

Splatterpunk: el hijo rebelde del padre Gótico

David Hidalgo Ramos

Universidad Complutense de Madrid

Resumen

El *splatterpunk*, subgénero que aquí se trata, surgió en los años ochenta del siglo XX. Un grupo de autores jóvenes comenzaron a desarrollar una nueva estética de horror extremo principalmente en literatura, aunque existen manifestaciones artísticas en otros campos. Su intención era la de mostrar una nueva mirada del mundo, expresar mediante crueles metáforas de sexo, violencia y evisceraciones, la nueva visión de la realidad con la que pretendían despertar a una sociedad dormida y pasiva. El movimiento, de una clara ideología transgresora, recibe numerosas influencias, encontrando una de las más fuertes en el gótico, rebelándose a su padre literario y reformulando a su tiempo algunos de los principales temas y motivos del movimiento decimonónico.

"El trasfondo de la cultura [posmoderna] lo constituyen la sangre, la tortura, la muerte y el horror."

F. Jameson
(El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado)

I. David J. Schow: el hacedor de nombres

Aunque ya empezó a gestarse en la década de los setenta del siglo XX, el movimiento literario del *splatterpunk* se asentó oficialmente en mitad de los ochenta, cuando David J. Schow¹ propuso la

1. Escritor, crítico y guionista; obra suya es el guión de *El cuervo* (1994).



nomenclatura del subgénero siguiendo toda una tradición de movimientos de ideología transgresora como el *cyberpunk*. La nueva estética, recién bautizada, planteaba una reformulación de los temas productores de terror clásicos pero desde una perspectiva mucho más explícita. Desde el mismo nombre, con su apelativo *splatte*, ‘salpicadura’, evidenciaba que necesitaba hacer uso de la banalidad anatómica como un golpe de imagen, y el *splatterpunk* explota —literal y literariamente— las evisceraciones como parte de su estética plagada de violencia gráfica y sexo que nos salpica más allá de la letra escrita.

Como toda nueva generación literaria, los jóvenes escritores que se incluyeron dentro de este género —aunque no todos estaban de acuerdo con la etiqueta (Sammon, 1990: 277-278), sostenían que, una vez que todas las fronteras habían caído, también había que derribar la frontera de la moral, pues un fuerte ataque al puritanismo crítico, un bombardeo de imágenes violentas y horribles, podían despertar a la sociedad de su tiempo. No hay que olvidar que todos estos escritores venían de la sociedad conformista posterior a la Segunda Guerra Mundial, habían vivido la Guerra Fría muy de cerca; la sentencia ‘todo es susceptible de ser mostrado’ ya era una realidad; la última frontera física, el muro de Berlín, caería en el 89 y, coincidiendo con la fecha, se publicará una de las primeras antologías de relatos *splatterpunk*². Esta inocente insolencia de innovación que comparten los nuevos creadores, sin querer mirar atrás, sin reconocer a sus progenitores, ya se encontraba en la semilla de estos escritores que, hartos de la visión naif que el mundo imponía, mediante todo un laberinto de tabúes, decidieron romper con las barreras morales y demostrar que una nueva estética era posible. Así, sexo, sangre y brutalidad se mezclan en esta tendencia narrativa.

Paul M. Sammon, en su ensayo sobre el subgénero “Outlaws”, comienza diciendo muy acertadamente que “the moment you name something, you kill it” (1990: 273), y en gran parte tiene razón. Cuando en 1986 David J. Schow bautizó esta tendencia con el nombre por el que hoy la conocemos, muchos de los escritores que la conformaban dieron la espalda a la etiqueta³.

2. La primera antología del género, unida al tema del muerto viviente, es la célebre *Book of the Dead* (1989), editada por John Skipp y Craig Spector, cuyo prólogo (firmado por George A. Romero) e introducción aún hoy son valiosos documentos, elevados a la categoría de manifiesto del *splatterpunk*. Aunque dicho manifiesto no es oficial, representa un acercamiento a la intencionalidad de la nueva estética.

3. Se podría decir que el núcleo principal de esta tendencia lo formaron David J. Schow, el dúo Skipp & Spector, Joe R. Lansdale y Clive Barker. Algunos de los escritores que intentaron dejar claro que no se sentían parte del *splatterpunk* fueron Roberta Lannes o John Shirley entre otros.

