

I.

INTRODUCCIÓN

La literatura no sirve para dar respuestas,
sino para plantear interrogantes.

Julio CORTÁZAR

Mi argumento parecerá intrincado;
para mí es bien claro...

Macedonio FERNÁNDEZ

LA NARRACIÓN PERTURBADORA

Muchos textos ficcionales modernos que producen efectos desconcertantes y desorientan al lector o espectador transgreden reglas del sistema narrativo vigente. De ahí que sea preciso elaborar nuevos conceptos narratológicos para poder describir, categorizar y analizar estas estructuras innovativas en literatura, teatro y cine. En este estudio tratamos de llenar este vacío al introducir un nuevo concepto¹ narratológico y principio narrativo transmedial que llamamos *narración perturbadora* y con el cual nos referiremos a estrategias narrativas complejas y lúdicas que producen intencionalmente efectos desconcertantes como la sorpresa, la confusión, la duda o el desengaño. Estos efectos interrumpen o suspenden la inmersión en el acto de la recepción, pero generan al mismo tiempo nuevas experiencias de inmersión.

La narración perturbadora consta en una combinación de recursos que se ubican en tres estrategias narrativas: la estrategia engañosa, la paradójica y la enigmatizante. Esta combinación de recursos narrativos provenientes de

¹ Concebimos el concepto como Mieke Bal: “Concepts are sites of debate, awareness of difference, and tentative exchange. Agreeing doesn’t mean agreeing on content, but agreeing on the basic rules of the game: if you use a concept at all, you use it in a particular way so that you can meaningfully disagree on content” (Bal 2002: 25).

estas distintas estrategias, que se excluyen además muchas veces mutuamente, produce ambigüedad, indeterminación o incoherencia en el texto, y efectos ‘irritantes’ y ‘extraños’ en el lector o espectador. Desarrollamos en este estudio un instrumento narratológico que permite analizar estas aporías textuales perturbadoras, hacerlas descriptibles e inteligibles. El nuevo concepto transmedial sirve para introducir un principio narrativo combinatorio entre estas estrategias narrativas que todavía no han sido sistematizadas por completo. De ahí que la (re)modelización de los recursos singulares de las tres estrategias narrativas sea imprescindible para poder demostrar después sus interferencias en estudios de caso. Para ello nos basamos en tipologías y análisis previamente llevados a cabo por el grupo de investigación narratológica de Hamburgo en el marco de un proyecto sobre la narración paradójica en textos literarios en el que Sabine Schlickers colaboró con Klaus Meyer-Minnemann entre 1998 y 2002. Al incorporar más tarde análisis fílmicos, Schlickers descubrió que determinados recursos paradójicos aparecen frecuentemente en combinación con otras estrategias narrativas lúdicas como la narración no fiable o la narración ambigua y que estos textos narrativos literarios y fílmicos cumplen con la condición de “inmutar, trastornar el orden y concierto, o la quietud y el sosiego de algo o de alguien” (*DRAE*, s.v. ‘perturbar’).

UN CASO DE ESTUDIO

En el análisis del filme argentino *EL AURA*, de Fabián Bielinsky (2005), Schlickers demostró, por ejemplo, la aparición en él de rasgos constitutivos de la narración no fiable sumados a otros de la narración fantástica, lo que lleva a dos lecturas igualmente válidas, pero contradictorias (Schlickers 2012, 2015a): por una parte, el filme ‘trabaja’ con recursos de la narración no fiable, pero no puede interpretarse solo como narración no fiable porque esta termina con una solución sorprendente, pero unívoca según nuestra modelización (véase 2.1.1). *EL AURA* carece de este giro y deja abierto a la interpretación si todo lo que se vio de la aventura en Patagonia, que conforma la mayor parte del filme, no ha sido una mera proyección de la imaginación de su protagonista. Por otra parte, el filme tampoco puede interpretarse solo como narración fantástica: por un lado, el perro de la aventura patagónica que se

encuentra al final, en el relato marco, en el taller del protagonista, combina de modo fantástico el crimen perfecto ideado por este con el mundo (ficcional) real; por otro lado, el perro funciona como garante de la veracidad del crimen. Puesto que ambas interpretaciones son igualmente posibles, el filme no puede calificarse ni como narración no fiable ni como narración fantástica. El efecto ‘perturbador’ se produce por la yuxtaposición de lo no fiable y de una indeterminación típica de lo fantástico, es decir, por la vinculación de dos estrategias narrativas mutuamente excluyentes, y esta aporía nos llevó a la concepción de la narración perturbadora.

EL EFECTO PERTURBADOR

La narración perturbadora ejerce en el acto de la recepción un efecto que entendemos como una perturbación placentera, producida por estrategias narrativas complejas y desorientadoras²: “What all of these narrations have in common, however, is that they transform being disoriented into an incentive, being confused into a pleasure, and achieving reorientation into the prevalent purpose” (Eckel 2012b: 16).

Aparte de técnicas, funciones y efectos perturbadores, hay que tener en cuenta el uso corriente del verbo *perturbar* con respecto al contenido de un texto y a la consiguiente reacción del receptor al toparse con contenidos estrafalarios, psíquicamente chocantes, repugnantes, violentos, políticamente incorrectos, etc. Lo que nos interesa en este estudio, empero, no es la reacción emocional del lector o espectador. Sin llegar a ser tan categóricas como Macedonio Fernández, quien opina en “Para una teoría de la novela” (1928) que “los *asuntos* son extraartísticos; [...] son meros pretextos para hacer operar la técnica”, nos concentramos primordialmente en el nivel del *discours*. Descartamos, pues, aquellos textos literarios y fílmicos que perturban únicamente a nivel afectivo por su contenido, como sucede en las distopías narradas convencionalmente del tipo de *Soumission* (2015), de Michel

² Iser (1984b: 208-214) ya ha señalado el potencial estimulante de conflictos, discrepancias, perturbaciones, frustraciones, ambigüedades y disoluciones de la *Gestalt* para la recepción de textos ficcionales. Consideramos que es posible describir los efectos producidos por la acumulación de tales perturbaciones.

