

A *GHOST STORY* (2017): PARADIGMA DE LA FANTASMAGORÍA HIPERMODERNA

A GHOST STORY (2017): A PARADIGM OF HYPERMODERN PHANTASMAGORIA

Sergio ALBALADEJO-ORTEGA 

salbaladejo@ucam.edu

UCAM-Universidad Católica de Murcia, España

RESUMEN: El presente capítulo se aproxima al filme *A Ghost Story* (David Lowery, 2017) tratando de dilucidar el modo en que, aún utilizando algunas de las principales convenciones del cine de terror, construye una propuesta que se aleja sobremanera de este género. Utilizando un refinado estilo visual basado en largos planos secuencia, esta obra proporciona una notable sensación de ensoñación que logra, no obstante, abordar problemas reales y trascendentes. El objetivo principal es descubrir el tipo de experiencia que ofrece a través de su particular representación de componentes, códigos y modos, con el fin de validar la hipótesis de que estas estrategias conducen a transformar una historia de fantasmas convencional en un drama repleto de logros narrativos, técnicos y estéticos que propician una gran implicación emocional de la audiencia. En el contexto de la llamada hipermodernidad, esta película apunta a convertirse en una interesante representación de la abstracción y maleabilidad, aunque también la trascendencia, que afectan al cine vinculado a este discurso.

PALABRAS CLAVE: *A Ghost Story*; cine de terror; análisis fílmico; hibridación; gótico; hipermodernidad.

ABSTRACT: The present chapter approaches the film *A Ghost Story* (David Lowery, 2017) trying to elucidate the way in which, even using some of the main conventions from the horror genre, it constructs a proposal that moves far away from it. Using a refined visual style based on long sequence shots, this

work provides a remarkable sense of reverie that, however, addresses real and important issues. The main objective is to find out the type of experience that it offers through its particular representation of cinematographic components, codes and forms, in order to validate the hypothesis that these strategies lead to transform a conventional ghost story into a drama full of narrative, technical and aesthetic achievements that produces a great emotional involvement in the audience. In the context of the so-called hypermodernity, this film aims to become an interesting representation of the abstraction and malleability, but also the transcendence, that affect cinema linked to this discourse.

KEYWORDS: *A Ghost Story*; terror cinema; film analysis; hybridization; gothic; hypermodernity.

1. Introducción

Desde los inicios del cinematógrafo, la naturaleza fantasmagórica del dispositivo ha ocupado innumerables tratados teóricos que se han aproximado a la materialización en imágenes del espacio, el tiempo y los personajes que los transitan¹. Del mismo modo, ha resultado indisociable de su origen y evolución la relación que mantiene con la muerte y la memoria, produciéndose, a lo largo de sus distintas edades y períodos, multitud de obras cinematográficas que han aludido a la cuestión de la fantasmagoría de manera más o menos explícita, convirtiéndola en un fenómeno inherente al séptimo arte. En cierto modo, como afirma Frayling, «todas las películas se convierten en historias de fantasmas; especialmente, al ser vistas en retrospectiva» (5).

El éxito del cine, a lo largo de sus cinco cuartos de siglo de existencia, se ha visto enormemente definido por tres aspectos esenciales en la configuración del arte cinematográfico: el medio de exhibición, las propias obras cinematográficas y la experiencia que estas proporcionan a los espectadores. Este último aspecto, la experiencia cinematográfica, depende sobremanera de fundamentos concernientes a los filmes como la técnica, la puesta en escena, el estilo, el género o el montaje visual y sonoro implicados en su concepción y realización.

1 Resultan particularmente interesantes las obras de Deleuze y Metz.

2. Método

Partiendo de la hipótesis de que *A Ghost Story* (David Lowery, 2017) constituye una propuesta hipermoderna² basada en la construcción de un drama psicológico travestido con los ropajes del cine de fantasmas, se fijan los siguientes objetivos: reconocer el modo en que se manifiestan los rasgos temáticos y narrativos propios del cine de género; examinar los aspectos formales relativos a la puesta en escena y la puesta en secuencia; e identificar el discurso cinematográfico en el que encaja el filme, buscando comprobar hasta qué punto supone una revisión del género gótico en la modernidad.

