

Guía del Autoescritor galáctico XVI: Terror

Magnus Dagon



El último artículo de *La Guía...* trató sobre los videojuegos y cómo podían ser una fuente de inspiración para toda clase de historias, no sólo relativas estrictamente al género fantástico, sino también a otros como la novela negra. Para este artículo me centraré en un subgénero del fantástico que, si bien menciono con mucha asiduidad, no me centro tanto en él como en la fantasía y la ciencia ficción. Me estoy refiriendo, por supuesto, al terror, la tercera

gran rama del árbol fantástico.

Huelga decir que este artículo no pretende en ningún momento convertirse en un ensayo que hable acerca de la literatura de terror y su evolución histórica. Para empezar, no poseo los conocimientos necesarios para ello, y hay muchos otros artículos ya publicados, como el aparecido en el número 47 de la publicación electrónica **Disparo en la red**, donde podrán profundizar más al respecto. En este artículo nos centraremos en lo que ha sido siempre la pauta a seguir casi desde el primer artículo publicado de *La Guía...*, y es a buscar la inspiración que nos permita elaborar nuestras propias historias de terror.

Lo primero de todo es hablar un poco en términos filosóficos acerca del terror. Estamos ante un género que, para empezar, posee muchos puntos divergentes con la fantasía y la ciencia ficción, más emparentados entre sí (a pesar de que pueda parecer lo contrario). Recordando la definición que hacía **Scott Card** en *How to Write Science Fiction and Fantasy*, para él la ciencia ficción era lo que podría ser pero no es, y la fantasía era lo que nunca podría ser. Esto es, que la ciencia ficción nace como una escisión de la realidad para darnos un mundo alternativo, un *What If*,

que llamarían los lectores de comics. Puede ser una escisión en el presente, en el pasado o en el futuro, pero una escisión al fin y al cabo.

La fantasía, por otro lado, como alguna vez se comentó, parte de un mundo completamente nuevo con unas reglas propias a respetar. Esta característica, lejos de simplificar las cosas, puede volverlas mucho más complicadas en términos narrativos y estructurales, ya que hay muchos, muchísimos huecos que rellenar y encima hay que hacerlo con coherencia interna (recuerden, si el genio concede tres deseos, sería tramposo decir al final del libro que de hecho puede conceder un cuarto).

Hay mucha gente que considera al terror como un subgénero de la fantasía. Personalmente no lo creo así, y mi opinión es que es más bien un híbrido de los dos géneros anteriores. Tengan siempre presente que estoy hablando del terror moderno, de la manera que tenemos de entender el terror en la actualidad, puesto que cada cultura, y cada época, ha tenido sus propias ideas al respecto. No olviden que estamos hablando de un género al menos tan viejo como la palabra escrita, y que seguramente nació en el mismo momento en que se instauró en la humanidad la tradición de contar historias, aunque fuera en términos orales.



El terror parte de una premisa básicamente de ciencia ficción, ya que se está escindiendo de nuestro mundo. Partimos de la realidad que nos rodea para contar una historia de miedo. La diferencia con la ciencia ficción en este aspecto es que, mientras que en este género se hace así para tender un puente hacia la historia y hacer pensar al lector en términos científicos y filosóficos, en el caso del terror se

hace así para abrirle la puerta hacia un nuevo mundo, pero hablaremos de eso más adelante. Otra sutil diferencia es que en el caso del terror la escisión suele ser siempre en el presente, para facilitar la inmersión del lector en el texto, y es que en este género todo, absolutamente todo, está orientado con el fin de meter al lector dentro de la historia, como más que un mero espectador. La escisión puede darse también en el pasado y en el futuro, pero suele ser menos usual hacerlo así. No hay que llevarse a confusión, por otro lado, con míticas historias de terror como puede ser *Drácula*. Aunque es una historia ubicada en el pasado, en efecto, sigue conservando todo su atractivo, pero esa época era la contemporánea del autor. Aún hoy en día hay muchos autores que siguen escribiendo cuentos de terror ubicados en el siglo diecinueve y principios del veinte, cuando mi opinión personal —que es sólo eso, una opinión personal— es que debemos encontrar nuestros propios mundos de pánico en el siglo XXI, que es el que nos ha tocado vivir. Y los hay, créanme, los hay a patadas. Eso es algo que nunca cambiará por mucha tecnología y conocimiento que poseamos.

