqueda sin descanso de la llave que abre la puerta negra. Para luchar contra todas las fuerzas que tratan de detenerle, ha invocado un verdadero ejército. Mientras tanto, los chicos de la familia Locke deben luchar una batalla desesperada, en un mundo donde la noche misma se ha convertido en el enemigo.



Locke & Key Tomo 4: Las Llaves del Reino

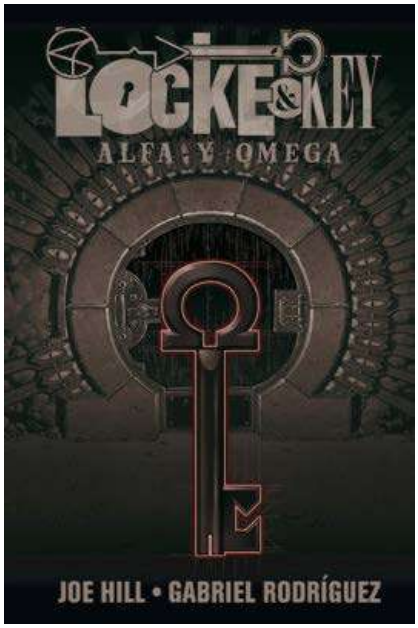
160 páginas.

Sinopsis: ¡Llega el cuarto volumen de la aclamada serie creada por el novelista Joe Hill y el espectacular dibujante Gabriel Rodriguez, quienes nos muestran aquí las Llaves del Reino! Mientras comienzan a aparecer nuevas llaves y crecen los misterios alrededor de la familia Locke, Dodge trata de proseguir con su desesperada búsqueda. En este volumen concluye el segundo de los tres actos de los que consta *Locke & Key*.

Locke & Key Tomo 5: Mecanismos de Relojería

168 páginas.

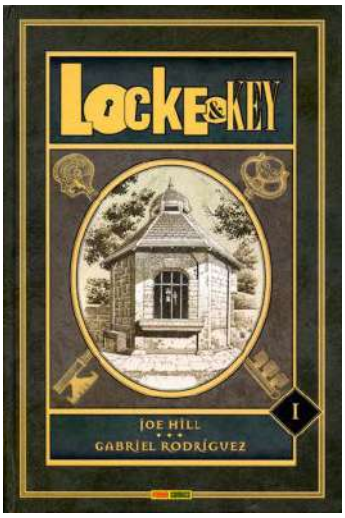
Sinopsis: La saga de la familia Locke alcanza nuevas cotas de terror después de que Tyler y Kinsey descubran la verdadera historia de su linaje. Mientras tanto, Zack Wells asume una nueva forma, los hermanos viajan a través del tiempo y, al llegar a la última página, las sorpresas más allá de la imaginación se agolpan, en un cómic que ya se ha convertido en un clásico moderno. ¿Todavía te resistes a la fascinación de Locke & Key?



Locke & Key Tomo 6: Alfa y Omega

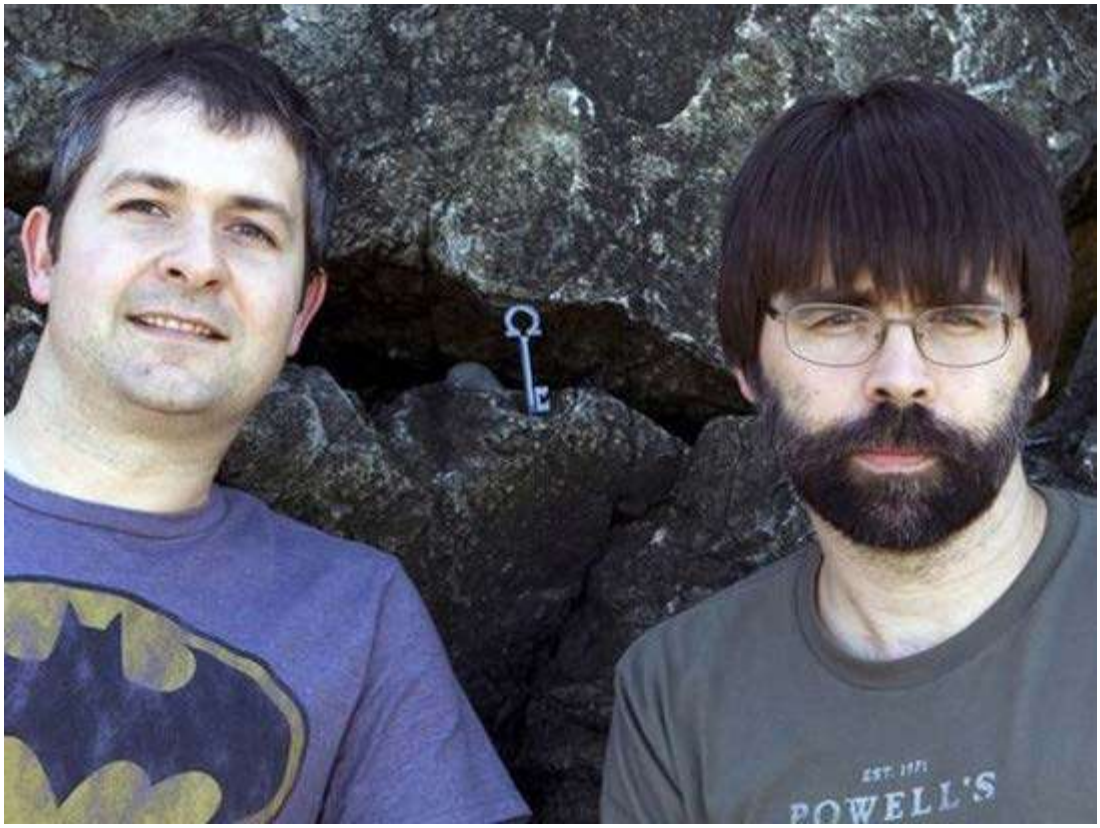
200 páginas.

