

El fantàstic en mons ordinaris: Michael Night Shyamalan o la segona generació de Storytellers fantàstics

Anna Tarragó Mussons

<http://hdl.handle.net/10803/668977>

ADVERTIMENT. L'accés als continguts d'aquesta tesi doctoral i la seva utilització ha de respectar els drets de la persona autora. Pot ser utilitzada per a consulta o estudi personal, així com en activitats o materials d'investigació i docència en els termes establerts a l'art. 32 del Text Refós de la Llei de Propietat Intel·lectual (RDL 1/1996). Per altres utilitzacions es requereix l'autorització prèvia i expressa de la persona autora. En qualsevol cas, en la utilització dels seus continguts caldrà indicar de forma clara el nom i cognoms de la persona autora i el títol de la tesi doctoral. No s'autoritza la seva reproducció o altres formes d'explotació efectuades amb finalitats de lucre ni la seva comunicació pública des d'un lloc aliè al servei TDX. Tampoc s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant als continguts de la tesi com als seus resums i índexs.

ADVERTENCIA. El acceso a los contenidos de esta tesis doctoral y su utilización debe respetar los derechos de la persona autora. Puede ser utilizada para consulta o estudio personal, así como en actividades o materiales de investigación y docencia en los términos establecidos en el art. 32 del Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (RDL 1/1996). Para otros usos se requiere la autorización previa y expresa de la persona autora. En cualquier caso, en la utilización de sus contenidos se deberá indicar de forma clara el nombre y apellidos de la persona autora y el título de la tesis doctoral. No se autoriza su reproducción u otras formas de explotación efectuadas con fines lucrativos ni su comunicación pública desde un sitio ajeno al servicio TDR. Tampoco se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al contenido de la tesis como a sus resúmenes e índices.

WARNING. The access to the contents of this doctoral thesis and its use must respect the rights of the author. It can be used for reference or private study, as well as research and learning activities or materials in the terms established by the 32nd article of the Spanish Consolidated Copyright Act (RDL 1/1996). Express and previous authorization of the author is required for any other uses. In any case, when using its content, full name of the author and title of the thesis must be clearly indicated. Reproduction or other forms of for profit use or public communication from outside TDX service is not allowed. Presentation of its content in a window or frame external to TDX (framing) is not authorized either. These rights affect both the content of the thesis and its abstracts and indexes.

TESI DOCTORAL

Títol	El fantàstic en mons ordinaris: Michael Night Shyamalan o la segona generació de <i>Storytellers</i> fantàstics
Realitzada per	Anna Tarragó
en el Centre	Facultat de Comunicació i Relacions Internacionals Blanquerna
i en el Departament	Humanitats i Ciències Socials
Dirigida per	Sue Aran Ramspott

Tesi doctoral

El Fantàstic en mons ordinaris: Michael
Night Shyamalan o la segona generació de
Storytellers fantàstics.



Anna Tarragó Mussons

Directora: Dra. Sue Aran-Ramspott

A l'Àlex, el meu germà, millor amic i referent.

El veritable heroi de la meva vida.

Em vas demanar que la visqués i aquest capítol forma part del propòsit.

Sé que vetlles perquè me'n surti. Sempre ho fas. T'enyoro.

Ets la meva brúixola i l'únic sentit real d'aquesta aventura que és la vida.

Agraïments

Les primeres línies d'agraïment no podien ser per ningú més que la Sue, tutora i directora d'aquesta tesi. Per la seva feina, dedicació i paciència. Per haver vist més de dues i tres vegades cada pel·lícula de Shyamalan i aportar-me sempre bons consells i sàvies i pràctiques correccions. Per fer-se càrrec, sempre, dels meus retards. Per rebre'm a cada trobada amb un somriure i una abraçada; la seva bona feina i professionalitat només es veuen superades per la seva humanitat i calidesa. No tinc prou dies per agrair-te la teva ajuda generosa i desinteressada. Has estat més amiga que mestra, i com a mestra ets insuperable.

A Ramón Monedero, el Dr. Antonio Sánchez-Escalonilla i J.A. Bayona, pel temps dedicat i la paciència de contestar entrevistes gens breus, que demanaven reflexió i mesura en la resposta. Les seves contribucions han estat determinants i molt enriquidores per aquesta investigació.

A Michael Night Shyamalan (l'únic moment veritablement mitòman que em permeto), per confirmar la hipòtesi més arriscada d'aquesta tesi, per no decebre'm i ser com imaginava que seria. Li desitjo una trajectòria tan llarga, si pot ser, com la de Steven Spielberg; jo continuaré essent fan incondicional dels dos. Poder-lo conèixer va ser una aventura formidable, la petita conversa, les fotografies i la signatura a la portada de la tesi me les guardo per mi, per sempre. ¡Gracias, Zoila, por tu ayuda ese día!, guardo todas las notas de tus traducciones a buen recaudo. I a Dominic Catanzarite, de Blinding Edge, que va contestar, pacientment, tots els meus correus electrònics, durant més de dos anys, des de Filadèlfia.

Als i les mestres, professors i professores que han marcat la meua vida acadèmica, que encara avui continua. Per tot el que em va ensenyar i el que vaig aprendre al vostre costat, i perquè ara, que sóc a les vostres sabates, us recordo constantment; als que ja no hi sou, us tinc ben presents. La Rosa Maria, la Dolors, la Pili, La Gemma, L'Àlícia i la Maria José; la Carme, la Dolors, la Puri, el Javier; l'Eduardo, el germà Mugueta, en Jaume; la Caterina, la Montse, el Dr. Jones, el mestre Borrat, i en Miquel Tresserras... i a l'últim professor de la llicenciatura i ara ja amic i col·lega, en Joan Tharrats, amb qui hem compartit vicissituds doctorals. Sense ser-ne conscient, tu vas encendre l'espurna del màster, que després continuaria amb la docència i aquesta tesi. No t'ho podré agrair mai prou.

A tots i totes els i les companyes i col·legues del CIC i GMA, per tot el suport i l'entusiasme amb què m'heu encoratjat a començar, treballar i acabar aquesta tesi. Gràcies pels ànims constants, pels grups de whatsapp plens de bromes i coses interessants, gifs, vídeos, articles i favors, i per recordar-vos de mi cada vegada que Shyamalan surt als mitjans. Endi, Marta, Joan; Juan Carlos, Madda,... no us puc anomenar a tots i a totes, però treballar amb vosaltres és un plaer, i m'encanta la companyonia i complicitat que hem construït.

A tu, Encanna, per tots els japos, sessions dobles amb James Franco, ARQ's, barbacoes, converses, *matrimoñadas*, chanantes i cafès. Ja torno a ser aquí i amb les piles carregades.

A tots els amics i amigues que tinc repartits per Barcelona, comarques i l'estranger que esperen pacients i sense queixa la meva tornada a la vida social; als amics de la facultat, ex-companys de màster i postgrau, ex-col·legues de feina: a punt dinars, sopars, esmorzars i cafès d'excusa. Ja vinc. Començo a trucar-vos ja. Recuperant amistats en 3, 2, 1...

Al Coquito, que sé que el dia que finalment anem a dinar serà com abans, com sempre; et dec un munt de trucades i conversa.

A la Vero, la meva germana bastarda, la meva alegria de la setmana en forma de nota de veu, el meu ésser de llum, la filla del bandoler, el fuego Valyrío, la *punkyflower*... quina sort haver-nos quedat aquella tarda de setembre del 2012 a fer hores de més... només em va fer falta una conversa per saber que series per sempre. T'estimo. Ja ho saps.

A la meva àvia i la meva besàvia, les Consols, les meves fades madrines. Per tots els records i vivències que m'han deixat, plens de contes, històries familiars, disfresses de princeses i fades i aquell amor i cura que només les àvies saben donar. Sou les heroïnes de la meva infantesa. Us porto sempre amb mi.

Al Toni, el tiet que no ho vol ser i és germà gran, amic i confident; la meva primera trucada i guardià de mil històries confessades, rigudes i plorades. Per aparèixer quan fa més falta, per tant d'afecte, per recordar-me que aquesta vida és plena de salts i canvis, i que des de zero tot és sumar. Aquesta tesi és una de les sumes. Ets el meu intrús benefactor, el meu ídol, i una de les persones més valentes i empàtiques que conec.

A les nenes, les millors companyes d'aventures, les que sempre creuen en mi, i m'animen i escolten totes les meves històries amb paciència i bon humor. Per tots els sopars, viatges, passejades, cafès i converses. Per totes les batalles que hem guanyat i les que hem perdut, però sempre juntes. Per tot el suport i l'amistat de veritat, per les celebracions i les tristeses, perquè quan va tot bé fem festa grossa, i quan tot va malament, correm. Gràcies per fer-me sentir, per fi, al meu lloc. I a tots els marits, "nòvios" i "postissos", i als nens i nenes, ja tercera generació de la família *mamarratxa*. La meva família triada. Sou els meus oracles, el meu mapa a la vida. Les millors. Us estimo fins al cel.

Al Vicens. Company de vida i amor. Gràcies per fer de la quotidianitat una cosa tan fàcil i feliç, per donar-me sempre el que necessito, sense estridències ni soroll. Sempre discret, sempre de puntetes, per no molestar. Gràcies per Netflix, HBO, Amazon Prime, el Kindle i altres llibres, el parapent, la immersió, les escapades i els petits viatges fets a mida per no perdre molts dies de vacances destinats a la tesi, per buscar sempre la distracció que m'ha ajudat a portar millor el pes de la feina que tenia a sobre. Per tots els dinars i sopars, la compra setmanal i la roba estesa. Per tots els capricis que no em (ens)

convenen. I aquells missatges amb articles interessants per la tesi o per les classes. I els fulls de diari amb articles de Shyamalan robats als bars. Per la samarreta d'Iñigo Montoya, les festes sorpresa i els vídeos on fas de doblador professional. Em coneixes tant, que m'espanta i tot. Gràcies per ensenyar-me a confiar i estimar sense por una altra vegada. La teva tolerància i la teva paciència han estat cabdals aquests anys. Aquesta tesi no s'hagués pogut fer sense tu. Literalment. Et dec moltes passejades, cançons, emocions i aventures. Comencem avui. T'estimo en present i futur.

Als meus pares; l'Alejandro i l'Anna, per tots els contes nous de cada setmana, que devorava en qüestió de minuts; per deixar-me llegir fins tard i suportar, amb paciència, els meus embadaliments davant de la televisió i el cinema; per tants jocs i històries explicades que m'han fet com sóc; per deixar-me viure sempre amb un peu al món ordinari, i l'altre al fantàstic; per ajudar-me a viure els meus somnis retornant-me tantes vegades a la realitat com només una mare i un pare ho saben fer. Per cada trucada, dinar, sopar i diumenge de converses, consells, descans, atacs de riure, tertúlies, discussions sicilianes i banquets domèstics d'estrella Michelin. Pel vostre amor inacabable, inabastable i incondicional, el vostre exemple (que faig meu) i el vostre recolzament. Per educar-me en l'anhel d'aprendre coses constantment. Per ensenyar-me els millors valors, que vosaltres practiqueu cada dia: constància, generositat, coherència i empatia. No me'n surto amb tots, però us tinc de mirall. Sou la meva força, el motor diari, el meu pal de paller, i sobretot, el meu refugi. Amb vosaltres, el meu amor es desborda.

I a tu, petit, a qui dedico aquesta tesi i tantes altres coses de la vida quotidiana, perquè apareixes de sobte, en petits detalls desapercebuts. La primera pàgina és per tu, i les últimes paraules abans de tancar el document les escric el dia del teu aniversari. Com sempre, em parles. No podia ser més simbòlic, tot plegat.

Resum

Aquesta tesi doctoral té com a objecte d'estudi l'obra fílmica del director M. N. Shyamalan i la reformulació autoral que efectua de la tradició narrativa sobre el fet fantàstic com a cineasta contemporani del gènere híbrid de fantasia d'aventures.

A partir de la fonamentació en les aportacions teòriques de la narratologia, la sociosemiòtica, el neoformalisme i els estudis culturals, s'aplica una metodologia qualitativa a través d'entrevistes exploratòries a autors de referència i, sobretot, de l'anàlisi fílmica dels deu films (1999-2019) en què el cineasta intervé com a director, guionista i/o productor. L'organització de la graella d'anàlisi permet identificar quatre tipus de categories:

- a) característiques generals de la pel·lícula, que permeten identificar elements contextuals de la producció i la intervenció de les lògiques de la indústria audiovisual;
- b) característiques del sistema formal fílmic (recursos narratius);
- c) característiques del sistema estilístic (codis cinematogràfics), i
- d) característiques autorals en relació a la recurrència o renovació dins del gènere de fantasia.

Finalment, s'assoleixen els objectius de demostrar que Shyamalan recull el relleu i fa un homenatge volgut a l'anomenada primera generació de *Storytellers* fantàstics -en què destaca particularment la influència de Spielberg-, i alhora inaugura, com a representant emblemàtic, una segona generació amb voluntat de contenció de l'espectacularitat dins de l'assumida pertinença a la cultura *mainstream*, tot i que en Shyamalan aquesta tensió es particularitza en la consideració del fantàstic transcendental.

Paraules clau: M. N. Shyamalan, Fantàstic, Fantasia d'aventures, *Storyteller*, Primera generació de *Storytellers* fantàstics, Segona generació de *Storytellers* fantàstics Spielberg, *Mainstream*, *Blockbuster*, Anàlisi fílmica, Fantàstic transcendental.

Resumen

Esta tesis doctoral tiene como objeto principal de estudio la obra filmica del director M. N. Shyamalan y la reformulación autoral que éste efectúa de la tradición narrativa sobre el hecho fantástico en tanto que cineasta contemporáneo del género híbrido de la fantasía de aventuras.

A partir de la fundamentación en las aportaciones teóricas de la narratología, la sociosemiótica, el neoformalismo y los estudios culturales, se aplica una metodología cualitativa a partir de entrevistas exploratorias a autores de referencia y, sobre todo, del análisis fílmico de las diez películas (1999-2019) en las cuales interviene como director, guionista y/o productor. La organización de la ficha o parrilla de análisis permite identificar cuatro tipologías de categorías:

- a) características generales de la película, que permiten identificar elementos contextuales de la producción y la intervención de las lógicas de la industria audiovisual;
- b) características del sistema formal fílmico (recursos narrativos);
- c) características del sistema estilístico (códigos cinematográficos), y
- d) características autorales respecto a la recurrencia o renovación dentro del género de la fantasía.

Finalmente, se alcanzan los objetivos de demostrar que Shyamalan asume el relevo y hace un homenaje deliberado a la primera generación de *Storytellers* fantásticos, además de inaugurar, como representante emblemático, una segunda generación con voluntad de contención de la espectacularidad dentro de su pertenencia o inclusión en la cultura *mainstream*, aunque en Shyamalan, esta tensión se vea particularizada en la consideración del fantástico trascendental.

Palabras clave: M. N. Shyamalan, Fantástico, Fantasía de aventuras, *Storyteller*, Primera generación de *Storytellers* Fantásticos, Segunda generación de *Storytellers* Fantásticos, Spielberg, *Mainstream*, *Blockbuster*, Análisis fílmico, Fantástico trascendental.

Abstract

This doctoral thesis studies the filmography of director M. N. Shyamalan, paying special attention to his reformulation of the narrative tradition of the Fantastic Fact as a contemporary filmmaker within the hybrid genre of Adventure Fantasy.

Starting off from different theoretical contributions in the fields of Narratology, Social Semiotics, New Formalism and Cultural Studies, this research applies a qualitative methodology based on exploratory interviews with referenced authors and the analysis of the ten films (1999-2019) by Shyamalan as director, screenwriter and/or producer. The analysis identifies four main categories:

- a) general characteristics of the films, identifying contextual elements of the production and intervention of the cinema industry logics;
- b) characteristics of the formal system (narrative resources of the films);
- c) characteristics of the stylistic system (cinema codes), and
- d) authorial characteristics regarding the recurrence or renewal within the fantasy genre.

All in all, this study proves that Shyamalan takes over and makes a tribute to the First generation of Fantastic *Storytellers*. In addition, the work shows that this director could start a Second Generation with a will to restrain spectacularity within its inclusion to the *mainstream*, even becoming an emblematic representative. Finally, this research also concludes that this narrative tension in Shyamalan is to be considered as Transcendental Fantasy.

Keywords: M. N. Shyamalan, Fantasy, Adventure Fantasy, *Storyteller*, First Generation of Fantastic *Storytellers*, Second Generation of Fantastic *Storytellers* Spielberg, *Mainstream*, *Blockbuster*, Film analysis, Transcendental Fantasy, *The Sixth Sense*, *Unbreakable*, *Signs*, *The Village*, *Lady in the Water*, *The Happening*, *After Earth*, *The Visit*, *Split*, *Glass*.

Continguts

1. Introducció.....	1
2. Fonamentació conceptual. La noció de narrativa fantàstica.....	13
2.1. El fet fantàstic.	16
2.2. La narrativa fantàstica: de la tradició oral a les fantasies d'aventures literàries.	17
2.3. El fantàstic cinematogràfic: aproximació al gènere i a la fantasia d'aventures..	25
2.4. Els primers <i>Storytellers</i> del cinema fantàstic contemporani.....	33
2.4.1. Característiques de la primera generació cinematogràfica de <i>Storytellers</i> fantàstics.....	36
3. Marc teòric.....	45
3.1. A la recerca d'una gramàtica universal del relat fantàstic: la narratologia estructuralista.....	46
3.2. A la recerca d'una interpretació del fantàstic com a gènere popular: entre la sociosemiòtica i els estudis culturals.....	54
3.3. L'etern retorn a la infància en la cultura popular al segle XXI.....	58
4. Objecte d'estudi, preguntes d'investigació i objectius principals.....	69
4.1. Objecte d'Estudi: l'obra cinematogràfica de Shyamalan. Qui és Manoj Nelliattu Shyamalan?.....	69
4.1.2. Deixeble i mestres: Shyamalan i els seus referents.	78
4.2. Preguntes d'investigació.....	82
4.3. Objectius Principals... ..	82
5. Metodologia.....	85
5.1. Disseny metodològic.....	85
5.2. Instruments.....	88
5.2.1. Entrevistes exploratòries.....	88
5.2.2. Anàlisi fílmica.....	90
5.3. Criteris de selecció i corpus.	93
6. Anàlisi i Interpretació de l'obra de Shyamalan.....	95

6.1. <i>The Sixth Sense (El sexto sentido)</i> , 1999. Un conte de fantasmes disfressat de terror infantil.	97
6.1.1. Característiques generals de la pel·lícula	99
6.1.2. Característiques del sistema formal fílmic (recursos narratius).....	105
6.1.3. Característiques del sistema estilístic fílmic. Anàlisi dels codis cinematogràfics.	122
6.1.4. Característiques de renovació o recurrència autorals en relació a les convencions de gènere (fantàstic).	129
6.2. <i>Unbreakable (El protegido)</i> , 2000. Superherois de carn i ossos.	135
6.2.1. Característiques generals de la pel·lícula.	137
6.2.2. Característiques del sistema formal fílmic.	142
6.2.3. Característiques del sistema estilístic fílmic.	154
6.2.4. Característiques de recurrència o renovació autoral en relació a les convencions de gènere fantàstic.	160
6.3. <i>Signs (Señales)</i> , 2002. Extraterrestres fora de camp i homenatge als mestres.	165
6.3.1. Característiques generals de la pel·lícula.	167
6.3.2. Característiques del sistema formal fílmic.	171
6.3.3. Característiques del sistema estilístic.	183
6.4. <i>El bosque (The village)</i> , 2004. La il·lusió d'Icària en forma d'anticonte.	191
6.4.1. Característiques generals de la pel·lícula.	193
6.4.2. Característiques del sistema formal fílmic.	198
6.4.3. Característiques del sistema estilístic fílmic.	217
6.4.4. Característiques de recurrència o renovació autoral en relació a les convencions de gènere fantàstic.	224
6.5. <i>Lady in the water (La joven del agua)</i> , 2006. Un conte de fades per anar a dormir.	231
6.5.1. Característiques generals de la pel·lícula.	233
6.5.2. Característiques del sistema formal fílmic.	237
6.5.3. Característiques del sistema estilístic fílmic.	258
6.5.4. Característiques de recurrència o renovació autorals en relació a les convencions de gènere fantàstic.	261
6.6. <i>The Happening (El incidente)</i> , 2008. Amenaça ambiental i Sèrie B.	267
6.6.1. Característiques generals de la pel·lícula.	269

6.6.2. Característiques del sistema formal fílmic.	273
6.6.3. Característiques del sistema estilístic fílmic.	283
6.6.4. Característiques de recurrència o renovació autorals en relació a les convencions de gènere fantàstic.	286
6.7. <i>After Earth</i> , 2013. Odisseu i Telèmac tornen a Ítaca.	293
6.7.1. Característiques generals de la pel·lícula.	296
6.7.2. Característiques del sistema formal fílmic.	300
6.7.3. Característiques del sistema estilístic fílmic.	313
6.7.4. Característiques de recurrència i renovació autorals en relació a les convencions de gènere fantàstic.	316
6.8. <i>The Visit (La visita)</i> , 2015. El terror a dins de casa.	321
6.8.1. Característiques generals de la pel·lícula.	324
6.8.2. Característiques del sistema formal fílmic.	330
6.8.3. Característiques del sistema estilístic.	348
6.8.4. Característiques de recurrència o renovació autorals en relació a les convencions de gènere fantàstic.	352
6.9. <i>Split (Múltiple)</i> 2017. La Bèstia i la donzella ferida.	357
6.9.1. Característiques generals de la pel·lícula.	359
6.9.2. Característiques del sistema formal fílmic.	364
6.9.3. Característiques del sistema estilístic fílmic.	381
6.9.4. Característiques de recurrència o renovació autorals en relació a les convencions de gènere fantàstic.	386
6.10. <i>Glass</i> , 2019. La recompensa als fans en forma d'estratègia mestra.	393
6.10.1. Característiques generals de la pel·lícula.	395
6.10.3. Característiques del sistema estilístic fílmic.	421
6.10.4. Característiques de recurrència o renovació autorals en relació a les convencions de gènere fantàstic.	427
7. Conclusions.	435
8. Limitacions del projecte i propostes de futur.	453
9. Epíleg.	459
10. Referències.	461

10.1. Monografies, llibres electrònics i llibres en format PDF:	461
10.2. Tesis doctorals, Treballs fi de Màster i Actes de Congressos	471
10.3. Diccionaris, bases de dades i d'altres documents de consulta:	474
10.4. Articles: acadèmics, premsa i divulgació (cinema i TV):	476
10.5. Filmografia de M. Night Shyamalan:	483
10.6. Filmografia esmentada: pel·lícules, sèries de TV i d'altres visionats.	484
10.7. Podcasts, enllaços entrevistes:	502
11. ANNEXOS.....	503
Annex 1: Model Preguntes Entrevista	503
Annex 2. Respostes del Dr. Antonio Sánchez-Escalonilla	507
Annex 3. Respostes de Ramón Monedero	513
Annex 4. Entrevista a J. A. Bayona.....	519
Annex 5. Material adicional sobre Shyamalan	527

Índex de taules

Taula 1. Adaptació de l'esquema realitzat per Juan José Burguera (2015, p. 93).	20
Taula 2. Quadre valoracions crítica. Conclusions extretes de valoracions consultades als webs IMDB i Hollywood Reporter i entrevistes realitzades a Sánchez-Escalonilla i Monedero l'any 2018	74
Taula 3. Plantilla de la Graella d'anàlisi	92
Taula 4. Filmografia de Shyamalan (1992-2020)	93
Taula 5. Corpus d'anàlisi. Filmografia de Shyamalan a analitzar (amb la indicació de les tasques en què intervé).....	94
Taula 6. Fitxa d'anàlisi: <i>The Sixth Sense (El sexto sentido; El sisè sentit, 1999)</i>	98
Taula 7. Fitxa d'anàlisi: <i>Unbreakable (El protegido; El protegít, 2000)</i>	136
Taula 8. Fitxa d'anàlisi: <i>Signs (Señales; Senyals, 2002)</i>	166
Taula 9. Fitxa d'anàlisi: <i>The Village (El bosque; El bosc; 2004)</i>	192
Taula 10. Fitxa d'anàlisi: <i>Lady in the Water (La joven del agua; 2006)</i>	232
Taula 11. Fitxa d'anàlisi: <i>The Happening (El incidente, L'incident; 2008)</i>	268
Taula 12. Fitxa d'anàlisi: <i>After Earth (2013)</i>	294
Taula 13. Fitxa d'anàlisi: <i>The Visit (2015)</i>	322
Taula 14. Fitxa d'anàlisi: <i>Split (2017)</i>	358
Taula 15. Fitxa d'anàlisi: <i>Glass (2019)</i>	394
Taula 16. Esquema dels mons implicats i trets de fantasia d'aventures (Sánchez-Escalonilla, 2009) en la filmografia de Shyamalan.	437