Por otro lado, el terror, indudablemente, posee importantes toques de fantasía, que se manifiestan una vez hemos cruzado el umbral de la realidad, por decirlo de alguna manera. La diferencia con la fantasía es que allá donde ésta debe ser explicativa, el terror juega con la ambigüedad, otro aspecto del que hablaremos más adelante también. Y no se confundan, no necesitamos estar hablando de terror sobrenatural de manera obligada. Una historia con un asesino psicópata que amenaza a la víctima tiene tantos elementos fantásticos como cualquiera de los fantasmas de **Edgar Allan Poe**. El motivo es que cumplen la misma premisa básica, una serie de reglas que se deben cumplir, reglas que muchas veces han sido incluso puestas en evidencia y parodiadas, como ocurre en la película *Scream*.



Seguro que todos los aficionados al género las han pensado alguna vez o mencionado en broma en voz alta: el más cobarde siempre muere, el más valiente también, el monstruo —o lo que sea— aparecerá después de un momento de calma,

y así un millar más. De todos modos, ténganlo claro, estas reglas son sólo eso, reglas. Pueden construir las suyas propias, escapar de estos clichés. Pero tienen que usar reglas. Sin reglas, todo es caos. Y el caos no lleva a nada. Si quieren dar la sensación de caos, usen muchas reglas y no las expliquen. Como diría **Ian Malcolm**, el matemático de *Parque Jurásico*, «*Eso, eso es el caos.*»

Volviendo a las definiciones de **Orson Scott Card**, se podría decir posiblemente que terror es lo que puede estar siendo pero no lo sabemos con certeza, y esta última puntilla es importante, pues aporta la sensación de desconocimiento que suele caracterizar a un relato de terror. Sin embargo ya se sabe que hay tantas definiciones como personas dispuestas a usarlas. Sin ir más lejos, uno puede pensar que un relato de terror, simplemente, es un relato que da miedo al que lo lee. Lo cierto es que en algo tan sencillo se encierra la mayor parte de la historia del género. Pero opino que si queremos que este género evolucione, tenemos que cimentarlo en unas premisas más sólidas que simplemente esas, o mejor aún, escindirse en distintas maneras de entender el terror, ya que existen muchas maneras de provocar miedo, como por ejemplo por medio del terror psicológico. Y si bien ya hay avances al respecto, creo que aún queda (afortunadamente) mucho por hacer.

Después de este rollo patatero, lo suyo sería hablar de lo que supone dedicarse a escribir terror, y creo que debería empezar en plan sargento de pelotón, con frases desalentadoras. Vamos allá, entonces. Muy bien, soldado, si lo que deseas es escribir relatos de terror, entonces tu camino no va a ser nada fácil. Si estás aquí conmigo, en mi pelotón de escritores de género fantástico, asumo que es porque eres un sujeto imaginativo capaz de proyectarte a otros lugares sorprendentes y mostrárselos a otros. Eso es sólo parte de lo que necesitas para escribir terror. De hecho, aunque te suene sorprendente, lo que más te costará será aprender a moderarte al respecto. Y es que escribir buenos relatos de terror requiere que poseas un dominio excelente tanto de la capacidad de imaginación como de tus cualidades para sumergir al lector en una situación que pueda asimilar como propia y reconocible con facilidad. Recuerda, soldado, que a la hora de escribir un relato de terror, te será tanto más fácil cuanto más real sea tu situación de partida. Pillarás al lector con la guardia baja, le cogerás completamente desprevenido, cosa que te

resultará mucho más difícil si partes de una situación lejana y extraña a sus ojos. Con eso no quiero decir que si tu lector vive en Madrid o Buenos Aires tengas que situar tu historia en dichos lugares. Cuando digo extraña, ya sabes lo que quiero decir. Si empiezas tu historia diciendo que todos somos telépatas, por poner un ejemplo, ¿cuántas más cosas raras podrían pasar? Entonces el lector tendrá que acomodarse a ese nuevo mundo, porque eso es lo que estás narrando, y su «escudo» ante lo extraño e increíble estará a pleno rendimiento.