El *splatterpunk*, que oficialmente recibía una fuerte influencia del mundo del cine —entre el gore de los años 60 y-70 y la Serie B de los 80⁴—, posee un árbol genealógico mucho más ancestral, al menos en el ámbito literario. Todos los motivos que esta tendencia transgresora expone, los hereda directamente del Gótico, reformulando el esquema decimonónico a su propio tiempo. Y hablo de reformulación según el concepto que postulaba R. Jakobson (Eco, 2009: 292-293, al teorizar sobre los diferentes tipos de traducción, pues considero que la transposición de elementos estéticos desde el Gótico hasta el *splatterpunk* no deja de ser una traducción dilatada en el tiempo: una interpretación de temas mediante aparentes nuevas formas estéticas; una reformulación que ha sufrido cambios significativos evidentes y necesarios para poder expresar la ideología que sostiene esta tendencia narrativa.

El padre del *splatterpunk*, David J. Schow, reunió la mayor parte de sus ensayos en un volumen, *Wild Hairs* (2000, Babbage Press), cuya portada nos da una idea muy gráfica de hasta qué punto llega la relación entre Gótico y *splatterpunk*: en la cobertura del libro vemos una calavera, a modo de ilustración científica, donde cada una de sus partes recibe un nombre. El hueso correspondiente al maxilar inferior recibe el nombre de “Gothique” en un extremo y “Convolution of Splatterpunk” en el otro. En mi opinión, la idea que Schow quiere transmitirnos es que tanto Gótico como *splatterpunk* vienen a ser como un fuerte puñetazo en la mandíbula, o, simplemente, que ambos son movimientos que influyen en cómo abrimos la boca: bien por asombro, bien para proferir un desgarrador alarido de terror.

II. La rebeldía como origen

Para llegar a comprender la relación paterno-filial que defiende entre el Gótico y el *splatterpunk*, antes creo que es conveniente tener una visión más amplia del abanico literario, cultural e histórico que ayudó a conformar las conexiones que hoy les unen. Fredric Jameson, en su célebre estudio sobre la posmodernidad —publicado por primera vez en 1984— ya nos llama la atención con la ruptura radical que supone el inicio de un nuevo pensamiento. Esta ruptura, esencial para comprender los movimientos ideológicos del siglo XX, se fecha alrededor de finales de los años cincuenta y principios de los sesenta (Jameson, 2011: 9, 48). La ruptura radical de la que nos habla Jameson también puede entenderse como la necesidad que había de una nueva visión del mundo. En el cine hollywoodiense se aprecia muy bien este cam-

4. El *splatterpunk*, inmerso dentro de la cultura posmoderna, se nutre de todas estas manifestaciones. Así lo apunta Jameson: “Lo que fascina a los posmodernismos es precisamente todo este paisaje degradado, feísta, kistch, de series televisivas (...), de películas de Hollywood de serie B, de la llamada ‘paraliteratura’, con sus categorías de lo gótico y lo romántico (...), la novela negra, fantástica o de ciencia ficción” (Jameson, 2011: 13).

bio, pues es a finales de los cincuenta cuando empiezan a surgir las primeras películas *nudies*, género que derivará en la aparición del cine gore a principios de los sesenta (*Blood feast*, 1963). La aparición de la pornografía dentro del mercado audiovisual de esos años es otro ejemplo del nacimiento de la nueva óptica del mundo. Estas décadas, por lo tanto, resultan claves en lo que se concibe como la ruptura de las poéticas: los conflictos bélicos internacionales dotaron sin quererlo —y sin saberlo— de una concepción diferente de la realidad que nos rodea. Todo ello unido a la desaparición de las fronteras, que más tarde desarrollaré a partir de las ideas de Baudrillard, modificaron la estética cultural de los nuevos creadores de estos años. En síntesis, creo firmemente que un fenómeno análogo sobrevino a las poéticas de fines del X, intentando presentar una nueva mirada. Estas miradas, en resumidas cuentas, no muestran sino la necesidad de otras formas de expresión. Buscan presentar nuevas metáforas con las que despertar la conciencia de la sociedad.