Con estos propósitos, se aplica un método de investigación constituido por dos técnicas diferenciadas que, sin embargo, se interrelacionan para alcanzar los fines propuestos. En primer lugar, se realiza una revisión bibliográfica de publicaciones relativas a los siguientes aspectos: las convenciones del género de terror, la representación de lo gótico en la gran pantalla, y los cambios experimentados por estos géneros a través de los distintos discursos y movimientos cinematográficos. En segundo lugar, se lleva a cabo el análisis de los componentes narrativos y los códigos cinematográficos presentes en el filme siguiendo dos obras de referencia como *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y el cine*, de Seymour Chatman, y *Cómo analizar un film*, de Francesco Casetti y Federico di Chio. A través de la interrelación de estos dos métodos, se persigue conectar los resultados del análisis del filme con las distintas teorías y concepciones acerca de los temas competentes.

3. Terror y horror en la ficción contemporánea

Los orígenes del cine de terror pueden ubicarse en el género *schauerfilme* (Cook 121), como se denominó a los filmes mudos de fantasía y terror que se realizaban en Alemania en los años 20. El término *horror film* no se usó realmente ni por la industria ni por su público de manera consistente hasta los años 30 (Peirse 6), década en que alcanzó su primera edad dorada en Estados Unidos de la mano de las producciones de monstruos de Universal Pictures, y no fue hasta los años 50, con las producciones británicas de Hammer Productions,

2 De acuerdo con la terminología de Lipovetsky y Serroy.

cuando vivió su segunda edad dorada (Conrich 58). Fue a partir de la repercusión alcanzada por los filmes de estas dos grandes productoras, que presentaban diferencias notables en sus creaciones, cuando se empezaron a definir dos maneras de concebir los temas y modos de este cine de terror, bifurcándose, aunque de manera no sistematizada, en dos categorías: *terror cinema*, asociado a las historias de fantasmas y a lo sobrenatural, abordando eventos sobrenaturales que se desarrollan, e incluso a veces concluyen, sin explicación (Morgan 38), y *horror cinema*, más conectado con lo siniestro e, incluso, lo ultraviolento, siendo habitual que lo acontecido posea un origen claro y pueda ser justificado, aunque lo haga desde su propia lógica interna (Bloom 11). Los orígenes de esta diferenciación se remontan al ensayo literario publicado por Ann Radcliffe en 1826, en el que la pionera de la novela gótica defendía que, mientras que el terror «expande el alma y despierta las facultades hacia un grado más elevado de vida», el horror «las contrae, congela y casi aniquila» (Radcliffe 149).

En el manual de referencia *Horror*, la investigadora británica Brigid Cherry presenta como principales aspectos definitorios de los filmes de terror los enumerados a continuación: caracterización monstruosa o sobrenatural de personajes; atrezzo misterioso de localizaciones; escala de planos, movimientos y ángulos que sugieren peligro; esquemas de iluminación que crean sombras y oscuridad; efectos de sonido y pistas musicales discordantes que proporcionan suspense, conmoción, sorpresa o inquietud; efectos especiales utilizados para representar la muerte y la destrucción del cuerpo; y técnicas de edición que deconstruyen el filme final (55).

Estas concepciones del especial tratamiento del sonido y la puesta en escena, elementos de indiscutible relevancia en el cine de este género, se ven reforzadas por las perspectivas de otros teóricos destacados que remarcan la especial relación que se establece entre la imagen y el sonido en el cine de terror, donde están permitidas determinadas faltas de sincronización que en otros géneros serían inadmisibles (Hutchings 129), o que consideran habitual que la puesta en escena sea, a un mismo tiempo, oscura y muy estilizada, para así corresponder a relatos que poseen gran carga dramática y están guiados por el misterio (Richards 222).