Sin embargo, soldado, supongamos que tu historia habla de un marido que pasa unos días solo en la casa porque su mujer se fue a un congreso. Y de repente, un buen día, recibe una carta que le dice que si abandona su casa, aunque sea sólo dos minutos, morirá. El lector se sentirá más fácilmente identificado con el protagonista (aunque sea una mujer, tú ya entiendes lo que quiero decir) y sentirá más como suya propia la angustia del marido. Añade unas gotas de angustia extra, por ejemplo que el marido es claustrofóbico, una fobia que todos comprendemos aunque no la padezcamos, y el cóctel está servido. Fíjate que, además, ni siquiera hemos entrado en el terreno de concretar si estamos o no ante un terror sobrenatural. Como se dijo más arriba, la línea que separa ambos es más estrecha de lo que parece, si no inexistente a veces.

Muy bien, soldado, ya hemos hablado de la pericia narrativa que deberás desarrollar, y que involucra dominar tanto el mundo «real» como aquel en el que desarrollar tu historia, el «otro» lado. Y recuerda, insisto, el «otro» lado no tiene por qué ser sobrenatural en el sentido de la palabra, pero volveremos a eso. Hablemos del lado real. ¿Qué necesitas para introducir al lector en el lado real de la historia? Fácil de contestar: veracidad. Debes ser claro, y debes saber de lo que hablas. Por eso complícate la vida sólo en la medida de lo necesario. Todos, soldado, vivimos una realidad. Una realidad que puede ser retorcida para convertirse en terrorífica. Todos vivimos en casas, cogemos autobuses o tenemos coche, tenemos que ir a hospitales, a tiendas, vivimos cerca de parques, de otros edificios donde no sabemos lo que puede estar pasando. Con algo más de suerte, cerca de nosotros habrá lugares verdaderamente inspiradores, como almacenes abandonados, sótanos cerrados o incluso ese trastero de la casa al que hace meses que nadie entra.



Para todo lo demás, soldado, documentación. Debes ser creíble. Aprende de uno de los grandes maestros, **Howard Phillips Lovecraft**. **Lovecraft** se documentaba exhaustivamente de todo aquello que podía, y lo hacía de la manera más lógica, desde la humildad. **Lovecraft** creó todo un mundo de monstruos cuyo poder iba más allá del entendimiento humano, y para ello tuvo la idea de conocer bien los avances científicos de su época y usarlos como contraste de su mundo. Es normal leer descripciones en relatos de **Lovecraft** que aluden a la naturaleza no euclidiana de los lugares que aparecen en ellos, o a la forma medio animal, medio planta de sus criaturas. A menudo estas descripciones las hacen gente que entiende de la materia que hablan, como matemáticos o biólogos. Y no es necesario que seas matemático o biólogo para convencer al lector de ello, sólo tienes que parecerlo, y él hará el resto, pensará que si el personaje lo considera raro y entiende de ello, entonces él debe considerarlo raro también. **Lovecraft** no era matemático, pero cuando escribió "**Los sueños de la casa de la bruja**" logró convencerme, a mí matemático, no sólo de que el protagonista lo era, sino de que había de verdad logrado encontrar un portal a la cuarta dimensión. ¿Y cómo hizo eso? Desde luego no mediante descripciones absurdas y sin fundamento, como ocurre muchas veces cuando se habla de la cuarta dimensión en la ficción. Empezó a contar la teoría que el protagonista conocía, la geometría Riemanniana, sin entrar en muchos detalles, y luego relató lo inútil e incompleta que era comparada con lo que ese personaje había encontrado.