Houellebecq. Pero si la historia distópica se vincula con estrategias narrativas perturbadoras, como en *Terrible accidente del alma* (2014), de Guillermo Saccomanno, la incluimos.

La intensidad del efecto perturbador depende del contexto, de la disposición, del conocimiento y del horizonte de expectativas de cada receptor individual, del texto en cuestión y de muchos otros factores impredecibles, por lo que los efectos de la narración perturbadora no son cataloguizables o tipologizables. Debido a nuestro enfoque textual-narratológico, no ahondaremos en este estudio en los efectos afectivos o cognitivos que se producen en el acto de la recepción real, y solo esporádicamente nos referiremos a los que la narración perturbadora produce en el lector/espectador implícito³, pero nuestro concepto es perfectamente compatible con estudios cognitivistas, de recepción estética, etc. Por consiguiente, en lo que sigue consideramos la perturbación como un fenómeno intratextual, es decir, como una estrategia narrativa intencional del autor implícito en el momento de crear una obra dirigida a un lector/espectador implícito.

EL TÉRMINO TÉCNICO ‘NARRACIÓN PERTURBADORA’

Están cursando ya muchos otros términos narratológicos para abordar lo que aquí denominamos *narración perturbadora*: *narración desorientadora*, *complex narration*, *narration déviante*, *narración no convencional*, *unnatural narrative*, etc. Sin embargo, cada una de estas nociones resulta ser problemática: sea por ser de naturaleza subjetiva (*complex*) o psicológica (*desorientadora*), o bien por tener potenciales connotaciones negativas (*no convencional*, *unnatural*). El neologismo *narración perturbadora* ofrece, en cambio, un término técnico heurístico para referirse a un concepto clasificatorio que permite sistematizar los recursos singulares y las estrategias narrativas perturbadoras en su interacción lúdica.

³ El lector/espectador implícito es una estructura inscrita en el texto literario o fílmico a modo de correlato del autor implícito y corresponde a su imaginación (Iser 1984a; Schmid 2005: 65). Puntualizamos que concebimos al autor y al lector implícito como instancias ficticias históricas.

El que nuestro concepto lleve en su caracterización un término metafórico puede producir una irritación que nos parece productiva, lo que, por otro lado, no quiere decir que vayamos a desarrollar en este estudio una ‘narratología perturbadora’. Por el contrario, las técnicas y recursos narrativos perturbadores se analizan desde un punto de vista estructuralista. Nos decidimos por este término porque nos parece atractivo, llamativo y fácilmente traducible a otros idiomas (*perturbatory narration*, *narration perturbante*, *Verstörendes Erzählen*, etc.). Otra ventaja con respecto a las citadas nociones alternativas como narración disonante, *déviate*, compleja, etc., consiste en el hecho de que la narración perturbadora no implica tanto una desviación de lo convencional, sino más bien un juego intencionado, lúcido y creativo con estrategias y recursos narrativos establecidos.

LA ‘DOXA’ NARRATIVA

La narración perturbadora juega con la *doxa*⁴, el sistema narrativo vigente, convencionalizado e históricamente variable. Por consiguiente, la narración perturbadora es asimismo históricamente variable y subordinada a la convencionalización, lo que significa que los efectos perturbadores disminuirán a lo largo del tiempo porque ya no se produce sorpresa o porque la práctica genera en el lector la expectativa de toparse con estas perturbaciones en determinados textos, vertientes o géneros. Los múltiples análisis de narraciones perturbadores demostrarán, empero, que falta todavía mucho para llegar a este grado de saturación.

La *doxa* se basa siempre en las dos caras de la narración: la *histoire* (el enunciado) y el *discours* (la enunciación). El sistema narrativo está regido por normas y reglas no visibles que se pueden identificar solo de modo *ex negativo* mediante su transgresión o suspensión (Lang 2006: 22)⁵. De ahí que los

⁴ La *doxa* puede correlacionarse con la teoría del campo social de Pierre Bourdieu: los actores (que serían aquí los lectores o espectadores) deben entender el mecanismo del funcionamiento del campo social (*doxa*) y tener cierto “sentido para el juego” para que ese campo se constituya.

⁵ Nos orientamos en las leyes de la *doxa* de Sabine Lang (2006: 23s.), pero hay que adelantar que, por un lado, esta presenta las distintas categorías de un modo bastante complicado

parámetros narrativos considerados habitualmente fundamentales para dar sentido a un texto —consistencia, coherencia, causalidad, finalidad y univocidad— sean centrales para nuestra concepción de la perturbación narrativa. El concepto de *doxa* se refiere, además, a la diferencia ontológica entre lo que es ficción y lo que no lo es. Otro de sus aspectos concierne a la clara distinción de los niveles narrativos y de los niveles de realidad ficcional: si uno o varios parámetros constituyentes del *discours* y/o de la *histoire* de una obra literaria o fílmica se ponen en entredicho o en cortocircuito consigo mismos y las suposiciones de coherencia del receptor implícito se transgreden, se produce una fricción o perturbación.

En conclusión, la narración perturbadora atañe en primer lugar a los constituyentes de la *doxa* en el plano del *discours*. Pero, puesto que *histoire* y *discours* forman un conjunto solo separable por cuestiones heurísticas, la narración perturbadora afecta asimismo, inevitablemente, a la *doxa* de la *histoire*, como veremos sobre todo en relación a los recursos de enigmatización. De ahí que la transgresión o anulación de estas reglas, normas y límites no concierna solamente al fenómeno de la paradoja como contradicción indisoluble consigo misma, estudiada como narración paradójica en el volumen editado por Grabe, Lang y Meyer-Minnemann (2006b), sino asimismo a las otras dos estrategias elementales de la narración perturbadora, la engañosa y la enigmatizante.