Taula 17. Categorització dels atributs de gènere fantàstic en la filmografia de Shyamalan..... 438

Índex de figures

Figura 1. M. N. Shyamalan al set de rodatge.....	77
Figura 2. Cartell: <i>The Sixth Sense</i> , Shyamalan (1999).....	97
Figura 3. Protagonistes de <i>The Sixth Sense</i> : Malcolm i Cole, Anna, Vincent, Lynn i Kyra.	112
Figura 4. Exemples de simbologia del color vermell en diferents seqüències de <i>The Sixth Sense</i>	117
Figura 5. Exemples de tècniques de realització a <i>The Sixth Sense</i> : contra-pla de reflex i contrapicats.	128
Figura 6. Cartell: <i>Unbreakable</i> , Shyamalan (2000).....	135
Figura 7. Protagonistes d' <i>Unbreakable</i> : David, Elijah, Joseph i Audrey.....	146
Figura 8. Exemples de mirada capgirada – infantil a <i>Unbreakable</i> : flashback d'Elijah amb el seu primer còmic i Joseph mirant la TV.....	156
Figura 9. Exemples de tècniques de realització a <i>Unbreakable</i> : pla zenital i dos contrapicats.	159
Figura 10. Cartell: <i>Signs</i> , Shyamalan (2002).	165
Figura 11. Protagonistes de <i>Signs</i> : Graham, Merrill, Morgan i Bo Hess; i l'agent Paski.	177
Figura 12. Escenes de simbologia i humor a <i>Signs</i>	179
Figura 13. <i>Signs</i> : Granja Hess. Pla aeri, de l'inici del film, i del camp amb els símbols alienígenes i pla aeri del final del film amb la família Hess al pati de la granja.	184
Figura 14. Cartell: <i>The Village</i> , Shyamalan (2004).....	191

Figura 15. <i>The Village</i> : Ivy i Kitty Walker, Lucius Hunt, Noah Percy, Edward Walker i Alice Hunt.	207
Figura 16. Simbologia del vermell en diferents escenes de <i>The Village</i>	212
Figura 17. Exemples d'espais, ambientació i vestuari a <i>The Village</i>	219
Figura 18. Cartell: <i>Lady in the Water</i> , Shyamalan (2006).	231
Figura 19. <i>Lady in the Water</i> : Story, Cleveland, Sarita i Vick Ran, la Sra. Choi i Young-Soon Choi.	244
Figura 20. Exemples de la simbologia de l'aigua i els reflexos a <i>Lady in the Water</i>	250
Figura 21. Els rols del Gremi, l'Intèrpret, la Guaridora i el Guardià a <i>Lady in the Water</i>	253
Figura 22. Cartell: <i>The Happening</i> , Shyamalan (2008).	267
Figura 23. Protagonistes de <i>The Happening</i> : Elliot, Alma, Jess i Julian.	276
Figura 24. Espais de <i>The Happening</i> : majoria de localitzacions exteriors.	283
Figura 25. Primers minuts de <i>The Happening</i> : suïcidis massius.	284
Figura 26. Cartell: <i>After Earth</i> , Shyamalan (2013).	293
Figura 27. Protagonistes d' <i>After Earth</i> : Kitai, Cypher, Maya i Senshi Raige.	305
Figura 28. <i>After Earth</i> : la simbologia del color al vestit de Kitai.	308
Figura 29. <i>After Earth</i> : majoria de localitzacions exteriors naturals (Costa Rica).	314
Figura 30. Cartell: <i>The Visit</i> , Shyamalan (2015).	321
Figura 31. Protagonistes de <i>The Visit</i> : Becca, Tyler, Rosetta, Pop-pop i Nana.	335
Figura 32. <i>The Visit</i> : Comportament sospitós dels avis.	337
Figura 33. <i>The Visit</i> : Seqüència d'homenatge a Hansel i Gretel; Becca al forn.	338

Figura 34. <i>The Visit</i> : Exemples de plans picats.	351
Figura 35. Cartell: <i>Split</i> , Shyamalan (2017).....	357
Figura 36. <i>Split</i> : algunes de les personalitats de Kevin Crumb: Patricia, Hedwig, Barry i La Bèstia.....	368
Figura 37. Protagonistes de <i>Split</i> : Kevin (i personalitats), Casey, Claire i Marcia, Dra. Fletcher, Oncle John.	371
Figura 38. <i>Split</i> : Majoria de localitzacions interiors. Exemples del soterrani del Zoo on viu Kevin.....	382
Figura 39. Cartell: <i>Glass</i> , Shyamalan (2019).	393
Figura 40. Protagonistes de <i>Glass</i> , Shyamalan: Elijah Price/Mr. Glass, David Dunn, Kevin Crumb/La Bèstia, Dra. Ellie Staple, Casey Cooke, Joseph Dunn i Mrs. Price.	410
Figura 41. La importància del color a <i>Glass</i> : exemples de diferents espais de l'hospital.	415
Figura 42. <i>Glass</i> : La doctora Staple reflectida en un mirall convex.....	416
Figura 43. La importància dels coadjuvants a <i>Glass</i> : escenes de l'anticlímax i veritable clímax del film.....	431

1. Introducció

“Tots els contes clàssics
van néixer perquè algú va decidir
aixecar els peus de terra”.
M. N. Shyamalan

L'any 1999, un jove director novell va sorprendre crítica i públic amb una pel·lícula que va renovar profundament fórmules canòniques pròpies de la narrativa del cinema fantàstic: el director era Michael Night Shyamalan, la pel·lícula, *The Sixth Sense (El sisè sentit)*. El gènere vivia uns anys força prolífics, sobretot gràcies a Tim Burton, que durant els noranta es va convertir en el gran recreador de monstres moderns, de mons neogòtics i d'iconografies que ja formen part de l'imaginari col·lectiu (Sánchez-Navarro, 2000). Però si Burton és un creador únic en la seva categoria i mai no s'ha acabat d'ajustar a sistemàtiques o tendències, sí que ho havien fet prèviament un conjunt de directors que, a les dècades dels setanta i dels vuitanta del segle passat, van revolucionar el cinema fantàstic i es podria dir que fins i tot el van recuperar: la primera generació de *Storytellers* fantàstics (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 194).

Cineastes com Steven Spielberg, George Lucas, Robert Zemeckis, David Cronenberg i Brian de Palma, entre d'altres -tots ells hereus del cinema, la televisió i els còmics dels anys quaranta i cinquanta-, van aprofitar l'avenç de les noves tecnologies i efectes visuals que permetien transportar l'espectador cap a mons imaginats, per incorporar el fantàstic a entorns ordinaris i quotidians. Per primera vegada al cinema, les fantasies d'aventures deixaven de ser simples adaptacions de novel·les i contes fantàstics i els directors cinematogràfics esdevenien també creadors d'històries, personatges i entorns propis i originals (Jak, 2004). Aquests directors es convertien, per tant, en “explicadors de contes” moderns que transcendien *targets* molt acotats i aconseguien recaptacions importants als cinemes, en reunir tots els públics davant de la gran pantalla.

Aquesta tesi doctoral pretén analitzar la filmografia del director Michael Night Shyamalan amb dos propòsits: identificar, d'una banda, els elements narratius i estilístics -centrats en la presència del fet fantàstic en un entorn ordinari- que vinculen aquest director amb la primera generació de *Storytellers* cinematogràfics; i evidenciar, en segon lloc, les seves aportacions innovadores envers el gènere fantàstic que poden fer pensar en el sorgiment d'una nova generació de cineastes. En conseqüència, l'objecte d'estudi de la tesi – el fantàstic dins de la filmografia de Shyamalan-, s'aborda metodològicament mitjançant l'anàlisi narrativa i dels codis fílmics de la seva producció autoral, que han de permetre assenyalar els trets de continuïtat i de renovació que presenta l'obra cinematogràfica d'aquest cineasta en relació a la tradició.

Més enllà del detall que s'aporta oportunament en els capítols pertinents, es pot formular aquí l'objectiu principal de la recerca: **l'anàlisi de la narrativa audiovisual (narració i estil) de M. N. Shyamalan per tal d'identificar-ne la reformulació del fet fantàstic en una nova generació de *Storytellers* de la fantasia d'aventures.**

Malgrat la importància que té Michael Night Shyamalan en l'actual història del cinema fantàstic -amb més de tretze pel·lícules estrenades, dues nominacions als Oscar catorze guardons en festivals internacionals especialitzats de cinema fantàstic i ciència-ficció i d'altres quaranta quatre nominacions a premis com els Bafta o els Globus d'Or, a més de la seves aportacions com a guionista i *showrunner* en diverses produccions de cinema i televisió-, són comptades les monografies, articles científics o treballs acadèmics publicats íntegrament sobre ell. La majoria de les fonts són mencions puntuals, algun capítol de llibre i, lògicament, crítiques o ressenyes de cinema. Podem trobar anàlisis tangencials d'una o d'algunes de les obres del cineasta, però cap monografia acadèmica sobre la seva trajectòria global o una anàlisi sistemàtica i comparativa de tots els seus treballs. Es compta, per tant, amb pocs exemples i referents: a nivell espanyol, per exemple, un llibre de caràcter divulgatiu, *M. Night Shyamalan. En ocasiones veo muertos*, de Ramón Monedero, publicat al 2012, que vol ser una anàlisi crítica de la relació del director amb el seu públic; un capítol del llibre *Fantasia de aventuras*, del doctor en Ciències de la informació (URJC) Antonio Sánchez-Escalonilla, de l'any 2009 - en què l'investigador presenta un model d'anàlisi suggerent

sobre la primera pel·lícula del director (*The Sixth Sense*, 1999)-, a part d'articles específics del mateix Sánchez-Escalonilla (2011, 2012 o 2013, entre d'altres) o del doctor en Comunicació Audiovisual (UPF) Ivan Pintor-Iranzo, dedicats a d'altres obres del cineasta, però enfocats a aspectes concrets i especificitats temàtiques d'alguns dels seus treballs cinematogràfics (Pintor-Iranzo, 2005, 2006). S'ha pogut localitzar també un Treball Final de Màster de la Universitat Pompeu Fabra, escrit per Lourdes Domingo (2011) i dedicat a la construcció del cicle fantàstic en l'obra de Shyamalan, on aborda part de la filmografia del director (fins l'any 2008); juntament amb la consegüent tesi doctoral, *El relato fantástico y la muerte del espectador. Nuevas metáforas de lo sublime en un contexto de apocalipsis* (Domingo, 2016), que es centra en la figura del "mort retornat" en diversos autors tant de cinema, inclòs Shyamalan, com de televisió. Resulta, doncs, igual que les anteriors obres esmentades, un corpus de documentació escàs, o bé nul pel que fa a l'estudi sistemàtic i exhaustiu de les pel·lícules del director i fins a l'actualitat. La resta de referències localitzades a nivell nacional ja pertanyen al territori de la ressenya i la crítica de la premsa especialitzada en cinema, però no a nivell acadèmic o bé tenen un caràcter divulgatiu o per a fans del gènere, com seria el cas de les deu pàgines que dedica José María Aresté (2003) al cineasta a *Breve encuentro. Estudios sobre veinte directores de cine contemporáneo* a l'editorial Dossat. Més recentment, en la recta final d'aquesta tesi, trobem també el recull de col·laboracions de diversos crítics i professionals del cinema *M. Night Shyamalan. El cineasta de cristal*, a càrrec de Cerezo y Colmenarejo (2019)¹, al qual en farem algun esment puntual.

Pel que fa a publicacions acadèmiques a escala internacional, s'han pogut localitzar pocs articles de revistes científiques que esmenten el director, o bé el fan servir d'exemple, a través d'algunes de les seves obres, per a estudiar d'altres qüestions vinculades al gènere, i només una única monografia: *Critical Approaches to the Films of M.N. Shyamalan: Spoiler Warnings*, de l'editor Jeffrey Andrew Weinstock (2010) que abasta només una part de la filmografia del director, fins al film *The Happening* (2008), el vuitè de tretze fins al 2019. A part d'aquest cas, els únics llibres publicats al mercat

¹ Aquest volum ha aparegut pràcticament en el tancament d'aquesta tesi, i agrupa aportacions de diversos crítics, cineastes, directors de festivals... Sempre amb una intenció divulgativa adreçada, sobretot, als fans del director i del qual, puntualment, hem incorporat alguna referència en la redacció final.

anglosaxó són de caràcter divulgatiu (*The Man Who Heard Voices*, de Michael Bamberger, centrat exclusivament en la pel·lícula *Lady in the Water*, 2006, publicat el mateix any de l'estrena; i l'adaptació, amb el mateix títol del film, *The Lady in the Water*, en forma de conte infantil que va escriure M. Night Shyamalan i que va il·lustrar Crash McCreery, també el 2006). Pel que fa als articles divulgatius especialitzats en gènere, podem afegir-hi el de Patrick Lee (2002) a *Science Fiction Weekly*. Al llarg de la tesi, també es farà esment d'alguna entrevista o documental sobre el cineasta.

La limitació inicial d'aquesta recerca rau, per tant, en el fet de disposar de pocs estudis previs, i la impossibilitat de consulta de fonts acadèmiques que avalin l'anàlisi de films posteriors al 2008. Però l'escàs material escrit sobre Shyamalan suposa finalment una oportunitat, ja que ens permet aportar un primer estudi sistemàtic sobre l'obra d'aquest director². Aquest repte s'intenta superar amb l'estudi en profunditat de la literatura científica sobre el gènere fantàstic, literari i cinematogràfic, i amb la documentació obtinguda en les publicacions especialitzades en cinema fantàstic, i amb l'anàlisi de la primera generació de *Storytellers*, així com amb l'aportació de la realització d'entrevistes exploratòries amb experts per part de l'autora, i l'accés a les respostes rebudes a alguns dels periodistes acreditats³, juntament amb el contacte directe amb el director, establert en ocasió de l'homenatge que se li va fer en el Festival de Cinema Fantàstic de Sitges (octubre, 2018) amb motiu del guardó honorífic concedit per la seva trajectòria.

L'estudi de la literatura científica sobre la narrativa fantàstica i l'anàlisi de l'obra del cineasta representa el tronc central d'aquesta tesi, juntament amb la voluntat de demostrar si precisament l'obra d'aquest director forma part d'una nova generació de *Storytellers* cinematogràfics, un conjunt de noms repartits arreu del món que estan fent escola als seus respectius països (Estats Units, Sud-Amèrica, França o Espanya): directors com Guillermo del Toro (*El espinazo del diablo*, 2001; *No tengas miedo a la*

² Un primer pas va ser el Treball Final de Màster que va realitzar l'autora, amb el títol: *M. Night Shyamalan, el cuentacuentos. Una aproximación a la obra del director y recreación de lo fantástico en entornos ordinarios*. (Tarragó, 2009).

³ En aquest sentit, volem agrair a l'organització del festival i a la traductora assignada a M. Night Shyamalan durant la seva estada a Sitges, Zoila Herranz, l'accés documental a algunes de les entrevistes fetes, contrastades a posteriori en les publicacions que van generar (Freire, 2018; Graell, 2018; Mullor, 2018; Salvà, 2018; Serra, 2018).

oscuridad, 2010; *El laberinto del Fauno*, 2006; *The Shape of Water*, 2017); J. J. Abrams (*Super 8*, 2011; *Lost*, 2004-2010); Alejandro Amenábar (*Abre los ojos*, 1997; *Los otros*, 2001); Juan Antonio Bayona (*El orfanato*, 2007; *Lo imposible*, 2012; *A Monster Calls*, 2016), Jaume Balagueró (*Els sense nom*, 1999; *Darkness*, 2002; *Frágiles*, 2005; *REC*, 2007; *Mientras duermes*, 2011; *Musa*, 2017), o Susanne Bier (*Bird Box*, 2018), entre d'altres; o bé *showrunners* com els germans Duffer (*Stranger Things*, 2016-) o Mike Flanagan (*Haunting of Hill House*, 2018-), entre molts títols i noms propis que aniran apareixent en les properes pàgines. Tots ells conformen, des de finals dels anys noranta, un gresol de tècniques narratives que en principi es poden englobar en una segona generació de *Storytellers* pel fet de respondre al denominador comú de la presència del fantàstic en entorns ordinaris. Directors i films, tots ells, emmarcats generacionalment en el moment present, i influïts pels avenços tecnològics i visuals propis del cinema actual, i alhora actors conformadors de nous herois, antagonistes, monstres, referents, universos, temes i arquetipus que poden dibuixar els imaginaris socials de futures generacions.

La tesi pretén ser, per tant, una aproximació inèdita a l'obra de M. Night Shyamalan, un autor controvertit i polèmic pel que fa a la crítica, amb un gran nombre de defensors i detractors entre els cinèfils, als quals no deixa mai indiferents amb les seves estrenes (Monedero, 2012). Un director, guionista i productor (i ara també *showrunner*) amb un estil molt definit a l'hora de firmar les seves pel·lícules. El tipus d'estructures narratives i visuals que acostuma a fer servir, la creació de personatges i d'accions i la seva evolució, tenen sempre un segell propi i personal que és alhora recreador d'estructures i arquetips anteriors. El mateix podem observar en les seves fonts d'inspiració, motius, homenatges i recordatoris de filmografies dels seus mestres, directors tots ells integrants de la primera generació de *Storytellers*. No és, per tant, gratuït o infundat preguntar-nos si Shyamalan podria ser el primer d'una nova generació de narradors de contes cinematogràfics. Més encara quan cronològicament el seu film *The Sixth Sense* inaugura el 1999 tota la resta de produccions assenyalades (tret de la convivència amb *Abre los ojos*, 1997, d' Alejandro Amenábar).

Un altre aspecte important que, com ja s'ha comentat, aborda aquesta tesi, és la qüestió del concepte de generació. D'alguna manera, alguns teòrics com Sánchez-

Escalonilla, van reunir els directors de les fantasies d'aventures dels anys setanta i vuitanta del segle passat, per considerar-los la primera generació de *Storytellers*, molts dels quals encara es troben en actiu i continuen firmant treballs que encaixen plenament en les característiques narratives i estilístiques de l'esmentada generació. Trets identitaris (com les figures del nen, de l'intrús benefactor o del monstre; el tractament de l'horror o la por de les filmografies d'aquests directors -i de l'obra del mateix Shyamalan-), que es definiran en detall en aquest treball com a elements inherents a la primera generació i que formaran part dels criteris per a l'anàlisi de la filmografia de M. Night Shyamalan. Algunes d'aquestes característiques ja han estat treballades amb anterioritat a la redacció final d'aquesta tesi, amb les comunicacions que es van realitzar conjuntament entre l'autora i la directora d'aquest treball, la doctora Sue Aran: *La Por com a personatge en la filmografia de Shyamalan* (i publicada en forma de llibre d'actes l'abril de 2016,) per al congrés Film and Media 2014: The Fourth Annual London Film and Media Conference, Visions Of Identity (London University, juny de 2014); *Narratives de la por: la visibilitat del monstre en l'obra fílmica de Michael N. Shyamalan* per al congrés Negotiating (In)Visibility: Managing Attention in the Digital Sphere, VIII International Conference of Communication and Reality (Facultat de Comunicació i Relacions Internacionals Blanquerna, Barcelona Juny de 2015); *Shyamalan y el Storytelling multipantalla: Maniobras de un cineasta para reformular narrativas fantásticas tradicionales*, per al congrés Reality and Screen, a Postmodern Mirror, IX International Conference of Communication and Reality, (Facultat de Comunicació i Relacions Internacionals Blanquerna, Barcelona Juny de 2015); i *Michael Night Shyamalan: Reformulando el Storytelling fantástico*, per al congrés *Nuevas Narrativas: Entre la información y la ficción* (Universitat Autònoma de Barcelona, juliol 2017).

Michael Night Shyamalan, en una entrevista feta l'any 2000 (apareguda al contingut extra del DVD del film *The Sixth Sense*, 1999), i tot just després de la gala dels Oscars d'aquell mateix any (a la qual va assistir com a nominat als premis per millor guió original, director i pel·lícula, entre d'altres), es confessa, sense dir-ho, deixeble d'una primera generació de *Storytellers*, esmentant a Spielberg, Lucas i Zemeckis com a grans mestres i fonts d'inspiració per als seus guions.

La filmografia de Shyamalan que, com hem esmentat a l'inici, va començar per al públic massiu precisament amb el conte de terror que proposarem que és *The Sixth Sense* (1999), ha passat per tota mena d'etapes o fases. Al llarg de la tesi s'argumenta com el cineasta transita per diversos llenguatges i estils, des dels homenatges constants als seus mestres inspiradors com Hitchcock, Spielberg, De Palma, Cronenberg, Lucas o Wood, passant pel cinema de superherois (*Unbreakable*, 2000) o de sèrie B (*Signs*, 2002); el trencament de l'estructura tradicional del conte i la creació d'un anticonte (*The Village*, 2004), o el retorn als contes clàssics de fades amb *Lady in the Water* (2006); l'evolució cap a una nova forma de ciència-ficció vinculada al medi ambient i l'eco-terror catastrofista (*The Happening*, 2008) o la distopia futurista *After Earth* (2013); l'estudi de les relacions familiars i secrets entre pares i fills combinat amb les llegendes urbanes de tradició oral amb *The Visit* (2015), l'apropament a la figura del *psycho killer*, el nou monstre torturat amb trastorn de personalitat múltiple de *Split* (2017), i el tancament de la trilogia de superherois amb *Glass* (2019), últim títol estrenat abans del tancament d'aquest treball. Per criteris de temporalitat, d'extensió i de format, no s'aborda en aquesta tesi la incursió del director a la televisió i la pròpia reconversió en *showrunner* gràcies a les ficcions seriades *Wayward Pines* (2014-2016) i *Servant* (2020-).

Si bé Shyamalan ja compta amb més de vint anys de trajectòria, l'any 1999, el llavors molt jove i inexpert director no era conscient encara que *The Sixth Sense* seria la llavor d'una filmografia que, segons el nostre parer, inaugura una segona generació d'*Storytellers* fantàstics, com demostrarem oportunament:

A) tot i que recrea mons ordinaris amb irrupcions del fantàstic com els seus predecessors, ho fa de manera intencionadament discreta, formalment continguda i plenament incorporada a la quotidianitat però no per això no problemàtica;

B) dibuixa entorns i personatges tan versemblants i identificables amb l'espectador que, d'alguna manera, comença a trencar lligams amb l'espectacularitat de la primera generació (precisament perquè el propi fet fantàstic s'integra en l'ecosistema real resultant gairebé del tot versemblant);

C) tracta, a través del vehicle del fantàstic, d'explicar, donar resposta, o manifestar els propis dubtes personals sobre l'existència humana, la religió, la fe, i d'altres qüestions vinculades a la mística i la metafísica (això mateix també ho faran d'altres directors coetanis com Guillermo del Toro o J.A. Bayona, per exemple).

Aquest recorregut interpretatiu, les possibles etapes que ja es dibuixen en la carrera de Shyamalan, i d'altres elements que estudiem en la seva filmografia, permetran respondre als següents interrogants, que més endavant es formulen com a preguntes d'investigació:

- És Michael Night Shyamalan un cineasta del gènere de fantasia d'aventures?

-I en cas de ser-ho, seria Michael Night Shyamalan el primer testimoni d'una segona generació de *Storytellers* fantàstics?

Per a l'estudi de la possible segona generació de *Storytellers*, aquest treball se centra exclusivament en la producció de pel·lícules fantàstiques emmarcades al *star system* nord-americà (independentment de l'origen o lloc de naixement dels cineastes), ja que estudiar d'altres escoles europees o asiàtiques sobrepassa les dimensions d'aquest treball i ens allunya massa dels focus d'influència de Shyamalan, que ha estat principalment nord-americà (tot i que al llarg del treball, es farà esment a noms propis de geografies diverses, com Llatinoamèrica o Espanya, per necessitat de referenciació o d'exemplificació d'alguns casos).