Para comenzar ese recorrido que enlaza el gótico con el horror extremo de los 80, parto de un autor dieciochesco en parte considerado afín a la ficción gótica: el marqués de Sade. Una de sus obras más crudas y crueles, *Le 120 Journées de Sodome*, escrita en 1782, representa para muchos críticos un catálogo de perversiones humanas, prácticamente un manual para asesinos sanguinarios. No comparto esta opinión; reconozco la dureza de lo narrado por Sade —unido a que su estilo repetitivo llega a ser desesperante y ominoso—, pero creo que la obra en sí esconde mucho más que descripciones aberrantes de torturas y vejaciones. Dejando a un lado la evidente crítica política y social⁵, Sade muestra en su texto el uso de determinados motivos y temas singulares, aunque unas décadas antes ya lo había intuido Walpole en su célebre obra fundadora (*The Castle of Otranto*, 1764). Paul M. Sammon también apunta a estas influencias entre Sade, el gótico y el *splatterpunk*; si bien se queda a las puertas y no se moja en su afirmación, se contenta con citar las aberraciones de Sade, Walpole y Lewis (*The Monk*, 1796) como vías de influencia literaria (Sammon, 1990: 288).

Continuando el recorrido a través del gótico como principal vía de influencia, el gusto que el *splatterpunk* tiene por las evisceraciones y las

5. Ya evidenciada por Pasolini en su adaptación del texto al cine, *Salò* (1975), de forma bastante fiel, todo sea dicho, donde traslada la acción de la obra de Sade a los años 1944-45, en la última etapa decadente del fascismo italiano. La transposición equivalente es posible gracias al uso análogo de lo narrado que tanto Sade como Pasolini consiguen alcanzar al entender su relato como metáfora del poder y la sumisión a este. El mismo Pasolini lo aclara en una entrevista documentada en el film *Salò d'hier à aujourd'hui*, 2002: “Todo el razonamiento de Sade, el sadomasoquismo de Sade, tiene una función muy específica y clara, la de representar lo que el poder hace del cuerpo humano; el desprecio al cuerpo humano (...), la anulación de la personalidad del otro”.

deformaciones grotescas, lo monstruoso como violento al fin y al cabo⁶, es un elemento casi inmanente de la ficción gótica decimonónica, no sólo por la famosa criatura de *Frankenstein*, sino más bien por la sensación que provoca Mr. Hyde en la obra de Stevenson: el *splatterpunk* hereda —y sabe transmitir— ese conjunto de “repugnancia, asco y miedo hasta entonces desconocidos” (Stevenson, 2006: 43).

No hay que obviar que este horror extremo también bebe del genio del gótico tardío, H. P. Lovecraft. El *splatterpunk* toma del Solitario de Providence su gusto por las atmósferas asfixiantes, sus criaturas de la noche y la descripción del horror explícito. A menudo podemos encontrar en las historias *splatterpunk* un personaje perdido en parajes oscuros, envuelto en una singular aventura a modo de misión heroica o testigo directo de los horrores más repugnantes como si de un Randolph Carter se tratara (*The Dream-Quest of Unknown Kadath*”, 1927). Encontramos también sin duda personajes de sangre fría, espíritu calculador y destino doloroso y sangriento, al más puro estilo de esa extraña reformulación de *Frankenstein* que Lovecraft concibió como Herbert West (*Herbert West, reanimator*”, 1922). Es ese *terror cósmico* que tan fructífero ha resultado dentro de lo fantástico el que inunda las mentes creadoras del *splatterpunk*; la diferencia estriba en que los entes monstruosos, despiadados y sádicos —de nuevo Sade— ya no proceden de mundos lejanos ni duermen en el más profundo océano esperando su glorioso regreso: en el *splatterpunk* la amenaza no viene de ese color que surgió del espacio, sino de la maldad más oscura del alma humana. No hace falta recurrir a lo sobrenatural: el ser humano es más capaz que el más horrible de los monstruos.