NARRATIVIDAD

Independientemente del medio y del género en el que se manifieste, la narración perturbadora se basa en el principio de narratividad⁶. En un sentido estrecho, esto significa que los textos narrativos son producidos por una instancia narrativa: un texto literario narrativo recurre a un narrador y un texto fílmico narrativo a una instancia audiovisual, la *cámara* heteroextradieética (véase 2.1). El texto dramático carece de una instancia narrativa

y que, por otro, faltan en ella recursos elementales de la narración paradójica como, por ejemplo, la cinta de Möbius y el bucle extraño. Además, restringe su concepción de la *doxa* a textos literarios, al igual que en las contribuciones de los demás editores y colaboradores de este valioso estudio.

⁶ Schmid (2005: 13 + 18s.) y Kuhn (2011: 55ss.).

extradiegética, por lo que no forma parte de los textos narrativos. En un sentido más amplio, empero, los textos dramáticos pueden incluirse en esta categoría puesto que representan, al igual que los textos narrativos, una historia (*histoire*) y, con ello, un cambio de al menos un estado o de una situación dentro de un intervalo temporal dado⁷. Puesto que los acontecimientos singulares no se determinan solo cronológicamente, sino asimismo de manera causal, aquellos textos que no siguen esta forma ‘clásica’ de construcción complejizan y perturban su recepción. Esto demuestra la interdependencia entre narratividad y cognición, aunque se trata de una relación que apenas ha sido estudiada hasta el momento⁸.

David Lynch pone en entredicho este vínculo con respecto a su película *INLAND EMPIRE*, que había rodado sin tener un guion terminado. Lynch dice que no aspiraba a que el espectador entendiera, sino a que experimentara algo (Schmidt 2017). A pesar de sus incoherencias y ambivalencias, *INLAND EMPIRE* tiene cierto andamiaje narrativo que forma parte integral de la narración perturbadora. La escasez extrema de acontecimientos en ciertos textos altamente experimentales o poéticos, en cambio, como el largometraje de Andy Warhol *EMPIRE* o el “cine sustractivo” (Türschmann 2017), carecen prácticamente de narratividad en el sentido amplio esbozado aquí, por lo que no forman parte de nuestro corpus.

TIPOLOGÍA DE LA NARRACIÓN PERTURBADORA

El presente estudio persigue un objetivo estructuralista: queremos (re) modelizar y sistematizar aquellos recursos narrativos que constituyen una

⁷ Véase el análisis del drama *Cineastas* en 2.2.1.4. Jan Horstmann elabora en su tesis de doctorado *Theaternarratologie* (todavía inédita, Universidad de Hamburgo) un modelo narratológico que trabaja a nivel extradiegético con un *sistema representativo teatral* para analizar representaciones teatrales singulares.

⁸ Los actuales experimentos de *eye-tracking* en contextos narrativos variables (Kluss et al. 2014) son muy costosos y requieren mucho tiempo, además de ser todavía muy elementales y solamente aplicables a fragmentos fílmicos brevísimos, con lo que están lejos de poder explicar la comprensión hermenéutica de una película entera, sobre todo si se trata de textos fílmicos de cierta complejidad.

narración perturbadora y presentar su funcionamiento interactivo. Cada uno de estos recursos merece una monografía propia o ha sido estudiado ya de forma monográfica⁹, pero esto no significa que exista un consenso narratológico o terminológico acerca de ellos. Por eso vamos a remodelizar primero los recursos por separado para poder analizarlos después en su interacción en el marco de los textos literarios y fílmicos perturbadores.

De acuerdo con nuestra concepción, la narración perturbadora se subdivide en tres grandes estrategias narrativas, cada una de las cuales se basa a su vez en varios recursos narrativos:

Narración perturbadora		
<p>LA ESTRATEGIA ENGAÑOSA</p> <p>narración no fiable: giro pistas falsas mentiras paralipsis/paralepsis focalización/ocularización/auricularización falsa</p>	<p>LA ESTRATEGIA PARADÓJICA</p> <p>metalepsis pseudodiégesis meta-morfosis bucle infinito y extraño cintas de Möbius <i>mise en abyme aporétique</i> <i>mise en abyme à l'infini</i></p>	<p>LA ESTRATEGIA ENIGMATIZANTE</p> <p>indeterminación y/o ambigüedad (temporal o permanente) con respecto a: realidad, espacio, temporalidad, causalidad recursos de omisión modo fantástico</p>

Fig. 1 Estrategias y recursos narrativos de la narración perturbadora

1) Los recursos de la *estrategia engañosa* conducen a una súbita resemantización de lo leído o visto; por ejemplo, cuando una trama se revela como representación falsa por parte del narrador o de un personaje. La técnica narrativa central es la narración no fiable, que trabaja con pistas falsas, técnicas de disimulo, mentiras, paralepsis, paralipsis y una focalización y/u ocularización y/o auricularización falsa. El receptor implícito reconoce el engaño mediante un giro inesperado que lo induce frecuentemente a una lectura

⁹ Véanse Orth (2005) y Leindecker (2015) para la narración no fiable; Grabe, Lang y Meyer-Minnemann (2006b) para la narración paradójica; Pinkas (2010) para el filme fantástico y Schmidt (2013) para espacios híbridos en el cine.

recursiva necesaria para corregir las hipótesis acerca del funcionamiento del mundo ficcional y la construcción de la trama. El ejemplo canónico para la narración no fiable literaria es “An occurrence at Owl Creek Bridge” (1891), de Ambrose Bierce; para la narración no fiable fílmica es su adaptación fílmica *LA RIVIÈRE DU HIBOU* (1962), de Robert Enrico. Al contrario de las dos estrategias narrativas siguientes, la engañosa presenta una solución válida.