M. Night Shyamalan sempre ha estat situat en un circuit comercial marcadament orientat al públic massiu, al sistema de *blockbuster*, o dit d'una altra manera, al *mainstream*. Una situació que pot suposar bones recaptacions a taquilla, però que també pot ser perillosa a l'hora de catalogar al director o fer-ne lectures massa superficials com a creador. S'intentarà, amb l'estudi i l'anàlisi de la seva filmografia, anar més enllà de trames i d'històries, buscar en les profunditats del *background* més ocult, de l'imaginari més primigeni, per tal de trobar arrels que permetin valorar l'obra d'aquest director des d'òptiques antropològiques, sociològiques i literàries, i veure-hi aportacions plenes de subtileza que, potser de manera força inconscient, Shyamalan fa

a través de personatges, recreacions d'arquetipus, ambients, entorns i contextos que tant ajuden a entendre la pròpia realitat des de la fantasia.

Ja s'ha esmentat la principal limitació d'aquesta tesi, el fet que gairebé no existeixen publicacions acadèmiques i anàlisis sistemàtiques de l'obra de Shyamalan, circumstància que suposa alhora la principal aportació d'aquest estudi. Si a això s'hi afegeix que aquest director encara es troba en actiu, aquesta tesi no suposa un estudi conclús, sinó que obliga a deixar portes obertes a noves investigacions que seguiran la trajectòria d'aquest cineasta mentre es mantingui en actiu.

En resum, Shyamalan és, lògicament, fill d'una època, d'uns referents temàtics, estilístics i simbòlics que l'identifiquen com a cineasta, i que el connecten amb les estructures filmiques que defineixen l'arquitectura global de factures cinematogràfiques tan específiques com l'anomenada "primera generació de *Storytellers* fantàstics" (Sánchez-Escalonilla, 2001a). I, alhora, Shyamalan, com argumentarem, és també un creador renovador, que adapta, reinterpreta i inventa temes i fórmules narratives que demanen a aquesta tesi la revisió conceptual de nocions canòniques com els gèneres cinematogràfics i les generacions de cineastes, per tal d'emmarcar-les en l'actual context cultural que engloba moviments i corrents de la indústria i de l'autoria de l'audiovisual contemporani. Michael Night Shyamalan és un cineasta en constant evolució i anàlisi de les seves pròpies obres, que reuneix, precisament, l'homenatge volgut als seus mestres i referents del cinema amb una total llibertat creativa per explicar històries originals.

D'altra banda, doncs, l'estudi sistemàtic de l'obra del director permetrà relacionar-lo amb la primera generació de *Storytellers* i situar-lo com a primer testimoni iniciador d'una possible segona generació gràcies a les seves aportacions filmiques a nivell narratiu i estilístic. Aquest punt constitueix segurament la segona aportació important d'aquesta tesi. Si bé caldrà fonamentar aquesta relació de Shyamalan amb d'altres directors i escoles cinematogràfiques que actualment poden formar part d'aquesta segona generació, estudis previs sobre els criteris i els integrants de la primera generació serviran per observar l'estat actual del gènere fantàstic.

L'estructura d'aquesta tesi s'organitza en dos grans blocs. En primer lloc, es presenta el marc teòric i metodològic. Aquí ens trobem, d'una banda, amb un primer capítol denominat Fonamentació conceptual, on es desenvolupa la noció de narrativa fantàstica. En aquest capítol es defineix també el fet fantàstic, d'acord a la tradició narrativa oral i escrita i, posteriorment, a la tradició cinematogràfica. D'acord amb aquest recorregut cronològic, es presenten els anomenats primers *Storytellers* del cinema fantàstic contemporani i llurs trets característics.

El segon capítol correspon, pròpiament, al marc teòric. Aquest punt té un caràcter interdisciplinari per tal d'abordar una obra fílmica que està travessada per aportacions de paradigmes i autors diversos, com Propp (formalisme); Barthes, Lévi-Strauss, Kristeva (estructuralisme); Eco, Calabrese, Greimas, Todorov (semiòtica); Genette (narratologia); Brunel i Balló i Pérez (tematologia); Frye (teoria literària); Casetti, Bordwell, Sánchez-Escalonilla i Thompson (Estudis fílmics); Hall, Morley, Ang, Fiske (Estudis culturals); Tous (Mediologia intertextual); Fedele i Oliva (sociosemiòtica), però tots ells amb diferents protagonismes i pesos específics de cara a l'anàlisi dels films. Per afavorir una lectura cohesionada, es presenta en primera instància la narratologia estructuralista; en segon lloc la sociosemiòtica i els Estudis culturals que desemboquen en el marc de la cultura popular en ple segle XXI.

El tercer capítol està dedicat a explicitar l'objecte d'estudi i les preguntes de recerca, així com la metodologia escollida. Com a objecte d'estudi ens referim a l'obra del cineasta M.N. Shyamalan i en conseqüència es presenta aquest autor i el seu context, tant personal com històric. En aquest sentit, es fan explícits els mestres del director i els referents que el director mateix reconeix en la seva trajectòria. En aquest capítol també es desenvolupa el disseny metodològic i els instruments emprats que corresponen a les entrevistes exploratòries i a l'anàlisi fílmica, que ofereix una graella d'anàlisi organitzada en quatre nivells:

- A. Anàlisi contextual i de les lògiques de la indústria audiovisual.
- B. Anàlisi semionarrativa i neoformalista de l'obra.
- C. Anàlisi estilística fílmica.

D. Anàlisi de la recurrència o renovació (temàtica, expressiva i mítica) autoral de l'obra en relació al gènere fantàstic (d'aventures).

Aquesta graella és el model que s'aplicarà en el corresponent corpus audiovisual, d'acord als criteris de selecció de l'obra fílmica de Shyamalan.

El segon bloc de la tesi es dedica a les Anàlisis i Interpretacions de l'obra de Shyamalan, amb l'aplicació de la graella d'anàlisi (Fitxa resum i desenvolupament) de les pel·lícules d'acord a l'ordre cronològic d'estrenes als USA: *The Sixth Sense (El sexto sentido)*, 1999; *Unbreakable (El protegido)*, 2000; *Signs (Señales)*; *The Village (El bosque)*, 2004; *Lady in the Water (La joven del agua)*, 2006; *The Happening (El incidente)*, 2008; *After Earth (2013)*; *The Visit (La visita)*, 2015; *Split (Múltiple)*, 2016 i *Glass (2019)*.

El capítol de conclusions es dedica a confirmar si es compleixen les preguntes de recerca i els objectius plantejats. Per tant, es centra sobretot, en els elements de recurrència o de renovació del gènere de la fantasia d'aventures que s'han reconegut en l'obra de Shyamalan per tal de comprovar, en el paral·lelisme amb els primers *Storytellers* fantàstics, si veritablement el cineasta inaugura una segona generació.

Finalment, es presenten els capítols de limitacions del projecte i propostes de futur, les referències i els annexos.

Malgrat tot, cal pensar que, des del seu punt de partida, aquesta tesi doctoral vol obrir la porta a futurs estudis que l'aniran completant, ja que, com ja s'ha comentat anteriorment, es parla en tot moment d'un gènere viu, que encara evoluciona i continua la recerca de noves fórmules, i de directors que, com Shyamalan al capdavant d'aquesta possible segona generació, han començat una carrera que encara és activa i en ple rendiment. Cineastes que, com ell, es troben en constant canvi i experimentació del conte visual i del gènere/s, per tal de veure si poden aportar punts innovadors al fet fantàstic, que com es podrà comprovar en les properes pàgines, és més viu i celebrat que mai.

2. Fonamentació conceptual. La noció de narrativa fantàstica

“Els contes s’escriuen
per què els infants s’adormin
i els adults es despertin.”
Hans Christian Andersen

Parlar del fantàstic obliga a fer una revisió succinta de debats i controvèrsies antigues. Són molts els autors que s’han aproximat de manera teòrica al fet fantàstic literari. Des de la *Poètica* d’Aristòtil (2016) i *l’Art Poètica* d’Horaci (2012), que van ampliar la discussió a les qüestions vinculades a la noció de gènere i gènere canònic (i que no és una polèmica que pretengui reobrir aquest treball) fins a Wellek i Warren (1953), han estat molts els autors que, ja sigui des de la filosofia, la teoria literària o la teoria crítica han intentat arribar a una conclusió satisfactòria (Solaz, 2003, p. 92). De fet, el propi concepte de gènere és un objecte d’estudi de llarga tradició que arriba fins a l’actualitat. La necessitat de classificar i establir una tipologia dels gèneres literaris és un element fonamental, des de la proposta primera de Plató a *La República*, que Aristòtil va recollir i revisar a la ja esmentada *Poètica* (2016).

Com assenyalava Garrido Gallardo en la seva paràfrasi d’Aristòtil (1988), la història dels gèneres literaris va unida als diversos tipus de models estilístics. Els gèneres remetent a coordenades espacio-temporals, ja que són manifestacions de les creacions humanes condicionades per l’època, el moment en què es creen. (Tous, 2008a, pp. 63-64).

Aquestes coordenades d’espai i temps condicionen l’enquadrament dels gèneres, tal i com assenyalava Wolf (1984, p. 189), ja que les regles d’aquest pacte entre emissors i públic han de ser comprensibles en el marc de les comunitats socials:

Hablamos de géneros para indicar los modos de comunicación, culturalmente establecidos, reconocibles en el seno de determinadas comunidades sociales. Los géneros según esta acepción se entienden como sistemas de reglas a los cuales se hace referencia (implícita o explícita) para realizar procesos

comunicativos ya sea desde el punto de vista de la producción o de la recepción.

Shyamalan és un director que explora en totes les seves obres cinematogràfiques el gènere fantàstic i, específicament, la fantasia d'aventures, tot i que es permet transitar per la ciència-ficció, el suspens o el terror. És hereu, per tant, d'un llegat narratiu que ens obliga, a acadèmics i crítics, a reconstruir, des de l'actual (trans)media storytelling⁴, el fil lògic que l'ancora en les llegendes i contes tradicionals. En aquest capítol, i des del supòsit que Shyamalan és un narrador de contes modern, es presenta el marc conceptual que fonamenta aquest recorregut: per tal d'analitzar l'actual cultura cinematogràfica fantàstica, que segueix molts dels trets característics de la hibridació postmoderna del gènere fantàstic cinematogràfic, caldrà identificar prèviament la primera generació de *Storytellers* fantàstics i els canvis i innovacions del cinema de finals del segle XX, que donen continuïtat a les primeres fantasies d'aventures i adaptacions cinematogràfiques. I tant si ens referim a la fantasia d'aventures en termes de generació, d'intertextualitat, com si es fa des de la noció de *storyteller*, cal començar per la font original, el conte: de la sorpresa dels títols que delimiten la literatura fantàstica del segle XIX, fins a remuntar-se a contes, faules, llegendes i mites primigenis.

Hom ha de ser curós quan comença a investigar els orígens del conte. Es tracta d'una de les formes narratives més antigues de la història de la humanitat i, en canvi, no es van fer estudis i categoritzacions sistemàtiques rigoroses fins a finals del segle XIX, a partir dels primers reculls de contes, en ple Romanticisme (veieu per exemple, Talavera, 2010). A la recerca d'una definició de conte, diverses consultes coincideixen en la mateixa definició: narració breu de ficció (Anderson, 2007; DIEC, 2019; RAE,

⁴ Traduït com a "narratives transmèdia", concepte que té adjudicada la paternitat a Henry Jenkins (2003), tal i com assenyala, entre altres investigadors, Carlos Scolari (2013). El mateix Scolari les defineix com un tipus de relat en el qual la història es desplega a través de múltiples mitjans i plataformes de comunicació i en el qual una part dels consumidors assumeix un rol actiu en aquest procés d'expansió. La noció original de *storyteller* es refereix al narrador d'històries (*stories*) o contes (*tales*) i abasta lògicament la narració fílmica. Com assenyala al seu blog David Borwell (<http://www.davidbordwell.net/blog/2007/05/13/new-media-and-old-storytelling/>) en referència als seus treballs i als de Kristin Thompson (2003), "that mainstream US filmmaking, dubbed long ago "classical Hollywood cinema," has cultivated a sturdy and pervasive tradition of storytelling".

2019) o bé relatada imaginativament (Oxford Dictionaries, 2019)⁵, des d'una noció àmplia de ficció.

Pel que fa a la noció de fantasia, la pròpia etimologia, la mateixa en llatí i grec, la vincula a paraules com conte, ficció, novel·la o fantasmagoria (que ja portaria a d'altres mots com fantasma o monstre, molt íntimament relacionats al conte i a la fantasia, però universos massa amplis que no són l'objecte d'estudi d'aquesta tesi). Els diccionaris (Besson, 2019; DIEC, 2019; RAE, 2019) aporten accepcions sobre el terme fantasia com: idealització de la realitat, representació d'imatges ideals o no reals, imatge mental o representació d'objectes no presents, creació fictícia, imatge il·lusòria, noció quimèrica, la imaginació que inventa o produeix, pensament elevat i enginyós, entre d'altres.

Com s'observa, el territori d'anàlisi de la fantasia i els seus aspectes derivats inclou termes que podrien ser ambigus o confusos si se'ls descontextualitza. A més, la tradició dels Estudis literaris i de la literatura comparada en l'anàlisi textual està en l'origen de la gran majoria de teories aplicades al cinema, com es veurà en el capítol dedicat al Marc teòric, però la nostra perspectiva vol anar més enllà de la narratologia estricta o de la semiòtica, en voler incorporar el paper del cinema com a cultura popular que connecta amb mecanismes de fidelització i reclam. Caldrà, per tant, concentrar esforços en acotar l'estudi a un tipus concret de narració (el conte, com a narració breu de ficció), a un tipus específic de gènere (el fantàstic, comptant amb les hibridacions pròpies de l'evolució temporal), a una cruïlla única entre corrents fantàstics literaris i cinematogràfics (la fantasia d'aventures), i tot això amb l'aportació dels requeriments de la recepció fílmica, de la fantasia d'aventures cinematogràfiques de *Storytellers* contemporanis en tant que una de les més importants expressions de cultura popular actual.

Aquestes premisses ens permeten situar Shyamalan, aquest cineasta nascut a Mahé (Índia) i emigrat a Philadelphia (EUA), en un terreny i en un període, amb llurs contextos canviants i exigents, que ajudaran a emmarcar la seva obra i a detectar-hi motius i estructures propis i heretats, i a identificar-ne fórmules narratives renovades i

⁵ A <https://en.oxforddictionaries.com/definition/tale>

alhora vinculades a la tradició històrica del conte de fades, la fantasia i les històries llegendàries amb herois i antagonistes perfectament identificables com a referents que retornen cíclicament.

2.1. El fet fantàstic

Tal i com s'ha esmentat en la introducció d'aquesta fonamentació conceptual, Shyamalan pot moure's indistintament entre diferents gèneres, des de la ciència ficció, fins el *thriller* psicològic, passant pel terror, la distopia o la sèrie B. Però hi ha un element sempre present en la seva filmografia que, juntament amb d'altres característiques narratives i estructurals, configura el seu segell identitari. I aquest element constant és el fet fantàstic, ja sigui de forma explícita o implícita, a través d'algun personatge, amb el tractament de l'espai dramàtic, o bé amb la pròpia trama. Per molt versemblant que el presenti en els seus guions, Shyamalan sempre incorpora el fet fantàstic en les seves narracions. I és aquest fet fantàstic, inherent a tota la seva obra, per on cal començar aquest estudi. Entendre el fet fantàstic o meravellós, el seu cicle i les diferents teories generades al seu voltant permet tenir clar el primer i gran tret definitori del cineasta (Domingo, 2011, p. 16).

Un dels primers paranys que pot implicar l'estudi del fet o gènere fantàstic és la confusió possible entre, precisament, els termes de fantasia, fantàstic, meravellós, irreal, ideal, estrany, o d'altres conceptes íntimament vinculats a aquest camp semàntic. Aquesta confusió, en la majoria d'ocasions, ha estat generada per l'abús d'aquests termes durant les dècades d'estudi de la noció de gènere fantàstic i de les seves diverses classificacions per part de diferents teòrics, com observa Sánchez-Escalonilla (2009, p. 23). Caldrà, per tant, tenir molta cura a l'hora de definir i establir categories, i cercar referències actuals i vigents, que ajudin a dibuixar un mapa del present, sense oblidar els referents clàssics ni les bases que escoles com l'estructuralista russa van deixar establertes i que van esdevenir el punt de partida dels estudis posteriors.

Un altre dels principals motius pels quals el terme fantasia o fantàstic genera polèmica o confusió és el propi caràcter abstracte del terme. La fantasia al·ludeix a un univers

diegètic peculiar (la Faërie de la cultura nòrdica), en el qual 1) es trenquen unes lleis naturals, 2) es produeix una trobada entre éssers humans i criatures fantàstiques (fades en el sentit més ampli del terme), i 3) els personatges tenen l'oportunitat de percebre i observar els misteris de la seva pròpia existència. Però es tracta d'una aproximació que, per a existir com a categoria, necessita de trames canòniques i de contingut formal que ofereixen d'altres gèneres veïns, condicions que fan que la fantasia en tant que gènere, sigui híbrida, tal i com afirma Sánchez-Escalonilla a *Fantasia de aventuras* (2009, pp. 23-24).

2.2. La narrativa fantàstica: de la tradició oral a les fantasies d'aventures literàries

Tal i com s'ha vist en l'anterior apartat, resulta difícil trobar una definició única del fantàstic. De fet, Rosemary Jackson (1981, p. 1) apunta que el valor principal de la fantasia és precisament la seva resistència a la definició i categorització exactes. Assumim aquesta dificultat, que afecta també la definició del gènere fantàstic en la literatura. És per aquest motiu que aquest apartat fa un recorregut més històric que morfològic per les diverses formes de narrativa fantàstica, des de la tradició oral fins els testimonis escrits, amb la intenció de contextualitzar més endavant el subgènere específic de fantasia d'aventures, que, a partir de la definició de Sánchez-Escalonilla (2009), proposem com a expressió aglutinadora de l'obra de Shyamalan.

Les primeres fantasies devien ser històries explicades al voltant de fogueres per persones que segurament ja intuïen el poder del llenguatge i de la comunicació, i la força de la paraula combinada amb la màgia. Fos en coves, entre piràmides o en les primeres polis, el públic escoltava aquests primers narradors, que repetien o imaginaven contes sorprenents, plens de criatures monstruoses d'un sol ull, de mirada penetrant i cabells de serps, que venien de l'avèrn o eren fills de la foscor, aberracions que servien per espantar i ensenyar a obeir les normes de la tribu, del poble o de la cultura pròpies d'aquell moment, d'aquella civilització. Mites i llegendes de tota mena servien per entendre el món, els astres, les collites o un mal any de sequera. Els

capricis i aventures de divinitats totpoderoses influïen en les vides i destins d'herois que es convertien en protagonistes i exemples de les primeres epopeies.

Amb l'aparició de l'escriptura, aquestes fantasies orals que havien anat creixent i evolucionant, adaptant-se i transitant entre civilitzacions i religions diverses, van començar a ser anotades i versionades per a la posteritat. Les variacions de temes heroics i les cançons de gesta van donar pas als llibres de cavalleria i de cicles artúrics, a textos sobre fades i bruixes, mags i fetilleres, i a més criatures mitològiques i bèsties màgiques.

A Occident, finalitzada l'Edat Mitjana, el Renaixement va donar llum, entre d'altres grans avenços, a una de les grans revolucions comunicatives, la impremta, que es va convertir en el mitjà de difusió per excel·lència en un món que començava a albirar nous territoris, geogràfics i culturals. Narradors i compiladors van testimoniar, organitzar i difondre faules populars, rondalles i reculls de contes, provinents de cada racó de món, triats amb uns ingredients indispensables: fantasia, encanteris, princeses o dames, herois i cavallers, protagonistes humils capaços de proeses, i personatges màgics capaços d'ajudar o perjudicar en qualsevol missió titànica. Aquests contes i reculls, van arribar ràpidament arreu i van formar part de la cultura popular en pocs anys gràcies a l'enorme capacitat de la impremta, un invent que permetia arribar, en poc temps, a un públic molt més ampli que en èpoques anteriors (Solaz, 2003, p. 181). Si a això s'hi suma el poder emergent de la burgesia, cada vegada més informada i cultivada - tal i com Habermas (1994) reflexiona amb la seva teoria de l'esfera pública-, l'analfabetisme anava minvant any rere any, i la societat començava a convertir la lectura en plaer i en un bé cultural. Són els contes clàssics de Perrault, dels germans Grimm, de Hans Christian Andersen, les faules escollides d'Isop i de La Fontaine, plenes de lliçons i ensenyaments (en moltes ocasions advertiments gairebé amenaçadors) per als infants de la casa, per tal d'assegurar una conducta exemplar i prudent en societat.

Els segles XVIII i XIX van ser testimonis d'un canvi definitiu i, sobretot, a partir de la segona meitat del XIX, es va viure la primera i prolífica època daurada de la novel·la. Més específicament, el gènere fantàstic guanya cada vegada més adeptes, i abans d'arribar al segle XX ja s'havien publicat algunes de les millors novel·les fantàstiques,

gòtiques i de terror de tots els temps. Són obres que configuren el gènere fantàstic canònic i que donaran lloc a la primera generació de monstres i criatures modernes, i que anys més tard omplirien de versions els cinemes, i esdevindran arguments universals: el monstre de Frankenstein de Mary Shelley (1818), el Dràcula de Bram Stoker (1897) (hereu de centenars de llegendes de vampirs refusionades en una figura noble i elegant), el Doctor Jekyll i Mister Hyde de Robert Louis Stevenson (1886), el Dorian Grey d'Oscar Wilde (2000)... Personatges creats a partir d'una visió revolucionària pel que feia a la construcció de personatges: antiherois amb una part humana i una part monstruosa, convivint en equilibri precari en una sola entitat carregada de matisos (Tarragó, 2015). I entre el gòtic i l'horror, l'univers fantàstic es va centrar, sobretot, en mantenir el relleu de contes i llegendes, buscant també històries i protagonistes originals i nous. I fusionant dos gèneres, entre el cànon fantàstic i l'herència de gestes heroiques i epopeies: fantasia i aventura comencen a caminar de la mà.

Ho afirma Sánchez-Escalonilla (2009), la hibridació és el problema i alhora la salvació principal d'aquests relats. Tal i com s'ha explicat en l'apartat anterior, en primer lloc la fantasia aporta un univers diegètic concret en què s'oposen dos mons: l'ordinari i l'extraordinari; en segon lloc, el gènere fantàstic proporciona l'exploració dels grans misteris de la humanitat (la mort, el futur, el temps, la identitat, la llibertat...); i finalment, el gènere d'aventures organitza l'element formal, l'estructura del relat i la curiositat generada per l'exploració.

Aprofitem doncs el caràcter híbrid de la denominació de fantasia d'aventures, per reconèixer-hi els gèneres que reuneix, fantasia i aventura. Dos gèneres literaris desenvolupats, molt especialment al llarg del segle XIX, i estudiats abastament com a categories independents. Categories o gèneres precursors que, per la pròpia naturalesa de la creació literària, s'alimenten de textos anteriors i alhora en generen de nous, com succeirà amb la fantasia d'aventures, primer subgènere i, amb el pas del temps, com a nou gènere. Com observa amb agudesia el crític Harold Bloom (1995, p. 18),

No puede haber escritura vigorosa y canónica sin el proceso de influencia literaria, un proceso fastidioso de sufrir y difícil de comprender [...] cualquier obra literaria lee de una manera errónea —y creativa—, y por tanto malinterpreta, un texto o textos precursores.

En conseqüència, per identificar un relat de fantasia d'aventures cal observar fins a quin punt són compatibles els misteris vinculats a la fantasia amb els conflictes dramàtics de l'aventura, com assenyala Sánchez-Escalonilla (2009, pp. 17-25).

Tal i com afirma Burguera (2015), no es tracta de polemitzar o crear noves discussions entre definicions del fantàstic, ni tan sols existeix aquí la voluntat d'establir límits pel que fa al gènere. De l'anàlisi de diferents teories, es reconeix un denominador comú: la presència de figures o fets inexplicables en un entorn conegut.

A partir d'aquest punt d'acord sobre la irrupció d'un element fantàstic en un entorn ordinari, Burguera recull i revisita la classificació de Todorov (1982), considerat el teòric canònic dels estudis del fantàstic, com desenvoluparem pròpiament en el capítol del Marc teòric. A partir de la definició de Todorov, que emmarca el fantàstic amb conceptes propers com el meravellós o l'estrany, identifica en el fantàstic pur dues hibridacions, el fantàstic-estrany i el fantàstic-meravellós. En l'extrem de cada una d'aquestes hibridacions, tindriem, respectivament, l'estrany pur i el meravellós pur, com il·lustra Burguera (2015) a la seva tesi doctoral:

Taula 1. Adaptació de l'esquema realitzat per Juan José Burguera (2015, p. 93).