Lovecraft solía ir a la universidad. Solía preguntar a estudiantes de distintas disciplinas. Si eres o fuiste universitario, eso que tienes ganado. Si no, explota tus conocimientos, los que sean, para mostrarlos a los demás y luego contrastarlos en la historia.

Bien soldado, ya tenemos las herramientas. Hablemos de los objetivos. El primer objetivo en un relato de terror, tenlo siempre claro, es llegar a un momento álgido. En todos los relatos cortos, todo lleva a un momento y lugar. En un relato de

terror, además, ese momento y lugar suele ser el que concentra todo el miedo sobre el lector. No puedes esperar hacer un relato de terror que tenga al lector espantado de manera constante, eso es, aparte de una tarea titánica que no merece la pena llevar a cabo, la mejor manera de matarle de un ataque al corazón. El lector se asustará si antes le has mostrado toda una situación calmada, incluso hermosa, bucólica, y luego la pones en contraste con el más brutal de los horrores. Para eso, soldado, la palabra será tu aliada. Cuando estés en la realidad, en lo que él puede conocer, donde asentarse, sentirse tranquilo, sé somero, muy descriptivo. No te andes por las ramas, pero hazlo con descripciones precisas, claras, concisas, llenas de detalles importantes.

Cuando llegue el momento de tejer la telaraña sobre el infortunado lector, sin embargo, deja que el bolígrafo o el teclado descansa. Sé vago, impreciso, deliberadamente ambiguo. Sugiere, más que describir. Recuerda que la base del miedo en el ser humano es el desconocimiento. Tienes que ofrecer pinceladas de lo que puede encontrarse, pero nunca seas del todo descriptivo, y del mismo modo en que te hablo de los méritos de **Lovecraft**, te hablo también de sus errores. En **Las montañas de la locura** es un libro cuya base de terror se ve en entredicho a la mitad del mismo, puesto que los protagonistas llegan a una ciudad, como diría el propio **Lovecraft**, ciclópea, escondida en plena Antártida, muy anterior al surgimiento del hombre. Pero **Lovecraft** describe con demasiada precisión cómo era esa ciudad, qué seres horribles la habitaban y con qué fin vivían allí. Todo lo que cuenta induce al miedo, pero no produce tanto como contar sólo parte de la historia y dejar que el lector haga el resto. En **La llamada de Cthulhu**, por el contrario, cuando los marinos llegan a la isla que conecta con R'lyeh, donde Cthulhu está durmiente, no describe someramente cómo es ese lugar ni la manera en que Cthulhu llegó allí, lo que consigue introducir más el miedo en nuestra imaginación.

¿Eres jugador de rol, soldado? De ser así, y recordando un artículo anterior en el que hablamos de los juegos de rol, mira al máster hacer las descripciones, y llega a tus propias conclusiones acerca de cómo introducir a los lectores en lo que cuentas, siempre recordando que será más difícil hacerlo de manera oral que de manera escrita, pues un solo error romperá la atmósfera.

Ahora hablemos de un elemento que suele darse mucho entre los autores que escriben terror, y es su grado de empatía con lo que cuentan. Empezaré, soldado, contándote lo que son para mí los cuatro grados del miedo.

De menor a mayor facilidad de asustar, existen actualmente cuatro maneras de acercarse al terror de manera lúdica. La que más difícil lo tiene es de la que estamos hablando, leer terror. El lector tiene que estar muy involucrado, y tu único elemento para ello es la palabra, eso sin contar además que todo puede depender de las circunstancias en que él decide leer el relato: solo, de noche...

El grado siguiente es el terror cinematográfico. En éste las cosas empiezan a ser más sencillas para provocar miedo en el espectador. Éste suele crear, un poco por obligación, una atmósfera más propicia (o la hora de emisión de la película no le da otra opción). Además, hay otros elementos que ayudan a introducirle en la historia, como la banda sonora y (muy importantes) los silencios.

El siguiente grado son los videojuegos. La sensación de miedo en estos es aún mayor que en las películas, ya que no sólo observas, te obligan a reaccionar. La asimilación es máxima, y cuanto más miedo tengas, más fácil es que la situación se vuelva aún más terrorífica, ante tu incapacidad de reaccionar.

