

Velocidad del relato y velocidad del medio Stranger Things y el anacronismo rítmico de lo retro

Guadalupe Campos

Sentada frente a una TV fuera de sintonía, los ojos cubiertos para sumergirse mejor en el ruido blanco, Eleven, digital hasta en su nombre, ingresa a una dimensión paralela en la que puede comunicarse audiovisualmente con gente lejana, buscar información, e incluso acceder a otros niveles de lo real. En la segunda temporada de *Stranger Things*, este potencial informativo-performativo de las excursiones de la niña a otro plano, donde se interconecta lo existente, son motor de relato. Y condición necesaria para justificar la circulación de un personaje que combina la clandestinidad con la infancia, situación que en tiempos previos a la omnipresencia de la información al alcance de un click implican aislamiento, inmovilidad y dependencia.



Rodeado de enemigos no-muertos de ojos azules, manteniendo a duras penas

la distancia con un grupo risiblemente escaso de guerreros, Jon Snow envía un emisario a pedir refuerzos. Pero la ayuda que pide no la solicita al muro (al que ya de por sí el enviado llega inexplicablemente rápido) sino a kilómetros y kilómetros de distancia, a Dragonstone. Daenerys Targaryen no sólo recibe el mensaje a tiempo, sino que llega, si nos guiamos por los indicios materiales de las condiciones del sitio, dentro del transcurso de la misma jornada, a ayudar a Jon antes de que los enemigos o la hipotermia se lleven lo mejor de él.

La diferente pericia con la que se presenta en cada caso el dispositivo de conexión más o menos inmediata entre lugares separados por grandes distancias es evidente: la posibilidad de Eleven de conectarse con realidades lejanas aparece bastante temprano, en su trabajo como espía desde un tanque de aislamiento sensorial, y su creciente dominio sobre poderes paranormales (cuya potencia va en aumento) también está establecido casi desde el comienzo. En *Game of Thrones*, el cuervo que llega con rapidez preternatural a Dragonstone y la velocidad inaudita con la que las bestias de Daenerys cruzan la inmensidad de Westeros rumbo al otro lado del muro en lo que aparenta no ser más de una jornada (con toda la furia) se contradicen con todo lo que la serie (aun limitándonos a la versión televisiva del relato) había establecido respecto de la velocidad de las comunicaciones y los traslados, incluso a lomo de dragón, durante todo su devenir anterior.



Pero ambos recursos (la conexión a una red de datos paranormal y los cuervos ultraveloces) apuntaron a resolver problemas análogos: la velocidad del relato propuesto no se condice con la del estado de la técnica en el mundo representado y, por ende, los medios que sustentan las comunicaciones en los entornos ficcionales propuestos.

La urgencia y la novela, las rotativas y el telégrafo.

La clave que trataremos de rastrear aquí, entonces, es de qué manera la velocidad, alcance y eficiencia con la que los medios circulan influyen sobre el tempo de la narrativa. Dado que el objeto que nos sirve como testigo (o excu-

sa) pertenece a una rama de la gran tradición del terror fantástico y de ciencia ficción en lengua inglesa, parece adecuado hacer una pequeña introducción al fenómeno con dos obras fundacionales de esa tradición: *Frankenstein* de Mary Shelley, y *Dracula* de Bram Stoker. Se trata de dos obras de extensión semejante, y que corresponden temporalmente a los dos extremos del siglo, con los 79 años que separan la publicación de la primera (1818) de la aparición de la segunda (1897).

Sin embargo, dos avances técnicos de mediados del siglo que habitan el humanoide monstruoso de Frankenstein y el conde Dracula los separan: la creación y la proliferación, en la década de 1840, del telégrafo y de la imprenta rotativa. Esto cambia por completo la forma en que la información circula en el mundo narrado, y con ella la velocidad y direccionalidad del relato. Así, la aparición del humanoide de Shelley y su primer encuentro violento con la civilización pasan perfectamente desapercibidos para el público en general, pese a que una familia entera lo ha visto. Los periódicos sensacionalistas para el gran público todavía no han aparecido, debido a los costos y tiempos mayores que demanda la imprenta en los albores del XIX, y este tipo de historias nunca superan el umbral ambiguo de la oralidad rural a la que pertenece la familia humilde que el monstruo frecuenta. Frankenstein, por lo tanto, cuenta con cuatro meses para reponerse del shock, decidir visitar a su familia y llegar de regreso a Génova sin volver a tener noticia ni indicio del paradero de su criatura.

Tal dosificación pausada de la información y de las acciones no es una posibilidad en *Dracula*. Para conseguir aislar al vampiro en los rumores hace falta



situarlo allí donde la tecnología tarda en llegar, en territorios rurales apartados todo lo que Europa decimonónica permite de los grandes centros urbanos de avanzada técnica, donde hasta el transporte empeora, hecho subrayado más de una vez en la narración. Basta que toque tierra en Gran Bretaña para que los indicios del modo y fecha de su llegada plaguen los periódicos y devengan fáciles de rastrear. No hace falta, como en *Frankens-*

tein, que el monstruo tenga la gentileza de sentarse a contarle a alguien en qué anduvo desde que lo perdimos de vista y cómo llegó adonde se lo encuentra luego, las rotativas se encargan de distribuir a todo el público alfabetizado sus huellas, y el telégrafo de contactar de urgencia al especialista capacitado para contener la crisis, el doctor Van Helsing.