Dentro de las distintas apuestas del cine de terror, podría localizarse el llamado 'gótico', concepto difícil de definir, acotar y afianzar en base a unos ámbitos y rasgos únicos e inamovibles, debido a que «no hay un género establecido llamado 'cine gótico' o 'película gótica'. Hay imágenes góticas, tramas

góticas, personajes góticos e incluso estilos góticos» (Kavka 209). Sin embargo, como la propia Misha Kavka afirma, hemos acabado utilizando estas etiquetas para nombrar aquellos filmes que, en lugar de confrontarnos con lo monstruoso, «dan testimonio de la permeabilidad de los límites, que es el punto en el que la monstruosidad comienza a surgir» (Kavka 228). Atendiendo a esta concepción, resulta evidente que lo gótico se encuentra arraigado en el presente a través de muy distintas formas y haciendo uso de fórmulas igual de heterogéneas, dando lugar a aproximaciones más cercanas al terror —que conducen a explorar lo sublime— o al horror —que imposibilitan el impacto generado por la contemplación imaginativa— (Messier 45).

Entre los góticos de naturaleza más psicológica, destacan las historias de fantasmas, que ofrecen «los más conocidos ejemplos de figuras extrañas y fantasmales que Freud consideró paradigmáticas de lo *uncanny* —‘siniestro’— en su ensayo homónimo de 1919» (Hogle 6). Historias que, según el reconocido autor de fantasía y terror Gene Wolfe, se encuentran definidas por cinco elementos clave: la atmósfera, el entorno, un personaje central verosímil e interesante, una historia de fondo y una razón para las actividades del fantasma (citado en Hall 222). Unido a estos elementos característicos de las historias de fantasmas, las distintas apariciones de los espectros podrían clasificarse del siguiente modo: espíritus que se manifiestan ante sus seres queridos en momentos de crisis; *doppelgängers* que no pueden ser vistos por su ‘doble vivo’; espectros que llevan a cabo acciones repetitivas; *poltergeists* o espíritus que dejan huellas físicas de su presencia, lanzando objetos o produciendo ruidos; manifestación de sonidos y de luces fantasmales; y hallazgo de objetos malditos (citado en Hall 237).

En el cine de fantasmas, al igual que sucedió en la literatura, la representación de estos fenómenos ha ido variando, adaptándose a los tiempos, por lo que no resulta extraño que, como considera Botting, en las manifestaciones contemporáneas de lo gótico resuenen «tanto ansiedades y temores relacionados con las crisis y cambios en el presente como con cualquier terror del pasado» (14). La literatura romántica de mediados del siglo XIX, al rescatar y perpetuar los particulares tratamientos sobre lo siniestro llevados a cabo anteriormente por autores como Keats, Wordsworth, Coleridge o Byron, ya había demostrado que los eventos sobrenaturales no tienen por qué acontecer en un castillo, ni implicar la parafernalia característica de los relatos primigenios; el motivo del temor puede adoptar formas más cotidianas en las que,

sin embargo, no deje de estar presente lo sublime a través de convenciones y elementos reconocibles sin las que el género no podría funcionar.

No es de extrañar que el género gótico haya evolucionado junto al propio cine, que ha ido atravesando diferentes etapas, delimitadas y caracterizadas en base a criterios narrativos, estéticos, culturales, técnicos o sociales. El filósofo Gilles Lipovetsky y el crítico Jean Serroy, a este respecto, defienden la existencia de cuatro edades: la modernidad primitiva, la modernidad clásica, la modernidad vanguardista y emancipadora, y la hipermodernidad (16). Respecto a esta última, la hipermodernidad, consideran que los filmes experimentan mutaciones de gran relevancia que obligan a replantear la propia naturaleza de la experiencia cinematográfica, puesto que se trata de un «cine de lo multiforme, de lo híbrido, de lo plural [...] que ejemplifica así una categoría conceptual, también inédita: la imagen-multiplejidad» (Lipovetsky y Serroy 69).