2) Por los recursos de la *estrategia paradójica*, “las normas y reglas que constituyen la obra literaria [o fílmica] entran en contradicción consigo mismas” (Grabe et al. 2006b: 10). También es importante señalar el significado de la paradoja como ‘contraria a la *doxa*’. En los textos de ficción, la paradoja aparece bajo la modalidad de recursos intratextuales que transgreden o anulan normas y reglas poetológicas y que producen con ello efectos de lectura extraños, perturbadores. Los recursos paradójicos comprenden la metalepsis, el bucle extraño e infinito, cintas de Möbius, la pseudodiégesis, la metamorfosis¹⁰ y dos tipos de *mise en abyme*: la infinita y la aporética. Todos estos recursos producen contradicciones irresolubles para las que el lector/espectador implícito no puede encontrar una solución verosímil y coherente.

3) Bajo el tercer hiperónimo, la *estrategia enigmatizante*, se reúnen aquellos recursos que inhiben —al menos temporalmente— la reconstrucción inequívoca de uno o varios constituyentes de la *doxa* narrativa por parte del lector/espectador implícito. Lo que aquí se viola con respecto a la construcción del enunciado es la norma de la determinación: las narraciones en cuestión proponen enigmas o rompecabezas que no siempre poseen una solución e inducen a preguntas como: ¿qué es imaginario?, ¿qué es real dentro de la ficción?

Para sistematizar las diferentes dimensiones de la enigmatización narrativa, distinguimos entre la indeterminación y la ambigüedad como categorías básicas. Ambas pueden crearse de forma temporal o permanente y abarcan diversos niveles y aspectos de lo narrado: estructuras espaciales, causales o temporales desorientadoras, así como también el estatus ontológico de la(s) realidad(es) narrativa(s). En este contexto encaja asimismo el modo fantástico. Si ciertos

¹⁰ La meta-morfosis es un neologismo narratológico que concebimos como una superposición paradójica de distintos estados ontológicos, tiempos o espacios (véase 2.2.1.10.2).

excesos estilísticos¹¹ sirven para impedir la reconstrucción inequívoca del mundo narrado, ejercen asimismo una función enigmatizante.

EL PRINCIPIO COMBINATORIO

Para que un texto artístico pueda concebirse como narración perturbadora debe combinar recursos de varias de estas estrategias lúdicas. Si en un texto literario o fílmico se usaran nada más que recursos de uno de los tres pilares de la narración perturbadora, se trataría ‘solamente’ de una narración no fiable, paradójica, fantástica o ambigua, y el atributo de lo perturbador carecería de valor heurístico. Por lo demás, es necesario tener en cuenta que ciertos recursos o parámetros narrativos pueden ubicarse en varias de estas estrategias, según su aplicación concreta y dependiendo de su función: una ‘falsa’ focalización es un recurso engañoso; una focalización indeterminable, por el contrario, pertenece a la estrategia enigmatizante, y una pseudodiégesis es a la vez una técnica paradójica y engañosa.

La dinámica combinatoria de la narración perturbadora puede visualizarse de este modo:



Fig. 2 El principio combinatorio de la narración perturbadora

¹¹ En el cine, estos excesos estilísticos se traducen por llamativos *point-of-view-shots*, *split-screens*, *slow motion*, *whip pans*, efectos digitales, secuencias animadas, música incongruente (véase Willemsen y Kiss 2013), etc.

El principio combinatorio de la narración perturbadora hace posible clasificar recursos mutuamente exclusivos o recursos que no pertenecen a una sola estrategia narrativa. Cada uno de los recursos de cada estrategia puede, entonces, combinarse: recursos engañosos con recursos paradójicos, recursos engañosos con recursos enigmatizantes, recursos enigmatizantes con recursos paradójicos o recursos engañosos con recursos paradójicos y con recursos enigmatizantes. Una focalización falsa (recurso engañoso) se vincula con un recurso paradójico, por ejemplo, si el punto final de inflexión remite hacia el principio y el texto se autoincluye paradójicamente a sí mismo (*mise en abyme* aporética). La metalepsis (recurso paradójico) produce muchas veces efectos fantásticos (recurso enigmatizante), y en ello reside posiblemente la razón por la que muchos estudios aluden a ciertos textos paradójicos, especialmente metalépticos, como textos fantásticos¹².

Todas las técnicas de la narración perturbadora dirigen la atención hacia sí mismas y tienen por lo tanto una función metaficcional implícita: no cumplen con el principio del *celare artem*, sino que, por el contrario, ponen deliberadamente de manifiesto la constructividad y artificialidad del discurso.

CORPUS, RESTRICCIONES Y OBJETIVOS

El funcionamiento dinámico de distanciamiento e inmersión originado por la narración perturbadora, sus funciones y efectos variados pueden describirse acertadamente tan solo en análisis pormenorizados. Puesto que cualquier desviación de lo estándar suele interpretarse como algo significativo, las técnicas narrativas lúdicas e irritantes provocan una estrategia de interpretación específica. Ya que nos interesa sistematizar y demostrar el funcionamiento de la narración perturbadora, no pretendemos interpretar profundamente todos los textos singulares del amplio corpus de este estudio, sino esbozar en ellos la aparición de aquellos recursos que los caracterizan como narraciones perturbadoras y contribuyen a la clarificación de este concepto.

¹² Véanse sobre todo los análisis de cuentos de Borges y Cortázar en los capítulos sobre la metalepsis.