Estrany pur	Fantàstic-Estrany	Fantàstic	Fantàstic-Meravellós	Meravellós pur
-------------	-------------------	-----------	----------------------	----------------

Font: Elaboració pròpia.

D'acord a aquesta classificació, l'element nuclear és el fantàstic o fantàstic pur, i els gèneres híbrids (fantàstic-estrany i fantàstic-meravellós) es troben en aquelles narracions que es consideren fantàstiques però que, en finalitzar, ofereixen una explicació racional (en el cas del fantàstic-estrany), o bé allò sobrenatural que acaba essent acceptat (fantàstic-meravellós). Com es pot observar, a l'extrem del fantàstic-estrany, l'estrany pur queda reservat als textos que refereixen fets que poden ser

perfectament explicats per les lleis de la raó, però que són considerats increïbles, extraordinaris, singulars o insòlits, i que poden provocar, en el personatge i en el lector/a, una reacció molt semblant a la reconeguda en textos específicament fantàstics. En aquest cas, el gènere que aborda l'estrany pur sembla més ben definit o si més no delimitat, a diferència del fantàstic, que podria semblar més difús (Roas, 2001, p. 35). Finalment, a l'altre extrem, apareix el meravellós pur. Roas (2001) el distingeix en considerar que els elements sobrenaturals no provoquen cap mena de reacció particular, ni en els personatges ni en el lector/a implícit. Per tant, la característica que defineix aquí el meravellós no és l'actitud cap als fets narrats (tal i com veurem que Todorov delimita el fantàstic), sinó la naturalesa pròpia d'aquests fets.

Per la seva banda, Sánchez-Escalonilla (2009, p. 57) proposa una definició del fantàstic que sintetitza molts dels trets definitoris de la fantasia d'aventures: aventura protagonitzada per herois que comparteixen l'experiència ordinària de lectors o espectadors i que, mentre compleixen una missió, realitzen un viatge d'exploració en un món secundari de fantasia o bé es troben amb éssers fantàstics alhora que perceben allò meravellós en tant que extraordinari.

El mateix Sánchez-Escalonilla (2009, p. 59), més enllà d'aquesta definició, enumera els trets principals propis de la fantasia d'aventura:

1. Sempre es relata una trama d'acció amb una missió definida de rescat, persecució, cerca, variant aventurera, d'enigma, venjança o fugida, i es construeix una estructura bàsica sobre l'abast d'un objectiu complex o dificultós.
2. S'inclou un viatge des del món ordinari cap a un espai o àmbit ignot, considerat com a món secundari, en què s'exploren llocs màgics i s'experimenten fets meravellosos. La distinció entre món ordinari i món extraordinari ha de quedar evidenciada al relat.
3. A vegades, són els personatges del món extraordinari els qui realitzen un viatge al món primari del protagonista, i converteixen el món ordinari en l'escenari de l'aventura i en objecte d'exploració. En qualsevol cas, els protagonistes adverteixen allò màgic com extraordinari i com a causa d'astorament.

4. L'element meravellós esdevé imprescindible per tal de plantejar la transformació interior de l'heroi, i no com a simple recurs per dotar d'originalitat al relat.
5. El viatge físic es desenvolupa paral·lelament a un viatge interior d'iniciació als misteris humans, en especial la identitat, la llibertat, el destí i la mort.
6. El personatge protagonista pot comptar, a priori, amb trets heroics, o bé experimentar un procés de forja d'heroi que coincideix amb el viatge d'iniciació.

Per tant, **la nostra proposta és definir la fantasia d'aventures com la narració de fets meravellosos (en tant que extraordinaris) que irrompen en l'experiència ordinària dels personatges protagonistes -que pot ser propera a l'experiència dels lectors o dels espectadors-, per endinsar-los en un viatge iniciàtic.**

La hibridació assenyalada pot afavorir una conceptualització casi paradoxal, si no del tot oposada, en fer preminent la fantasia clàssica en tant que referida al món físic, i no tant una fantasia desenvolupada en mons imaginaris. Sobre aquesta qüestió, Altman (2000, p.22) aclareix el concepte d'hibridació quan afirma que “no és estrany que una cultura en expansió contempli el naixement d'un nou gènere, tot i que sí és interessant que aquest gènere neixi de la fusió de dos gèneres diametralment oposats”.

Potser es tracta, aleshores, d'un fet recurrent en la història de la humanitat que ha servit a diferents civilitzacions per a referir i originar la seva pròpia cultura. Mircea Eliade (1981) ens ofereix la seva distinció entre temps primordial i temps profà i classifica els mites segons si són cosmo-antropogènics (la creació del món per excel·lència) o mites d'origen, com a prolongació dels anteriors, i que expliquen com el món ha estat modificat, enriquit o empobrit, de manera que es busquen explicacions a l'existència de les persones i els fets. Potser, ens atrevim a apuntar, el què ens cal és naturalitzar els mecanismes d'hibridació cultural.

Des de la història del cinema, com desenvoluparem per endavant en el Marc teòric, segons Sánchez-Noriega (2002), els gèneres híbrids són especialitzacions que han adquirit el desenvolupament i l'entitat necessaris per a independitzar-se dels gèneres ordinaris. D'aquesta manera, finalment alliberada de la paradoxa i de la contradicció en els seus orígens, la fantasia d'aventures literària ha brillat amb èxit en els darrers

segles, i ha triomfat, des de fa dècades, a les taquilles cinematogràfiques com un dels gèneres més apreciats pels espectadors de totes les edats.

Malgrat la impossibilitat de fixar un relat fundacional del gènere de fantasia d'aventures, sí que es poden aportar alguns noms propis de la literatura que han esdevingut pioners gràcies a que, en algun moment de la seva creació, van fugir de l'aventura clàssica, o bé en van trencar alguna norma establerta, per tal d'enriquir el relat amb l'element del meravellós o fet fantàstic; o bé, des de l'altra perspectiva, van poder completar un univers fantàstic amb el factor de l'aventura. Per tal de situar aquests noms capdavanters, cal mirar enrere, a les últimes dècades del segle XIX, concretament a Anglaterra, quan Edith Nesbit i James Barry incorporen un element fantàstic als relats infantils d'aventures. *El libro de dragones* (1899), *Historia de un Amuleto* (1906) o *El Castillo encantado* (1907), d' Edith Nesbit, van ser un punt d'inflexió a la literatura infantil del moment -i va ser font d'inspiració per a d'altres noms destacats, com Pamela Lyndon Travers (*Mary Poppins*, 1934) i Dianne Wynne Jones (*El castillo ambulante*, 1986)-. Però fou sobretot el personatge de Peter Pan de Barrie qui va revolucionar una societat londinenca que albirava un nou segle ple de canvis.

Es podria descartar, erròniament al nostre parer, l'aportació de l'escriptor francès Jules Verne, tot i que seria excessiu considerar tota la seva obra com a fantasia d'aventures. Verne s'atrevia a transitar en diversos territoris, i mereix ser considerat un cas a part. Un fenomen semblant es dona amb Edgar Allan Poe, però en sentit contrari al de Verne, ja que es mou més còmodament en el terreny de la fantasia que no pas en l'aventura.

La relació d'escriptors i escriptores que, sense poder ser considerats plenament com a autors de fantasia d'aventures, van deixar-hi testimonis literaris, és extensa. Fins i tot els casos de Washington Irving o Saint-Exupéry van ser més coneguts per una obra de fantasia d'aventures que no pas per la resta de la seva producció literària, com és el cas de *Sleepy Hollow* (1820), i *El petit príncep* (1943), respectivament. Exemples similars a aquests van ser també el de Lewis Carroll, amb les seves dues novel·les sobre la petita Alice (*Alícia al país de les meravelles*, 1865 i *Alícia a través de l'espill*, 1871), o

Frank Baum amb la seva creació del món d'Oz (va arribar a publicar des d'*El mag d'Oz*, 1900, fins a onze novel·les que tracten sobre aquest regne i els seus habitants, i no sempre amb Dorothy com a protagonista nouvinguda). Ja ben entrat el segle XX, C.S. Lewis i J.R.R. Tolkien destaquen amb les seves sagues respectives (la saga de *Les Cròniques de Narnia*, del 1950-56 i la trilogia de *El Senyor dels anells*, del 1936-1949).

A tots aquests escriptors i escriptores, els segueix un relleu generacional en què destaquen noms com Ursula K. Le Guin (autora d'obres molt premiades, com *Terramar* (1968) o *Ekumen* (1962) o Lloyd Alexander (pentalogia de *Les Cròniques de Prydain* (1964), de la qual en sorgeix l'adaptació cinematogràfica de Disney, *Taron i el calder màgic* (1985). Aquesta generació compta també amb Roald Dahl, un dels escriptors més prolífics de fantasies d'aventures (i també un dels autors més adaptats al cinema amb èxit de crítica i públic), com també amb Michael Ende, que va buscar sempre la cara més fosca del gènere, amb obres com *Momo* (1973) o *La història interminable* (1979).

I encara que costi de creure, quan a les acaballes del segle XX semblava que la hiperrealitat televisiva i tecnològica feia difícil generar bones sagues fantàstiques, J. K. Rowling va batre tots els rècords possibles amb la saga de *Harry Potter*, inaugurada el 1997 (Rowling es va confessar seguidora d'Edith Nesbit, a qui sempre ha reconegut com a gran inspiradora de relats fantàstics infantils, una bona manera de tancar un cicle de més d'un segle). I en la literatura fantàstica adulta, George R.R. Martin s'ha convertit en un dels autors més venuts gràcies al ressò de la saga de *Joc de Trons* (1996). Totes dues sagues, tant la infantil com l'adulta, s'han convertit en franquícies transmèdia amb multitud de productes llicenciats que han suposat enormes guanys econòmics i milions de seguidors arreu del món.

Per tant, es pot concloure que actualment el gènere de fantasia d'aventures, pel que fa a l'àmbit literari, està plenament viu, i encara més, sembla que es revitalitza a partir del retorn i de la reformulació constant de fonts d'inspiració anteriors, des de veus com Homer, passant per les narracions escrites de bards i rapsodes anònims, compilacions signades per Perrault, Grimm o La Fontaine, fins els ja esmentats Barrie, Baum, Poe, Carroll, Lewis, Tolkien, Dahl o Ende. Un grup excels i alhora minoritari, a

qui es pot reconèixer com a figures de referència de l'evolució de l'avui anomenada fantasia d'aventures. Una figura que, per temps que passi i tot i els canvis de suport amb què vehiculi les seves narracions -i amb noves denominacions com la de *Storytellers*-, ha esdevingut necessària i celebrada per lectors de totes les edats.

2.3. El fantàstic cinematogràfic: aproximació al gènere i a la fantasia d'aventures

El cinema fantàstic és gairebé coetani de l'invent del cinematògraf. I això s'explica perquè la fantasia rau en part essencial de la pròpia naturalesa del cinema com a vehicle d'il·lusions, un fet que queda demostrat en la pròpia prehistòria del cinema, amb les fantasmagories d'E. Robertson o els espectacles de la llanterna màgica. Des dels seus inicis i en les formes més incipients, el cinema va mostrar aparicions i desaparicions de persones i objectes, duplicitats d'un mateix personatge, alteracions de proporcions que permetien veure actors i actrius convertits en gegants o persones diminutes... tot això a partir de l'experimentació amb els efectes visuals, com ralentitzacions o acceleracions o dobles exposicions. Segurament més que en qualsevol altre gènere cinematogràfic, el fantàstic potencia creativament les habilitats del cineasta amb les possibilitats tècniques: animacions, miniatures, efectes òptics, trucs de perspectiva, càmera lenta, maquillatge i caracterització... Els pioners del cinematògraf ho van descobrir ben aviat. Com assenyala Àngel Quintana (2010), els Lumière ja van fer pràctiques en imatge estereoscòpica i la primera etapa de la història del cinema va estar dominada per la noció d'atracció i el desig de crear efectes sensorials a partir de la pantalla. D'aquí la denominació de "cinema d'atraccions", com un espectacle de fira. No és estrany que un dels seus primers noms destacats, Georges Méliès, fos il·lusionista abans de ser cineasta (Solaz, 2003, p. 180-181).

Des del seu naixement, el cinema ha recollit la tradició dels relats fantàstics i també de terror. El primer cinema fantàstic (que s'acostuma a datar al 1902, amb *Un voyage dans la lune*, de Georges Méliès), - i més enllà de temptatives referents a viatges que han estat considerades més pròpies de la ciència ficció-, es va centrar en adaptar i recrear les grans figures del terror gòtic del segle XIX, i en fer-les arribar a un públic

nombrós. Els monstres de la literatura del segle XIX van ser revisitats pel cinema amb més o menys èxit: *Frankenstein o el Prometeu modern* de Mary Shelley (1818) com a figura emblemàtica de la (re)creació de vida per part de l'home; *Dràcula* de Bram Stoker (1897) com a síntesi del vampir; zombies i fantasmes com a representacions dels no-morts o morts vivents.

Amb el temps, aquestes figures van evolucionar i fins i tot van adquirir noves formes i caracteritzacions. Figures carregades de simbolisme com a representació metafòrica de la societat de la primera meitat del segle XX i que ha evolucionat de manera sorprenent, vinculant-se la seva morfologia i actuació a les preocupacions diferents i canviant d'una societat cada vegada més globalitzada i tecnificada. A títol d'exemple, els monstres, al marge de ser una revisitació del mite del maligne segons els arguments universals, tenen a veure amb el context sociocultural coetani i el que el monstre representa cada vegada: en el cas dels zombies⁶, el consumisme. La majoria d'aquestes representacions decimonòniques traslladades al cinema han estat abastament estudiades per teòrics com Baquero (2012), Bettelheim (1995), Blumenberg (2004), Campbell (1984), Durand (1982 i 2000), Sánchez-Navarro (2000 i 2004), Roas (2001), o Balló i Pérez (2005, 2012), entre molts d'altres.

Malgrat les constants canibalitzacions per part d'aquestes figures pròpies del terror o de l'horror gòtic cap a la "puresa" del gènere fantàstic -en què més que el monstre acostuma a tenir-hi protagonisme el mite del salvador-, el cinema va comptar, des d'un principi, amb exploracions interessants a mons fantàstics, com les adaptacions cinematogràfiques de Peter Pan (nascuda com a obra teatral i gràcies a la difusió mundial convertida ràpidament en arquetip literari, sociològic, antropològic i psicològic). Com també *Dorothy and the Scarecrow in Oz*, d'Otis Turner (1910); el curtmetratge *Sherlock Holmes in the Great Murder Mystery*, d'un director desconegut (1908), basada en *Els Crims de la Rue Morgue*, d'E.A. Poe (1841), la primera de les nombroses versions cinematogràfiques de les aventures del famós detectiu creat per Conan Doyle; o la pionera *Rip Leaving Sleepy Hollow*, produïda el 1911 a partir de

⁶ Veure com a exemple d'anàlisi la tesi d'Álex del Olmo (2013).

l'obra del 1819 de Washington Irving⁷ (revisitada, entre d'altres, per Walt Disney el 1949 o per Tim Burton el 1999).

Després de la Primera Guerra Mundial, el centre de producció de cinema es va traslladar des d'Europa a Hollywood, moment en què es va intensificar l'adaptació dels clàssics fantàstics i d'aventures més divulgats, que comptarien amb nombroses versions per a la gran pantalla, com l'esmentada *Alice in Wonderland*, de Lewis Carroll (1865), dirigida per Bud Pollard (1931); *Treasure Island*, de Robert Louis Stevenson (1883), dirigida per Victor Fleming (1934); o *Tom Sawyer*, de Mark Twain (1876), en una adaptació de John Cromwell l'any 1930. I no seria fins després de la Segona Guerra Mundial, als anys quaranta del segle XX, que l'àmbit cinematogràfic no explotaria d'altres clàssics de la fantasia d'aventures com els esmentats Barrie, Baum o Poe (els més adaptats d'aquell moment).

Tot i així, resulta encara difícil identificar a quin gènere pertanyen molts títols cinematogràfics d'aquells anys, motiu pel qual només es pot deduir, a través d'algunes adaptacions o films molt clarament posicionats, trets molt evidents de pertinença a la fantasia d'aventures. Aquesta dificultat es deu, en part, a la recurrent confusió ja assenyalada (apartat 2.1.) en la utilització dels termes fantasia i fantàstic. Potser a causa d'aquesta ambigüitat conceptual, en la història del cinema s'acostuma a situar el gènere fantàstic, gairebé com una condemna, en la categoria de subgènere marginal, associat a l'horror, al misteri i a la ciència ficció (Pinel, 2009, p. 140). Aquesta distinció pot explicar-se, en part, per la imprompta de Todorov (1988) i d'altres teòrics que, com ell, posen l'accent en la recepció i percepció del lector/espectador, i no tant en la naturalesa del relat. En canvi, en d'altres classificacions, com la proporcionada per Altman (2000), la fantasia mereix el reconeixement de gènere canònic, i els seus fonaments se sustenten tant pels seus temes (l'objecte meravellós i l'objecte màgic), com en els trets expressius. Si s'observa el gènere des d'aquesta perspectiva, la fantasia queda inclosa, juntament amb l'*slapstick*, el cinema històric i d'època i l'aventura de viatges, en els gèneres clarament distingits de l'època daurada de

⁷ Del títol original, *Rip Van Winkle* en sorgeix l'expressió homònima anglosaxona que es refereix a una persona que dorm un període de temps llarg, aspecte que ens recorda als *revenants*, o bé algú que, per una raó desconeguda, no s'assabenta d'allò que ha succeït (veure Piras, 2016).

Hollywood, entre els anys 20 i els 60, d'acord amb la terminologia dels historiadors del cinema i que designa alhora la narrativa clàssica o el sistema narratiu clàssic (Bordwell, 1996; Bordwell et al. 1996). Reconeguts directors d'aquesta època del cinema clàssic de Hollywood, paradigma del mode institucionalitzat de producció cinematogràfica originat als EEUU, estan clarament influïts per pioners com Lang, Griffith, Dreyer o pel mateix Méliès, tot i que no tots van dirigir fantasies d'aventures per a la gran pantalla.

A partir dels anys quaranta, noms com Ford, Capra (i la trencadora i mítica *It's a Wonderful Life*, 1946), o Fleischer (director de *20.000 Leagues Under the Sea*, 1954) van triomfar a Hollywood, tot i que el sistema es cansaria aviat d'aquest tipus de produccions, i apostaria, ja a la dècada dels cinquanta, pel gran cinema d'època en *cinemascope*. És el moment de la gran crisi de les sales provocada pel naixement de la televisió. Serà aquesta època convulsa en què la televisió esdevé el model d'entreteniment hegemònic la que permet la gènesi d'un grup de directors - tots ells nodrits culturalment a les sales fosques de cinema, amb l'auge de la televisió i amb les col·leccions de còmics de superherois-, que acabaran transformant el gènere fantàstic, i evidenciant un punt d'inflexió que el retornarà al podi dels "gèneres respectables", i no només populars.

Durant la dècada dels cinquanta del segle XX (i gran part de la dècada dels seixanta), i precisament gràcies a l'emergència de la hibridació, el gènere fantàstic sobreviu a l'esmentada crisi del cinema, crisi tant d'idees com de públic a les sales d'exhibició, a través de diferents factors. Essencialment, aquests factors són: el bon rèdit de la sèrie B, que rescata el terror monstruós i omple les sales d'històries originals amb efectes visuals de baixa qualitat⁸; la carrera ascendent de cineastes com Hitchcock, que tot i haver començat la seva carrera amb el gènere negre o policíac, l'any 1960 sorprendria el món amb *Psycho* (Psicosis) i obriria la porta a un tipus de suspens psicològic intel·ligent; la preocupació dels directius i productors de l'emblemàtica companyia anglesa Hammer que a finals dels anys 50 va remodelar el gènere i mantenir-lo viu, en visitar les sagues de les grans criatures gòtiques (Frankenstein, la Mòmia, Dràcula) i

⁸ Precisament aquesta baixa qualitat, que permet veure la totalitat de la trama i descobrir la màgia, és un dels factors clau per convertir aquest subgènere en categoria de culte i educa l'espectador en la lectura i anàlisi de narratives.

encastellant noms com els de Christopher Lee o Peter Cushing; per últim, no es pot oblidar el període de finals dels seixanta, que, amb l'estrena de *Night of the Living Dead* (1968, George A. Romero), va inaugurar un període molt fructífer, del qual cal destacar noms com Hooper, Carpenter, De Palma i d'altres contemporanis que marquen aquella nova època. Com recull Sánchez Trigos (2013, pp. 330-331), d'acord a Heffernan (2004),

Las coproducciones norteamericanas con Europa empezaron justo después de la Segunda Guerra Mundial, en el contexto de un continente arruinado económica y moralmente. En este escenario, las industrias cinematográficas de los países asolados por el conflicto bélico se aliaron con las majors estadounidenses para bloquear el dominio del mercado por parte de estas y evitar así la huida masiva de capital de sus fronteras. Ante la crisis del sistema clásico de estudios en Hollywood, compañías como American International Pictures se lanzaron entonces a la compra de derechos de distribución de cine europeo y a cofinanciar coproducciones internacionales baratas y rentables con estos países.

Això explica, des de la perspectiva històrico-econòmica, l'emergència de pel·lícules de sèrie B, particularment de terror, en el marc de l'anomenada edat d'or del *cinema exploitation* (Sánchez Trigos, 2013, p. 331). No ens interessa en aquesta tesi aprofundir en els aspectes del *cinema exploitation* des del seu vessant de continguts sensacionalistes associats al terror, entre altres temàtiques, sinó com a pràctica i rendibilitat que, com analitza el mateix Sánchez Trigos (2013, p. 335) “surgiendo con un propósito puramente comercial, terminaría implicando la revocación/transgresión de las formas cinematográficas determinadas por la cultura “oficial” según las demandas de un determinado tipo de mercado”.

La consolidació de la fantasia d'aventures es dona, tal i com ja s'ha assenyalat anteriorment, a través de la doble evolució en literatura i cinema, gràcies a un procés mitjançant el qual les etapes se solapen i les motivacions es confonen, fins arribar a configurar una consciència creixent de gènere, tant pel que fa a autors com entre el públic (Sánchez-Escalonilla, 2009, pp. 54-55). El desenvolupament d'aquesta fórmula

dramàtica, que extenia l'exploració pròpia de l'aventura fins a regions fantàstiques, va acabar resultant molt efectiva, ja que provenia de dos gèneres canònics molt populars. Respecte a aquesta evolució, David Bordwell i Kristin Thompson (1995, p. 99) observen: “Una de las formas más comunes en que los géneros cambian y desarrollan subgéneros consiste en mezclar convenciones e iconografía. La mezcla de géneros ha sido común a lo largo de la cinematografía popular”. Les reflexions de Bordwell i Thompson abonen precisament l'especialització progressiva de la fantasia d'aventures en l'últim terç del segle passat i en les dues primeres dècades del segle XXI: primer en l'àmbit literari i, una vegada consolidat el gènere, en proliferar paulatinament en l'àmbit cinematogràfic més enllà de la mera adaptació.

Acabem de referir-nos a la consolidació d'una consciència de gènere referit al fantàstic que implica tant als autors com al públic (i a la indústria). Segons Lacalle (1990), la “genericitat normativa” ha donat pas a un concepte de “genericitat cultural”, que incorpora aquest vessant cultural, “como un modo culturalmente establecido y reconocido de comunicación, que funciona dentro de ciertos grupos sociales o comunidades lingüísticas”.

En propers apartats es comentarà amb més profunditat la funció del cinema en relació a les formes d'expressió de la cultura popular, però considerem que cal assenyalar aquí alguns dels agents que participen en la consolidació canònica del gènere de fantasia d'aventures. A la seva anàlisi textual dels gèneres, Altman (2000, p. 182) els defineix precisament com la canalització sintàctica de la relació entre indústria i espectador; quan un gènere cristal·litza, s'arriba a un marc de referència que permet el funcionament dels gèneres malgrat les possibles variants i hibridacions. Una canalització, afegeix, que pot quallar en una sèrie d'estructures visuals i arquetips reconeixibles (cas en què identifiquem un gènere), o bé quedar-se, simplement, en una proposta de sentit.