Mencionaba antes la importancia de los años cincuenta y los inicios de los sesenta como la ruptura que señala Jameson, cuyo análisis ayudará a entender el surgimiento del *splatterpunk*. Estas décadas, insisto, son los años decisivos en los que los creadores se enfrentaron a la gran masa de clásicos muertos, provocando una reacción a modo de revolución cultural. Una vez más Jameson caracteriza esa reacción con una serie de rasgos ofensivos hacia todo lo anterior como la oscuridad, el uso de materiales sexuales explícitos o la obscenidad psicológica y, como consecuencia, todo acto de provocación social y político (Jameson, 2011: 17). Es, en síntesis, la rebeldía sin límites. 1955 es el año en que James Dean planta cara a todo en la célebre *Rebelde sin causa*. Los 80, cuando surge el *splatterpunk*, son los años de volver a plantar cara en una nueva forma punk, de una rebeldía con una causa justificada: acabar con una moral conservadora a base de metáforas violentas. Uno de los resultados de esa tendencia rebelde de los sesenta de la que nos habla Jameson es sin duda el género gore. De este modo, Rosa María Rodríguez Magda hace una reflexión interesante sobre este género, señalando que “Cine gore para acabar un siglo, filmación de la muerte como único camino de escapar de ella, de hacerla irreal, catarsis en lo atrozo/

6. O en el sentido que apunta José M. Cortés de que “lo monstruoso es entonces lo intolerable, aquello que hace nacer en nosotros el horror, la angustia” (Cortés, 1997: 27).

ficción de lo sencillamente atroz, o quizás incitación circular” (Rodríguez Magda, 1997: 107); lo que es lo mismo trasladado al ámbito de la escritura. El cuerpo ya no es el límite, de la misma forma que fue desacralizado durante el gótico. En el gótico, la deformación y la presentación de la multiplicidad de cuerpos ambiguos (*Frankenstein*, *Drácula*, *Dr Jekyll y Mr Hyde*...) y sus espectros era una constante esencial del movimiento (*The Turn of the Screw* de Henry James, por poner un ejemplo). Pero el paso siguiente, y cito el maravilloso ensayo de Jorge Fernández Gonzalo, era la *hiperescopia*. El concepto que Fernández Gonzalo desarrolla se define como “la amplificación de los detalles de la putrefacción, de la *terribilità* de la inmundicia, así como los recovecos que componen el interior de los cuerpos, sus primeros planos, sus perspectivas imposibles (...); recrean los laberínticos espacios de la corporalidad, sus degradaciones y mortificaciones, en una estilización perversa de las imágenes corporales” (Fernández Gonzalo, 2011: 81); esto es el nacimiento del gore, la reformulación de la visión gótica del cuerpo, la desacralización de la anatomía humana como un acto de insurrección.

III. Tiempo y espacio como productores de lo perverso

El tiempo primordial de las narraciones *splatter* es el tiempo de la oscuridad. A diferencia del día, tiempo de la inocencia —pero también el momento de la claridad donde todo es visible y donde nada ambiguo se muestra—, la noche es el momento de la ambigüedad más absoluta, donde reina la penumbra y los juegos de sombras, el momento de lo espectral (“*The Outsider*” de Lovecraft). El ámbito nocturno, prevaleciente en el gótico, es el ámbito de la soledad, y, por tanto, el momento en que la perversión campa a sus anchas sin observadores que importunen. El *splatterpunk*, caminando por esos límites de perversión, busca la noche para ocultarse, busca la complicidad de la luz lunar, donde las manchas de sangre muestran un color más intenso. De la misma forma que la noche es el tiempo aislado por antonomasia, el espacio también busca ese aislamiento.

Retomando a Sade, en *Las 120 jornadas de Sodoma o la escuela del libertinaj...* existe una opresora atmósfera relacionada directamente con el espacio aislado y aislante: un castillo perdido en lo más profundo de la Selva Negra suiza, rodeado de abismos, con sus entradas emparedadas una vez sus víctimas han entrado all...⁷. Todo ello conforma un primitivo uso del es-

7. Sade enfatiza mucho en el concepto del espacio aislado donde se va a desarrollar la macabra historia: “Se empezaba a escalar una montaña casi tan alta como el monte San Bernardo y de un acceso infinitamente más difícil (...) que solo se puede alcanzar a pie por los precipicios que rodean por todas partes el sendero (...). Una grieta de más de treinta toesas en la cima de la montaña (...). No existía la menor posibilidad de comunicarse con el castillo de Silling. Porque, volviendo a bajar la parte meridional, se llega a una pequeña planicie de unos cuatro arpendes, rodeada por todas partes de rocas a pico (...) que cercan la planicie como un biombo y que no dejan la más ligera abertura entre sí. No hay un solo habitante de la tierra (...) al que le sea posible acceder a la pequeña planicie (...), donde se encuentra el castillo” (Sade, 2006: 94-95).