Por supuesto, esto acelera el paso del relato. Lo que en *Frankenstein* es un acecho ominoso de meses con grandes períodos de silencio, algo que sólo puede ser narrado en una retrospectiva capaz de abarcar la historia en su conjunto y con muchos saltos temporales, en *Dracula* toma (y tal vez inaugure) el tiempo del relato como lucha y persecución frenética en “tiempo real”. Las epístolas, notas periodísticas, grabaciones y telegramas que componen el texto de Bram Stoker no son narradas a la luz de la retrospectiva de conjunto, sino al paso, al calor de la urgencia, con Lucy moribunda primero, y luego con el vampiro en plena fuga.

Esto también implica la necesidad de conceder un poder mucho mayor al antagonista. En *Frankenstein*, al monstruo le bastaba con ser alto, fuerte y resentido para constituirse en una seria amenaza. Para que el conde vampiro pueda rivalizar con estos héroes que basan su organización en la velocidad y eficacia del ferrocarril (y su vital modificación del sistema postal), y en las comunicaciones en tiempos del telégrafo y la rotativa, le es necesario además tener capacidad sobrenatural para infiltrar mentes, poderes hipnóticos, capacidad para cambiar de forma y transformarse en animales, poder sobre las condiciones climáticas, inmortalidad, otros vampiros a su cargo y, además de todo esto, mucho dinero.

La imaginación retro y el destiempo

Alrededor de un año antes del lanzamiento de la primera temporada de *Stranger Things*, a principio de 2015¹ se estrenó en Estados Unidos *It Follows*. Se trata de un film de terror, que también abreva en una estética retro. En promedio pareciera ubicarse en los tardíos 70 o tempranos 80, pero está plagada

¹ Técnicamente su primera aparición oficial fue en el festival de Cannes en 2014, previo a su estreno comercial.

de numerosos anacronismos intencionales (con referencias que abarcan desde los años '50 hasta la década en curso) que enrarecen la datación precisa del universo narrado a niveles oníricos.²

En este contexto, sin embargo, una de las pocas referencias al presente que se hacen ver es, curiosamente, lo que parece ser una suerte extraña de smartp-hone: un objeto con el aspecto de una polvera de los años '60, pero con pantalla táctil y funciones análogas a las que encontramos hoy en día en un dispositivo móvil.



El detalle es ciertamente simpático. Parece contribuir a hacer mucho más ostensible el carácter artificial del pasado de esta Detroit retro en la que transcurre la película, y poco más: en una única escena, al comienzo, otro dispositivo móvil (con un estilo que lo acerca más a la década de '00) cumple una función narrativa, con la muchacha víctima sin nombre que deja un mensaje de despedida en el contestador de su padre.

Resulta llamativo, sin embargo, que en este aire de pesadilla retro que construye *It Follows*, lo difícil de imaginar como faltante es, precisamente, la tec-

² Si bien la estética de la vestimenta, peinados, casas y buena parte de los automóviles apunta a los 70s u 80s, aparecen electrodomésticos y automóviles tanto anteriores como posteriores a esa fecha, en un arco que abarca desde los años '50 hasta la década pasada. Esto ocurre en un marco en el que las referencias temporales están ostensiblemente enrarecidas, hasta el punto de que incluso la estación del año en la que transcurre la película es ambigua, con personajes bañándose en piletas de exterior que aparecen abrigados hasta la cabeza en la escena siguiente.

nología táctil-móvil ³. Por supuesto, es mucho más fácil fechar dispositivos actuales, con lo cual para poder evitarse una datación precisa debieron ocultar el teléfono móvil que aparece en funcionamiento como tal tras la mano y el pelo de la muchacha que llama (sólo se llega a ver la luz azul que sugiere un dispositivo de la década pasada), y dar forma a un dispositivo inexistente como el que se ve en la figura.



En suma, *It Follows* se apega más a la imaginación retrofuturista, en boga desde el último cuarto del siglo XX a esta parte. Podría, de hecho, catalogarse (muy laxamente) como bitpunk, género hermano del steampunk o del dieselpunk. Se trata de una ficción que se ha deleitado a menudo en la inserción adrede de elementos tecnológicos del presente adaptados a la estética, técnica y contexto del pasado, a menudo para especular con la posible recepción y uso de dispositivos en circunstancias muy distintas a las de su aparición. No es, sin embargo, lo que intenta *Stranger Things*, que a diferencia de *It Follows* intentó ser muy prolijamente fiel al verosímil de época de las fechas en las que transcurre, entre 1983 y 1984.