El grado final, que es el que hablaremos ahora, soldado, es escribir terror. Ser el autor. Porque esto es algo que mucha gente no sabe, pero lo buenos autores de terror, a lo largo de la historia, han tenido vidas en sí terroríficas. No son valientes insensibles que desean provocar el miedo en sus congéneres de manera morbosa. Los escritores de terror no son los monstruos de sus historias, sino sus víctimas. A menudo, los desdichados protagonistas.



Por eso escribir terror es el grado máximo. Es una lucha contra tus propios miedos, soldado, no contra los de otros. Estar encerrado en un armario si eres claustrofóbico. Acabar aislado del mundo si temes a la soledad. Perderte en un bosque si temes a la oscuridad. Estar rodeado de arañas si temes a los insectos.

Por supuesto, puedes usar también los miedos de otros, pero el principal, el que da sentido a la historia, debe ser de tu propia cosecha. Enfrentate a tus miedos, soldado. Muéstraselos a otros. ¿Temes a los correos en cadena que amenazan con lo que pasará si no los reenvías? ¿A que alguien llame a tu casa todos los días a la misma hora y cuelgue cuando lo coges? Todos, soldado, tenemos miedos. Debes reconocerlos para explotarlos en tu beneficio.

Después de esta chiflada charla militar recuperemos el tono normal para centrarnos en el meollo de la cuestión, que en realidad será una especie de resumen de todo lo que hemos contado antes, y enumeremos maneras de inspirarse para escribir un relato de terror. Muchas de ellas ya fueron mencionadas en anteriores artículos de *La Guía...*, pero la idea es listarlas aquí para mayor comodidad. Además de eso, seguro que hay muchas otras maneras que se nos quedan en el tintero.

1) Los miedos. Ya que acabamos de hablar de ello, no está de más enumerarlo aquí. Un miedo o una fobia puede ser en sí mismo el disparador inicial de una idea para contar un relato de terror. Puede tratarse de una fobia clara, visible, que nos atormenta a nosotros o a otra persona (un conocido nuestro, por ejemplo), o puede ser algo más sutil, más enterrado en nuestra conciencia, que puede salir a la luz, por ejemplo, en una pesadilla. En el artículo que hablaba de los sueños como inspiración se narraba de manera bastante clara cómo la literatura de terror se había nutrido en gran medida de pesadillas de sus autores, con ejemplos notables como *Drácula* o *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde*. Y sí, este último es un libro de terror. ¿Acaso el miedo a albergar un monstruo en nuestro propio interior no tiene derecho a ser tan legítimo como cualquier otro?

2) Las emociones. Tan potente como explotar los miedos que nos acosan puede ser sacar provecho de las emociones que albergan nuestro interior. Ante una situación de máxima tensión, de vida o muerte, sólo lo más primitivo e importante prevalece, y en muchas ocasiones eso involucra sentimientos ocultos esperando a aflorar. Muchas veces, de hecho, esta clase de comportamientos viscerales se presenta en las historias de terror como el motor que mueve al protagonista y le permite luchar contra los horrores que está presenciando. Puede ser el amor que un padre siente por su hijo, puede ser la lucha por salvar la propia vida o tal vez una lucha aún más radical, no por salvar la propia vida sino por salvar la de muchos

otros. Puede tratarse también del odio que un sujeto siente por los que le rodean, o tal vez la soledad que aísla al personaje y le obliga a tener que luchar por sí mismo al saber que nadie vendrá a ayudarlo. Sea cual sea el caso, esta clase de actitudes internas son las que otorgan verdadera fortaleza (o debilidad) a los personajes y pueden acabar motivando, por contraste, todo el resto de la historia. La literatura de terror es, la mayoría de las veces, muy emocional. Cada autor pone mucho de sí mismo en los personajes que viven en esas historias, porque debe identificarse con ellos como potencial víctima. Y eso precisamente nos lleva al tercer punto de inspiración importante.