pacio desarrollado posteriormente por el gótico: si bien el protagonismo de los escenarios góticos es fundamental para el desarrollo de la narración, el *splatterpunk* aprovechará los espacios desolados, ocultos fuera de la vista del intruso. Porque cuando se trabaja en el límite, en la frontera de la legalidad, en el espacio difuso donde el perverso acomete sus brutalidades, el aislamiento es una condición intrínseca. De la misma forma que el *splatterpunk* se conforma a base de metáforas brutales, el espacio aislado no deja de referir a la metáfora de la mente humana: un espacio impenetrable de locura, muerte y perversión.

Existe dentro del *splatterpunk* una serie de motivos para la elección de espacios que también es legado del gótico. La narración en torno a la cual se construye el espacio hace uso del concepto de “castillo urbano”. En relación con la superabundancia espacial que desarrolla Augé (2005: 37-39) se encuentra la multiplicidad de los espacios como consecuencia del achicamiento del planeta. El “castillo urbano” representa ese espacio fronterizo a un instante de convertirse en ‘no-lugar’: es un espacio de tránsito sin llegar a serlo. Lo denomino “castillo urbano” por la sencilla razón de que, de la misma forma que el gótico explota su concepción del castillo como espacio aislado, el *splatterpunk* sitúa ese espacio como una parte externa al ámbito urbano. Es una contradicción afirmar que puede haber un espacio aislado dentro de un núcleo urbano —espacio de la sociedad y, por tanto, espacio colectivo—, sin embargo, estos espacios existen y son los predilectos para la producción de horror en el subgénero. Aunque después lo desarrollaré, baste un ejemplo de dos autores *splatter* que he escogido para esta ocasión: el relato de Clive Barker, “*The Midnight Meat Train*”, se desarrolla en el metro de Nueva York, mientras que la narración de Joe R. Lansdale, “*Night the Missed the Horror Show*”, hace uso de la rivera de un río a las afueras de un pueblo de Texas. Sótanos, dormitorios, extrarradios... Todos son espacios reservados al secreto y a lo aislado. Es quizá uno de los principales rasgos del *splatterpunk*: la lucha en el espacio difuso de los intrusos y las fronteras, Los extraños y los límites.

IV. El otro

La destrucción de los espacios fue el origen de todo. Baudrillard ya sostenía que la desaparición del espacio privado era el gran error de nuestra sociedad. Un espacio dividido en dos: por un lado el espacio interior, gobernado por el sujeto; por otro, el espacio exterior donde imperaban los objetos. La obscenidad en la que cayó la sociedad en la primera mitad del siglo XX produjo la desaparición de los espacios; el sujeto se difuminó bajo la sentencia —una vez más— de que todo es susceptible de ser mostrado. El universo privado se construía férreamente bajo la premisa de que el Otro existe, el diferente a mí, porque existía cierta ocultación de los espacios. Cuando todo se hace visible a través de la obscenidad, el Otro se confunde, se disuelve, porque “lo obsceno acaba con toda mirada, con toda imagen, con toda representación” (Baudrillard, 1988: 18); es la obscenidad de lo visible.

Esta confusión de espacios, invasión de lo privado, conlleva irremediablemente la desaparición de las fronteras. En el gótico, el otro, a menudo relacionado con lo espectral, se movía libremente entre angostos e interminables pasadizos sepulcrales: traspasaba cualquier frontera sin orden ni concierto, provocando la invasión y la confusión. El otro es aquello que queremos mantener alejado de nosotros, pero que sin embargo necesitamos para construir nuestro Yo; ahora bien, si el espacio que antes era “libre” —o al menos pertenecía puramente al Yo— se colapsa, se satura, ¿qué espacio queda para el Otro? Esa —de nuevo— confusión proyecta el sentimiento de lo siniestro freudiano. Apunta Carolina Sanabria en relación al ensayo de Freud de 1919 que lo *Unheimlich* “tiene que ver más bien con lo que procede de lo familiar, lo íntimo, lo hogareño (*heimlich*) sobrevenido extraño por el proceso de represión” (2011: 60). Si entendemos el concepto *Unheimlich* como lo n-hogareño, no existe nada más siniestro que la invasión del lugar íntimo, esto es, del hogar. Pero si trasladamos el concepto de hogar a aquel espacio donde encontramos el sentimiento de seguridad, entonces el trauma ya está hecho: tanto gótico como *splatterpunk* recrean situaciones en las que lo siniestro se produce por la confusión de espacios, situaciones en las que el Otro provoca la confusión al invadir el espacio del Yo.