Lo curioso en este caso es que una ficción que intenta posicionarse hasta en la estética de la filmación y la edición como un relato que podría haber sido narrado en los '80 no consigue evitar delatar su pertenencia de origen al tiempo de Internet y los dispositivos móviles. Como comentamos al principio del

³ Sólo otros dos detalles remiten de alguna manera al presente, pero son bastante menos ostensibles, relegados a la enciclopedia del espectador o al trasfondo: el paisaje urbano de las zonas abandonadas de Detroit que corresponden al estado actual de la ciudad, y la luminosidad ambigua de las luces de los patrulleros tras el ataque a Jay en el fondo de la imagen, tras una cortina, que por la intensidad y frecuencia sugieren luces de LED.

artículo, los poderes de Eleven consiguen conectarla a una suerte de Internet paranormal que habilita la circulación suficiente de datos como para permitirle moverse con independencia. Al menos la necesaria para hacer avanzar el relato: conectarse con Will en la primera temporada, y con su madre, con Eight y con ex-personal del laboratorio de Hawkins en la segunda.

La movilidad de conexión entre niños en épocas previas a la telefonía móvil también parece curiosamente difícil de pensar para el ritmo acelerado de los hechos de la serie: los sucesos principales de la primera temporada ocupan el transcurso de seis días (entre el 6 y el 12 de noviembre de 1983, si exceptuamos flashbacks y epílogo), y los de la segunda se extienden por los días antes y después de Halloween en 1984. Para mantener la simultaneidad y conexión entre los personajes, y suplir el hueco de las comunicaciones de los 80 en una historia que pertenece plenamente a la imaginación de la década actual y su velocidad de acontecimientos, entonces, se hizo necesario que los chicos tengan, todos ellos, walkie-talkies. Y no de los esperables entre las posesiones de niños, algunos de ellos bastante humildes, sino de los profesionales. Y aun así, el guion se toma licencias bastante grandes en lo que se refiere al alcance de los dispositivos, que parecen funcionar sin interferencias en todo el radio de Hawkins, laboratorio en las afueras y zona rural lindante incluida.

IT, ambientación retro y adaptación.

Este año se estrenó, también, otra ficción audiovisual que tiene como protagonistas a niños en los años 80: una nueva adaptación de *IT*, de Stephen King.

Salta a la vista la naturalidad con la que la historia se amolda a la nueva reactualización: la novela, publicada en 1986, sitúa los sucesos que forman parte de la película en 1957. A diferencia de lo que ocurre con *Stranger Things*, entonces, el estado de la técnica al momento de la configuración de la peripecia (es decir, el tiempo de la escritura) corresponde a los años '80, y los atajos para adaptar la lógica del relato hacia atrás en el estado de los medios no son necesarios: no hace falta dotar a los personajes de super walkie-talkies ni otorgar a una entre ellos una suerte de wifi paranormal para que el relato se desarrolle.



Los sucesos llevan algo más de tiempo, y para poder funcionar como grupo los personajes simplemente se separan mucho menos. Si en *Stranger Things* las escenas que reúnen a todos los niños protagonistas en un mismo lugar son comparativamente escasas y responden a excusas específicas (jugar rol, librar la batalla final contra el demogorgon, salir por Halloween o bailar en el baile de la escuela), en *IT*, salvo por el encuentro personal de cada niño con el monstruo, todo el relato corresponde a escenas que ocurren en manada.

Incluso el rol de la televisión y de lo impreso es diferente en uno y otro caso: si en *IT* la información circula por los carteles, la biblioteca y los periódicos (que empapan la habitación de Ben), y si la televisión es principalmente un entretenimiento peligroso infestado por el maleficio, en *Stranger Things* la TV es principalmente zapping, ruido blanco, eventual información, y cuando cobra relevancia para la trama es cuando los personajes son capaces de “subir” contenido al mejor estilo web 2.0 y viralizar copias de un audio de denuncia.

A modo de conclusión

A la imaginación del siglo XIX y de la primera mitad del siglo XX le resultó especialmente difícil pensar narraciones sitas en espacios medievales en los que no fuera vital que el correo funcionara con la velocidad y pericia de los rieles, en el que la mayoría de los personajes leyeron y no fueron, como es de esperar en tal contexto, analfabetos, y en el que no hubiera una circulación

de las noticias imposible e impensable en tiempos anteriores al telégrafo. Así, los hobbits de Tolkien parecen dar señales de una tasa de alfabetización al menos poco esperable en espacios rurales y tiempos del libro manuscrito, y las cartas nunca parecen perderse o llegar más tarde de lo previsto en la Tierra Media.



Es en esa misma línea en la que tenemos que entender cómo opera el profundo anacronismo de la lógica narrativa en *Stranger Things*, tan prolija en la ambientación y motivación de sus dispositivos generadores de relato como se muestra. El punto ciego de la imaginación retrospectiva parece ser, justamente, el de pensar una historia que ocurra enteramente en otro estado de los medios. El *tempo* del relato concebido como retro suele no conseguir hacer oídos sordos a la lógica de la velocidad de la peripecia que marca el metrónomo de la técnica disponible al momento de imaginarlo.