Sinopsis: ¡El último tomo! Llega la conclusión de la serie independiente más aclamada de la década. Las sombras lo cubren todo. Gira la llave en la cerradura y abre la última puerta. Es la hora de decir adiós, mientras la historia completa cobra un nuevo sentido.



Además, *Panini* ha anunciado recientemente el lanzamiento de la saga completa en una nueva edición ómnibus de dos tomos en tapas duras, de los cuales ya se ha publicado el primero de ellos, que contiene las tres primeros arcos de la saga.

Locke & Key: otras adaptaciones



Los creadores de este mundo de llaves: Gabriel Rodriguez y Joe Hill

La adaptación fílmica

Logotipo de la serie de televisión

Dimension Films adquirió los derechos de *Welcome to Lovecraft* con la idea de desarrollar una película producida por John David. En febrero de 2010, se anunció que los derechos habían pasado a *Dreamworks*, con Alex Kurtzman y Roberto Orci desarrollando el proyecto, a los que en agosto de ese año se les sumaría Steven Spielberg, pero ahora el formato sería de una serie de televisión. Josh Friedman escribió episodios y fue el show-runner. La cadena *Fox* dio luz verde para la realización de un episodio piloto.

Mark Romanek fue el director y el elenco estaba integrado por Miranda Otto (Nina Locke), Sarah Bolger (Kinsey Locke), Nick Stahl (Duncan Locke), Skylar Gaertner (Bode), Jesse McCartney (Ty Locke) y Ksenia Solo (Dodge).

Fotogramas del episodio piloto de la serie de televisión fallida

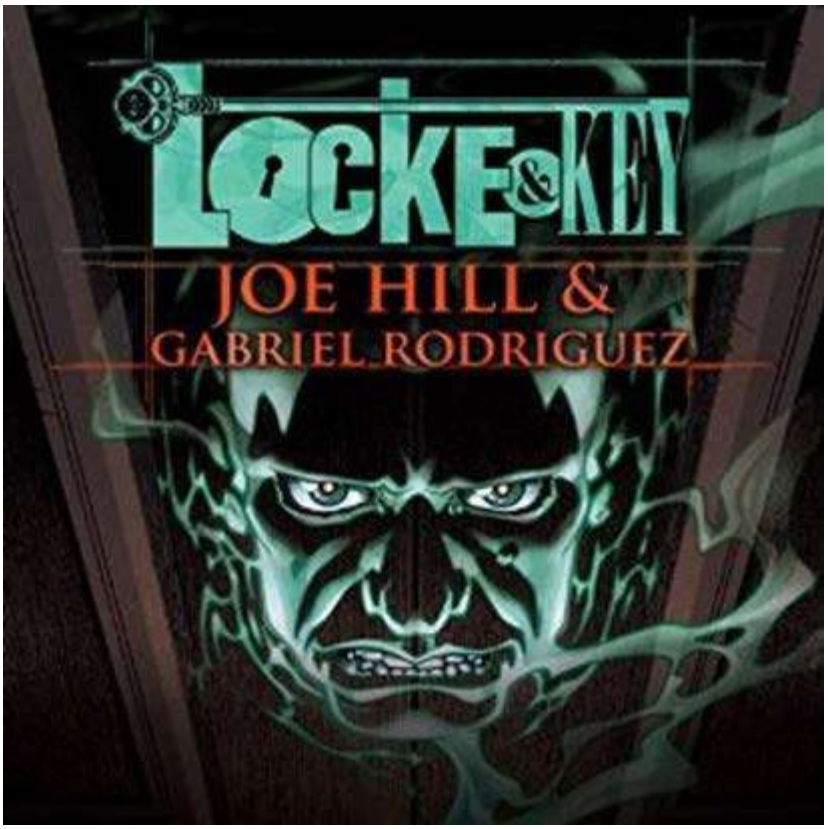
Se filmó en febrero de 2011 en la mansión *Hartwood Acres* y en Ellwood City, Pennsylvania. Fue estrenado en la *San Diego Comic-Con* de ese año, donde fue bien recibido por el público, pero por esas extrañas cosas que tiene el mundo televisivo (y que nunca entenderemos), la cadena *Fox* decidió no avanzar con la serie.

En la *Comic Con* de 2014, fue anunciada una trilogía fílmica, con Alex Kurtzman, Roberto Orci, Bobby Cohen y Ted Adams como productores. Pero en octubre de este año, el propio Joe Hill confirmó que este proyecto no se concretaría. Aunque todavía ronda la idea de una serie.

El audiolibro

Los seis libros de *Locke & Key* fueron adaptados como una dramatización en audio de 13 horas de duración, el mes pasado. Con producción de *AudioComics* para *Audible Studios*, y dirigida por William Dufris, presenta las voces de Tatiana Maslany, Haley Joel Osment , Kate Mulgrew, y otros 50 actores, entre los que se incluye pequeñas participaciones de Hill, Rodriguez, y Stephen King.

La música es de Peter Van Riet.