Claro está que la ambigüedad provocada en estas narraciones es muy fuerte. Ya apuntado por Todorov en su célebre ensayo —*Introducción a la literatura fantástica*—, lo ambiguo se produce cuando no conseguimos, como lectores, discernir entre realidad o sueño, verdad o ilusión. Ese ataque a las leyes del mundo del lector, tan usual en el gótico, se traduce en el *splatterpunk* como una indistinción entre locura y realidad. Pese a que el *splatterpunk* hace uso de una poética más verosímil, la ambigüedad subsiste en el texto cuando el otro invade al yo y cuando los papeles principales se intercambian: la víctima puede pasar a ser verdugo o el verdugo a víctima.

III. El *splatterpunk* como poética de lo abyecto

Tomando el concepto desarrollado por Julia Kristeva, lo abyecto es aquello que se ve expulsado al exterior, aquello que se descarta para vivir (Kristeva, 1988: 11): sollozo, vómito, excremento, grito. El cadáver, el colmo de lo abyecto, es lo que ha terminado por caer, el máximo rechazo por parte del yo. El *splatterpunk* recoge este concepto, hace de él una poética de la expresión. La aplicación del concepto al gótico es algo ya bastante trabajado y con buenos resultados de estudio, por lo que sin duda es una cualidad que comparten, aunque, en el caso del *splatterpunk*, el hijo rebelde lleva ventaja al padre, pues su narratología se basa principalmente en que los fluidos corporales salten de las páginas directamente a la cara del lector. No hace falta insistir en que la transmisión del sufrimiento, del dolor, la muestra explícita de lo expulsado —vísceras, sesos, sangre, vómito...— consagra el reglamento esencial del subgénero y por tanto la realización narrativa de lo abyecto. Al igual que sucede en las narraciones góticas, lo reprimido explota, solamente que en el *splatterpunk* la explosión salpica de verdad.

El relato “The Midnight Meat Train”⁸, de Clive Barker, supone una de las más geniales manifestaciones pertenecientes al género. Nos narra la historia de un inmigrante en Nueva York, desencantado con la ciudad que tanto idealizaba y, paralelamente, los atroces crímenes que comete un asesino en el metro de la ciudad por las noches. Ambos personajes terminan encontrándose en uno de los vagones que el asesino ha escogido para perpetrar sus crímenes, en un duelo por la supervivencia. Barker, con su habilidad narrativa, nos sumerge en todo un sinfín de detalles sobre cómo el asesino prepara a sus víctimas para despiezarlas, colgando los cadáveres de los asideros del tren como si se tratase de un carnicero profesional despachando reses. El espacio aislado dentro del núcleo urbano ya está construido, sin contar con que es el metro ese espacio perfecto como para convertirlo en espacio de relativa seguridad. Representa la vuelta al hogar, el camino a casa. Como ya decía Dim, el esbirro tontorrón en *La Naranja Mecánica* (1971): “Bedways is rightways now, so best we go homeways and get a bit of spatchka. Right, right?”. Es ese camino a casa el seguro o, al menos, el que provoca la sensación de seguridad, por lo que se produce lo siniestro. Además, la ambigüedad final del texto reside en el desvelamiento de la verdadera misión del asesino: en realidad pertenece a una saga de asesinos encargados de abastecer de carne humana a una antigua raza que vive en lo más profundo de la ciudad, donde ese metro llega a través de un desvío en los túneles. El protagonista, al dar muerte al asesino, debe ocupar su lugar como continuador de la saga: la víctima se ha convertido en verdugo.