Gran parte del cine reciente presenta una notable tendencia a la abstracción en algunas de sus secuencias, afectando las posibles interpretaciones del sentido general de la obra, obligando al espectador a encontrar su lugar en la experiencia que ante él se despliega —la dimensión «imagen-distancia»— y ser capaz de gestionar la infinidad de estímulos con los que, a través de ella, se le bombardea —la dimensión «imagen-exceso»—, dimensiones que Lipovetsky y Serroy atribuyen a los filmes relativos a este discurso hipermoderno (72). En palabras de Imbert, se construye un relato que «inquieta más que resuelve, cuestiona antes que soluciona, provoca incomodidad más que satisfacción: un relato más allá de los límites, que se adentra en lo *posnarrativo*»³ (14). Este *continuum* de evocaciones se ve alimentado por referencias de toda clase y condición, correspondientes tanto a convenciones de género como a componentes y códigos a través de los cuales estas toman forma, dando lugar a un cine basado en la máxima «debajo de cada imagen hay siempre otra imagen» (Crimp 34), puesto que lo que prevalecen son los mecanismos metacinematográficos.

4. *A Ghost Story* y la pantallización de lo inmaterial

El tratamiento de los componentes narrativos y los códigos formales, tanto en términos de puesta en escena como de composición y montaje, repercute en

3 Para profundizar en el llamado cine posnarrativo, se recomienda la obra de Muñoz-Fernández.

la configuración tanto del género como del discurso cinematográfico. En consecuencia, por medio de distintas estrategias de puesta en imágenes y sonidos, se busca con frecuencia homenajear, o parodiar —lo que no deja de ser una suerte de homenaje encubierto—, las obras citadas, motivo por el que estos aspectos se abordan a continuación a partir de los resultados de su análisis y puesta en relación con los diferentes aspectos teóricos que les dan sentido.

4.1. Proyecciones sobre la sábana: los componentes narrativos

Consciente de la particular naturaleza de la obra y de la necesidad de insinuarla en su promoción, la empresa distribuidora de la cinta, la norteamericana A24, la presentó en su web a través de la siguiente sinopsis argumental:

Recientemente fallecido, un fantasma de sábana blanca regresa a su casa en los suburbios para consolar a su esposa, descubriendo que, en su estado espectral, está obligado a mirar pasivamente cómo la vida que conocía y la mujer a la que ama se escapan lentamente. Cada vez más desorientado, el fantasma se embarca en un viaje cósmico a través de la memoria y la historia, confrontando las preguntas inefables de la vida y la enormidad de la existencia. (a24films.com 2017)

Este argumento de venta no solo no era engañoso, sino que, como se podrá comprobar a continuación, acogía el verdadero espíritu del filme en cuestión, anunciando lo esencial de la historia y apuntando el modo en que cobraría forma en el discurso.

Desde un punto de vista narratológico, son fácilmente identificables en *A Ghost Story* los cuatro componentes que Seymour Chatman atribuye al relato cinematográfico: personajes —C (Casey Affleck) y M (Rooney Mara)—, sucesos —el fallecimiento de C y las consecuencias que tiene para la pareja protagonista—, localizaciones —la casa, su hogar— y objetos —la nota que M introduce en la oquedad de la pared de la casa—. Como se verá a continuación, la puesta en relación de estos componentes con los elementos característicos del cine de fantasmas antes indicados, revela que todos ellos aparecen representados de maneras particularmente interesantes, en la medida en que sirven para significar cosas bien distintas a las que son habituales en las propuestas más fieles al género de terror y, más concretamente, a las historias de fantasmas.

En primer lugar, la manifestación de espíritus en momentos de crisis se produce una vez muere el sujeto protagonista —C humano— y hace su aparición en la sala hospitalaria el ente protagonista —C fantasma—, produciéndose una situación de duelo tanto en M como en C fantasma, que tratan de superar la crisis de la separación. Mientras que M abandona la casa tratando de rehacer su vida, C, atado a ella a través de su presencia fantasmagórica, sigue manifestándose hasta el final de la cinta, perpetuándose así su crisis mientras busca sin descanso el modo de reencontrarse con su amada. A través precisamente de esto último, se materializa la imposibilidad de los dobles vivos de ver a sus *doppelgängers*; concretamente, cuando C fantasma hace sonar el piano de forma accidental y C humano acude para intentar descubrir el origen de dicho sonido, escena que permite al espectador comprobar que C humano es incapaz de ver a su otro yo de naturaleza espectral. El único momento en el que C y M están cerca del contacto —que, sin embargo, les es negado—, se produce cuando ella, tumbada en el suelo mientras escucha el *leit motiv* musical, casi roza el sudario del fantasma, momento que representa «el anhelo que sentimos en el duelo, el deseo de sentir lo que ya no es tangible» (Thompson 6).