Portada del audiolibro

El juego de cartas

Locke & Key: The Game

En 2012, *Cryptozoic Entertainment* lanzó un juego de cartas basado en la serie.■

Portada
Índice
Editorial
Noticias
A Fondo
Entrevista
Opinión
Haven
Cómics
Informe
Otros Mundos
Ficción
Contratapa

INFORME

18 consejos de Stephen King para escritores

Si tu sueño es convertirte en escritor profesional, presta atención a las siguientes recomendaciones

Jinx!
Publicado originalmente en Universia Colombia (31/08/2015)

Stephen King es un prolífico escritor estadounidense, autor de más de cincuenta novelas, libros de cuentos y obras de no ficción, sobre todo dentro del género del terror y la fantasía. Ha vendido millones de copias en diversos idiomas y varias de sus obras han sido adaptadas tanto para la pantalla chica como la grande. En su obra autobiográfica *Mientras Escribo*, publicada en el año 2000, King, además de contar cómo fueron sus inicios, realiza recomendaciones para aquellos que deseen dedicarse a la literatura. A continuación, te compartimos los 18 consejos de Stephen King para escritores:

1. Apaga la televisión

En su lugar, lee lo máximo que puedas. Según King, la televisión es *"venenosa para la creatividad"*. Los escritores deben concentrarse en el mundo de la imaginación. Para ello, el autor recomienda llevar un libro a todas partes y leer siempre que sea posible: *"Si quieres ser un escritor, debes hacer, por sobre todo, dos cosas: leer mucho y escribir mucho".*

2. Prepárate para el fracaso y las críticas

Para King, escribir ficción es como cruzar el Océano Atlántico en una bañera, ya que ambos dejan mucho espacio para la duda: *"No solo dudarás de ti mismo, sino que los demás dudarán de ti también"*. Por este motivo, debes seguir escribiendo a pesar de las dificultades. *"Dejar un trabajo solo porque es difícil, emocional o intelectualmente, es una mala idea"*. Y si fracasas, debes responder con optimismo.

3. No intentes complacer a todos

El autor de *La Torre Oscura* considera que ser políticamente correcto debe ser la menor de tus preocupaciones, ya que esta prudencia puede restarle sinceridad a lo que escribes. Lo que haces nunca va a gustarle a todo el mundo, así que deja de preocuparte por lo que piensen los demás.

4. Escribe para ti

La satisfacción personal y la felicidad que te brinda debe ser el motivo principal por el que escribes. En *Mientras Escribo*, King afirma que empezó a escribir simplemente porque le brindaba felicidad, y esto es lo que permite dedicarse a esta actividad para siempre.

5. Desconéctate del mundo

La escritura debe ser una actividad íntima. King recomienda eliminar todo tipo de distracciones, incluso las ventanas abiertas, al momento de escribir. El primer borrador de lo que escribes debe ser un trabajo en bruto, privado, algo que haces con la misma libertad que sientes cuando estás solo en una habitación. *"Escribe con la puerta cerrada, reescribe con la puerta abierta"*, sugiere King.

6. No seas pretencioso

Adornar e inflar el vocabulario con palabras "difíciles" es una de las peores cosas que puedes hacer, escribe King, que compara este actuar con *"vestir a una mascota con un traje de gala"*: tanto el

dueño como la mascota se sentirán avergonzados, porque es completamente excesivo.

Conoce los secretos como escritor de Stephen King en su libro "Mientras Escribo"

7. Evita los adverbios y los párrafos extensos

Para King, *"el camino al infierno está empedrado de adverbios"*, por lo que es mejor evitarlos a toda costa. Lo mismo ocurre con los párrafo demasiado largos, ya que pueden afectar el ritmo de la historia: *"los párrafos son casi tan importantes por cómo lucen que por lo que dicen"*.

8. No te obsesiones por la gramática

El objetivo de la ficción es hacer sentir bienvenido al lector y contar una historia, no alcanzar la perfección gramatical: *"El lenguaje no tiene por qué usar corbata y zapatos acordonados todo el tiempo".*

9. Domina el arte de la descripción

Según King, la descripción debe comenzar en la imaginación del escritor pero terminar en la del lector. Debes visualizar qué es lo que te gustaría que experimente tu lector y luego traducir esta imagen en palabras. La clave para una buena descripción es ser claro y saber cuándo detenerse: emplear imágenes frescas y vocabulario simple. La prioridad es mantener el ritmo de la historia, no perderse en la descripción.

10. No incluyas demasiada información

Como escritor, debes saber discriminar si la información que añades realmente enriquece a la historia o si solo la incluyes para demostrar lo que sabes. Aunque la investigación que realices para escribir la historia te lleve a conceptos e ideas nuevas y fascinantes, debes recordar que la prioridad es no opacar el transcurso de la trama y lo que le ocurre a los personajes, que es lo que realmente le importa al lector.

11. Crea personajes multidimensionales

Para King, la causa más común de la mala escritura es que la historia no refleje cómo la gente realmente se comporta. *"Hay que hacer frente al hecho de que un asesino serial puede ayudar a una anciana a cruzar la calle de vez en cuando"*, escribe el autor. Debes reconocer todas las dimensiones posibles de un personaje para que al lector realmente le interese.

12. Arriésgate

Según King, *"el miedo es la raíz de la mala escritura"*. Deja de usar la voz pasiva. Escribe sobre lo que quieras, sin importar lo bochornoso o normal que sea. Siempre puedes tirarlo a la papelera si no funciona.

13. Las drogas no hacen a un buen escritor

Solo porque haya habido buenos escritores alcohólicos y drogadictos, esto no quiere decir que esto sea una condición para ello: *"la idea de que el impulso creativo y el uso de sustancias psicotrópicas están entrelazados en es uno de los grandes mitos de la cultura pop de nuestra época"*. King atribuye su éxito, en gran parte, a sus hábitos saludables.

14. No copies el estilo de otro autor

Tratar de reproducir la "voz" de otra persona nunca resultará en algo mejor que una *"pálida imitación"*. La forma de escribir responde a cómo un individuo experimenta la realidad, por lo que intentar copiarla nunca dará frutos.

"La escritura es una forma de telepatía"

15. Entiende que la escritura es una forma de telepatía

A través del texto, lo que haces es transferir tus ideas a la mente de tus lectores. Por lo tanto, tienes que transmitirlas de manera que el lector no sienta que pierde el tiempo al leer tus palabras.

16. Tómatelo en serio

Según advierte King *"Puedes acercarte a la escritura con nerviosismo, entusiasmo, esperanza o desesperación, pero nunca lo tomes a la ligera"*.