3) Los personajes. Porque en una historia de terror los personajes pueden ser esenciales para elevar la misma a la categoría de pequeña maravilla literaria. Para empezar, porque la empatía especial del autor hace que estos personajes estén generalmente muy definidos y dimensionados. No sólo les comprendemos, podemos llegar fácilmente al punto de identificarnos con ellos. No nos maravillan o repugnan como los de la ciencia ficción o la fantasía, no al menos en la mayoría de las ocasiones. Los personajes de terror son mucho más que eso: son nosotros. Al menos, una parte de nosotros. Pueden ser una parte noble, o triste, o melancólica, o perversa y abyecta, un resquicio oculto de nuestra personalidad que desconocíamos.

Dicen que los mayores monstruos se encuentran en nuestro propio interior, y esa metáfora ha sido magistralmente usada a lo largo de cientos de obras del género de terror. Porque nada nos asusta más a la larga que nuestra capacidad de convertirnos en monstruos, o peor aún, de serlo y negárnoslo. Por otro lado, está el extremo contrario, personajes cuya bondad extrema corre paralela a las calamidades que sufren, y que se ven inmersos en un entorno de pesadilla del que no logran escapar. Son víctimas que no merecen lo que les está sucediendo, y dejan sin aliento al lector al comprender la terrible verdad de que incluso en la literatura le suceden cosas horribles a las mejores personas.

El caso es que, de una u otra manera, los personajes son una parte no sólo importante de una historia de terror, sino esencial. Pueden marcar de manera tajante la diferencia. Su complejidad y humanidad, entendiendo este concepto en todos los

sentidos, pueden redefinir y crear todo el entorno que les rodea y motivar por completo una buena historia de terror.

El mejor ejemplo que conozco al respecto ya fue mencionado en el pasado: **Silent Hill**. Pero aquí lo podemos explorar desde un punto de vista distinto, comparando la primera con la segunda entrega del juego. La primera entrega es, claramente, una historia basada en el concepto, la idea de un pueblo maldito, que cada cierto tiempo se convierte en una imagen infernal de sí mismo de la que el protagonista tiene que escapar al tiempo que recupera a su hija, perdida en una ciudad llena de criaturas tenebrosas. Una idea que, gracias a su ambientación y a ingeniosas ideas como el uso de una radio que producía interferencias en presencia de monstruos y unos acertados paralelismos entre el pueblo terrenal y el pueblo infernal, se convirtió en todo un éxito de público y crítica. Parecía algo difícil de superar, que no de igualar.



Sin embargo, para sorpresa de todo el mundo, **Silent Hill 2** logró superar al original. Su baza principal para lograrlo: la apabullante profundidad de sus personajes.

James Sunderland recibe una carta de su mujer, diciendo que le echa de menos y que le espera en Silent Hill, el que antaño fue su lugar especial. El pequeño problema es que la mujer de James murió tres años antes, de una agónica enfermedad. Decidido a averiguar quién está jugando con sus

sentimientos, James llega a Silent Hill para descubrir que el pueblo está lleno de extraños monstruos, con especial énfasis en uno de ellos, de cabeza piramidal, cuya única obsesión parece ser matar cualquier criatura que se ponga en su camino, ya sea el propio James o incluso otros monstruos de Silent Hill.

A medida que el juego avanza, no sólo James conoce ese nuevo Silent Hill que poco tiene que ver con el que atesora sus recuerdos felices, sino que nosotros conocemos a James. Es magistral cómo podemos no llegar siquiera a saber su profesión o edad y sin embargo sabemos detalles tan concretos como que es una persona que no deja entrever sus emociones fácilmente. Todo el juego gira en torno

a James y la misteriosa carta que ha recibido, y el recorrido por el pueblo es en realidad un recorrido por la mente de James, cada vez más atormentado a medida que se adentra en el infierno que le rodea. No hay un solo detalle del juego dejado al azar, y a diferencia del primer Silent Hill, el centro de la historia son los personajes. No nos importa por qué el pueblo se comporta así, al menos sólo en la medida en que eso nos ayuda a entender mejor a James. Y de ese modo, vamos descubriendo detalles de su vida que consiguen atraparnos por completo en la impresionante trama del juego.