De fet, tot i que es considera que les pantalles no han estat mai orfes d'il·lusions, terrors i fantasmagories, aquesta cristal·lització del gènere fantàstic viu en paral·lel al moment àlgid de la postmodernitat. Com és conegut, la postmodernitat implica el rebuig d'alguns dels ideals de la il·lustració heredats pel racionalisme i la modernitat, a

favor d'un nou paradigma de valors relativistes: casualitat enfront a la veritat, fragmentació en relació a la centralitat, hibridació respecte la puresa. Però en el nostre context és sobretot pertinent destacar la importància atorgada a aspectes com, precisament, la hibridació i l'emergència de la cultura de masses com a forma de cultura popular. És un moment clau en què el relat cinematogràfic ofereix canvis en l'orientació i la determinació de la seva estructura pel que fa als cànons preservats per la indústria en la seva factura clàssica.

Hem d'insistir en aquest context cultural i mediàtic postmodern, especialment a partir de la dècada dels 70 i dels 80, per tal d'entendre en profunditat un nou cicle en què el cinema d'aventures acusa una evident mancança d'idees i plantejaments nous, fet que fa palès un esgotament generalitzat al voltant de la gran varietat de produccions d'aquells anys. En diversos moments de la història del cinema, la carestia d'idees activa com a recurs la recreació de diègesi, elements i motius que pertanyen a la tradició cultural i que són àmpliament coneguts pels espectadors. Però amb la postmodernitat es fa imprescindible assenyalar com el recurs a l'anomenada "intertextualidad cinematográfica", referida a la relació que estableix un text –hipertext- amb un altre d'anterior –hipotext- (Genette, 1989a), esdevé l'essència d'aquest nou període i s'expressa temàticament i formalment en la tendència a la revisió del relat i, encara més, a l'aparició del pastitx (Cano Gómez, 2006, pp. 12-35). En conseqüència també es recorre a jocs irònics i metarrelats, de recreació i sarcasme pel que fa a històries prèviament conegudes per l'espectador.

La dinàmica postmoderna afavoreix alhora una tendència creixent cap a la cultura no tant de l'espectacle com de l'espectacularització, a partir de la crisi del mateix concepte de realitat i d'intimitat. Com assenyala Imbert (2010), la mort i la violència han passat de jugar un paper relativament el·líptic en el cinema modern a una omnipresència obscena en els nostres dies. Una cultura que el públic gaudeix amb grans dosis d'emoció descontrolades i superficials. Només cal veure els formats televisius amb millors índex de *share*. Encara avui la postmodernitat segueix ben viva i el cinema contemporani hi està immers. És art i és indústria, una indústria que mou milions de dòlars i euros cada any, generats per les estrenes de produccions a les quals assisteixen grans quantitats de persones en tot el món. Malgrat tot, cada dia de forma

més evident, el present torna a enfrontar-se a problemes derivats d'una manca generalitzada d'idees⁹, una crisi de sales buides pel canvi de suports i l'èxit dels continguts a la carta, o la competència amb l'edat daurada contemporània de les sèries televisives.

La realització d'obres fílmiques sembla trobar ara més inconvenients per plantejar històries originals, que d'alguna manera despertin l'interès del públic i aconseguixin sorprendre'l. A aquest fet cal sumar-li l'empremta de les fórmules d'èxit, fet que permet fer front amb més seguretat als riscos comercials que suposa qualsevol producció audiovisual. És necessari, per tant, explotar els encerts.

David Bordwell fa esment a la narrativa clàssica cinematogràfica destacant el valor de cadascun dels elements que intervenen en la determinació fonamental de l'estructura del procés (espai, temps, posada en escena, personatges, accions...) per sobre de la vinculació que uns i d'altres aconseguixen amb la transmissió d'una història cap a l'espectador (Bordwell et al., 1996).

El cinema dels grans estudis no es pot permetre deixar de banda qualsevol d'aquests elements estructurals. A Aumont et. al. (1993) reconeixen en aquests esquemes i modes de funcionament, emparentats en formes narratives literàries, i plenament instaurats en l'imaginari de l'espectador, la fórmula segons la qual es concreta el procediment fílmic.

És per això que en el cinema postmodern existeix una gran quantitat de producció fílmica, els ressorts fonamentals de la qual ja no es basen tant en la importància de la consecució de fets, sinó en la forma en què la història es desenvolupa o bé en d'altres aspectes de la narració, com són, per exemple, els estats psicològics dels personatges.

En aquesta tensió entre la necessitat de renovar la narrativa cinematogràfica i la de reforçar el vincle i la fidelitat del gran públic, emergeix una generació de directors que, no només recuperen el gènere denostat del terror, sinó que refunden el propi gènere de la fantasia d'aventures cinematogràfica. Ho faran des de l'admiració i tribut al mèrit

⁹ Fruit d'aquesta derivació semblen ser les insistents franquícies de Disney, amb les seves enèsimes versions de contes animats revisitats en format d'imatge real, l'eterna saga de *Star Wars*, o els il·limitats episodis de Marvel i DC sobre els seus superherois de còmic.

de mestres com Hitchcock i buscant, a l'altra banda del mirall, Dreyer, Lang, Griffith o Capra, entre d'altres.

Arribats a l'últim terç del segle XX, aquests directors representen la primera generació de *Storytellers* fantàstics.

2.4. Els primers *Storytellers* del cinema fantàstic contemporani

Com hem vist en l'apartat anterior, resulta simptomàtic que l'aventura i la fantasia haguessin anat superant, al llarg de gairebé tot un segle de cinema, les diverses crisis de gènere i d'indústria sense perdre els seus principals trets identitaris. Tal i com afirma Langford (2005, p. 238), “es tracta d'un gènere (la fantasia d'aventures) marcadament familiar, que mai ha passat de moda”.

Malgrat tot, a partir de finals dels anys seixanta, aquesta crisi continguda s'agreuja amb un davallada força alarmant d'espectadors als cinemes. Ben pocs títols mereixen ser destacats en aquest període, més enllà de *The Three Musketeers* (1973, Richard Lester), que és més aviat un cas d'aventura clàssica, no de fantasia d'aventures. Mentrestant, el cinema més popular sobreviu aquells anys gràcies a films intergenèrics dedicats al format de catàstrofes, que van acaparar la gran pantalla. El cicle va començar amb *The Poseidon Adventure* (1972, Ronald Neame), i continuaria amb títols com *Earthquake* (1974, Mark Robson), *The Towering Inferno* (1974, John Guillermin) o la sèrie iniciada amb *Airport 75* (1974, Jack Smight). Per últim, i fugint d'aquest cinema “de catàstrofes” (que d'altra banda va iniciar un subgènere fílmic que encara avui triomfa a les taquilles), una de les poques obres emblemàtiques d'aquesta crítica dècada fou *The Man Who Would Be King* (1975, John Huston), adaptació d'un relat de Rudyard Kipling. Tot i que el film reprenia alguns dels trets característics del gènere (espais exòtics i llunyans, cerques de tresors, perill i aventura...), no es pot dir que els seixanta i els setanta fossin memorables pel que fa a la fantasia d'aventures (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 52). Sembla que hi ha cicles que agafen el relleu: com assenyala Sánchez Trigos (2013, p. 331), així com Hollywood havia col·laborat en l'auge del *cinema exploitation*, també és qui col·labora en el seu declivi, cap els vuitanta. Desapareixen les produccions de baix cost i amb elles els *peplums*, els *spaguetti-*

westerns i el cinema de monstres, i emergeix una nova generació de cinema de superproduccions, moltes d'elles de caràcter fantàstic.

Ian Olney, por ejemplo, considera que en el final de la denominada edad de oro del cine exploitation “conspiraron” factores como el nuevo auge de las superproducciones estadounidenses (la serie Star Wars, las producciones de Spielberg de este periodo), la disminución de la asistencia a salas en Europa y la disminución del mercado para las películas europeas. (Sánchez Trigos, 2013, p. 331).

Cal esperar doncs fins a finals dels setanta, concretament fins al 1977, perquè s'estreni l'obra que serà considerada fundacional o cabdal en el sorgiment de la primera generació de *Storytellers* fantàstics. No és altra que *Star Wars*, de George Lucas (1977), aleshores un jove director que, juntament amb Steven Spielberg, va iniciar noves fórmules de *Storytelling* que acabarien constituint aquesta generació. *Star Wars* suposa una fita històrica i la tornada a l'aventura clàssica, però en aquest cas centrada en l'espai exterior. El film de Lucas va significar una combinació d'èxit d'aventura i fantasia, una combinació que a partir d'aquell moment seria imitada en innumerables casos, com es veurà més endavant. Un any més tard, Steven Spielberg, acabat de sortir de l'escola de cinema, estrenava *Close Encounters of the Third Kind* (1978).

Si bé en un principi semblava que emergia una nova tendència que reorientava les aventures clàssiques cap a l'espai exterior i els extraterrestres, aviat va quedar clar que no seria així, o com a mínim, no quedaria limitada a l'aventura espacial.

Lucas i Spielberg reconeixien la seva admiració mútua, així que la col·laboració entre tots dos arribaria ben aviat. El 1981 naixia un dels herois moderns més estimats del cinema, Indiana Jones. *Ryders of the Lost Ark* (dirigida per Spielberg el 1981 i escrita per Lucas, Lawrence Kasdan i Philip Kaufman) inaugura aquell any una saga que ha continuat fins a tenir quatre aventures, una sèrie de televisió i una col·lecció de còmics. Aquest heroi fruit del pastitx (un arqueòleg que sembla sortit d'un serial dels anys trenta) inicia una dècada especialment prolífica per a la fantasia d'aventures i per als *Storytellers*, que aviat van proliferar amb històries originals que van poder conviure perfectament amb d'altres adaptacions fantàstiques al cinema.

Aquests últims anys dels setanta, i primers anys de la dècada dels vuitanta, van deixar a la gran pantalla altres títols emblemàtics del cinema fantàstic com: *Alien* (1979, Ridley Scott), *The Elephant Man* (1980, David Lynch), *Scanners* (1981, David Cronenberg), *E.T. The Extraterrestrial* (1982, Steven Spielberg), *The Dark Crystal* (1982, Jim Henson), *The Neverending Story* (1984, Wolfgang Petersen), *Dune* (1984, David Lynch), *Romancing the Stone* (1984, Robert Zemeckis), *The Goonies* (1985, Richard Donner), la saga *Back to the Future* (1985, 1989, 1990, Robert Zemeckis), la saga *Terminator* (1985, 1991, James Cameron), *Ladyhawke* (1985, Richard Donner), *Legend* (1985, Ridley Scott), *Labyrinth* (1986, Jim Henson), *The Fly* (1986, David Cronenberg), *The Princess Bride* (1987, Rob Reiner), o *Abyss* (1989, James Cameron), entre d'altres. Una llista que es podria ampliar, per exemple, amb les adaptacions al cinema de les obres de Stephen King d'aquells anys (*The Shining*, *Carrie*, *Children of the Corn*...).

D'acord amb Sánchez-Escalonilla (2009), en acotar els exemples sota el criteri d'aportació autoral, romanen de la llista anterior: *Alien* (1979, Ridley Scott), *Dune* (1984, David Lynch), *Scanners* (1981, David Cronenberg), *E.T. The Extraterrestrial* (1982, Steven Spielberg), *The Dark Crystal* (1982, Jim Henson), *Romancing the Stone* (1984, Robert Zemeckis), *The Goonies* (1985, Richard Donner), la saga *Back to the Future* (1985, 1989, 1990, Robert Zemeckis), la saga *Terminator* (1985, 1991, James Cameron), *Ladyhawke* (1985, Richard Donner), *Legend* (1985, Ridley Scott), *Labyrinth* (1986, Jim Henson), i *Abyss* (1989, James Cameron).

Totes elles són pel·lícules amb diversos denominadors comuns que permeten associar-les a una generació. Per abordar la noció de generació, que com és sabut té diferents accepcions en funció de les disciplines que s'hi aproximen, aprofitem l'apunt cronològic que en fan Carmen Leccardi i Carles Feixa (2011, p.13):

En el pensamiento social contemporáneo, la noción de generación se desarrolló en tres momentos históricos que corresponden a tres marcos sociopolíticos precisos: en los años 20, en el período entreguerras, se formularon las bases filosóficas en torno a la noción de relieve generacional (sucesión y coexistencia generacional), en esto hay consenso general (Ortega y Gasset, 1923; Mannheim, 1928); durante los años 60, la edad de la protesta, se fundó una

teoría entorno a la noción de vacío generacional (y conflicto generacional) sobre la teoría del conflicto (Feuer, 1968; Mendel, 1969); a partir de la mitad de los años 90, con la aparición de la sociedad en red, aparece una nueva teoría que revoluciona la noción de lapso generacional. Ello se corresponde con una situación en que los jóvenes son más expertos que la generación anterior en una innovación clave para la sociedad: la tecnología digital (Tapscott, 1998; Chisholm, 2005).

De totes les accepcions possibles, ens sentim pròxims a la perspectiva sociològica de Mannheim (1928) que, tal i com recullen Leccardi i Feixa (2011, p.17) considerava les generacions com a dimensions analítiques útils per a l'estudi, tant de les dinàmiques del canvi social (sense recórrer al concepte de classe i al concepte marxista d'interès econòmic), com per als 'estils de pensament' i l'actitud de l'època. A partir d'aquesta definició, es poden desenvolupar elements que són pertinents per al nostre objecte d'estudi, com per exemple l'autoconsciència de generació. Com assenyalen Leccardi i Feixa (2011, p. 22), "Aunque la conciencia generacional conduce a la comparación con las generaciones previas, ello no significa que se construya contra esas generaciones". Aquest tret el podem reconèixer clarament quan referim el valor d'homenatge conscient (i alhora els trets de renovació) d'alguns cineastes de l'actual generació de *Storytellers* fantàstics, com veurem en els propers apartats.

2.4.1. Característiques de la primera generació cinematogràfica de *Storytellers* fantàstics

L'anomenada primera generació de *Storytellers* fantàstics presenta unes característiques que anunciem i que desenvolupem a continuació (segons proposa Sánchez-Escalonilla, 2009):

a. Els criteris de gènere característics de la hibridació pròpia de la fantasia d'aventures

Aquests criteris són essencialment la presència imprescindible de l'element fantàstic o meravellós; la trama d'acció amb una missió definida; l'estructura narrativa des d'un

món ordinari a un món secundari, i la construcció del personatge protagonista amb trets heroics.

b. Els trets de la postmodernitat

Respecte la metatextualitat pròpia de la postmodernitat, es manifesta un ús i alhora un progressiu abandonament del pastitx postmodern com a mecanisme d'homenatge, joc de referents o vincle amb l'espectador apel·lant a l'imaginari col·lectiu.

c. La consideració d'aquests films com a *blockbusters*

Sense prejudicis, les produccions cinematogràfiques d'aquesta primera generació es reconeixen plenament integrades en el sistema mainstream (per exemple, gran afluència de públic, bones recaptació a taquilla, incipient promoció de *merchandising*).

Som del parer que aquestes tres característiques principals connecten d'alguna manera amb l'organització segons els codis que estableix Fiske (1999): els criteris de gènere corresponen a la seva conceptualització de codis representacionals; la influència de la postmodernitat té a veure amb els codis ideològics; i la consideració d'aquesta generació com a *mainstream* podria entendre's com a codis socials.

a. Els criteris de gènere de la fantasia d'aventures

Tal i com hem pogut veure en el punt 2.2., la fantasia d'aventures s'ubica com a categoria integrant del paraigües del fantàstic literari. Ara bé, convé fer-ne una anàlisi més exhaustiva per tal de detectar-ne criteris o trets identitaris que ajudin a relacionar les obres esmentades amb aquesta categoria en la seva dimensió cinematogràfica.

Es comparteix amb Anna Tous (2008b, p. 15) la seva definició de narrativa audiovisual, entesa com aquella narrativa pròpia dels textos audiovisuals i que demostra l'existència d'una homologia estructural entre text literari i text audiovisual. Tot i funcionar com a vasos comunicants, en les línies que venen a continuació ens centrarem en l'especificitat cinematogràfica de la noció de gènere.

Si bé queda clara la noció d'hibridació postmoderna, quan es parla de la fantasia d'aventures cinematogràfica, alguns teòrics, en defensar-la com a categoria independent, discuteixen aquesta apreciació. És el cas de Sobchack (1988, p. 9), quan

assumeix que sovint, els herois de determinades aventures clàssiques, han d'enfrontar-se a obstacles extraordinaris o enemics sobrenaturals, i per tant l'element meravellós o bé el fet fantàstic queda integrat en aquella aventura. D'una banda, hi ha doncs la menció al tret sobrenatural o fantàstic; en segon lloc, el desenvolupament de capacitats heroiques del protagonista (que implicarà el viatge d'iniciació), i per últim, la consideració que les circumstàncies extraordinàries puguin suposar l'abandonament del món ordinari o el pas mitjançant un llindar a un món sobrenatural.

Un altre cas similar es dona des de l'altra perspectiva, que aborda les claus genèriques des de la fantasia. Wade Jennings, en estudiar el relat fantàstic, considera que l'element d'aventura o exploració és totalment necessari. Per a ell, la majoria de pel·lícules fantàstiques incorporen una prova, un viatge que necessàriament exigirà el descobriment d'un mateix, la fugida de valors convencionals o preestablerts, i un clímax en el qual el protagonista haurà de triar entre dos mons (Jennings, 1988, p. 250).

Seguint amb aquestes consideracions sobre l'especificitat dels gèneres, d'altres autores, com Margaret Fisher (1964), intenten aportar propostes de classificació d'històries que contenen aventura i fantasia, com:

- Els contes de fades i fantasia
- Històries d'aventures i fades
- Contes de fades moderns
- Històries d'aventures màgiques
- Viatges fantàstics en el temps

Tal i com apunta Sánchez-Escalonilla (2009, p. 56), films com *Back to the Future* (1985, 1989, 1990, Robert Zemeckis), *The Princess Bride* (1987, Rob Reiner), o les adaptacions cinematogràfiques dels contes de Roald Dahl encaixarien perfectament en aquesta classificació.

D'altra banda, i seguint un criteri molt similar, Sable Jak (2004, p. 12) també situa l'aventura entre els subgèneres de la fantasia (*adventure fantasies*), i hi afegeix nou

subgèneres més que permeten incloure molts més elements narratius al conjunt del fantàstic:

- | | |
|-----------------|------------|
| -Romàntic | -Èpic |
| -Dramàtic | -Aventura |
| -Còmic | -Mític |
| -Conte de fades | -Futurista |
| -Infantil | -Misteri |
| -Nadalenc | |

En aquest tipus de classificació per subgèneres, no només s'hi ubicarien molts dels títols anteriorment esmentats, sinó que s'hi podrien situar pràcticament tots els films de M. N. Shyamalan, com es podrà comprovar més endavant.

Segons Sánchez-Escalonilla (2009), pel·lícules com les esmentades *Ink Heart* (2008, Iain Softley), les adaptacions de *Peter Pan and Wendy*, *Lord of the rings* (2001, Peter Jackson), les sagues de *Harry Potter* i *Star Wars*, *E. T.*, *LadyHawke* o *Terminator* s'ajusten al cànon genèric de fantasia d'aventures i mantenen un bon equilibri entre exploració i meravella.

De la revisió d'aquestes diverses categoritzacions, es desprèn que es poden establir nombroses correspondències entre els *Storytellers* de la primera generació i les característiques generals de la fantasia d'aventures. Tot i així, els directors integrants d'aquesta primera generació, com a bons renovadors de tendències, intentaran aportar una sèrie de canvis, tant en les formes de narració i estructura del relat, com en la revisió de característiques identitàries de gènere (per ex., amb les figures del nen, de l'intrús benefactor o del monstre; amb la presència de llindars o fets fantàstics en entorns ordinaris moderns i versemblants); o bé en el tractament d'aspectes formals (amb efectes visuals o sons de nova convenció en el cinema de terror o la ciència ficció).

Si s'eliminen els títols que serien més propis de l'aventura clàssica o bé de la ciència-ficció, i preval la categoria de fantasia d'aventures, quedarien definitivament, seguint encara la classificació de Sánchez-Escalonilla (2009): *E.T. The Extraterrestrial* (1982, Steven Spielberg), *The Dark Crystal* (1982, Jim Henson), *Romancing the Stone* (1984,

Robert Zemeckis), *The Goonies* (1985, Richard Donner), la saga *Back to the Future* (1985, 1989, 1990, Robert Zemeckis), la saga *Terminator* (1985, 1991, James Cameron), *Ladyhawke* (1985, Richard Donner), *Legend*, (1985, Ridley Scott), i *Labyrinth* (1986, Jim Henson).

b. Trets de la postmodernitat

La postmodernitat es caracteritza per la crisi de la veritat i de l'ordre representacional. Tal i com recull Irina Vaskes (2011, p. 56),

els conceptes de pastitx i esquizofrènia conserven, d'una manera o altra, les característiques pròpies de la postmodernitat: generalment estant enunciats sota el precepte genèric de la "crisi d'ordre de la representació" que, tot destruint qualsevol lògica referencial i significativa, manté la impossibilitat de representar el món i qüestiona la confiança amb què es tendeix a admetre certes representacions com encarnació de la veritat; reflecteixen la nova tipologia de relacions que s'estableixen, avui, entre la realitat i la seva representació derivada de la fragmentació (de temps i espai), de la pluralitat, i de les diferències que coexisteixen sense cap ordre univalent o principi comú.

La importància i la presència de la postmodernitat es pot comprovar en els exemples esmentats, que reflecteixen la vinculació de diferents elements del relat, interrelacionant-los amb recursos com la distància irònica davant del material reutilitzat en la narració i l'autoconsciència de revitalització dels temes i conceptes que plantegen, finalment, una nova experiència fílmica (els casos de les sagues *Star Wars* i *Indiana Jones* en són paradigmàtics).

També com a exponent postmodern de la hibridació de gèneres, la intertextualitat permet tenir una visió més àmplia que la que hem recollit anteriorment de Genette (1989a), referida a la relació entre hipertext i el seu text anterior, l'hipotext. Com recull Rebeca Romero (2014), un exemple d'aquesta apertura del terme és la proposada pel teòric del cinema Robert Stam, "que incluye remakes, secuelas, películas revisionistas, pastiches, reelaboraciones y parodias. Se trata de un cine replicante (de alusión, en

palabras de Noël Carroll), «de lo que ya se ha dicho, ya se ha leído y ya se ha visto» (Stam, 2001, p. 347)”.

De manera particular, el pastitx actua com a recurs emblemàtic d'aquest “cinema replicant” (Carroll, 2002) i és molt present en la concepció comuna de les obres de molts directors de mitjans dels anys setanta, un recurs que arriba fins i tot a l'actualitat. L'estil d'aquests directors manifesta una gran influència de la tradició fílmica, especialment en l'obra de noms reconeguts com John Ford o Stanley Kubrick, la posada en escena dels quals resulta tan característica i determinant. Però curiosament el pastitx, com a representació emblemàtica de la postmodernitat, anirà perdent protagonisme de forma progressiva per donar pas a la cerca d'històries originals (un dels criteris principals de selecció que hem aplicat als integrants de la primera generació), i fugint progressivament d'altres trets inicials postmoderns com la fragmentació i la repetició.

En aquesta evolució, fem referència en primer lloc a cineastes com Polanski¹⁰, que conviu (per època i filmografia) amb un peu en cada moment de pre- i post- rebuig als preceptes postmoderns, d'una forma molt similar a Kubrick. Segons Aguilar (2004), Ferreras (1995), Leutrat (1995) i Sánchez-Escalonilla (2009), es considera que va ser des de la mateixa teoria cinematogràfica que es van identificar i agrupar directors de fantasies d'aventures dels setanta i dels vuitanta amb la consideració de primera generació de *Storytellers* fantàstics.

Ubicats en la primera generació de *Storytellers* s'hi pot trobar a: Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, David Cronenberg, David Lynch, Friedkin, George Lucas, Brian de Palma, Robert Zemeckis, Columbus, Steven Spielberg o Tim Burton. Molts d'aquests directors encara es troben en actiu i continuen signant treballs que encaixen plenament en les característiques estilístiques i narratives de la primera generació.

¹⁰ Que amb una de les seves obres clau, *Rosemary's Baby*, mereixeria de ple dret formar part de la primera generació, però que no s'hi considera plenament per ser, d'una banda, l'adaptació d'una novel·la, i de l'altra, l'any d'estrena, 1968, període que es considera anterior al fundacional dels *Storytellers* dels setanta.