17. Escribe todos los días

El autor de *El Resplandor* comenta en *Mientras Escribo* que una vez que ha comenzado a trabajar en un proyecto escribe todos los días -alrededor de diez páginas por día- y no se detiene a menos que sea absolutamente necesario. *"Si no escribes constantemente, el entusiasmo que tenías por tu idea puede comenzar a desvanecerse"*, afirma King.

18. Atrévete editar lo que has escrito

Al momento de revisar tu texto, puede ser muy difícil juntar el coraje para borrar palabras y hasta párrafos enteros, pero a veces es necesario para quitar lo sobrante y dejar que la historia fluya con más soltura.■

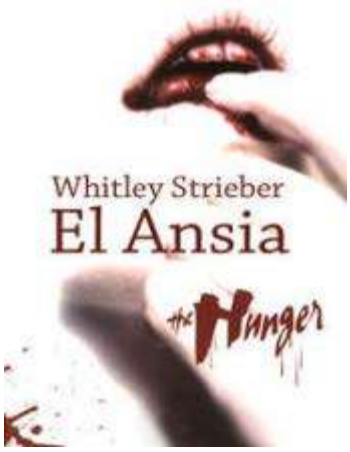
Portada
Índice
Editorial
Noticias
A Fondo
Entrevista
Opinión
Haven
Cómics
Informe
Otros Mundos
Ficción
Contratapa

OTROS MUNDOS

El Ansia

Whitley Strieber y una novela con vampiros de los buenos

Elwin Álvarez
Publicado originalmente en El Cubil del Cíclope



Whitley Strieber (1945) es un importante escritor de ciencia ficción, fantasía y terror, que pese a su destacada carrera, lamentablemente no es muy conocido en nuestra lengua española. Con más de 20 libros a su haber, que comprenden novelas, colecciones de cuentos y textos de no ficción, está considerado entre los maestros de la literatura de terror.

Uno de sus temas favoritos y sobre el que ha escrito bastante, corresponde al de las abducciones extraterrestres, de las cuales sabe más que muchos, puesto que tal como cuenta en su libro autobiográfico *Comunión (1987)*, por años ha sufrido de esta terrible experiencia. El libro resulta ser bastante efectivo y puede llegar a provocar real miedo en el lector (de hecho cuando lo leí, claro que tenía 18 años en aquel entonces, tenía que rezar el Rosario para dormir en la noche tranquilo, je). A su vez se encuentra dividido en 2 partes: la primera trata acerca de las abducciones por las que pasó el autor y la segunda, un estudio histórico sobre casos que abarcan siglos y que bien pudiesen tener relación con el tema o que sin duda son claras abducciones registradas en los tiempos actuales. En 1989 se hizo un filme sobre esta obra, con guión del propio Strieber y con el protagonismo de un actor del talento de Cristopher Walken; no obstante la película pasó sin pena ni gloria y es por completo olvidable.

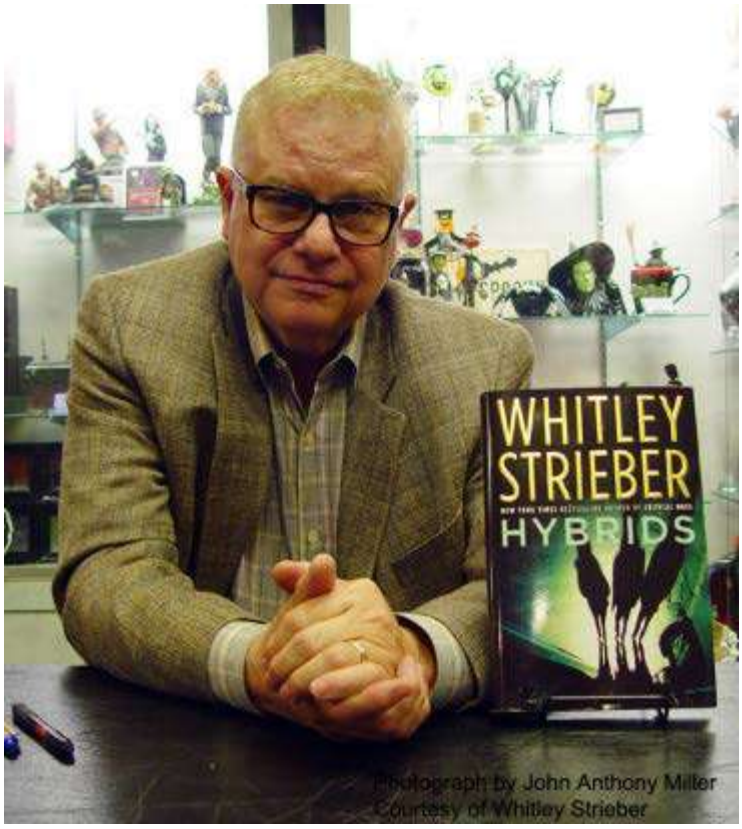
Otro de sus títulos que ha sido llevado al cine, corresponde a su novela sobre licantropía *The Wolfen*. A su vez su texto *The Coming Global Superstorm*, coescrito junto a Art Bell, inspiró el largometraje de ficción catastrófico *El Día Después de Mañana*.

Aparte de sus vivencias detalladas en el ya mencionado *Comunión* y sus 3 secuelas, experimentó otro evento de características extrañas: al ser visitado de manera inesperada una madrugada por un misterioso hombre, quien compartió con él unas cuantas revelaciones y las que inspiraron su libro *La Llave (2001*). Queda al lector decidir si todos estos libros suyos acerca de sus vivencias, son solo ficción disfrazada de la mejor verosimilitud propia de la narrativa y con el propósito de hacer más interesante sus trabajos o bien son el testimonio de una vida sorprendente.