Las convenciones genéricas constituyen en este contexto otra cuestión palpitante: la narración perturbadora no solo establece un fuerte vínculo con géneros de dimensiones autorreflexivas a raíz de sus efectos antiilusorios y metaficcionales, sino que también puede funcionar como motor importante para la evolución de un género o para la fusión de géneros diferentes. Sin embargo, hemos optado por no profundizar en la adscripción genérica de los ejemplos presentados porque su estudio excedería el ámbito y las posibilidades de este libro. Por otro lado, es evidente que la narración perturbadora se presta a muchos otros enfoques que, por diferentes razones, no tomamos en consideración en esta monografía: estudios del desarrollo histórico-poetológico y de género/*genre*, además de estudios de ilusión y recepción estética, de cognición, de empatía y emoción, estudios empíricos, filosóficos y didácticos. Sin embargo, aspiramos a que la definición de conceptos y modelizaciones existentes y de la terminología narratológica correspondiente, además de la introducción de un nuevo hiperónimo para la combinación de ciertos recursos narrativos sofisticados, ofrezca una base sólida para emprender futuras investigaciones de esta índole. Nuestra sistematización de los recursos de la narración perturbadora no resolverá —felizmente— la perturbación, pero permitirá describir las razones que llevan a este efecto en el acto de la recepción estética.

Analizaremos numerosos textos literarios y algunos filmicos, además de unos pocos textos dramáticos y una historieta, *El eternauta*, pero el concepto de la narración perturbadora puede usarse —como esperamos poner de manifiesto— para el estudio de cualquier texto narrativo-ficcional, por ejemplo, novelas gráficas y *videogames*. Puesto que nuestro modelo textual de los niveles narrativos (véase 2.1) se basa en el desdoblamiento de la comunicación ficcional, descartamos la narración perturbadora para textos factuales. Nos adherimos con Antonio Muñoz Molina a una concepción muy estricta de la ficción, según la cual “una gota de ficción tiñe todo el relato de ficción”¹³. De ahí que incluyamos géneros supuestamente híbridos como el *mockumentary* o la *docuficción*, que consideramos como textos ficcionales que recurren a técnicas de autenticación conocidas por textos factuales (Schlickers 2015b).

¹³ Este aforismo se cita en la novela *El espíritu de mis padres sigue subiendo en la lluvia*, de Patricio Pron (2011: 198).

Para determinar qué combinaciones de los recursos perturbadores son las más frecuentes, en qué géneros predominan ciertas combinaciones, etc., sería necesario recurrir a métodos de análisis empírico y digitalizado. En este estudio nos concentramos, empero, en un análisis de textos ficcionales del ámbito hispánico, mayoritariamente argentino, producidos a finales del siglo xx y comienzos del xxi¹⁴. El corpus estudiado aquí se debe, como es evidente, a nuestra especialización en literatura hispánica, pero es obvio que podría ampliarse con la incorporación de textos procedentes de otras literaturas románicas, anglosajonas, germánicas, eslavas, etc. Lo mismo vale para el cine: entre nuestros representantes fílmicos predominan cortometrajes mexicanos y largometrajes argentinos. En el cine, la fuerte presencia del formato breve se explica por su mayor grado de experimentalidad, vinculado con el hecho de que en su producción no suelen intervenir aquellas grandes productoras cinematográficas que tienden a no apartarse de la *doxa* por razones comerciales.

PERTURBACIÓN Y NOCIONES PARECIDAS

Nuestro término clave de la narración perturbadora es un *terminus technicus* que es necesario distinguir de otras nociones similares dentro y fuera del campo de la narratología, como, por citar algunas, la desautomatización, *unnatural narratives*, realidades plurales, *mind-game films*, etc. (véase *infra*).

La teoría de la comunicación atribuye la perturbación a aquellos ruidos (*noise*) que afectan a la comunicación entre emisor y destinatario. En el constructivismo de Maturana y en la teoría sistémica de Luhmann se habla, en cambio, de acontecimientos provenientes de fuera del sistema (*autopoietico*, psicofísico, social...) que causan irritación dentro de él, originando efectos evolutivos (Gansel 2013: 9).

Como categoría narratológica, la perturbación se concibe, por otra parte, como inherente al 'sistema' narrativo vigente del texto en cuestión. Este, por definición, se adhiere mayormente a la *doxa*, pero se desvía de ella y de sus procedimientos narrativos convencionales en el momento de la perturbación

¹⁴ Incluimos solamente algunos pocos ejemplos de textos históricos canónicos de la literatura francesa y española, entre ellos el *Quijote*: la novela de Cervantes es simplemente imprescindible para el estudio de los recursos de la narración paradójica.

que transgrede o anula las normas implícitas y propone nuevas o propias reglas de funcionamiento para el texto en el que aparece. En este sentido *poético* la perturbación narrativa tiene una connotación positiva y productiva que se opone al uso peyorativo del término en las ciencias naturales (Gansel 2013: 32s.). Esto puede correlacionarse asimismo con las acepciones del sustantivo perturbación: “1. Inmutar, trastornar el orden y concierto, o la quietud y el sosiego de algo o de alguien” (*DRAE*, ‘perturbación’), pero asimismo “2. émotion, passion”¹⁵. Adoptamos este doble sentido de causar por un lado desorden e irritación en el texto con respecto al sistema narrativo convencionalizado y por otro lado de evocar con ello cierto afecto en el receptor.

Como procedimiento narrativo, la perturbación produce un colapso o una infracción de la lógica del mundo narrado/filmado y de su representación imprevisible para el lector/espectador implícito. La intensidad de la perturbación narrativa es variable, tanto cuantitativa como cualitativamente. Gansel (2013: 35) distingue entre tres grados de intensidad que divide en tres categorías: el primer grado es el más débil, origina con recursos estilísticos llamativos o excesivos un estorbo (*Aufstörung*). El tercer grado es el más fuerte, lleva a una destrucción (*Zerstörung*) física de, por ejemplo, una página de un texto o de un fotograma o de una secuencia; puesto que la destrucción de un objeto material pertenece al plano extratextual y pragmático, no entra en nuestra concepción de la narración perturbadora. Esta se correlaciona, en cambio, con la categoría del estorbo en cuanto a que llama la atención del narratorio y, a través de este, del receptor implícito. Los recursos estilísticos llamativos o excesivos (estorbo) pueden otorgar una dimensión onírica o ambigua en relación con el mundo ficcional en el que se insertan. Mucho más pertinente es aquí la segunda categoría de Gansel, que se llama asimismo perturbación (*Verstörung*). La concebimos como una irritación profunda e intencionada que infringe la coherencia y consistencia del mundo ficcional y que interrumpe la inmersión o ilusión estética (Wolf 1993), dirigiendo la atención a la construcción y artificialidad de la narración.