Por otro lado, una de las influencias más notables del género, dentro del sistema de relaciones interculturales que forman el *splatterpunk*, es el film de David Cronenberg, *Videodrome* (1983). La película, que comparte muchos de los rasgos descritos hasta ahora, postula un concepto a caballo entre la ficción proyectiva⁹ y la filosofía¹⁰, la denominada Nueva Carne, que muchos de los autores tomaron por dogma. Define Ramón Freixas la Nueva carne como “los fantasmas del inconsciente materializados en monstruosas mutaciones del cuerpo, fruto de la adicción al sexo y el pánico a la propia (a ser otro, aunque a veces la delectación se

8. Incluido en la recopilación de relatos del mismo Clive Barker, *Books of Blood*, volumen I; también forma parte de la antología editada por Paul M. Sammon, *Splatterpunk*. Existe traducción al castellano: “El tren de la carne de medianoche”, en *Libros sangrientos*, I (1986, Planeta).

9. Para un acercamiento a la ficción proyectiva, cfr. el artículo de Fernando Ángel Moreno “Desarrollo del contrato ficcional en dos subgéneros de la ciencia ficción: dura y prospectiva”, en *Interlitteraria*, 16. 2011, pp. 247-268.

10. El personaje de Brian O’Blivion diserta sobre la Nueva Carne y el sentido de las tecnologías en el film, inmortalizando algo parecido a una declaración sobre el concepto: “The battle for the mind of North America will be fought in the video arena: the Videodrome. The television screen is the retina of the mind’s eye. Therefore, the television screen is part of the physical structure of the brain. Therefore, whatever appears on the television screen emerges as raw experience for those who watch it. Therefore, television is reality, and reality is less than television.”

impone al horror) identidad" (VVAA, 2002: 292). *Videodrome* representa un canto de alabanza del sadismo dentro del sexo, del goce del dolor, de la necesidad de ese dolor para construirse. *Videodrome* supera en este sentido al padre Gótico, pues consigue deshacerse de tabúes para hacer abyecto lo reprimido. El dolor como elemento necesario y factor fundamental para conformar la metáfora que busca el *splatterpunk*: el dolor como imagen para despertar a la sociedad. Si se me permite la cita, poco académica, el Capitán Kirk de la nave Enterprise arenga lo siguiente: "You know that pain and guilt can't be taken away with a wave of a magic wand. They're the things we carry with us, the things that make us who we are. If we lose them, we lose ourselves. I don't want my pain taken away! I need my pain!" (*Star Trek V: la última frontera*, 1989)¹¹. Esta necesidad del dolor como algo intrínseco a la identidad humana representa esa intención del *splatterpunk* de abrir los ojos a la sociedad.

El relato *splatterpunk* "Night They Missed the Horror Show", de Joe R. Lansdale, a diferencia de Barker, nos presenta un mundo más rural, una pequeña población de Texas. El autor nos relata una aberrante historia con una fuerte crítica social hacia el racismo —la narración comienza con una reflexión de su protagonista negándose ir a ver *Night of the Living Dead* al cine porque está protagonizada por un negro—; dentro del conservadurismo de esa zona de Estados Unidos. Dos amigos se divierten arrastrando los restos de un perro muerto con su camioneta, en cuyo recorrido se va despedazando, simbolizando lo abyecto una vez más, hasta que observan cómo unos muchachos blancos están a punto de dar una paliza a un chico negro que conocen del instituto. Salvándole de la jauría, se adentran en una zona industrial —el espacio difuso del extrarradio, aislado dentro del núcleo urbano— donde van a toparse con dos racistas radicales que matan al negro ante sus propios ojos. Les obligan a llevar con ellos el cadáver al río, donde los dos racistas descubren el cadáver del perro que tenían enganchado a la camioneta. La explosión de ambigüedad se produce en este relato de una forma magistral. Los dos racistas, al creer que han matado al perro, en su código mora, consideran que los muchachos son incluso peores que los negro, y terminan matándoles de una forma horrible. Considerados verdugos por los racistas, los pobres muchachos pasan rápidamente a convertirse en víctimas en un círculo de ambigüedad y confusión. La noche y la luna son los únicos testigos del aberrante crimen, todo ello envuelto en la estética de lo abyecto y lo siniestro.