En análisis posteriores del juego, llevados a cabo por los creadores del mismo, desvelan que absolutamente toda la iconografía del mismo, monstruos incluidos, fue ideada a medida del personaje de James, como manifestaciones de su propia mente y temores, y la trama nunca hubiera funcionado correctamente de no haber dado importancia al personaje hasta ese punto. Diablos, si hasta el nombre de James y el de su esposa (Mary) no fueron dejados al azar. Esta es una historia claramente enriquecida por los personajes, que lleva más lejos lo que en la primera parte del juego se limitaba a ser la historia de un pueblo maldito. Es la clase de historia que sabe aprovechar la potencia de un personaje, porque la historia se derrumbaría como un castillo de naipes si se nos ocurriera prescindir del personaje de James Sunderland.

4) El paisaje. Ya se habló en otro artículo de *La Guía...* acerca de la importancia de un paisaje como detonante para las historias, pero conviene volver a mencionarlo, ya que el género donde esta técnica alcanza sus mejores resultados es, precisamente, el terror. Un altísimo porcentaje de autores confiesan emplear el paisaje como inspiración inicial de sus relatos, entre ellos el propio **Lovecraft**. Eso es debido a que en una historia de terror el paisaje juega un papel esencial, casi como si fuera otro personaje de la misma. A través del paisaje, muchas veces, podemos introducir el realismo en nuestra narración, ya que podemos incluso llegar a conocerlo de primera mano. Como antes habíamos dicho, hay que ver con otros ojos el mundo que nos rodea, y en este caso hay que verlo con una perspectiva tenebrosa. En ese callejón, al otro lado de ese muro, tras esas ventanas, pueden estar sucediendo cosas terribles, cosas que incluso no podemos llegar a comprender del todo. No hay lugar tan bello que no pueda ser pervertido por nuestra

habilidad narrativa. Es más, detrás de la inocencia, de la belleza, se puede esconder la puerta al horror más insondable. ¿O acaso no son los parques de atracciones lugares típicos de muchas historias de terror?

El Mal, en sus múltiples formas, se ríe de lo noble y pervierte todo cuanto encuentra. El horror puede esconderse incluso en la inocencia de los niños que viven en una agradable isla mediterránea, como bien sabía el genial **Narciso Ibáñez Serrador**. El horror puede estar al volante de un camión, en mitad de una carretera desierta, como ocurre en el relato "**Duelo**" de **Richard Matheson**, luego llevado al cine por **Steven Spielberg**. El horror puede estar detrás de una puerta, llamando para entrar, como sucede en "**La pata de mono**" de **W. W. Jacobs**, uno de los mejores relatos de terror jamás escritos. No hay lugar libre de la posibilidad de verse convertido en escenario del miedo más irracional y primitivo. Cuanto más hermoso fuera en el pasado, tanto más potencial posee para provocar terror en el presente. No es casual que en **Silent Hill 2** el protagonista esté viviendo una pesadilla en el que, para él y su mujer, era «su lugar especial», como bien dice la carta que recibe.

5) La música. Ya hemos dicho que, en la escala de grados de miedo, el terror visual posee mayor capacidad de asustar que el escrito. Podemos dar la vuelta a la tortilla y sacar partido de lo que en un principio puede parecer una carencia de nuestro género, y por eso una buena canción, o un buen trozo de una banda sonora adecuados, pueden inspirarnos para crear una historia. Como ya se dijo en el lejano segundo artículo de *La Guía...*, y es que en el fondo no estamos más que revisitando ideas para adaptarlas al género que nos ocupa ahora, una elección adecuada de música en nuestra cabeza puede crear una atmósfera perfecta para nuestra historia, y en el caso del terror, la atmósfera no es algo precisamente accesorio ni que podamos improvisar así como el que no quiere la cosa. Es tan importante que una buena música puede colocarnos automáticamente en la onda de lo que queremos contar, pues captamos la sensación que queremos producir en el lector: la misma que esa música produce en nosotros. Incluso podemos usar esa música como ambientación, como ya se mencionó también en otro artículo que hablaba de ello, aprovecharnos del influjo que puede provocar sobre nosotros, llegando incluso a ponernos literalmente los pelos de punta. Ya saben, escribir terror es el grado máximo para pasar miedo, porque todo está dirigido hacia nosotros,