Una de sus obras más famosas es sin duda su novela de terror *El Ansia (The Hunger, 1981)* y la que aborda el popular tema del vampirismo. Este libro suyo a su vez fue considerado por la prestigiosa revista especializada *Fangoria*, entre las 10 mejores novelas sobre estas criaturas, listado en el cual por supuesto se incluyen *Drácula* de Bram Stoker, *Soy Leyenda* de Richard Matheson, *Entrevista con el Vampiro* de Anne Rice y *Salem's Lot* de Stephen King. Pese a su fama, los lectores de habla española tuvimos que esperar un par de décadas a que fuese traducida a nuestro idioma y todo gracias a *La Factoría de Ideas*, editorial que en los últimos años ha sacado verdaderas joyas de la llamada "Literatura de Género".

El Ansia trata acerca de Miriam Blaylock, una sofisticada vampira con más de 2000 años de edad, quien proviene del antiguo Egipto. A su vez es una de las pocas sobrevivientes de su raza y ha perdido todo contacto con los suyos. No obstante para acompañarla en su inmortalidad, ha convertido a una serie de personas a su estado, aunque siempre de a uno, ya que estos tras unos cuantos siglos sufren un proceso de deterioro que los lleva a la locura y los transforma en seres monstruosos, condenados a pasar el resto de la eternidad en una especie de muerte en vida; de modo que una vez que acaba su periodo como vampiros, recién vuelve a crear uno nuevo entre gente a la que selecciona según sus intereses. Como Miriam desde un principio les ha prometido amor incondicional, guarda sus cuerpos en ataúdes, a los que visita regularmente en la buhardilla de su casa y les habla (¡Que idea más macabra! ¿No?). Preocupada ante su incapacidad de crear al

compañero perfecto que no se desgaste con el tiempo, descubre un estudio científico de una doctora, quien aparentemente ha encontrado la receta para derrotar la vejez y, por ende, conseguir la verdadera vida eterna. Por lo tanto se decide conocer a esta mujer, seducirla y volverla vampira para tener juntas todo el tiempo de conseguir la receta contra su imposibilidad para hacer que sus parejas no sufran el mencionado proceso de deterioro. De este modo en la novela será esencial todo lo que sucede entre Miriam y la doctora Sarah Robert. Por otro lado, también presenta el drama de la actual pareja de Miriam, John, cuyo proceso de degradación es descrito en la narración de manera sobrecogedora.



Miriam pertenece a una especie que evolucionó en paralelo a la de los humanos, con una resistencia y fuerza superiores, siendo que además la luz del sol no los daña. No posee colmillos, por lo que usa armas blancas para herir a sus víctimas y luego beber su sangre; los cuerpos de estos luego quedan reducidos a meras piltrafas, los que luego quema en un horno en su hogar. Posee una lengua áspera, que según es descrita en el libro, recuerda a la de un gato. Ella y a quiénes convierte deben dormir un buen periodo cada cierto tiempo para renovar sus energías. A su vez el proceso de vampirización es efectuado mediante transfusión de sangre.

El nombre de esta novela queda más que claro en sus páginas, puesto que se refiere tanto al deseo irrefrenable por la sangre de los vampiros, como a la necesidad de Miriam de evitar la soledad ante su naturaleza extraordinaria. Miriam ama sin duda a cada uno de sus parejas, no obstante sus sentimientos poseen un carácter malsano, siendo no solo un compromiso incondicional, sino que también una verdadera maldición a quienes son condenados a un destino final tan lamentable. Pese a que se alimenta de seres humanos, lo que no necesita hacerlo todos los días, la protagonista admira en realidad a la humanidad por sus logros, que ha visto obtener a lo largo del tiempo.

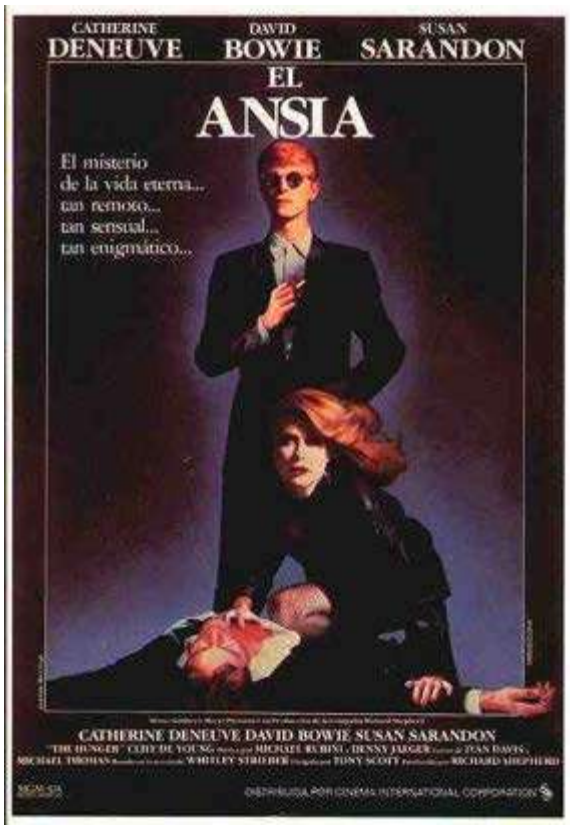
Otro punto interesante de este más que recomendable título, resultan ser sus elementos de ciencia ficción, ya que el autor se permite explicar científicamente el vampirismo y su especial naturaleza. Todo esto aderezado con una atractiva teoría y datos propios de la más rancia fantasía científica "dura". Por lo tanto, los métodos sobrenaturales como el agua bendita, las cruces y otros no tienen cabida en la trama a la hora de deshacerse de estos seres. A su vez destaca el enorme erotismo, el que incluso posee un carácter explícito y el que incluye, era de suponer ante las costumbres de Miriam, apasionados encuentros de lesbianismo A su vez se trata de una obra de terror que no vacila en describir gráficamente las salvajadas de los vampiros.