Ante la imposibilidad de entrar en comunión nuevamente con M, el espectro lleva a cabo una acción repetitiva, en varias ocasiones, a lo largo del metraje, que no es otra que el rascado de la oquedad en la pared de la casa para tratar de recuperar la nota escrita e introducida allí por M para que quedase una parte de sí misma en el que fue su hogar junto a C. Esta acción del espectro viene a representar su deseo de volver a comunicarse, aunque sea a través de «una comunicación desigual que va en una sola dirección, del vivo al muerto» (Macho-Román 8), buscando liberarse de una condición perenne y limitadora de sus anhelos.

El momento cumbre de la manifestación de su presencia es aquel en el que C fantasma atemoriza a la familia latina destrozando sus vasos y platos, interrumpiendo el momento de íntima cotidianidad familiar de la madre con sus hijos. Sin embargo, lejos de leerse como un deseo malévolos por parte de C fantasma de sembrar el horror en la familia, puede interpretarse como una consecuencia de su frustración tras tomar conciencia de la irreversibilidad de su condición fantasmal, de su condena a habitar un «espacio flotante» (Lipovetsky 63) y no soportar el hecho de que hayan ocupado el que fue su hogar, ese que ya no podrá compartir con M. La casa familiar se convierte así en una casa encantada en la que, sin embargo, los objetos malditos no son los

platos y vasos que levitan y estallan contra el suelo y las paredes, sino aquel que mantiene atado al fantasma a la casa: la nota oculta tras la pared que este intenta rescatar. Es ese trozo de papel, cuyo contenido no se revela en ningún momento del filme, el que atormenta a C fantasma durante todo el tiempo que intenta alcanzarlo y el que, solo cuando lo logra recuperar y leer, permite que la maldición cese y pueda abandonar la sábana subyugadora.

4.2. De los espectros y sus manifestaciones: los códigos formales

Atendiendo a la clasificación que hacen Casetti y di Chio, los códigos cinematográficos pueden dividirse en tecnológicos, visuales, gráficos, sonoros y sintácticos. En el caso concreto de este filme, tal y como podrá comprobarse más adelante, la representación de estos códigos resulta autorreferencial y autorreflexiva, pues existe un deseo de manifestar cuestiones propias del cine de fantasmas e, incluso, del propio cine.

Respecto a los códigos tecnológicos, resulta especialmente importante el hecho de que, aunque en la mayor parte del metraje se utilice una cadencia de 24 imágenes por segundo —la habitual del cinematógrafo desde que se normativizase—, en algunos de los momentos en los que el fantasma cohabita el plano junto a los vivos, se emplea una cadencia de 33 imágenes por segundo con el fin de crear un leve ralentizado y producir una sensación de extrañamiento. Aunque lo que remitiría a un cine de fantasmas propio de los orígenes del cinematógrafo sería la reducción de imágenes por segundo, en este caso se aumenta, buscando un efecto de imagen enrarecida que indica que se trata de otra existencia que invade la dada por real en el relato del filme. La relación de aspecto utilizada, en cambio, sí remite de manera evidente a los primeros filmes, pues se trata de un formato cuadrado y de bordes redondeados, elección que resulta particularmente interesante porque remarca la idea de que el fantasma está atrapado.