11. La concepción del dolor como algo necesario para construir al ser humano también se desarrolla en la novela corta de Horacio Quiroga, *El hombre artificial*. A la hora de fabricar un ser vivo antropomórfico —otra reformulación de la obra de Mary Shelley—, para insuflarle vida, torturan a un mendigo para traspasar a la criatura el dolor y así despertarlo: "—Sí... Nos es indispensable una intensa producción de dolor, una sobreaguda corriente de dolor, para provocar en su sistema nervioso una sensibilidad que solo los años daría" (Quiroga, 1989: 37).

Uno de los rasgos provenientes del gótico a los que nos remite este relato es de qué forma raza y clase social no se pueden mezclar —ya presentes, por ejemplo, en *Drácula* y su ambiguo trato con los gitanos—, el paso de una a otra simboliza funestas consecuencias: la discutible ética de unos desalmados cataloga la acción de matar a un animal por debajo de la de matar a una persona.

A modo de conclusión, quiero resaltar una vez más hasta qué punto la aparición del *splatterpunk* debe su existencia a todo aquello que ha heredado de la ficción gótica. Evidentemente la estética de horror extremo surgió en un determinado momento como parte de una necesidad y de una búsqueda de nuevas formas de expresión, aunque reformulando diferentes aspectos que ya estaban presentes anteriormente. Se erige así el *splatterpunk*, altivo y orgulloso, rebelde y con intenciones provocativas, como el hijo literario de un padre que no le reconoce, un compendio de acumulaciones culturales que lejos están del gótico, pero que aún hoy podemos reconocer parte de su sangre corriendo por sus venas. Antes de que nos salpique, claro.

Referencias Bibliográficas:

- AUGÉ, Marc. *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa, 2005.
- BARKER, Clive. "The Midnight Meat Train", en SAMMON, Paul M. (ed). *Splatterpunks. Extreme Horror*. New York: St. Martin's Press, 1990.
- BAUDRILLARD, Jean. *El otro por sí mismo*. Barcelona: Anagrama, 1988.
- CORTÉS, José M. *Orden y caos: un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona: Anagrama, 1997.
- ECO, Umberto. *Decir casi lo mismo*. Barcelona: Debolsillo, 2009.
- FERNÁNDEZ GONZALO, Jorge. *Filosofía zombi*. Barcelona: Anagrama, 2011.
- JAMESON, Fredric. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Madrid: Paidós, 2011.
- KRISTEVA, Julia. *Poderes de la perversión*. Buenos Aires: Siglo XXI, 1988.
- LANSDALE, Joe R. "Night the Missed the Horror Show", en SAMMON, Paul M. (ed). *Splatterpunks. Extreme Horror*. New York: St. Martin's Press, 1990.
- MORENO, Fernando Ángel. "Desarrollo del contrato ficcional en dos subgéneros de la ciencia ficción: dura y prospectiva", en *Interliteraria*, 16. 2011, pp. 247-268.
- QUIROGA, Horacio. *El hombre artificial*. Madrid: Valdemar, 1989.
- RODRÍGUEZ MAGDA, Rosa M^a. *El modelo de Frankenstein. De la diferencia a la cultura post*. Madrid: Tecnos, 1997.
- SADE, Marqués de. *Las 120 jornadas de Sodoma o la escuela del libertinaje*. Madrid: Valdemar, 2006.

- SAMMON, Paul M. *Splatterpunks. Extreme Horror*. New York: St. Martin's Press, 1990.
- SANABRIA, Carolina. *Contemplación de lo íntimo: lo audiovisual en la cultura contemporánea*. Madrid: Siglo Veintiuno, 2011.
- SCHOW, David J. *Wild Hairs*. New York: Babbage Press, 2000.
- SKIPP, John y SPECTOR, Craig (eds). *The Book of the Dead*. New York: Bantam Books, 1989.
- STEVENSON, R. L. *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde*. Madrid: Valdemar, 2006.
- VVAA. *La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo*. Madrid: Valdemar, 2002.



WWW.DISKPOL.COM
MÚSICAS DE VANGUARDIA

 <https://www.facebook.com/diskpol>
 https://twitter.com/diskpol_tienda
 + (34) 91 522 63 90  info@diskpol.com



DISKPOL