Como ya se dijo más arriba, Miriam en realidad se siente comprometida con sus compañeros, de modo que el libro se constituye además en una profunda reflexión acerca de lo que significa el amor para la gente; ya que aparte de considerar los sentimientos de la protagonista, se aborda la manera distinta que tienen para enfrentar sus relaciones románticas Sarah y su propia pareja, siendo la primera una mujer práctica y algo fría a la hora de expresar su amor y en cambio su amante

corresponde a un hombre que requiere a cada rato expresar sin vacilaciones su pasión, por la mujer a la que ama. De este modo *El Ansia* corresponde por igual a las necesidades emocionales de contar con la presencia de un ser a quien amar (y lo cual tal como detallado en el libro, puede provocar las más increíbles acciones por parte de quienes quieren demasiado).

Ya sea por pura coincidencia o por influencia entre un autor y otro, esta novela recuerda a la ya mencionada *Entrevista con el Vampiro* de Anne Rice y sus secuelas, en especial *La Reina de los Condenados*. Primero cabe considerar que la obra maestra de la Rice fue escrita años antes que *El Ansia*, siendo que en ambas se presentan criaturas inmortales bisexuales y que bien pueden reflejarse en los espejos, siendo que además como ya se dijo más arriba no mueren con los métodos tradicionales (bueno, los de Anne Rice sí pueden ser eliminados con la luz del sol). No obstante *La Reina de los Condenados* es posterior al libro de Strieber y en ambos se ve que los vampiros provienen del Egipto de los faraones, siendo que además en estos dos textos (como en *Lestat El Vampiro*, la secuela directa de *Entrevista con el Vampiro*) cobran vital importancia los flashbacks que cuentan el pasado de los personajes a lo largo del paso de los siglos, todo con un carácter digno de la mejor narrativa histórica.

Luego de años de haber escrito esta celebrada obra, su autor por fin retomó la historia de Miriam gracias a dos secuelas: *El Último Vampiro (2001)* y *El Sueño de Lilith: Un Cuento de la Vida del Vampiro (2003)*. Lamentablemente como muchos de los textos del escritor, estos libros no han sido llevados a la lengua de Cervantes.

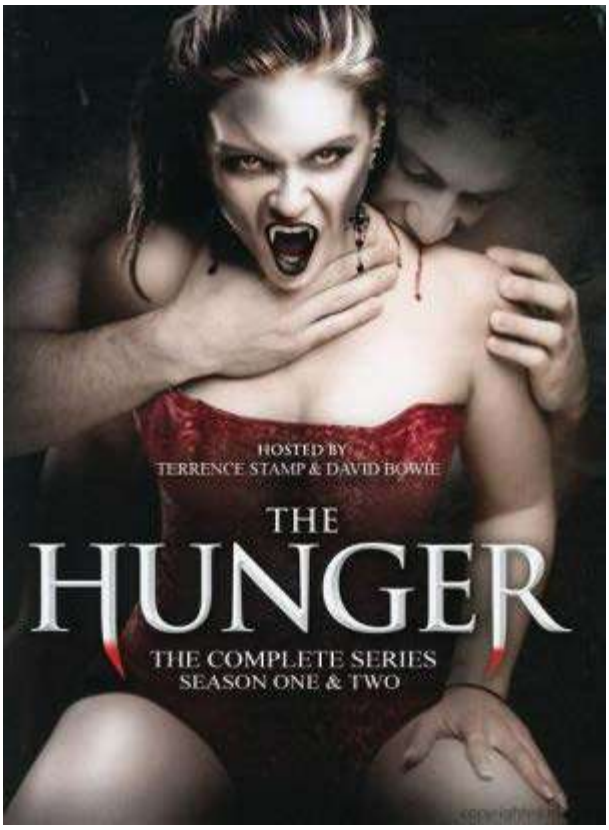


En 1983 se estrenó la versión cinematográfica de *El Ansia*, la cual fue la primera película del famoso director Tony Scott, fallecido hace pocos años. Si bien el filme en su momento no fue bien acogido por la crítica, rápidamente cobró un montón de seguidores, en especial entre los amantes de la llamada cultura gótica. Este efecto positivo entre este grupo de personas y entre quienes gustan de historias sórdidas y de vampiros, se debe en especial a la particular estética de la cinta: la cual posee cuidados escenarios, una vestimenta de alta costura en especial para Miriam y que bien recuerda a la típica femme fatale del cine noir y una fotografía en realidad sobrenatural, que invita a verse inmerso dentro de una historia de otro mundo. Otro elemento que la hace memorable para la cultura gótica, resulta la aparición del grupo de rock *Bauhaus*, quien interpreta acá una de sus canciones y es todo un ícono entre esta gente.

Considerando la "antigüedad" de esta obra, sus efectos de maquillaje resultan ser sorprendentes, en especial a la hora de mostrar el envejecimiento sufrido por John (maravilla que se debe al siempre solvente trabajo de Dick Smith, responsable de horrores clásicos como *El Exorcista*). Digna heredera de la novela que la inspiró, la película resulta ser bastante violenta y muy erótica, poseyendo una larga escena de lesbianismo que causó escándalo en su época e hizo que en varios países fuese censurada y/o cortada. Su final difiere bastante del de la novela, ya que posee un inesperado tono

moralizante y que consiste en un horrible castigo para Miriam, debido a la condenación a la que ha llevado a sus distintas parejas.

Por último, respecto a esta adaptación para nada despreciable, todo un valor agregado resulta ser el trío de actores de primer nivel que la interpretan: Catherine Deneuve, quien se ve hermosa, sexy y mortal como nunca en el papel de Miriam; una muy joven Susan Sarandon como Sarah y al versátil David Bowie como John.