En lo que respecta a los códigos visuales, llama especialmente la atención el modo en que se contraponen planos muy abiertos, especialmente en exteriores, en los que se producen cambios de gran relevancia a nivel espacio-temporal, con otros bastante cerrados en el interior de la casa, que vienen a apoyar la idea de permanencia y hermetismo, generando así una suerte de espacio interior claustrofóbico. Respecto a la angulación e inclinación, predomina tanto el respeto a la horizontalidad como al equilibrio. Y en cuanto a la movilidad, la

alternancia entre planos estáticos y planos muy dinámicos que, a través de panorámicas —movimientos de la cámara sobre su propio eje, montada sobre un soporte estático— y travellings —desplazamientos de la cámara por el espacio, montada sobre un soporte con ruedas—, acompañan la deambulación del ente protagonista. Ambos códigos contribuyen a que la cámara encarne el punto de vista de un testigo externo, permitiendo al espectador presenciar todo lo que acontece en el relato, o a que acoja un punto de vista subjetivo o semisubjetivo del protagonista, favoreciendo la empatía con el ser fantasmal y su imposibilidad de interactuar con el entorno. Además, unido a este tipo de movimientos, en algunos planos se emplea el zoom, en lugar del travelling, para remarcar aún más la emoción y generar mayor introspección en el C fantasma.

A diferencia de las distintas fórmulas bajo las que los códigos visuales se presentan, los códigos gráficos se limitan a los rótulos que acogen el título del filme y la cita del relato «A Haunted House» (1921) de Virginia Woolf, y a los subtítulos que dan a conocer al espectador las conversaciones que C fantasma mantiene con el espíritu de su vecina, también ataviado con una sábana —estampada en este caso, buscando un cierto efecto cómico.

Por su parte, respecto a los códigos sonoros, el diseño de sonido destaca por su complejidad, por la infinidad de microsonidos que conforman una banda sonora en la que las piezas musicales de Daniel Hart se fusionan con efectos y cánticos que crean un escenario inmersivo y evocador de pasajes litúrgicos —a la par que misteriosos. A esta peculiar atmósfera contribuye igualmente la presencia de sonidos cuya fuente de origen no puede ser identificada, pues «provocan un estado de alerta y de sospecha en el espectador y en los personajes» (Urrutia-Neno 139). Estos códigos sonoros, en estrecha relación con los visuales, influyen enormemente en el modo en que se trabaja la relación entre lo que se ve en pantalla y aquello que queda fuera del encuadre, provocando que la experiencia que proporciona *A Ghost Story* dependa sobremanera del punto de vista adoptado a lo largo de la cinta.

Por último, referente a los códigos sintácticos, la representación del tiempo de la historia en el discurso se aborda a través de dos fórmulas cuasi contrapuestas: en primer lugar, mediante el plano secuencia de larga duración, representado de manera ejemplar en la escena en la que, sin interrupción de la toma, M ingiere de forma compulsiva la tarta que le ha dejado su vecina y acaba vomitándola con desconsuelo y, en segundo lugar, por medio de elipsis, que logran difuminar la frontera entre los días, las semanas, los meses, los

años, los decenios e incluso los siglos, tal y como sucede en la escena en la que C observa cómo M pasa cada vez menos tiempo en casa y, finalmente, acaba abandonándola por completo.

En definitiva, las evidencias alcanzadas tras el análisis de los componentes narrativos y los códigos formales a través de las sistematizaciones de Chatman y Casetti y Di Chio, y de su razonamiento a la luz del *corpus* teórico que respalda la propuesta, inducen a considerar *A Ghost Story* un filme renovador tanto de los arquetipos narrativos como de las convenciones discursivas del llamado cine gótico. Sin embargo, para terminar de dar sentido a los aspectos concernientes al discurso, resulta necesario profundizar un poco más en esta cuestión en el próximo y último epígrafe.