¹⁵ Gaffiot (1934, s.v. ‘perturbatio’). Tuvimos que recurrir a este diccionario francés porque la segunda acepción del *DRAE* es negativa: “Impedir el orden del discurso a quien va hablando”.

Esto emparenta la noción de la narración perturbadora con las nociones de *desautomatización*, *defamiliarización* y *extrañamiento* acuñadas por los formalistas rusos, especialmente por Sklovskij, ya que comparte su doble significado estético: por un lado hace referencia a los recursos narrativos constitutivos del texto que llaman la atención del lector/espectador implícito; por otro, el *extrañamiento* en cuestión es el de la realidad representada, a la que hace experimentar de manera diferente (Schmid 2009: 37). A diferencia de la narración perturbadora, sin embargo, la desautomatización se concentra en el empleo creativo del lenguaje y en especial en la literariedad, y apunta siempre a la innovación. De ahí que nos adhiramos a la redefinición de la teoría de la desautomatización propuesta por Ruth Fine (2000), quien, sin negar que la desautomatización se vincula con el acto de la recepción, recupera el método formalista del estudio textual inmanente¹⁶. La desautomatización de Fine es a la vez una noción más extensa y menos precisa que la de la narración perturbadora: su tipología abarca muchos de los recursos narrativos singulares de la narración perturbadora, pero la presentación es poco sistemática¹⁷. Además, no queda muy claro a partir de qué momento la desautomatización se convierte en automatización, puesto que la desviación

¹⁶ Ruth Fine participó en nuestra mesa en la conferencia de narratólogos (ENN) en Gante (abril 2015), donde presentamos nuestro concepto de la narración perturbadora por primera vez. Allí, Fine mencionó dos contradicciones conceptuales de la noción de desautomatización: “In the first place, while the focus of the notion asked to be the text itself, as an autonomous, self-oriented object, it inevitably carried the attention of the analysis to the reception, to the extratextual level of the reader (not necessarily the implied one). Secondly, though the theoreticians that elaborated on the concept seemed to be interested in its functions at the level of the discourse, in many ways their reflections on particular texts led primarily to the *histoire*, to the diegetic level. [...] I believe that the concept of perturbatory narration, as advanced by my colleagues here, can be of substantial value to overcome the above mentioned theoretical and analytical challenges”.

¹⁷ Bajo *relaciones texto-extratexto*, por ejemplo, Fine (2000: 141ss.) incluye fenómenos tan distintos como la autorreferencialidad, la frustración de las expectativas, la anulación de la lógica causal, la narración no fiable y la sobredosificación ideológica; bajo *relaciones intertextuales*, entre otras, la obstaculización del proceso de naturalización; y bajo *relaciones intratextuales*, fenómenos narrativos como la voz omnibus, la metalepsis, el lenguaje conjetural, comentarios metalingüísticos, la distancia irónica y la autorreferencialidad (que también aparece bajo *relaciones texto-extratexto*).

respecto del sistema debe conceptualizarse como históricamente variable¹⁸, y el sistema carece de explicaciones.

La narración perturbadora no está sometida a un ciclo de *desautomatización-automatización* que exija continuamente recursos innovadores para superar la saturación, sino que se concibe como un principio narrativo coetáneo muy en boga¹⁹. Nuestro corpus narrativo actual (que debido a la inclusión del cine y de otras lenguas románicas es bastante amplio) hace prescindible tomar en cuenta cuestiones diacrónicas y contextuales, como otras teorías de la ficción, de la filosofía, etc.

La narración perturbadora solo puede producirse en textos con mundos ficcionales verosímiles, en los cuales transgrede, anula o infringe la *doxa* para sorpresa del lector/espectador implícito. Por consiguiente, excluimos relatos que recurren a una focalización estrictamente interna de un protagonista mentalmente enfermo, ya que “if a character has a distorted notion of time, like the protagonist in DON’T LOOK NOW (Nicolas Roeg, 1973), or is spatially disoriented, like the alien creature in THE MAN WHO FELL TO EARTH (Nicolas Roeg, 1976), illogical transitions in time or space are, in a sense, logical” (Verstraten 2009: 190s.). Asimismo, un acontecimiento fantástico o paradójico solo puede resultar irritante si se sitúa en un mundo realista, pero no en un mundo ya de por sí maravilloso o paradójico. Este aspecto nos lleva a otra noción muy en boga, la de *unnatural narratives*, concebida por Brian Richardson, Jan Alber y otros narratólogos de Dinamarca (Iversen, Krogh Hansen, Nielsen) como complemento a las *natural narratives* de Monika Fludernik (1996): más precisamente, a su *natural narratology*, puesto que ellos presentan su proyecto como *unnatural narratology*. Una de las principales diferencias entre nuestro estudio y los *unnaturalists* consiste en que, por

¹⁸ Si bien Fine amplía el concepto originario de desautomatización, entendiéndola como un rasgo del arte de todas las épocas y no solo de una estética contemporánea, su corpus se limita a ocho cuentos de *El Aleph* (1949), de Jorge Luis Borges; es decir, a textos relativamente contemporáneos.