En 1997 se estrenó una serie de TV basada en esta novela y de carácter antológico (historias autoconclusivas), aunque siempre en torno al tema del vampirismo. Tuvo 2 temporadas y 44 episodios en total, teniendo como "anfitrión" (presentador de cada capítulo) nada menos que al propio David Bowie en su segunda temporada. El mismo Tony Scott dirigió 2 de sus capítulos y en los guiones estuvo gente involucrada de la talla de Harlan Ellison, Popy Z. Brite y David J. Schow.■

Portada
Índice
Editorial
Noticias
A Fondo
Entrevista
Opinión
Haven
Cómics
Informe
Otros Mundos
Ficción
Contratapa

FICCIÓN

Cementerio de muñecas

Gerhardo van Junker
© 2015. Todos los derechos reservados
Prohibida su reproducción total o parcial por cualquier medio, sin expreso consentimiento del autor

Gerhardo van Junker (1991) es el pseudónimo de Gerardo M. Hidalgo, escritor y músico nacido en Villa Mercedes (San Luis, Argentina). Narrador y a veces poeta, ha publicado los libros Feria de Sensaciones (23 Microrrelatos), *el librorigami* Sobre El Croto y El Campana *y las micronovelas* Entre el Manicomio y el Cementerio *y Microterapias, todos editados por su Editorial Rorschach.*

Vos hijita tenés que hacerme caso y cumplir como mandamiento divino esto: ¡Nunca jugar cerca de la ruta! No me gustaría que tengas el mismo fatalismo que nuestro querido Gage.

La nena lo miraba con sus ojazos negros e inocentes comprendiendo poco. Orlando sin embargo insistía en tratarla como a una adulta, a pesar de sus cortos años de edad.

–¿Fuiste a saludar a tu mamá o no fuiste a saludar a tu mamá? Mirá que la madre de uno es sagrada. –dijo apuntando a la puerta que da al patio.

Ante el comentario paternal, la pequeña Gage interrumpió su fiestita de té, agarró a su muñeca Martha y encaró al fondo. Entender, entiende poco, repito, pero ella sabe que al levantarse su padre tiene que ir al altar a venerarla. No la conoció, ni siquiera mamó de ella, pero su madre está ahí. Orlando la obligó a adoptar la rutina y convertirla en una procesión.

Gage no habla y podría pasar como muda. Se para frente al rectángulo del ataúd en donde ve el rostro. Su madre se mantiene bella y radiante como lo era en vida.

Después de un rato vuelve a la fiestita de té hasta que Orlando la llama a desayunar. Ambos se sientan en la mesa, toman mate cocido con un chorrito de leche y ven la tele. En realidad, el aparato está rebobinando el video cassette; al llegar al tope automáticamente hace play y la función comienza.

Una familia llega a su nueva casa, al costado de la ruta. Un morocho y una rubia bajan del auto, se abrazan. ¿Te gusta la casa?, pregunta el morocho, Sí, responde la rubia y lo besa. Tienen dos hijos, la niña corre a una hamaca improvisada con una rueda y la madre libera al bebé del asiento para andar sin restricciones.

–Mirá ahí está Gage, hija –dice después de tragar el mate cocido que le quema la lengua y la garganta.

La película sigue y ellos desayunan. La niña termina de desayunar pero no puede levantarse hasta que termine la cinta, ese es otro de los mandatos divinos/despóticos. Luego ella puede levantarse e ir a terminar la fiestita.

Todas las fiestitas terminan igual: Gage hace que la muñeca tome su último sorbo de té. Le da un beso en la frente y la abraza. Mientras lo hace busca el cuchillo grande como haciéndose la sonsa. El frío del metal contrasta con los deditos tibios, indicando su ubicación. Gage lo empuña, agarra por la cabeza a la Martha y en un endiablado movimiento degolla de una sola vez a la muñeca.

Luego finge llorar por la Martha (igual que con la Julia, la Violeta, la Marisa, entre otras decapitadas) y mueve sus manitas recordando a un adulto destrozado que pregunta *¿¡Por qué!? ¿¡Por qué!?*

–Debes enterrar a los tuyos –dice Orlando imitando un tono español latino mientras observa satisfecho la escena protagonizada por su hija.

Gage se recompone, agarra a la degollada de la mano y la arrastra al patio. Después va a la piecita del fondo y busca la pala en forma de corazón. Por último, vuelve a buscar la cabeza. La patea y el control de su pie sería envidia de muchos futbolistas argentinos.

En el patio empieza la cansadora tarea de hacer el agujero en la dura tierra para la caída en desgracia. Está un rato largo hasta que el padre la llama a almorzar.

En el almuerzo otra vez la misma rutina: mudos ante la misma película. Cuando termina la película, ella se levanta y continúa su tarea.

Cuando el pozo es lo suficientemente profundo, empuja el cuerpo con la pala y patea la cabeza. La tierra cierra un ciclo. Palada tras palada, la tierra se acaba y nunca alcanza.

–Ahora vamos a dormir la siesta.

El padre acuesta a la nena, saca la novela y hace como que lee. Voltea las páginas solo para aparentar, el libro ya no es necesario porque la leyó tantas veces que las palabras están grabadas en lo más oscuro de su psiquis.

Los parpados de la nena se cierran con peso y demoran en abrirse; cabecea y se reincorpora varias veces hasta que cae derrotada sobre la almohada.

La pequeña Gage sueña con caramelos rojos, se chupa los dedos pegoteados y vuela con el cuchillo cortando en dos las nubes. Sus sueños son así: Ella y su cuchillo.

***

Orlando la despierta. Ella abre los ojos y se asusta al ver la cara de la muñeca nueva pegada a su cara. Siempre era lo mismo, siempre la misma rutina. Esta vez la muñeca era colorada. *Es lo que había en la juguetería* , dice Orlando. Gage se mostró inexpresiva ante el color del pelo. *Se va a llamar… Jimena...no ya tuviste una que se llamaba así… Marisa… no tampoco… ¡Ah, eureka! Sí creo que es el mejor nombre… Se va a llamar Daphne*, se sintió un genio por ponerle un nombre tan complicado, a pesar de estar plagiando a una serie de televisión en la que la colorada tenía el mismo nombre.