5. Un discurso de la multiplejidad y la autoconsciencia

La reflexividad del filme sobre su propia condición, y su particular forma de emparentarse con la historia de fantasmas que cita explícitamente como referente, propician que resulte complicado para el espectador descifrar el sentido que poseen las inclusiones y tergiversaciones de elementos otrora reconocibles y fáciles de interpretar en obras abanderadas del género. A pesar de la sencillez que pudiese aparentar en un inicio, el filme va adquiriendo una complejidad cada vez mayor a lo largo de su metraje, alcanzando la *multiplejidad* de la que hablaban Lipovetsky y Serroy, hasta el punto de que «en determinadas ocasiones, se hace francamente complicado llegar a entender qué es lo que ha sucedido» (Orellana y Martínez-Lucena 193). En este sentido, *A Ghost Story* puede considerarse un filme hipermoderno que lleva a cabo «la instauración de una civilización de la mirada» (Wajcman 19) e incita a adoptarla a través de su excepcional tratamiento de la relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, erigiendo al fantasma como representación de las múltiples formas en que la memoria y la historia, desde el trauma o la nostalgia, permanecen dentro del «presente vivo» (Leeder 1).

El filme da especial sentido a la reflexión respecto al cine contemporáneo que hacen Orellana y Martínez-Lucena cuando afirman que, con frecuencia, «la belleza de los fotogramas resalta especialmente en la idoneidad de la música y relaja la atención narrativa e histórica del espectador, centrándolo en una percepción del tiempo implosionada, eternalizada y cósmica» (193). Esta

consideración resulta especialmente apreciable tanto al inicio del filme, cuando se encadena un plano del cosmos —el cielo estrellado— con un plano de la Tierra —la casa—, llevando a terreno firme una cuestión inalcanzable como es la inmaterialidad del tiempo; como en esa suerte de reinicio del mismo que supone el momento en que el fantasma salta del rascacielos de una ciudad hipermoderna y aparece en el campamento de los colonos de una ciudad aún no fundada, lo que le permite visitar todo lo acontecido y acabar alcanzando y atestiguando su vida pasada y, consecuentemente, ya vivida.

6. Conclusiones

Atendiendo a la diversidad y heterogeneidad de las distintas cuestiones trabajadas, y a pesar de que se hallan interconectadas a través del filme en cuestión, las principales conclusiones que se extraen de su estudio se presentan agrupadas en base a los tres ámbitos previamente abordados.

En primer lugar, los distintos componentes del relato, pese a mantener una clara correspondencia con el género de terror, son puestos en relación de tal forma que acaban conformando un drama con aspiraciones metafísicas. Así, la representación de rasgos del gótico no solo no impide al filme de David Lowery alcanzar su naturaleza melodramática, sino que, de hecho, la hace posible mediante su particular tratamiento.

Seguidamente, en relación a los códigos formales, se emplean tanto estrategias como elementos discursivos y extradiscursivos propios del cine de terror, y se erige a partir de ellos una propuesta formal en absoluto convencional, mas repleta de convenciones. El uso de los distintos códigos propicia la puesta en relación de los géneros, mientras que su uso a través de la alternancia entre puntos de vista —correspondientes a lo real y lo sobrenatural— dota de misterio y dramatismo al relato.

Por último, en cuanto al modo de representación, en un momento en el que, en lo que respecta al cine de género, conviven apuestas clásicas —resurrección del género puro, ejercicios de estilo conservadores...— con otras más modernas —hibridación de géneros, parodización, tendencia a la posnarración...—, el filme lleva a cabo una particular apuesta hipermoderna que, reflexionando sobre los géneros cinematográficos y su representación, acomete una actualización del género gótico tanto en lo que respecta a los temas tratados como, sobre todo, al modo en que estos son puestos en pantalla.

Con todo ello, sin traicionar su título, *A Ghost Story* ofrece una historia de fantasmas en la que lo sobrenatural sirve como vehículo para tratar aspectos trascendentes como el amor o la pérdida, así como para enfrentar al espectador a algunos de los principales miedos contemporáneos.