Però són sobretot Spielberg, Lucas, Cronenberg, Zemeckis, Lynch i Burton (tot i que aquest darrer és molt discutit i sovint considerat un cineasta intergeneracional (Sánchez-Escalonilla, 2009, cap. 1) els considerats plenament com a primers *Storytellers*, en tant que generació marcada pel tedi postmodern. Certament són fills del seu temps (les sagues de *Star Wars*, *Indiana Jones* i *Back to the future* són una bona mostra d'històries originals que aprofiten la tecnologia del moment i els efectes visuals) i es beneficien encara de l'aprofitament del pastitx, però alhora són cineastes que busquen fugir dels requeriments de la postmodernitat, sobretot de la "canibalització de tots els estils del passat" que assenyala Jameson (2002, pp. 14-32).

Tal i com assenyala Andrew Darley (2002), a partir de la preeminència de l'ús d'efectes especials, existeixen canvis perceptibles en la narració que fan possible considerar que són necessaris altres paràmetres per a valorar les obres fílmiques. No és al mateix analitzar *Star Wars*, *Indiana Jones*, *Back to the Future* o *E. T.* (que sota aquest criteri se la consideraria gairebé minimalista pel que fa a efectes, comparada amb la resta de títols), si bé pertanyen totes al mateix període i al mateix tipus de *Storytelling* fantàstic.

c) La consideració de *blockbusters*

L'última de les característiques aglutinadores de la primera generació de *Storytellers* fantàstics, la que considera aquests cineastes creadors de *blockbusters* i els situa en el *mainstream* i el cinema per al gran públic, té molta relació amb la concepció de la cultura popular i la percepció i recepció que en fa el públic, i a la qual dedicarem el darrer apartat del marc teòric.

La consideració de *blockbusters* aplicada a directors com Spielberg i Lucas acostuma fer-se per contraposició a l'anomenat nou cinema americà -Coppola, Scorsese, De Palma...- aparegut a mitjans dels setanta, comparació que es pot explicar en termes de distinció cultural. Alguns teòrics i crítics cinematogràfics s'hi refereixen com a l'enfrontament entre el cinema que revisita el model clàssic respecte el cinema espectacle que privilegia d'atraccions. Com argumenta Quintana (2010):

Los efectos especiales eran más importantes que los actores. La pantalla de cine empezó a experimentar una curiosa fusión con la de los videojuegos y

algunos relatos ya no se basaron en una construcción lineal sino en un desarrollo por etapas, obligando a los protagonistas a atravesar laberintos y a superar niveles cada vez más complejos. Nadie se acuerda de quiénes eran los protagonistas de Jurassic Park, pero todo el mundo sabe que los dinosaurios destruyeron el parque temático.

Certament, els canvis ja esmentats han propiciat diferències profundes en l'estructura que conforma els relats. La reflexió en un context que genera l'aparició d'efectes especials per tal de facilitar l'espectacle, podria allunyar l'espectador de la dinàmica del que fins aquell moment s'havia entès com a pròpiament narratiu. Ara bé, al nostre parer, va ser la capacitat d'integrar els efectes visuals i sonors en el marc principal de la fantasia el que va evitar un possible distanciament per part del públic. Certament, l'abandonament de les sales de cinema ha afavorit un retorn amplificat de les produccions en 3-D i una tendència a la infantilització dels públics; però el refugi d'adolescents i joves en el consum d'altres pantalles i l'auge del cinema d'animació no exclou l'estrena de títols interessants dins del fantàstic d'aventures.

L'intent d'allunyar-se de la postmodernitat havia començat amb el progressiu rebuig al pastix i va irrompre amb una nova cerca d'històries originals. I va ser en aquell moment que destaquen els noms de Spielberg, Lucas, Zemeckis, i Cameron, entre d'altres.

Hereus de Hitchcock en primera instància, però també de Polanski, Kubrick, De Palma o Coppola, van decidir construir mons fantàstics nous a partir d'arguments universals reformulats. Són els qui van adaptar la fantasia d'aventures a la contemporaneïtat, defugint segones versions a favor de la seva imaginació i creativitat. Elements que revisaran, més endavant i amb harmonia, successors seus, com proposem que n'és Shyamalan.

Tal i com afirma Antonio Sánchez-Escalonilla a *Fantasia de aventuras* (2009, p. 251), l'obra de Shyamalan és considerada com una aportació decisiva per al cinema fantàstic contemporani, i més concretament per a la consolidació de la fantasia d'aventures actual, hereva de la primera generació de *Storytellers*. El cineasta firma els seus guions i filmografia amb un segell molt personal a nivell narratiu i visual (com veurem més

endavant), que integra les conviccions de la seva vida amb la perspectiva dels contes de fades, i que formula preguntes a l'espectador sobre alguns dels temes més transcendents de la humanitat. Un pont molt ben armat entre l'herència dels mestres de la primera generació i qui, segons alguns teòrics com el mateix Sánchez-Escalonilla (2009), encapçala la segona generació de *Storytellers* fantàstics. Haurem d'esperar a veure l'anàlisi detallada de la filmografia del director, al sisè capítol d'aquesta tesi, per tal de veure si aquesta afirmació es confirma o no.

3. Marc teòric

“No hay nada mejor que imaginar otros mundos para olvidar lo doloroso que es el mundo en que vivimos”.

Umberto Eco

L'objecte d'estudi d'aquesta tesi és l'obra cinematogràfica de Michael Night Shyamalan. Conceptualment, ens hi referirem com a relat audiovisual, com a construcció discursiva que treballa a partir de material simbòlic, obeeix regles de composició específiques i produeix determinats efectes de sentit (Casetti i Di Chio, 1999, p. 249). I l'abordem des de l'encontre, dins del marc teòric, de la sociosemiòtica i dels estudis culturals, que, com es desenvolupa en aquest capítol, permet reunir la narratologia amb l'anàlisi fílmica per reconèixer l'obra de Shyamalan com a representativa (amb llocs comuns i innovacions) de l'anomenat gènere fantàstic, que s'ha concretat en el capítol de Fonamentació conceptual en la denominació de “fantasia d'aventures” (Sánchez-Escalonilla, 2009).

Per abastar el nostre objecte d'estudi, tant des del punt de vista conceptual com metodològic, plantejem una proposta interdisciplinària que reuneix les aportacions de marcs teòrics i paradigmes diversos però afins. Com es desenvolupa a continuació, aprofitem referents ineludibles com són **l'estructuralisme, la semiòtica i els estudis literaris, així com el neoformalisme i els estudis fílmics (per la pròpia naturalesa del nostre objecte d'estudi) i més específicament les aportacions de la narratologia (per referir-nos a les estructures de les narracions fantàstiques) i de la sociosemiòtica (per referir-nos al rol de l'espectador implícit), i alhora ens fonamentem en els estudis culturals (que atorguen categoria acadèmica a l'estudi de la cultura popular i de la cultura de masses, tal i com emmarquem el nostre objecte d'estudi).**

3.1. A la recerca d'una gramàtica universal del relat fantàstic: la narratologia estructuralista

Vladimir Propp i Tzvetan Todorov van assentar les bases i metodologies de l'estudi del fet fantàstic que, en anys posteriors, seria continuat, en tant que fet individual o com a concepte de gènere, per noms propis dels àmbits de la filologia, la teoria literària, la sociologia, la psicologia o l'anàlisi cinematogràfica.

Vladimir Propp, des del formalisme rus basat en l'anàlisi de l'estructura lingüística de les obres literàries, va establir les bases inicials d'estudi del conte i va incorporar, per primera vegada al segle XX a nivell acadèmic, criteris sistemàtics pel que fa a les arrels històriques, la morfologia i l'estructura del relat meravellós o fantàstic. En la seva obra *Morfologia del conte* (1987a), publicada per primera vegada l'any 1928, Propp revoluciona l'estudi del conte popular, i juntament amb *Les arrels històriques del conte* (1987b, versió original el 1946), comença un camí d'investigació que és el punt de partida necessari per a qualsevol investigador d'aquesta matèria. Amb les seves reflexions, Propp repassa, per una banda, la primigènia divisió de Wundt dels contes (Contes-faules mitològics, Contes i faules biològics, faules pures d'animals, Contes sobre l'origen, Contes i faules humorístics i faules morals), detectant ja un problema de manca de categories en tant que excés de simplificació. Per l'altra, Propp repassa els quinze temes que Volkov (1924) havia identificat prèviament en els contes, entre els quals ja es pot identificar alguna relació amb objectes màgics, com l'heroi simple en esperit, l'heroi que combat amb un drac (o monstre), la víctima d'un encantament o destí, el posseïdor d'un talismà o el posseïdor d'objectes encantats, entre d'altres (Propp, 1987a, p. 15-21). Durant les seves investigacions, Propp va establir mètodes, va redefinir motius i temes, va establir funcions per als personatges, i va proposar anàlisis d'estructures que han acompanyat fins avui, i malgrat les discrepàncies i ampliacions posteriors, els estudis sobre el relat fantàstic.

D'entre aquests estudis sobre el mite i l'heroi vinculats a l'obra de Propp, destaquen els de Claude Lévi-Strauss i Joseph Campbell, que publicaran des de la perspectiva de l'antropologia. Estudis, d'altra banda, que ofereixen opinions oposades pel que fa a la concepció del fantàstic i del conte. Si bé Lévi-Strauss considera els contes de fades una

mera i menor derivació dels mites (Burguera, 2015, p. 55), Campbell (1991) els equipara al mite, considerant-los continuadors narratius històrics ja que també són relats meravellosos útils per al desenvolupament psicològic del personatge. Des de l'estructuralisme, es fa una translació de l'estructura lingüística de les obres literàries que aplica Propp a l'anàlisi "gramatical" de mites i ritus, en tant que organitzacions dels sistemes socials (Barthes, 2003; Lévi-Strauss, 1969).

D'altra banda, d'entre moltes propostes de categorització del fet fantàstic o meravellós, cal destacar l'assaig clàssic de Todorov (*Introducción a la literatura fantástica*, 1982, publicat originàriament el 1970), emmarcat en la narratologia estructuralista, que comença definint pròpiament el fantàstic, i deixa per més endavant les definicions de l'estrany i el meravellós, com hem vist en el capítol de Fonamentació conceptual. Todorov és considerat per molts investigadors com "el teòric canònic dels estudis del fantàstic, en proposar, a partir de la revisió d'autors anteriors (Soloviov, Rhodes James, Olga Reimann, Castex, Louis Vax, Roger Caillois, Lovecraft y Marcel Schneider) una definició del fantàstic " (Marqués, 2018, p. 158), una definició que nosaltres considerem com a doblement integradora. D'una banda, Todorov parla d'un món conegut, identificable, en el qual es produeix un fet impossible d'explicar mitjançant les normes o lleis pròpies d'aquest món familiar. Qui viu i percep l'esdeveniment pot optar per dues solucions possibles: o bé es troba davant d'una il·lusió dels sentits, d'un producte de la imaginació, i per tant les lleis del món continuen sent el que són; o bé l'esdeveniment s'ha produït realment, és part integrant de la realitat, i d'aquesta manera la realitat es regeix per lleis desconegudes. És a dir, d'altra banda, Todorov, en definir el fet fantàstic, atorga una importància cabdal a l'actitud de qui percep el fet fantàstic, potser fins i tot més que al fet en si mateix; d'aquí que puguem referir-nos a una translació de la importància de la percepció en la figura del lector implícit. Todorov acaba la definició dient que el fantàstic és "la vacil·lació experimentada per un ésser que no coneix més lleis que les naturals, enfrontant-se a un esdeveniment aparentment sobrenatural", en mots completament ordinaris, o si més no, versemblants (Todorov, 1982, p. 19).

Aquesta vacil·lació, o el dubte, com més endavant tractarà Todorov, es converteix en la primera condició indispensable del fantàstic, entesa com la vacil·lació que sent el

lector en considerar el món dels personatges llegits com un món de persones “reals”, i que per tant dubta entre una explicació natural i una de sobrenatural sobre uns fets ocorreguts. La segona condició es dóna quan aquest dubte o vacil·lació pot ser experimentat també per un o més personatges, de manera que el paper del lector queda confiat als vincles que estableix amb els personatges. Això permet que la vacil·lació compartida pel personatge i pel lector s’acabi convertint en un dels elements de l’obra. Finalment i com a tercera condició, cal que el lector adopti una actitud determinada davant del text: “caldrà que rebutgi la interpretació al·legòrica i la poètica” (Todorov, 1982, p. 23). Aquesta perspectiva connecta amb el constructivisme de Peter L. Berger i Thomas Luckmann (1988), a qui segueixen molts altres autors, com Milly Buonanno (2009) amb els seus estudis sobre l’*Storytelling* televisiu.

Sense entrar en discussions sobre aspectes verbals, sintàctics i semàntics, que tant Propp com Todorov van aprofundir extensament en les seves obres, ens interpel·la especialment el capítol que Todorov dedica, després de les comparatives entre definicions d’altres teòrics, a la delimitació del fantàstic amb el que anomena gèneres “veïns”, i que estudiosos posteriors com Roas (2001) mantenen encara com a acceptada. Segons aquesta divisió, es podria entendre una línia central marcada pel fantàstic pur que distingeix entre els àmbits de l’estrany i el meravellós, diferenciació que hem explicat en el capítol de Fonamentació conceptual i que recuperarem més endavant en referir-nos a les actuals línies de recerca sobre la hibridació de gèneres.

Certament, tant Todorov (1988) com Nikolajeva (1998) o molt més endavant Roas (2001), estaran d’acord essencialment en la categorització a partir de l’oposició o contraposició de plans o mons, si bé les referències a fades o regions van desapareixent paulatinament per centrar-se en el concepte, el gènere o la morfologia del conte meravellós en tant que estructura narrativa, com fa Vladimir Propp en les seves obres (1981 i 1987) o Maria Nikolajeva (1998, p. 9). Nikolajeva manté aquesta separació d’universos en la seva definició del fantàstic, i hi incorpora el concepte de màgia per tal d’evitar la confusió amb els contes tradicionals. Nikolajeva parla d’una irrupció necessària per part d’un element màgic, i identifica l’especificitat del fet fantàstic amb “la presència de la màgia, és a dir, d’éssers i esdeveniments màgics, en

un món realista alternatiu, el sentit d'allò inexplicable, de la meravella, i del trencament de les lleis naturals" (Nikolajeva, 1998, p. 12).

La dificultat assenyalada a l'hora de definir i categoritzar el fantàstic o la fantasia, és també una font il·limitada de punts de trobada per als teòrics. Si es parteix de l'esmentada necessitat imperativa d'un element impossible o meravellós, a l'hora de proposar definicions hi ha una confluència d'estudiosos que coincideixen en descriure el gènere.

Són nombrosos els teòrics, alguns ja esmentats aquí, com Gérard Genette, Julia Kristeva, George Dumézil, Bruno Bettelheim, Roland Barthes, Carl Gustav Jung, Joseph Campbell, i també Remo Ceserani, Roger Caillois, Olga Reinman, Irène Bessière, André Jolles, Rosemary Jackson o, fins i tot amb el llenguatge cinematogràfic integrat en la investigació, noms com Jean-Louis Leutrat, Gonzalo de Lucas, Maria Nikolajeva, José Luis Sánchez-Noriega, Andrew Gordon, així com Jordi Sánchez-Navarro, Jordi Balló, Xavier Pérez, Charo Lacalle i David Roas en l'àmbit geogràfic més proper, entre d'altres, que han abordat, de manera directa amb el seu estudi o bé indirectament des d'altres disciplines, el fantàstic, la seva concepció i interpretacions, i la seva repercussió en el públic oient, lector o espectador.

En el cas de la lingüista Júlia Kristeva (1967 -veure Moi, 1996-) i del teòric Gérard Genette (1989a), resulta rellevant la seva assumpció sense complexes sobre la noció d'intertextualitat, en tant que qualsevol text està fet d'altres textos. Una assumpció que revisaran els post-estructuralistes. D'altra banda, Dumézil (1973) ens permet una aproximació al fantàstic des del comparatisme mitològic, que comparteix perspectiva amb Lévi-Strauss; i des de la temàtica ens han interessat sobretot les reflexions dels professors Jordi Balló i Xavier Pérez (2012, 2005; Balló, 2000). Ambdós investigadors han tractat la recurrència de motius literaris (arguments universals) en les pel·lícules i, en el darrer cas, Balló estudia la influència de la tradició pictòrica al setè art (sense oblidar altres arts, especialment la literatura).

Si al segle XX Todorov parlava indistintament del fantàstic o del meravellós, al segle XXI Roas reuneix diversos gèneres sota el paraigua de l'impossible: "gèneres que no poden funcionar sense la presència de fets sobrenaturals: fantasia i fantàstic" (Roas, 2001 i

2011). Per a Roas (2011, p. 9-10), el conflicte entre l'allò real i l'impossible, inexplicable, ha d'atenir-se a quatre camps conceptuals:

Para exponer esta definición, he seleccionado cuatro conceptos centrales que permiten dibujar con bastante claridad el mapa de ese territorio que llamamos lo fantástico: la realidad, lo imposible, el miedo y el lenguaje. Cuatro conceptos que recorren las cuestiones y problemas esenciales que articulan toda reflexión teórica sobre lo fantástico: su necesaria relación con la idea de lo real (y, por lo tanto, de lo posible y lo imposible), sus límites (y las formas que allí habitan, como lo maravilloso, el realismo mágico o lo grotesco), sus efectos emocionales y psicológicos sobre el receptor, y la transgresión que supone para el lenguaje la voluntad de expresar lo que, por definición, es inexpresable, pues está más allá de lo pensable.

Per tant, el que fa Roas és diferenciar-se de Todorov respecte a la importància dels conceptes i creences que té el lector per emfasitzar els efectes psicològics que condueixen a aquest receptor a afrontar les emocions primàries de l'ésser humà, com pot ser la por.

A partir d'aquesta revisió d'autors que han abordat l'element nuclear del fantàstic, procedim a observar com s'ha analitzat la funció dels personatges i l'estructura en el relat fantàstic. Així, l'acceptació de la irrupció de l'esdeveniment fantàstic es converteix en moltes ocasions en centre del mite, considerant-ho part indispensable de l'anomenada aventura o viatge de l'heroi.

De fet, l'amplitud en la conceptualització del gènere fantàstic permet incorporar, no sense debat, perspectives menys canòniques. Estudiosos com Richard Matthews (1978) o C.N. Manlove (1999) es fixen en figures com la de Tolkien, creador d'universos fantàstics i alhora estudiós del gènere, que en el seu famós assaig *Sobre los cuentos de hadas* (1998, p. 19), reuneix tots els relats fantàstics sota el qualificatiu genèric de *fairy tales* (contes de fades), que no serien relats sobre fades, nans o elfs, sinó, etimològicament parlant, relats sobre El País de les Fades, és a dir, sobre Fantasia (Faërie), la regió o regne on viuen aquests éssers. Per tant, el gènere fantàstic no queda limitat al gènere popular del conte infantil ja que, tal i com s'hi refereix Tolkien,

Fantasia cuenta con muchas más cosas que elfos y hadas, con más incluso que enanos, brujas, gnomos, gigantes o dragones: cuenta con mares, con el sol, la luna y el cielo; con la tierra y cuanto ella contiene: árboles y pájaros, agua y piedra, vino y pan, y nosotros mismos, los hombres mortales, cuando quedamos hechizados” (Tolkien citat a Sánchez-Escalonilla, 2009, pp. 24-25).

Si bé Tolkien ja adverteix al seu assaig que resulta molt arriscat desenvolupar una definició satisfactòria del fantàstic o de la fantasia, i ja augurava una discussió encara avui inconclusa, aporta també un element molt interessant sobre el gènere: l’oposició entre la dimensió de l’ordinari, compartida per lector, protagonista i autor -i denominada Món primari-, i la dimensió fantàstica, compartida per les criatures anomenades fades (i que engloba totes les criatures màgiques), anomenada Món secundari. Aquesta divisió de mons crea, d’una banda, un vincle entre els conceptes de fantasia i aventura (i que generarà amb el temps la hibridació genèrica), i d’altra banda suma, als conceptes anteriors, termes com perill, foscor, insòlit, misteriós, meravella, sorpresa i temor. Paraules que ofereixen moltes pistes per a la deducció de futures categoritzacions i tipologies dins del gènere inicial o pseudo-canònic.

Des de la centralitat de l’esdeveniment fantàstic en l’aventura, el guionista Christopher Vogler (a Blasco Vilches, 2017, pp. 27-33) resumeix de manera excel·lent en la seva proposta per a la construcció de personatges i estructuració de guions, diferenciant el món ordinari de l’extraordinari/desconegut (el de la crida de l’aventura):

“INICIO (Acto I)

1. El mundo ordinario: El héroe comienza su vida cotidiana en su mundo conocido. Todo es familiar, cercano y estable para él, por ello se siente cómodo y concibe la vida de una manera determinada. En esta etapa, la audiencia conoce al héroe mentalmente y personalmente, y acaba creando un lazo de identificación y reconocimiento de cómo es su mundo normal.
2. La llamada de la aventura: Al héroe se le presenta un problema, aventura o desafío que implica cambiar su normalidad y confortabilidad. Es desafiado a llevar a cabo una acción que cambiará su rutina. Es aquí cuando debe decidir si responde a la llamada o no.
3. Reticencia del héroe o rechazo de la llamada: Por miedo a lo desconocido o, incluso, al cambio, el héroe rechaza la llamada ya que prefiere continuar en su ambiente cotidiano y familiar. En este momento, el héroe siente temor a perder su estabilidad.

4. Encuentro con el mentor o la ayuda sobrenatural: El héroe encuentra algo o alguien que le lleva a aceptar finalmente la llamada. Con este encuentro, el héroe hace contacto con un elemento de apoyo y sabiduría. Gracias a este encuentro, el héroe gana seguridad y convicción, lo que le lleva a aceptar la llamada con seguridad.

NUDO (Acto II)

5. El cruce del primer umbral: A través de este umbral, el héroe abandona el mundo desconocido para adentrarse en lo desconocido. Se adentra en un mundo nuevo, lleno de aventuras, sin reglas ni límites bien definidos.

6. Pruebas, aliados y adversarios: Mientras recorre su camino, el héroe se enfrenta a una serie de pruebas. En el recorrido, encuentra aliados y adversarios mientras va aprendiendo las reglas de este nuevo mundo.

7. Acercamiento a la Cueva Profunda: El héroe avanza en el camino superando con éxito todas sus pruebas. Esta es la etapa en la que el héroe se prepara para la batalla, aunque ello implique el fracaso, la derrota o la muerte.

8. Prueba difícil o traumática (La Odisea o el Calvario): El héroe se enfrenta a su primera prueba de vida o muerte. Es la prueba más importante y, por ello, la más difícil.

DESENLACE (Acto III)

9. Recompensa: apoderarse de la espada o del cáliz: El momento más importante de todo el proceso. Todos los pasos previos sirven para preparar y purificar este paso, que es cuando el héroe se sobrepone a sus miedos y obtiene a cambio una recompensa.

10. El camino de vuelta: Después de superar la gran prueba, el héroe emprende el camino de regreso a su mundo conocido con su recompensa, dejando atrás todo ese mundo desconocido.

11. Resurrección del héroe: El héroe se enfrenta a una segunda prueba importante en la cual deberá utilizar todos los aprendizajes y recursos aprendidos durante su camino.

12. Regreso con el elixir: El héroe regresa a casa con la recompensa con la cual quiere compartir y ayudar a todos los seres de su mundo ordinario.

Aquestes fases, treballades i estudiades àmpliament tant des de la literatura com des del cinema (i que ens serviran per a l'anàlisi posterior de la filmografia de Shyamalan), fan evidents els punts de trobada entre Campbell i Propp, sobretot pel que fa a la divisió de funcions i nocions com la de la donació/entrega de màgia.

Com observem, les teories contemporànies sobre la noció de fantàstic són reformulacions de plantejaments anteriors amb enfoc més o menys innovadors. Per exemple, Sánchez-Escalonilla (2009, p. 329) observa com la proposta de Vogler (1992) és una aplicació de les teories de Campbell (1984) sobre relats èpics als guions

cinematogràfics d'aventura i que, de fet, poden resumir les dotze etapes a tres grans blocs:

- Plantejament de l'aventura o inici de les expectatives (la rutina de la vida del candidat a heroi es trenca amb una crida a l'aventura, alhora que apareixen els dubtes i la figura d'un mentor que influirà en les seves decisions; es travessa un primer llindar i comença l'aventura pròpiament).
- Desenvolupament de l'aventura (el protagonista ja és immers en el món especial i s'enfronta a la "prova suprema", el gir dramàtic de major intensitat).
- Desenllaç (el protagonista s'allunya del món especial i l'aventura conclou, en paral·lel a la seva transformació definitiva – o "resurrecció" – com a heroi).