¹⁹ Aunque no deseamos descartar la posibilidad de historiar la evolución de estos procedimientos perturbadores, no creemos que puedan hallarse muchas narraciones perturbadoras en otros siglos y épocas (el mismo *Don Quijote* es “tan solo” una narración paradójica...).

nuestra parte, no aspiramos a ‘revolucionar’ la narratología²⁰, sino a aportar nuevas herramientas y conceptualizaciones para el análisis de ciertos textos narrativos lúdicos y llenar un vacío de la narratología actual. La narratología no natural se define a través de su objeto, la narración no natural ficcional (anglosajona) y de no ficción, pero no desarrolla un instrumental metodológico propio (Richardson 2008; Bartsch 2013: 122), sino que recurre a estudios cognitivos, a la *frame theory* y a la teoría de los mundos posibles²¹. De acuerdo con este modelo, las *unnatural narratives* no se caracterizan como tales debido a los recursos que se emplean en ellas, sino debido a sus contenidos: “Unnatural narratives, i.e., fictional texts that represent physically, logically, or humanly impossible scenarios or events” (Alber 2014b: 261). En estas, lo natural equivaldría a lo posible, y lo no natural, a lo imposible. Esta definición demuestra la cercanía de las *unnatural narratives* con la narración fantástica, aunque desde un punto de vista distinto al que resulta relevante para nuestro estudio (véase 2.3.2). Por otra parte, consideramos problemático que el concepto de lo no natural obligue a trazar una frontera (necesariamente) arbitraria entre lo natural y lo no natural: esta frontera resulta artificial, al menos en textos ficcionales, ya que en estos la proliferación de lo imaginario es común (es decir, natural), por lo que la preponderancia de la perspectiva de lo imposible versus lo posible nos parece cuestionable. Al igual que la *desautomatización*, la narración no natural debe buscar siempre nuevos contenidos para producir efectos de extrañamiento, razón por la cual Richardson, quien sustituye lo no natural por lo *nonmimetic* (Richardson 2008) y más tarde por lo antimimético (Richardson 2011)²², excluye de la misma géneros convencionalizados como *Science Fiction* y cuentos de hadas.

²⁰ “Unnatural narratology scorns the goal of universal narratological categories that are able to comprehend fictional and nonfictional texts; we assert that what is needed is a poetics of natural narratives and an anti-poetics of unnatural narratives” (Richardson 2008).

²¹ “Some theorists follow a cognitive approach to the representation of impossibilities, while others are opposed to such an approach: the latter fear that the use of cognitive categories might potentially lead to the normalization or domestication of unnatural scenarios and events” (Alber/Krogh Hansen 2014c: 3). Alber mismo (2014b: 273s.) reconoce que los *New Cognitive Frames* no son sino meras estrategias de lectura.

²² Con Scheffel (2006: 10) rechazamos (tanto para narraciones fantásticas como en general) este concepto de *mimesis* que se restringe a la *imitatio*, a pesar de que Aristóteles concibe la

En cuanto a los recursos, las *unnatural narratives* se conciben como opuestas a las *natural narratives*, o sea, opuestas a todo lo que no corresponde a la situación narrativa cotidiana oral. Aunque los *unnaturalists* abren un vasto campo de análisis que abarca el estudio de la narración en segunda persona, la analepsis y prolepsis, así como de los saltos metalépticos (Alber 2014a), no ofrecen una sistematización de todos estos recursos narrativos, lo que quizás pueda explicarse por la preponderancia del procedimiento inductivo de la que presume la *unnatural narratology*: “We begin with the literature that exists and then go on to construct our theories around it, while others start with a linguistic or rhetorical model and proceed deductively from it, often ignoring the many texts that elude the model” (Richardson 2008). Nuestro trabajo trata de superar este dilema al vincular el procedimiento inductivo con el deductivo. Estamos convencidas de que ninguna teoría o modelización narratológica nace libremente de la nada, sino en estrecha relación con las lecturas de los textos narrativos cuyos recursos lúdicos requieren, a su vez, de una conceptualización.

Los estudios fílmicos clasifican aquellas películas que desorientan y desafían cognitivamente al espectador como *mind-game movies* (Elsaesser 2009a y 2009b)²³, *mind-bender-films* (Johnson 2006, Thon 2009), *puzzle films* (Elliot 2006, Buckland 2009), *riddle films* (Kiss 2013), *complex films*²⁴, *modular narratives*²⁵ (Cameron 2008) y, de modo informal, como *mindfuck-*

poiesis como sinónimo de representación en su *Poética*. Empleamos el término *mimesis* en este sentido amplio para referir a la construcción artística de una realidad imaginaria.

²³ Orth (2013: 239) concibe los “mind-films” como películas no fiables que presentan dentro de la ficción un falso modelo de realidad presente en la imaginación de uno de los personajes.

²⁴ Mittell (2006) aplica el principio del *complex story telling* solo a la televisión norteamericana y lo opone al *Art Cinema*; según el autor, las características de la *narrative complexity* se parecen tanto a las de los *riddle films* como a las de los *puzzle films*; pero todas estas nociones, que se conciben siempre en oposición al *classical mode* (Bordwell 1985, 2006, véase *infra*), carecen de una sistematización, modelización y diferenciación de sus estructuras y rasgos particulares.

²⁵ Las *modular narratives* se refieren a estructuras narrativas temporales “beyond the classical deployment of flashback, offering a series of disarticulated narrative pieces, often arranged in radically achronological ways via flashforwards, overt repetition or a destabilization of the relationship between present and past” (Cameron 2008: 1). Cameron distingue no solo

*movies*²⁶... La lista de los elementos discursivos típicos para los *mind-game* y *puzzle films* que presenta Thomas Elsaesser (2009a: 18) demuestra que se parecen mucho a la narración perturbadora, ya que contradicen las normas del cine narrativo clásico²⁷: “Unreliable narrators, [...] multiple time-lines, unusual point of view structures, unmarked flashbacks, problems in focalization and perspectivism, unexpected causal reversals and narrative loops”. Lo mismo vale para las estructuras narrativas complejas del *mind-bender film* que Thon (2009) resume como no cronológicas, metalépticas, no fiables y autorreflexivas. La definición del “psychological puzzle film” de Elliot abarca también rasgos constitutivos de la narración perturbadora: “The orientation of events in the plot to diegetic reality is not immediately clear, thus creating doubt in the viewer’s mind as to how reliable, knowledgeable, self-conscious, and communicative the narration is” (Elliot 2006: 65). No obstante, Elliot mezcla varias veces la *unreliability* con el *puzzle film*, con lo que la diferencia entre ellos no queda clara.