Bibliografía

- «A Ghost Story». *A24*, 12 junio 2017, a24films.com/films/a-ghost-story. Consulta: 15 julio 2019.
- Bloom, Clive. «Introduction: Death's Own Backyard: the Nature of Modern Gothic and Horror Fiction». *Gothic horror: a reader's guide from Poe to King and beyond*. Editado por Clive Bloom, Macmillan, 1998, pp. 1-22.
- Botting, Fred. «In Gothic Darkly: Heterotopia, History, Culture». *A New Companion to the Gothic*. Editado por David Punter, Wiley-Blackwell, 2012, pp. 13-24.
- Casetti, Francesco, y Federico Di Chio. *Cómo analizar un film*. Paidós, 2013.
- Chatman, Seymour. *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y el cine*. RBA, 2014.
- Cherry, Brigid. *Horror*. Routledge, 2009.
- Conrich, Ian. «Horrorific films and 1930s British cinema». *British horror cinema*. Editado por Steve Chibnall y Julian Petley, Routledge, 2002, pp. 58-70.
- Cook, David A. *A History of Narrative Film*. W. W. Norton & Company, 1990.
- Crimp, Douglas. *Posiciones críticas. Ensayos sobre las políticas de arte y la identidad*. Akal, 2005.
- Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento*. Paidós, 1984.
- Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo*. Paidós, 1987.
- Frayling, Christopher. *The Innocents*. BFI, 2013.
- Hall, Melissa Mia. «The Ghost». *Icons of horror and the supernatural: an encyclopedia of our worst nightmares*. Editado por Sunand Tryambak Joshi, Greenwood Publishing Group, 2007, pp. 215-242.
- Hogle, Jerrold. «Introduction: the Gothic in western culture». *The Cambridge Companion to Gothic fiction*. Editado por Jerrold E. Hogle, Cambridge University Press, 2002, pp. 1-20.
- Hutchings, Peter. *The Horror Film*. Routledge, 2014.
- Imbert, Gerard. *Crisis de valores en el cine posmoderno (Más allá de los límites)*. Cátedra, 2019.
- Kavka, Misha. (2002). «The Gothic on screen». *The Cambridge Companion to Gothic fiction*. Editado por Jerrold Hogle, Cambridge University Press, pp. 209-228.

- Leeder Murray. «Introduction». *Cinematic Ghosts: Haunting and Spectrality from Silent Cinema to the Digital Era*. Editado por Murray Leeder, Bloomsbury, 2015, pp. 1-14.
- Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Anagrama, 2010.
- Lipovetsky, Gilles, y Jean Serroy. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama, 2009.
- Macho-Román, Ramón. «El tiempo de las imágenes. Notas acerca de la Historia del Arte según Didi-Huberman». *Escritura e Imagen* 12, 2016, pp. 7-26.
- Messier, Vartan. «The Conservative, the Transgressive, and the Reactionary: Ann Radcliffe's 'The Italian' as a Response to Matthew Lewis' 'The Monk'». *Atenea* 25:2, 2005, pp. 37-48.
- Metz, Christian. *El significante imaginario*. Paidós, 2001.
- Morgan, Jack. *The biology of horror: Gothic literature and film*. Southern Illinois University Press, 2002.
- Muñoz-Fernández, Horacio. *Posnarrativo: el cine más allá de la narración*. Shangrila Textos Aparte, 2017.
- Orellana, Juan y Jorge Martínez-Lucena. *Celuloide posmoderno: narcisismo y autenticidad en el cine actual*. Encuentro, 2010.
- Peirse, Alison. *After Dracula: The 1930s Horror Film*. Taurus, 2013.
- Radcliffe, Anne. 1826. «On the Supernatural in Poetry». *New Monthly Magazine* 16, 1826, pp. 145-152.
- Richards, Stuart. «Reawakening in Yoorana: Glitch and the Australian Gothic film». *New Review of Film and Television Studies* 16: 3, 2018, pp. 221-237.
- Urrutia-Neno, Carolina. «Sonoridad, suspenso y fantasmagoría en el cine de Cristián Sánchez». *Revista de Humanidades* 38, 2018, pp. 133-159.
- Thompson, Hamish. *Consciousness Through Unconsciousness: Deleuze and A Ghost Story*. Falmouth University, 2019.
- Wajcman, Gérard. *El ojo absoluto*. Manantial, 2011.
- Woolf, Virginia. «A Haunted House». *A Haunted House and other stories*. Editado por Susan Dick, Vintage, 2003, pp. 116-117.

Filmografía

A Ghost Story. Dir. David Lowery. A24, 2017.