Una estructura, d'altra banda, equivalent als coneguts tres actes aristotèlics (que de fet, eren quatre, com per exemple recull Eco (1986, p. 154) d'Aristòtil, en fer referència als requisits per considerar narratiu un text: un agent, un estat inicial, uns canvis orientats en el temps i d'acord a unes causes, un resultat final). Com recull Oliva sobre l'estructura que proposa la narratologia estructural (2010, p. 173), en el primer acte es presenta el subjecte d'acció, el subjecte d'estat, la disjunció inicial, l'objecte de valor i s'estableix el contracte. En el segon acte, l'heroi actua i troba els adjuvants i els oponents que dificulten que aconsegueixi l'objecte de valor. En el tercer acte l'heroi aconseguiria l'objecte de valor i el beneficiari de l'acció soluciona la falta inicial. Finalment, el relat acaba amb la sanció i el reconeixement de l'heroi, adjuvants i oponents.

Ens trobem al davant amb la integració de l'estructura narrativa clàssica i el model actancial proposat per Greimas (1976) qui, per la seva part, adapta elements aportats per altres autors, com recull Janeth David Cruz (2013, p. 93): "Tesnière aporta el concepte de actante, Propp aporta el concepte de junción, Souriau aporta los conceptos de beneficiario y oponente, Michaud aporta el concepte de ayudante, Jakobson y Lévi-Strauss aportan los conceptos de destinador y destinatario". De fet, Greimas fa una simplificació del sistema de rols proposat per Propp (1981) i amplia el concepte de personatge en associar-hi un rol atorgat. De manera simplificada, i a

efectes del que desenvoluparem en el capítol d'Anàlisi, les relacions entre actants es sustenten en tres eixos d'acció: l'eix del desig (objecte → subjecte → objecte), l'eix de la comunicació (destinador → objecte → destinatari), i l'eix del poder (ajudant/adjutant → subjecte ← oponent).

Com observem, hi ha tot un entramat d'aportacions que alhora es ramifiquen, motiu que justifica l'esforç de síntesi fet per tal de seleccionar aquelles que ofereixen paradigmes i models en relació a l'anàlisi narrativa fílmica, tal i com correspon a l'objecte d'estudi d'aquesta tesi.

3.2. A la recerca d'una interpretació del fantàstic com a gènere popular: entre la sociosemiòtica i els estudis culturals

Tal i com resumeix Bordwell (1996, p. 23) des de la seva perspectiva neoformalista, com més s'aproxima l'anàlisi de l'enunciat al model lingüístic, més problemàtica resulta la seva aplicació al cinema. Els usos de les parelles enunciació/enunciat i *histoire/discours* es converteixen, en les seves paraules, en un "pandemòniom de variables". Això no significa renunciar a les aportacions de la teoria de la narració, vista en l'apartat anterior, perquè resulten útils per analitzar l'organització i la comprensió de la història per part de l'espectador, però certament cal evitar una concepció passiva de la mirada de l'espectador:

La pasividad del espectador en las teorías diegéticas se sugiere generalmente no sólo como un préstamo extensivo de los conceptos miméticos de narración, sino también por el uso de términos como la "posición" o el "lugar" del sujeto. Tal metamorfosis nos conduce a concebir al perceptor como apostado en un rincón por las convenciones de la perspectiva, el montaje, el punto de vista narrativo y la unidad psíquica. Una película, me atrevería a sugerir, no "pone en posición" a nadie. Una película da pie al espectador para ejecutar una variedad definida de operaciones. (Bordwell, 1996, p. 29).

La història, com afegeix més endavant Bordwell (1996, p. 49), és una pauta que l'observador construeix basant-se en esquemes prototípics (tipus de persones, accions

o localitzacions identificables), esquemes plantilla (principalment la història “canònica”) i esquemes processals (una recerca de motivacions adequades i relacions de causalitat, temps i espai). Però, com insisteix l'autor, en la mesura que aquests processos són intersubjectius, també ho serà la història creada. I aquí intervenen tant les operacions de significació interpersonals, el coneixement previ i l'experiència de l'espectador, com el model cultural i narratiu proposat, i el context cultural en què s'emmarquen. En aquesta tesi ens referim a un receptor occidental contemporani que coneix i reconeix com a model narratiu l'anomenat sistema formal narratiu (Bordwell i Thompson, 1995) que, com s'ha explicat en la Fonamentació conceptual, és el model canònic representat pel cinema clàssic de Hollywood (Bordwell, Staiger i Thompson, 1996). Ens pertoca, en conseqüència, incorporar les aportacions teòriques fetes des de perspectives culturals que integren, també amb les seves limitacions, la noció d'un espectador que pensa i interactua amb l'obra fílmica.

En l'àmbit dels estudis literaris hi ha una tradició interessada especialment en la relació entre cultura i comunicació. Una tradició que té una rellevància destacada en els anomenats *English Studies*, que arrenquen no per casualitat en el context industrial de la Gran Bretanya del segle XIX (Aguado, 2015, p. 70). Alguns dels seus estudiosos més reconeguts són Matthew Arnold, Thomas Carlyle, William Morris o Frank Raymond Leavis. I és des d'aquest context, conceptual i geogràfic, en concret en el *Centre of Contemporary Cultural Studies*, altrament conegut com a escola de Birmingham, que emergeix un nou paradigma teòric, els anomenats estudis culturals, amb les aportacions dels considerats membres fundadors (expressat habitualment com a *founding fathers*): Richard Hoggart, Raymond Williams, Edward P. Thompson i Stuart Hall.

Hoggart va ser, el 1964, el primer director d'aquest centre de recerca de la Universitat de Birmingham i Stuart Hall en va ser el segon. Sobre aquest període fundacional cal recórrer a l'imprescindible obra d'Armand Mattelart i Erik Neveu titulada precisament *Introducción a los estudios culturales* (2004). D'aquest paradigma teòric, que reivindicava la importància de la cultura popular, sovint com a cultura de la resistència de les classes treballadores enfront a la influència dels mitjans de comunicació de masses (Hoggart, 1957), ens interessa especialment en aquesta tesi l'aportació de

Stuart Hall. A partir del seu article fonamental i àmpliament citat, *Encoding and Decoding (in Television Discourse)* (1980), l'autor planteja el procés de comunicació en quatre etapes articulades entre sí per les relacions de poder institucionals: a) la producció; b) la circulació; c) la distribució o consum, i d) la reproducció. D'aquestes etapes podem reconèixer sobretot la producció en l'aproximació a l'objecte d'estudi d'aquesta tesi, però d'aquest autor destaquem aquí, perquè ens concerneix particularment, l'èmfasi que anirà atorgant, sense renunciar a l'acció ideològica de l'enfoc dels estudis culturals, a com un mateix text pot tenir diferents interpretacions gràcies a la capacitat descodificadora del receptor: dominant, negociada i d'oposició (Hall, 2004).

Aquest èmfasi o enfoc interpretatiu, obrirà d'una banda una segona etapa dels estudis culturals a Europa que integrarà els *Audience Studies*, mentre a l'escola nord-americana¹¹ es donarà major protagonisme a la funció del públic en els usos mediàtics i a la indústria dels mitjans de comunicació.

A partir del mestratge de Stuart Hall, volem assenyalar tres teòrics com a representants principals d'aquesta expansió dels estudis culturals que atorga major protagonisme als receptors i a la noció de cultura popular: David Morley (2008), amb una orientació etnogràfica; Ien Ang (1985), amb un enfoc ètnic, polític i de gènere del consum cultural mediàtic a partir de la seva emblemàtica investigació sobre les interpretacions dels espectadors de la sèrie de ficció televisiva *Dallas* (Ang, 1985), i John Fiske (1999). De Fiske (1999, p. 12), representant de l'escola nord-americana, segurament menys acomplexada que l'europea, aprofitem la seva definició de cultura des de l'aportació dels públics actius: "La cultura es un proceso de construcción de sentido en el que la gente participa activamente; no es un conjunto de significados preformados de antemano e impuestos a la gente".

Altres autors han col·laborat de manera rellevant en els estudis sobre la teoria de la recepció i de l'audiència, que no és objecte d'estudi d'aquesta tesi. Un dels més destacats i influents d'aquesta perspectiva acadèmica sobre el lector/espectador com

¹¹ Per analitzar en profunditat les diferències entre l'escola dels Estudis Culturals britànica i la nord-americana es recomana l'obra de Lawrence Grossberg (2010). *Estudios culturales : teoría, política y práctica*. Valencia: Letra Capital.

a subjecte implícit actiu en la producció de significat és, evidentment, Umberto Eco (1992). La seva formulació de la *intentio operis* - intenció de l'obra- (pp. 29-32) expressa precisament unes instruccions de lectura del text, com pot ser llegit un text i com alhora hi ha una acotació d'un excés de lectura polisèmica. Però si bé Eco ens ajuda en l'anàlisi del llenguatge i la narrativa audiovisual des de la semiòtica, ja hem explicitat com la narratologia ens limita el plantejament d'aquesta recerca donat que consisteix en l'anàlisi de l'estructura profunda dels relats (Casetti i Di Chio, 1999), "centrada en l'estudi del contingut (enunciat), deixant de banda el nivell de l'expressió (enunciació)." (Oliva, 2010, p. 153). Per aquest motiu, tot i ser present la semiòtica en el nostre marc teòric, ens cal incorporar l'anàlisi de l'enunciació, l'estudi de com és narrada una història. Aquí, l'aportació de l'anàlisi textual a l'anàlisi fílmica ens permet entendre des del "text" les seves possible lectures i els límits d'aquesta polisèmia (Fiske, 1999, p. 1). Segons Fiske (1999), la significació dels codis que intervenen en un text o producte audiovisual pot organitzar-se d'acord a codis socials (nivell de realitat), codis representacionals (nivell de representació) i codis ideològics (nivell d'ideologia), com recollirem en l'apartat metodològic. Com assenyalen Aumont i Marie (1990, p. 100):

La noción de código permite examinar, en un film concreto, tanto el papel de los fenómenos generales comunes a la mayor parte de los films (por ejemplo, la analogía figurativa), como los fenómenos cinematográficos más localizados (como el "montaje transparente" del cine clásico hollywoodiense) y determinaciones culturales externas al final y fundamentalmente variables (las convenciones genéricas, las representaciones sociales...).

Som també del parer que els codis, com les pròpies convencions de gènere cinematogràfic, regulen la polisèmia dels textos. Però alhora, des dels estudis culturals, sovint criticats per ser poc sistemàtics, es recorda la importància del públic per interpretar significats, significants i valors. Mittel (2001) fa una aportació rellevant en aquest sentit en oferir una noció de gènere menys textual, entenent-lo com una categoria cultural que s'estableix a partir del diàleg entre producció, text i recepció (Oliva, 2010, p. 169).

Precisament de les posicions crítiques que revisaran els estudis culturals perquè, entre altres aspectes, es considera que poden arribar a obviar la desigualtat discursiva entre emissor i espectador, se'n parlarà amb més profunditat en l'apartat dedicat a la cultura popular.

3.3. L'etern retorn a la infància en la cultura popular al segle XXI

El tretze d'octubre de 2018, en la trobada oberta que M. Night Shyamalan (Shyamalan, 2018) va oferir al Festival de Sitges de Cinema Fantàstic, el cineasta va explicar amb detall com se sentia en la foscor de la sala del cinema quan veia *Star Wars* o *E.T.* Com aquelles pel·lícules el van marcar com a infant i com aquells directors acabarien determinant la seva futura vocació (se'n pot escoltar la transcripció completa als annexos d'aquesta tesi). I no només el van marcar a ell, sinó a tota una generació de nens i joves que es van criar durant els anys setanta i vuitanta veient aquell cinema, gaudint dels primers *Storytellers* fantàstics, i configurant una tipologia de públic interessada pel cinema com a forma de cultura popular, com n'eren els còmics. Fer una afirmació com aquesta, tal i com opina Roxana Morduchowicz (2008, p. 23), és d'allò més lògic:

La cultura popular està estretament lligada a la cultura juvenil ja que, en l'actualitat, el jove es configura com a tal a partir del consum i l'accés freqüents a cert tipus de béns simbòlics i productes culturals específics. És en l'àmbit dels productes culturals on el jove desplega la seva visibilitat com a actor social.

Per tant, Shyamalan estava intentant explicar amb les seves paraules allò que es configura de manera inconscient en l'imaginari del públic adolescent i juvenil. Continuant amb Morduchowicz (2008), la cultura popular sembla ser un dels pocs escenaris que, segons la percepció dels joves, els pertany i senten que parla d'ells i per a ells. La cultura popular els permet entendre qui són, com funciona la societat en què viuen i com se'ls defineix socialment. Per a molts, és el lloc des d'on donen sentit a la seva pròpia identitat: on aprenen a parlar d'ells mateixos i en relació amb els altres.

Si les identitats dels joves queden traçades en la intersecció del text escrit, la imatge electrònica i la cultura popular, com diu l'autora citant a Giroux (1997), els centres comercials, cafès, la televisió, els recitals de música i les tecnologies modifiquen la percepció que aquests joves tenen de la realitat i la manera com entenen el món, com si es revisités la teoria d'Habermas (1994) i les esferes pública i privada de la burgesia anglesa del segle XIX. Precisament per aquest motiu té una importància especial preguntar-se sobre els consums culturals d'aquests públics joves. La seva anàlisi permet entendre les diferents configuracions del món que, de forma contradictòria i complexa, construeixen aquestes generacions a partir dels seus vincles amb les indústries culturals, tal i com conclou Morduchowicz (2008, citant a Reguillo, 2000).

Tot un conjunt de qüestions ben complexes que ajuden a il·lustrar la dificultat de parlar de cultura, de cultura popular, i d'aquesta cultura popular com a fenomen *mainstream*. Pilars bàsics de Shyamalan i el seu cinema, i una de les grans característiques bàsiques dels *Storytellers* fantàstics en tant que generació cultural postmoderna.

Entendrem aquí la noció de cultura popular d'acord a la segona de les definicions que proposa Raymond Williams, és a dir, no tant com a folklore ("algo que es orgánicamente producido desde los grupos sociales o comunidades mediante el cual lo popular es algo de la gente)" (Williams, 1976, p. 866), com la referida a productes culturals: "lo popular es aquello que es consumido y/o disfrutado por un gran número de personas, pero que al contrario de lo que dicen otros teóricos, no está producido por ellos." (Williams, 1976, p. 867).

Certament, observem com hi ha perspectives diferents i fins i tot contraposades a l'hora d'analitzar si les formes de cultura popular són autònomes (aspecte fonamental com ja s'ha assenyalat dels estudis culturals, si més no de l'etapa original) o dependents de les ideologies hegemòniques. Sigui quina sigui la posició teòrica, com assenjala Delicia Aguado (2015, p. 76), el concepte d'hegemonia ideològica segueix sent central. Resulta inevitable pensar en Gramsci o en Bourdieu. I com ella mateix resumeix d'Armand Mattelart i Érik Neveu (2004):

El encerramiento del acto de resistencia en el acto de consumo y el enaltecimiento ingenuo de la "sociedad de la información" dejan en la penumbra el análisis de los grupos económicos, profesionales y actores cuyas interacciones configuran los usos y arquitecturas de las tecnologías de la comunicación y la información. (Aguado, 2015, p. 76).

Aquest és, per tant, un apartat de discussió i polèmica, en tant que mostra diferents punts de vista, opinions i consideracions que, arreu del món, s'han fet o es fan sobre la cultura popular o la cultura de masses. Però no es vol aquí adoptar un posicionament categòric sobre moltes de les qüestions que es tractaran; des d'una mirada panoràmica, es mostren algunes de les posicions per tal de fer palès el testimoni de canvi que viu, actualment, l'estudi de la cultura i de la cultura popular.

Per abordar l'estudi de la cultura popular i dels fenòmens *mainstream* es té com a referència emblemàtica (Martel, 2010) les distincions convencionals d'alta i baixa cultura -en les quals Huntington va aprofundir en la seva obra *Xoc de civilitzacions* (2006) -. Res més lluny de la diversitat de les nocions i estudis actuals, que van molt més enllà de la distinció dicotòmica. Actualment, en la literatura científica, es poden identificar un ventall de conceptes reunits en un sol text, com: globalització cultural, capitalisme cultural, *blockbuster*, *mainstream*, artefactes culturals, indústria cultural, mercat cultural, cultura de masses, mediacentrisme o democratització cultural, entre d'altres. I la convivència entre els conceptes sembla pacífica i fins i tot equilibrada. És ben cert que tot fenomen social de gran abast acaba generant el seu llenguatge propi, o com a mínim, una pràctica discursiva per la qual es construeixen i es difonen significats necessaris per a l'acceptació generalitzada del fenomen (Muñiz Sodrè, 2005, p.11).

Per tant, aquesta investigació es va començar partint de les definicions i estudis previs sobre cultura popular, passant per les primeres teories de concepte, i situant l'origen en la primera de les revolucions de la difusió de la cultura escrita, la impremta, considerada com el primer dels grans actors conformadors d'alfabetització i, per tant, d'adquisició de cultura per part de les masses. Es va fer un recorregut que abasta les consideracions d'Habermas (1994) i les ja esmentades esferes pública i privada (i per

tant l'accés de les classes burgeses a la cultura d'elits); Adorno i les definicions de cultura industrial o indústria cultural; l'aparició de diaris i premsa "popular", almanacs o fulletons; l'Escola Crítica i el seu atac a la cultura de masses, considerada industrialitzada i propagandística; les categoritzacions d'alta i baixa cultura en funció de l'antiguitat de les arts (que entenen la fotografia i el cinema com a arts menors o baixa cultura) o els perills anunciats per Marcuse i la seva por a la conversió del subjecte en individu únicament consumidor. Evidentment s'ha tingut en compte també els treballs de Bourdieu sobre les nocions d "alta" i "baixa" cultura, i les consideracions sobre la cultura "legítima" o "il·legítima" que construeixen una lògica cultural del gust (Bourdieu, 1984, p. 871). I particularment ens han interpel·lat les seves reflexions sobre el concepte de paracinema de Sconce (1995), "resaltando el carácter relativo del mismo, dependiente de los actores a los que se tome en consideración lógica iría más allá de lo definido por el mainstream, sea éste industrial, académico o crítico" (Sánchez Trigos, 2013, p. 339). En aquest sentit, les referències que hem fet sobre el fenomen del cinema de l'*explotation* han estat fetes amb la intenció de reconèixer en un tipus de produccions molt específiques la discussió teòrica sobre la revisió de les nocions d'alta i baixa cultura, aplicades al que tradicionalment s'ha distingit entre cinema culte i popular, gràcies a l'aportació de les "eines de la postmodernitat", com afirma Sánchez Trigos (2013, p. 334). Aquest recorregut panoràmic ha evitat entrar en discussió o aprofundir en les diferents aproximacions al folklore o la cultura oral, i s'ha mantingut sempre en l'àmbit de la percepció, recepció i consum de la cultura popular en forma de producte (primer llegit, després llegit/vist/escoltat).

En síntesi, i per tant simplificat, des de les diverses teories sobre la comunicació social ens trobem amb posicions teòriques que argumenten la independència de l'espectador per reinterpretar els missatges mediàtics, i els qui assenyalen els mitjans com a elements de dominació ideològica que generen una dependència cultural en la ciutadania. Com a representants de la primera posició, podem reconèixer la primera etapa dels estudis culturals. Com recull Aguado (2015, p. 17):

De esta forma, Bolaño y Mastrini (2001, p. 69) explican que se cuestiona el estructuralismo sociológico de las teorías de la dependencia cultural que afirman que los medios son elementos de dominación ideológica "en la medida que la

cultura popular tiene autonomía y que la recepción de los productos de la cultura de masas es hecha según sus propias visiones del mundo”.

Aquesta autonomia de la cultura popular i de masses també és rebatuda per altres autors, com James Carrant (1997), per manca d'originalitat, ja que és deutora de les primeres investigacions sobre la reinterpretació dels missatges segons el sistema de creences dels espectadors, formulada pels fundadors de la *Mass Communication Research*. Però, sobretot Curran és crític amb els estudis culturals, i particularment amb Fiske (1999) i la seva noció de “democràcia semiòtica” pel que considera que és una falsa modernitat, per llur aproximació acrítica cap a les relacions de poder dels mitjans i que no accepta la tendència cap a un espectador menys ciutadà i més consumidor.

Su reciente celebración de la 'democracia semiótica' en la cual las personas provenientes de una 'vasta y cambiante gama de subculturas y grupos' construyen sus propios significados dentro de una economía cultural autónoma abraza con entusiasmo los temas centrales del liberalismo acerca de la soberanía del consumidor". (Carrant, 1997, p.85).

De la segona posició, a més de l'esmentat estructuralisme sociològic de les teories de la dependència cultural, cal assenyalar que alguns teòrics del mateixos estudis culturals conjuguen tant la implicació dels espectadors en la lectura i interpretació dels productes culturals com la preocupació per la sobirania del consumidor, que pot esdevenir una dictadura. L'exemple de David Morley (2008) és paradigmàtic d'aquesta orientació dels estudis culturals. Destaquem un paràgraf llarg d'Aguado (2015, p. 75), que resumeix aquest nou corrent i la seva referència a autors que hem analitzat, com Todorov:

En esta línea, Petxo Idoyaga (2009: 337-339), en una reflexión sobre el libro de Morley, Medios, modernidad y tecnología, recuerda que, aunque el autor fue pionero en ese giro etnográfico de los EC, lo cierto es que siempre se mostró muy crítico con el nivel de autonomía del receptor tras la bandera de la “soberanía del consumidor”. En este sentido, Idoyaga apunta: "no hay en Morley coincidencia con tal argumentación, ni tampoco con su corolario relativista de

que la realidad no existe y que todo es un "texto" ("simulacro" diría Baudrillard) interpretado socialmente cuyo escenario son los medios, la televisión y hoy Internet. Desde la primera parte del libro ("La geografía de la modernidad y la orientación del futuro"), Morley recurre a autores como Todorov, Ahmad y otros para advertir sobre el relativismo excesivo en algunas teorías culturales contemporáneas".

És precisament el concepte de cultura popular el denominador comú que hem identificat en les diferents definicions trobades dels conceptes *mainstream* i *blockbuster*, conceptes apareguts en la descripció de la primera generació de *Storytellers*, i als quals ara retornem. S'hi afegeix, en el cas de *mainstream*, cultura dominant, corrent principal, convencional o regular; o bé èxit de taquilla, de vendes, *bestseller* o "exitós" en el cas del *blockbuster*. Com assenyala Anna Tous (2008b, p. 17) en relació a les noves conceptualitzacions de la cultura popular,

(...) emprant la terminologia de Van Dijk, pel que fa a macroestructura (nivell general) la diferència entre elit i cultura popular ha estat substituïda –o, com a mínim, diluïda– per la globalització i l'oposició binària local/global (During, 1993, p. 22), quant a microestructura (nivell textual) la diferenciació elit/cultura popular esdevé una coordenada més que travessa el text i contribueix a la seva fragmentació.

En una entrevista a Ken Follet als Matins de Catalunya Ràdio, la periodista Mònica Terribas (2017) preguntava a l'escriptor si el molestava ser considerat un autor de *bestsellers*. Follet, sorprès, li va contestar que en absolut, tot el contrari: és la persona més feliç del món essent novel·lista de *bestsellers*. El que més el gratifica és el contacte amb el públic, gràcies al qual molts fans li agraeixen poder aprendre coses noves sobre fets històrics acompanyats de ficció i suspens. Ell mateix, segons va afirmar, és seguidor d'escriptors de *bestsellers*, a qui admira i respecta per la qualitat de les seves obres. El que sí el molestava, va concloure Follet, era la percepció, segons ell, antiquada i esbiaixada, del concepte de *bestsellers* associat a baixa cultura. Va defensar la seva tasca com a investigador documental i va demanar que s'acabés amb l'eterna discussió d'alta cultura (o cultura d'elits) i baixa cultura (o cultura popular).

Tota una declaració de principis pel que fa a la producció i percepció del sector editorial, i perfectament traslladable al cinema.