Kiss (2013: 248) propone la “narrowed down category of riddle films” para referirse a lo que comúnmente se llama *puzzle films*; pero mientras un *puzzle* es reconstruible, un *riddle* carece de una solución, según el autor. Su neologismo no ha tenido ninguna fortuna, posiblemente debido a que no es muy preciso, ya que Kiss lo expande hasta tal punto que tiene exactamente las mismas características que el *puzzle film*: “Paradoxical diegetic worlds and perplexing narratives evoke ambiguity as they uphold and violate classical narrative ingredients, such as coherency, spatio-temporal unity, linearity, chronology, etc., *at the same time*” (Kiss 2013: 250). A pesar de que el autor trata de concebir los *riddle films* mediante un enfoque de “embodied

anachronic narratives, sino asimismo *forking-path narratives*, *episodic narratives* y *split-screen narratives*.

²⁶ Según Leiendecker (2015: 50), el *mindfuck-film* se reduce a engaños que conciernen a la identidad del protagonista. Eig (2003) precisa: “The hero in question does not know the true nature of his identity [...]. And the audience does not know the backstory either”. Esta acepción corresponde a la definición de Orth (2013: 239), por lo que concebimos el *mind-game* como sinónimo del *mindfuck-film*.

²⁷ Para el cine clásico (hollywoodiense), véase Bordwell (1985 y 2006: *goal-oriented plots*, *clear causal connections*, *a general drive to facilitate viewer comprehension*, etc.). Estas normas convencionales se pueden relacionar con la noción de la *doxa* narrativa.

cognition”, que permanece relativamente opaco, su contribución nos resulta de utilidad para distinguir entre películas y textos literarios enigmatizantes con o sin solución (véase 2.3.1).

Puesto que el “puzzle film constitutes a post-classical mode of filmic representation and experience not delimited by mimesis” (Buckland 2009: 8), y los *mind-bender* se refieren a filmes comercialmente exitosos que surgieron en los años noventa del pasado siglo (Thon 2009: 175), los críticos suelen descartar filmes de otras épocas²⁸. En nuestro estudio adoptamos este enfoque, advirtiendo de paso que estas nociones tampoco pueden adaptarse a estudios literarios: hablar de *literatura puzzle* o *riddle literature* suena raro. El mayor problema que surge con estas nociones anglosajonas es, empero, que desde el punto de vista teórico no se han estudiado profundamente ni están suficientemente sistematizadas²⁹.

Para evitar malentendidos conceptuales, introducimos en este estudio el hiperónimo de *narración perturbadora* con el convencimiento de que, si bien sus recursos narrativos singulares no son nuevos —aunque hasta la fecha solo han sido analizados por separado y nunca en su interacción frecuente—, siguen ejerciendo efectos perturbadores. En un primer paso, no obstante, es necesario definir los rasgos constitutivos de cada una de las tres estrategias de la narración perturbadora por separado, ilustrando su complejo funcionamiento con ejemplos literarios y fílmicos (véanse capítulos 2.1-2.3). En esta parte teórico-analítica de nuestro estudio se presentan, modifican y redefinen concepciones y nociones existentes. Presentamos al final de cada (sub) capítulo una tabla en la que indicamos los recursos narrativos en cuestión

²⁸ Con excepción de Eig (2003), quien menciona como precursores unas películas vanguardistas de los años veinte y treinta, y Elliot (2006: 66) señala *VERTIGO* (1958) de Hitchcock. Kuhn (2009: 143), por su parte, menciona antecedentes del cine de autor como *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD* (1961, véanse 2.1, 2.1.2 y 2.3.3.2), *RASHÔMON* (1950) y *OTTO E MEZZO* (1963, véase 2.2.1.10.3).

²⁹ Aunque Elliot (2006: 67) tiene cierto afán sistemático en su descripción de diecisiete *psychological puzzle films*, sus criterios no son evidentes ni realmente sistemáticos, aunque podrían correlacionarse con algunas de nuestras subcategorías: “The first grouping [...] possesses narration that is deceptive throughout the duration of the films, sometimes clearly revealing previous scenes to be fantasy and other times leaving such distinctions ambiguous”, lo que podría correlacionarse con los recursos engañosos y enigmatizantes de la narración perturbadora.

y los títulos de los textos en los que los analizamos. Con este instrumento narratológico presentamos el análisis final de narraciones literarias y fílmicas perturbadoras (véase capítulo 3.).

Una estudiante de Erasmus nos dijo al final de un seminario sobre la narración perturbadora que aprendió muchísimo porque esta “te explica el mecanismo de la buena literatura”. Dudamos de que la ‘buena literatura’ consista en un mecanismo que haya que descubrir, pero al menos creemos haber encontrado una modelización apta para describir y tipificar aquellos recursos narrativos sofisticados cuya interacción produce una narración perturbadora. Nos daremos por satisfechas si en las siguientes páginas logramos transmitir algo de nuestro entusiasmo por la ‘buena literatura’ y el ‘buen cine’, ya que la narración perturbadora consta de textos artísticos muy originales, sofisticados y polisémicos.

Aunque este trabajo es el resultado del intercambio continuo dentro y fuera del seminario, la participación en simposios y congresos y el intercambio por correo electrónico durante los dos años durante los cuales recibimos el generoso apoyo de la Universidad de Bremen dentro del marco de su programa de Excelencia Académica, deseamos dejar constancia aquí de que este trabajo no ha sido escrito a cuatro manos: Vera Toro se ha encargado del capítulo sobre los recursos enigmatizantes, Sabine Schlickers de los demás.