hacia nuestro propio interior, trama, música, y todo lo demás. Al fin y al cabo, es lógico. Escribimos para otros, pero también para nosotros mismos, nuestro primer lector. Si queremos provocar miedo en los demás, antes de eso deberemos provocar miedo en nosotros mismos. Somos, lo queramos o no, las primeras víctimas de nuestra propia obra.

No querría acabar este artículo sin mencionar que en este género, para nuestra fortuna, existen muchos y muy buenos autores de habla hispana. Algunos de ellos son auténticos genios del relato corto terrorífico, y han sabido exprimir y utilizar los clichés arriba mencionados. No habrá mejores maestros que ellos, pero antes que ninguna otra cosa les recomiendo su lectura no como escritores sino como meros lectores. Si tuviera que decir un libro, a título personal, no me lo pensaría mucho, y mencionaría la **Antología de la literatura fantástica** de **Borges, Bioy Casares y Coampo**. No todos los autores son hispanos, y no todos los relatos son de terror, pero hay escondidos en este libro auténticas maravillas como "**Casa tomada**" de **Julio Cortázar** o "**Los cautivos de Longjumeau**" de **Léon Bloy**.



Conviene mencionar que actualmente el terror es el subgénero del fantástico que goza de mejor salud en España y Latinoamérica. Prueba de ello son autores de gran talento como **Santiago Eximeno** o **David Jasso**, y publicaciones de mucha calidad como **Miasma** o **Historias Asombrosas**. Personalmente no puedo dejar pasar la ocasión de recomendar un relato que me pareció auténticamente magistral, y demuestra que si se posee suficiente talento se puede crear terror incluso en un entorno completamente alejado de la realidad que nos rodea: **El amigo invisible**, de **José Miguel Vilar Bou**.

En términos mundiales, hay muchos, muchísimos autores que recomendar, por fortuna. De los más clásicos, es posible que la recomendación más lógica sería **Edgar Allan Poe** y **Howard Phillips Lovecraft**, y de los actuales, dos de los más exitosos y que suelen ser obviados en muchos ensayos acerca del terror (aún sigo sin entender por qué) son **Ramsey Campbell** y **Stephen King**. Otro excelente

cuentista que domina esta faceta, un aspecto de su estilo literario que muchos desconocen, es **Ray Bradbury**, capaz de mezclar ciencia ficción y terror de manera más que magistral, gracias a su habitual prosa poética.

Por último no puedo dejar pasar la ocasión de poner varios ejemplos que demuestran que el terror no está reñido con otros géneros como, por ejemplo, la ciencia ficción y la fantasía. En la fantasía, bástese añadir ejemplos como ***La casa en el confín del mundo***, de **W. H. Hodgson**, que sitúa una extraña y apartada mansión en alucinantes mundos paralelos poblados por criaturas infernales que son la manifestación de los dioses de las culturas antiguas. En el terreno de la ciencia ficción escrita, se puede añadir uno de los relatos más antiguos pero también uno de los que más miedo ha generado en los lectores del género: ***¿Quién anda ahí?***, de **John W. Campbell**, que nos presenta a un ente capaz de asumir cualquier forma y la lucha de unos científicos de la Antártida por desenmascararlo antes de que logre escapar y contamine a toda la humanidad. Esta aterradora historia fue llevada al cine por **John Carpenter** en la película ***La Cosa***, e imitada en multitud de futuras ocasiones.

Y con esto llegamos al final. Comentarios y sugerencias para futuros artículos son, como siempre, bienvenidas en la dirección de correo electrónico dagon.magnus@aroba.com. No pasen ni provoquen mucho miedo y hasta la actualización que viene.