La tarde entera Gage y Daphne tomaron el té y la tarde entera Gage quiso degollar a Daphne pero no tenía permiso para eso. Solo podía hacerlo de mañana.

Orlando estaba preparando la cena. Peló las cebollas, luego las papas y por último las zanahorias; iba a buscar la olla cuando piso una cascara y resbaló. Al escuchar el ruido, Gage se levantó y fue a ver que le paso a su papá.

Tirado, sin conocimiento, Orlando parecía un muñeco o al menos eso pensó Gage. Lo vio y una sonrisa se le aventuró en la carita, sacó el cuchillo de su pantalón y se acercó a su papá. Le tocó el hombro para ver si reaccionaba y al no tener respuesta, con el cuchillo le cortó el cuello. Después se fue a dormir.

Al amanecer, cavó un agujero en el patio y arrastró el cuerpo. Pateó la cabeza pero era más dura que las cabezas de sus muñecos y eligió arrastrarla de los pelos. Por último sacó el VHS de la película y trajo la novela de la pieza.

Tiró el VHS en la fosa y con el libro en mano, imitó al autor de la novela que cuando hizo el cameo en la película ofició de sacerdote en el entierro. Al terminar de jugar arrojó el libro, levantó la primera palada de tierra y miró la cabeza de Orlando:

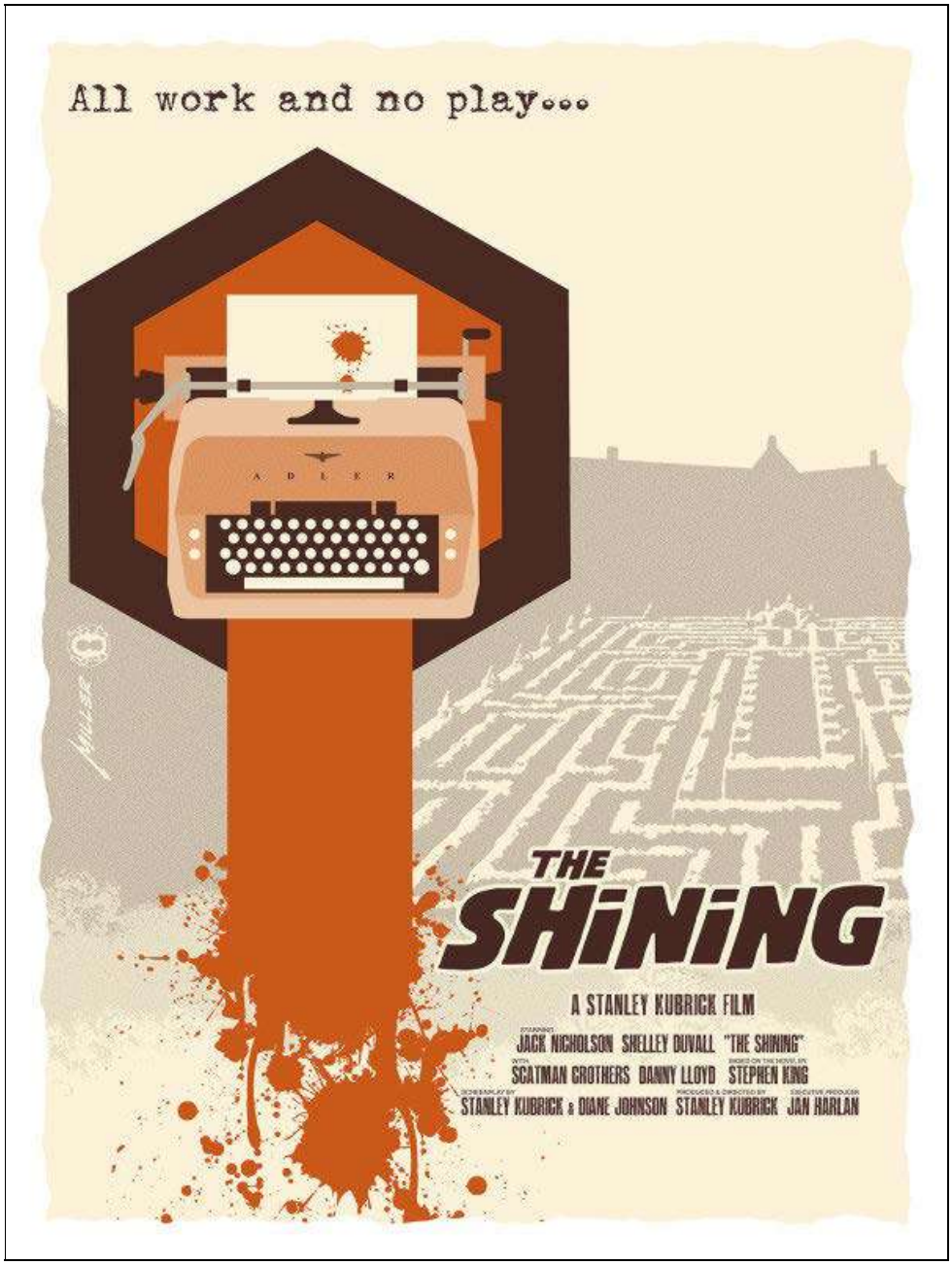
–Debes enterrar a los tuyos, papi. –dijo y lo sepultó. ■

Portada
Índice
Editorial
Noticias
A Fondo
Entrevista
Opinión
Haven
Cómics
Informe
Otros Mundos
Ficción
Contratapa

CONTRATAPA

Fandango's I Love Movies (I)

La empresa de venta de tickets *Fandango* le solicitó a 20 de sus mejores artistas que crearan un póster de su película favorita. El resultado fue *Fandango's I Love Movies*, una exposición que tuvo lugar en California durante los últimos meses. En la imagen, *The Shining*, de Brian Miller.■



"THE SHINING"
BRIAN MILLER
FANDANGO's I LOVE MOVIES POP UP GALLERY SHOW