Sense voler entrar en polèmiques de crítics o en consideracions de quin tipus de cinema és més bo que un altre, hi ha una qüestió que és indiscutible: si existeix un cinema popular, o en tot cas, si es pot parlar de l'èxit de taquilla del cinema *mainstream*, és fonamentalment gràcies a la globalització. Des del nostre punt de vista, no es tracta d'analitzar com el cinema s'ha beneficiat de l'auge progressiu de la globalització, sinó de veure el propi cinema en tant que fenomen global. Per tant, considerem que no pertoca aquí polemitzar sobre aquest aspecte inherent al cinema com a art o com a dispositiu, ni tan sols entrar en reflexions com la d'universalitzar el fet particular (De Moraes, 2005, p. 24). En tot cas, i d'acord amb Ortiz (1989), mirarem de cenyir-nos a certes consideracions que parlen més de fenomen globalitzador a Hollywood i no tant referides al cinema europeu (o, com a mínim fins als anys vuitanta del segle XX), i es respectarà aquesta anomenada cultura McWorld americana que, durant la segona meitat del segle XX va anar conquerint l'espai cultural popular arreu del món, tot vestint-se amb els colors de les cultures que anava engolint, com passa, per exemple, avui amb la música pop, que va sumant ritmes reggae i llatins i crea variacions cada vegada més fusionades (Barber, 2005, p. 27).

Aquest mateix gresol es pot veure perfectament reflectit en les obres cinematogràfiques dels primers *Storytellers*, que tot i crear històries originals, no podien evitar caure en cert pastitx o recreació de motius, temes o arquetips; o bé mostraven, de manera deliberada, la diversitat racial, cultural o familiar que la pròpia societat americana dibuixava en aquells anys, assumint-la, gairebé sempre, molt millor que en la realitat. A *E.T.*, la mare de l'Elliott, amb diverses feines per tirar endavant els seus fills, sortia d'un mal divorci, l'absència del pare suposava un trauma familiar acceptat i assumit, els millors amics del protagonista constituïen una mostra de la diversitat racial del moment, i les escenes amb música o continguts televisius que acompanyaven l'acció eren miralls, potser edulcorats, d'allò més revelador d'aquella incipient globalització.

Però cal anar amb compte, i no malentendre (quan parlem de cultura popular) el concepte de globalització pensant que actua com a homogeneïtzador. Davant de les pors de Marcuse cap a una societat que converteix el consum en única activitat, d'altres autors afirmen que, tot i que aquesta societat de consum degradi el gust, alhora multiplica les possibilitats de tria, i pot afavorir d'aquesta manera una democràcia entre els consumidors (Barber, 2005, p. 32). Jesús Martín-Barbero cita a Alain Touraine:

Ens trobem davant d'un profund canvi de perspectiva: es creia que el món modern estava unificat mentre que la societat tradicional estava fragmentada. Avui, de manera contrària, la modernització sembla conduir-nos d'allò homogeni a allò heterogeni en el pensament i en el culte, en la vida familiar i en la sexual, en l'alimentació o en la indumentària (2005, p. 39).

El que il·lustra Martín-Barbero amb aquesta cita és, precisament, la percepció errònia de molts teòrics en entendre aquest caràcter globalitzador de la cultura popular com a unificador o homogeneïtzador d'identitats col·lectives i no pas com a conformador i equilibrador de diversitats. Una cosa és compartir un imaginari col·lectiu, com explicava Shyamalan (2018) en parlar de la primera generació de *Storytellers*, o la mateixa primera generació quan identificava els seus "pares"; i una altra cosa ben diferent és assumir que les característiques comunes produeixen obres idèntiques o bé que són consumides per públics homogenis. En tot cas, aquesta cultura globalitzada, més que homogeneïtzar diversitats culturals i ètniques, integra els seus valors diferencials per fer-los entenedors de manera senzilla (que no simplista), per a grans públics (Martín-Barbero, 2005, p.39). I aquest va ser un dels èxits de Hollywood, i, per extensió, dels *Storytellers* fantàstics, que van saber presentar històries regides per motius narratius i valors universals explicades per protagonistes generadors d'empaties col·lectives i universals tot i la diferència de raça, creença o cultura. És a dir, *blockbusters* per a públics *mainstream* avesats a la diversitat cosmopolita dels seus llocs d'origen. I tot gràcies a la cultura "invasora" americana i la seva capacitat globalitzadora.

Tant és si es parla de cultura popular o cultura *mainstream*, com de *blockbusters* o *bestsellers*, s'entén que es parla de productes de consum destinats a l'oci i la cultura de masses, siguin d'on siguin, ja que el producte serà prou intel·ligible per a totes elles. Llavors, tornant a la definició original de *mainstream* entesa com a corrent principal o cultura dominant per al gran públic, aquest terme sempre es vincula a productes creats per a grans audiències. S'assumeix que és el contrari de contracultura o de la subcultura destinada a nínxols de mercat. Per tant, el terme *mainstream* pot anar associat a una concepció no elitista o positiva, la de "cultura per a tothom"; o bé a un vessant més negatiu, en el sentit de "cultura barata", comercial o formatejada i uniforme (Martel, 2010). D'aquí les constants discussions i algunes ambigüitats sobre el terme. El que no s'acostuma a discutir és el seu origen (nord-americà), i la seva percepció per part de teòrics de tot el món com a terme emprat per descriure la "cultura dels nord-americans".

Per entendre molt millor les qüestions de percepció per part d'audiències i l'evolució dels productes *mainstream*, Frédéric Martel (2010) resumeix, de manera molt eloqüent, una sèrie d'etapes que conformen l'origen i creixement de la cultura de l'*entertainment/mainstream/blockbuster* americà; etapes que responen a un canvi fonamental: com el cinema va passar del *drive in* al multicine, del suburb a l'exurb, i del *pop corn* a la Coca-Cola. Conceptes prou *mainstream* a l'Amèrica del segle XX com per ser il·lustradors de l'evolució del consum cinematogràfic actual i recent.

En primer lloc, Martel (2010) situa el lector als anys posteriors a la segona guerra mundial, en què les sales de cinema deixen de ser finestres propagandístiques i l'auge de la televisió fa patir a les majors. Les equivalències evolutives que l'autor estableix entre *drive-in/multisala*; suburb/exurb i *pop corn/Coca-cola* no deixen de ser una forma simbòlica de veure el pas del temps del *blockbuster* o de la cultura *mainstream* cinematogràfica. Responen perfectament a aquells suburbis coneguts que mostrava Spielberg amb les seves zones residencials on "mai no passava res fins que...", o permeten entendre que els exurbs actuals nord-americans ja no necessiten les grans ciutats perquè la seva població té multisales on poder triar. Per tant, es facilita un dels elements que més preocupen a l'hora d'analitzar la cultura popular cinematogràfica: l'accés al cinema.

Aleshores, si s'accepta el *mainstream* i els *blockbusters* com a conformadors de públics però no homogeneïtzadors d'audiències passives, i s'entén que els diversos suports i noves plataformes faciliten l'accés a gèneres i corrents *mainstream*, ¿quina és la percepció del públic quan es parla de *Storytelling* fantàstic?

Som de l'opinió que no es pot creure que els *blockbusters* només serveixen per entretenir. Ja ha quedat assenyalat anteriorment que el cinema no només reflecteix la cultura, sinó que la conforma. Permet conèixer la visió que una societat té d'ella mateixa, i per això acaba convertint-se en un punt de partida comú, des del qual les persones poden dialogar i repensar les seves pròpies històries, com individus i com a societat. Els *blockbusters*, per tant, tenen un paper en la vida de moltes generacions. S'ha comentat abans que la cultura popular és un dels espais més importants en què nens i joves construeixen la seva identitat i descobreixen com se'ls defineix socialment. Aquestes generacions joves aprenen amb les pel·lícules, i més ara a través dels *social media* i noves plataformes, en una societat completament audiovisualitzada i digitalitzada. *Blockbusters* i d'altres films passen a ser noves formes complementàries d'alfabetització informacional i cultural, en la mesura que també participen en la construcció de coneixement, records i experiències, amplien possibilitats d'ensenyar múltiples formes de llegir i escriure el món. Segons Morduchowicz, (2009), no veure cinema podria arribar a excloure els joves a nivell social i podria minvar el seu capital cultural, un actiu indispensable per poder entendre una realitat cada vegada més complexa, que exigeix un ciutadà més informat, reflexiu i amb una visió més àmplia d'un món que ja ha deixat de ser tan ampli i aliè.

En resum, i tornant a les paraules de Shyamalan (2018) al Festival de cinema fantàstic de Sitges: "Jo només faig un cinema que em retorna al nen que era quan anava a les estrenes de *Star Wars* i *E.T.*, i somiava amb trobar un extraterrestre al seu armari, o lluitar contra Darth Vader amb R2D2 i Han Solo. Després vaig somiar en ser un d'aquells directors que em permetien viure tot allò. Ara, faig un cinema que em permeti tornar a sentir la màgia que vivia quan era a la sala de cinema veient aquelles magnífiques històries".

4. Objecte d'estudi, preguntes d'investigació i objectius principals

“Cada vez que veo una película en el cine es mágico, sin importar cuál sea su argumento”.

Steven Spielberg

“Hay algo más importante que la lógica: la imaginación”.

Alfred Hitchcock

4.1. Objecte d'Estudi: l'obra cinematogràfica de Shyamalan. Qui és Manoj Nellyattu Shyamalan?

L'any 2004, el canal Syfy va emetre als Estats Units, en *prime time*, el documental *The Buried Secret of M. Night Shyamalan* (Khan, 2004). Els blogs i fòrums de fans de la ciència ficció i els seguidors del director van incendiar l'espai digital del moment. No hi havia xarxes socials tal i com s'entenen actualment, ni la immediatesa que avui omple titulars, però internet bullia. Aquell documental presentava el cineasta com un ésser místic, misteriós, que parla amb els esperits i estableix pactes amb el més enllà. La sorpresa dels fans va ser majúscula. Òbviament es tractava d'un *fake*, un *mockumentary* o fals documental que volia tractar la figura del director amb humor, posant precisament l'accent en les principals temàtiques dels seus films. El 2004 l'audiència no estava tan entrenada com ara en aquest tipus d'exercicis audiovisuals, i van caldre uns quants aclariments, per part de la cadena i del propi Shyamalan, per calmar les aigües i algunes veus indignades amb el canal televisiu. Tot va ser, només, una broma emmascarada en un to seriós i aparentment rigorós. Un joc narratiu amb final sorprenent, com la filmografia del cineasta.

En realitat, aquest experiment mostrava, de manera metafòrica, les excentricitats i supersticions de l'obra d'un director que, per a molts crítics, és un bromista empedreït i per a d'altres es limita a ser un imitador frustrat. D'altra banda, també ha estat considerat un retratista genial del nostre món (si s'observa des d'un prisma impressionista). Els contes de Shyamalan, que és com moltes veus consideren les seves

pel·lícules, són el resultat d'un bagatge literari fantàstic vocacional i del llegat cinematogràfic d'uns directors innovadors pel que fa al gènere fantàstic (Reviriego, 2008).

D'aquest llegat cinematogràfic en donava testimoni el mateix Shyamalan a la ja esmentada trobada oberta que el cineasta va fer amb els seus fans a Sitges, en el marc del Festival de Cinema Fantàstic de 2018. Shyamalan reconeix no només la seva incondicional admiració a la primera generació de *Storytellers* fantàstics, sinó que assumeix la influència profunda en la seva obra dels treballs d'aquests directors (Shyamalan, 2018).

Els paral·lelismes amb Steven Spielberg, Alfred Hitchcock (de qui fins i tot n'imita els cameos), Don Siegel, Tim Burton, o George Lucas entre d'altres noms, i les constants aparicions, en la seva obra, de continguts i personatges que podrien haver sortit dels imaginaris de James Barrie, C. S. Lewis, Tolkien, Roald Dahl o Saint-Exupéry són influències directes que el poden convertir en un exponent emblemàtic d'una nova generació que juga a fusionar els gèneres amb mestria, sempre al servei de guions basats en conviccions personals i sobre qüestions vitals, i tot això sense deixar mai l'òptica dels contes de fades i l'element meravellós. Si, a més, hi sumem les repercussions socioculturals del món i del present que vivim com a societat (la tecnificació i digitalització de la societat, l'escalfament global i l'alerta mediambiental, l'alienació i progressiva solitud de l'ésser humà, el rol de la humanitat a l'univers, o la vida i la mort o el més enllà, entre d'altres) tenim l'oportunitat de demostrar que Shyamalan ofereix una filmografia rica en matisos i simbolismes, amb referències a l'actualitat a través del fet fantàstic, paral·lelismes amb d'altres títols i creadors contemporanis, i connexions a arguments i motius propis de la fantasia d'aventures literària (Monedero, 2012).

Però abans de continuar amb els seus referents, cal contextualitzar i conèixer la persona, ja que la vida i obra d'aquest director estan del tot imbricades.

Manoj Nelliyattu Shyamalan va néixer a Mahé, Pondicherry (India) el 1970, tot i que ell sempre ha volgut fugir d'aquest origen "exòtic" explicant que es va criar a Pennsylvania i que, tot i celebrar algunes festes de tradició hindú a casa, la seva

educació va ser en una escola catòlica (Monedero, 2012, p. 57). Aquest arrelament, la seva manera planera i franca de relacionar-se amb la comunitat del seu barri, i ser fan incondicional dels Sixers de Philadelphia (NBA)¹², genera molta simpatia i bromes en el seu entorn proper (V. H. L'Equipe, 2019). De fet, no conserva records del seu país de naixement, se sent molt americà i molt de la seva ciutat, i una bona prova és, des de la seva joventut, el seu canvi de nom, que va passar a ser Michael (la transposició anglosaxona de Manoj), Night (en substitució del *middlename* indi que sempre es refereix al pare, Nelliattu), i Shyamalan (va conservar el cognom original familiar) (Monedero, 2012, pp. 23-25 i Bamberger, 2006, p.17).

Mr. Night, com es fa dir per la seva gent i col·legues professionals, sempre ha parlat d'una infantesa feliç i despreocupada, i d'un molt bon ambient familiar (Bamberger, 2006, p. 6). Cal destacar la idea que van tenir els seus pares, Jayalakshmi i Nelliatte C. Shyamalan, quan li van regalar una càmera súper vuit pel seu vuitè aniversari. Amb disset anys, Manoj ja havia realitzat quaranta-cinc curtmetratges domèstics, i en aquestes obres imperfectes de joventut ja s'hi podien reconèixer els seus gustos cinematogràfics. Això faria que poc temps després Manoj comunicés a casa la intenció clara de ser cineasta. Com ell mateix ha confessat alguna vegada (Dogan, 2018), la seva vocació va suposar un repte important en una família en què abundaven els metges i en què el seu propi futur semblava encaminat a la facultat de medicina (els pares i germana del cineasta són metges; la seva dona, psicòloga). L'única vinculació (més enllà de la familiar) que Shyamalan ha tingut mai amb aquesta professió, va ser posar-se una bata blanca i interpretar un metge en el seu primer cameo com a director a *The Sixth Sense* (1999).

Tot i la sorpresa inicial per la vocació artística, els pares de Manoj sempre van recolzar la carrera del seu fill. Van ser ells qui van fer possibles els inicis del jove director acabat de graduar a l'escola d'Arts de la Universitat de Nova York, produint-li (i ajudant-lo en el finançament) la seva primera pel·lícula: *Praying with Anger* (1992). Aquest primer treball com a director és inèdit a casa nostra. Mai no es va estrenar en sales europees,

¹² Shyamalan viu i treballa a Philadelphia (molt a prop dels seus pares i germana), acostuma a anar a l'estadi dels 76ers com a afeccionat a la NBA, i només "marxa" de casa per gires o promocions dels seus films (fonts: diverses consultes a IMDB i Twitter -piulades del propi autor-).

i va estar molt poc temps i en pocs espais als Estats Units. Segons Monedero (2012, p. 60), a part de ser un treball molt autobiogràfic (la pel·lícula explica la història d'un jove indi-america que torna a l'Índia per trobar les seves arrels i fer un exercici d'autoconeixement), té dues característiques que no es donen en cap altra de les obres de Shyamalan: és l'únic film que no ha rodat a Pennsylvania (a excepció d' *After Earth*, 2013), i el va protagonitzar ell mateix. Tot i ser un treball més aviat independent, de molt baix pressupost i comptar amb un circuit de distribució tan reduït, *Praying with Anger* va proporcionar a Shyamalan el que necessitava en aquell moment: bones crítiques i dues nominacions als Young Artist Awards d'aquell any (Monedero, 2012, p.65), així com l'impuls suficient per a situar el seu nom com a jove promesa en el món del cinema nord-america. L'any 1993, Michael Night (ja havia canviat el seu nom a la facultat) es va casar amb una jove psicòloga (d'origen indi com ell) amb qui tindrà tres filles, i els primers anys de matrimoni es va dedicar, sobretot, a encàrrecs de supervisió, lectura i revisió de guions (d'aquest temps es pot destacar, per exemple, la col·laboració del cineasta com a guionista a *Stuart Little*, 1999, Rob Minkoff).

Van caldre sis anys per a què la segona pel·lícula de Night pogués veure la llum. *Wide awake* (traduïda a Espanya com *Los primeros amigos*, 1998), és una història original del cineasta, farcida, també com *Praying with Anger*, de detalls autobiogràfics (començant per l'escola catòlica on estudia el protagonista, la mateixa que va acollir Shyamalan de nen). El fracàs a taquilla va ser tal que, actualment, gairebé ningú la considera obra del director (com passa amb el seu primer film). Un desconeixement que potser va ser a causa del baixíssim pressupost que condiciona aquests primers treballs, o bé perquè són films que encara no mostren l'estil personal tan reconegut del cineasta.

Sigui com sigui, la major part de crítica i públic situen l'inici de la trajectòria de Shyamalan amb *The Sixth Sense*, el bateig del cineasta a Hollywood, i l'entrada sonada al *star system* nord-america. Gràcies a aquest conte de terror i suspens amb girs inesperats, Shyamalan es va convertir en la revelació de l'imminent canvi de segle, amb sis nominacions als Oscar del 1999, entre les quals hi havia les categories de millor director i millor pel·lícula. Amb *The Sixth Sense* el cineasta va esdevenir la jove

promesa i la gran esperança de guionistes i directors força desencantats del sistema i dels *blockbusters* (Pérez, 2009).

Tot aprofitant l'èxit anterior, Shyamalan va recuperar una antiga idea, i va escriure, dirigir i produir *Unbreakable* (traduïda al castellà com *El protegido*, 2000), un particular homenatge als superherois i els còmics, una altra de les seves passions. Va repetir amb Bruce Willis com a protagonista, i va repetir també l'èxit de taquilla i bones crítiques, tot i que no van arribar nominacions als Oscar d'aquell any. Shyamalan ja no era una sorpresa. Malgrat tot, el jove cineasta vivia una lluna de mel amb el món del cinema. Llavors, ni ell mateix podia imaginar que aquell segon treball li donaria les futures alegries que viu actualment, gràcies als seus dos últims films, *Split* (2017) i *Glass* (2019), continuadors d'un univers creat gairebé per accident però molt ben rebut per crítica i públic i dels quals en parlarem més endavant.

Però retornant a la cronologia de la trajectòria de Shyamalan, l'any 2001 arribaria un altre èxit: *Signs*. Aquest cop amb un altre actor consagrat, Mel Gibson, i amb un coprotagonista que es convertiria en un dels seus actors fetitxe, Joachim Phoenix. Aquest seria l'últim títol (com més endavant s'explicarà) emmarcat en l'anomenat període dolç de Shyamalan amb la crítica. Un període breu, només de dos anys, i Shyamalan comença a viure desavinences amb la crítica (Monedero, 2012, p. 32-34). Si amb *Signs* encara es van entendre els homenatges constants del director cap als seus mestres, amb *The Village* (2004), la crítica va quedar completament dividida (i seguiria així fins al 2015, amb l'estrena de *The Visit*), entre els partidaris incondicionals de Shyamalan com explicador d'històries i contes i del seu univers fantàstic, i els detractors del cineasta, que consideren que amb *The Village* Shyamalan va iniciar una sèrie de despropòsits que el faria caure en un període negre que abastaria els següents títols (*Lady in the Water*, 2006; *The Happening*, 2008; *The Last Airbender*, 2010 i *After Earth*, 2013). Malgrat la divisió de la crítica, però, la taquilla ha estat sempre força generosa amb el director. Aquesta divisió tan oposada d'opinions ha estat un element que ha fonamentat la realització de les entrevistes exploratòries (veure capítol de Metodologia) que vam fer a dos experts sobre la figura de Shyamalan, el doctor Antonio Sánchez-Escalonilla i el crític Ramón Monedero, per confirmar els arguments i les discrepàncies entre valoracions sobre els períodes de la filmografia de

Shyamalan. Tot i que les entrevistes formen part dels Annexos, presentem aquí una síntesi dels elements emergents que van sorgir de les esmentades entrevistes en relació a la valoració de la crítica.

Taula 2. Quadre valoracions crítica. Conclusions extretes de valoracions consultades als webs IMDB i Hollywood Reporter i entrevistes realitzades a Sánchez-Escalonilla i Monedero l'any 2018.

Any Producció	Pel·lícula	Etapa segons la crítica	Valoració crítica nordamericana	Valoració Sánchez-Escalonilla	Valoració Monedero
1999	<i>The Sixth Sense (El sexto sentido)</i>	Debut i èxit 1	↑	↑	↑
2000	<i>Unbreakable (El protegido)</i>	Èxit 1	↑	↑	↑
2002	<i>Signs (Señales)</i>	Èxit 1	↑	↑	↑
2004	<i>El bosque (The Village)</i>	Incomprensió 2	↓	↑	↑
2006	<i>La joven del agua (Lady in the water)</i>	Fracàs 2	↓	↑	↑
2008	<i>The Happening (El incidente)</i>	Fracàs 2	↓	↓	↓
2010	<i>The Last Airbender</i>	Crisi Creativa 2	↓	↓	↓
2013	<i>After Earth</i>	Crisi Creativa 2	↓	↓	↓
2015	<i>The Visit (La visita)</i>	Retorn als orígens 3	↑	↑	↑
2017	<i>Split (Múltiple)</i>	Recuperació èxit 3	↑	↑	N/C

Font: Elaboració pròpia.

Reprement el recorregut per la seva trajectòria, després de trencar temporalment amb la fantasia mitjançant el metallenguatge amb *The Village* (2004), Shyamalan va deixar períodes de temps cada vegada més llargs entre projecte i projecte. Normalment, amb el marge de dos o tres anys, el cineasta aprofita el període immediatament posterior a l'estrena d'un film per a escriure el guió del següent i començar a preparar *storyboards* molt minuciosos per a l'equip tècnic de fotografia i realització. En aquests períodes també col·labora, sovint, en d'altres projectes més breus, com encàrrecs de publicitat, videoclips o fins i tot, més recentment, sèries de televisió. Projectes que sempre signa amb la seva productora, Blinding Edge Pictures. El 2006 arribaria el seu títol més personal i arriscat. Considerat per alguns (com Sánchez-Escalonilla i Monedero, vegeu Annex: transcripcions entrevistes) com "un conte de fades modern", *Lady in the Water* va suposar un nou fracàs amb la crítica, cert disgust a taquilla, i encara més important, el trencament de Shyamalan amb Disney (fins llavors havien estat els seus productors i distribuïdors). Un divorci que s'allargaria fins al 2017. Ja a la fase de guió de *Lady in the Water*, els executius de Buena Vista van rebutjar el projecte, i van demanar un munt de canvis que Shyamalan no estava disposat a fer. Era el seu treball més personalment compromès, i ell no pensava canviar aquella història. Ho havia promès a una de les persones més importants de la seva vida, la seva filla. *Lady in the Water* era un conte

que Shyamalan anava inventant, cada nit, per a les seves filles quan les portava al llit. La més petita va demanar al seu pare que convertís el conte en pel·lícula, i així ho va fer. Per bé que després també escriuria una versió reduïda en forma de conte infantil que es pot trobar comercialitzada als Estats Units (a Espanya es troba, actualment, descatalogat) i que inclou una preciosa dedicatòria a la primera pàgina: “To my daughters, I’ll tell you this story on more time, but then go to bed” (Bamberger, 2006, p.69). La crítica va deixar de prendre’s seriosament Shyamalan a partir de l’estrena de *Lady in the Water*, i semblava que el cineasta havia caigut en desgràcia, després de perdre Disney i el favor de la crítica i el públic. Malgrat això, i amb la perspectiva de més de deu anys després, hi ha experts, com Monedero i Sánchez-Escalonilla (2018) que consideren *Lady in the Water* com una de les obres mestres creatives de Shyamalan¹³. Sigui com sigui, l’única *Major* que va creure en el director en aquell moment va ser la Warner, que després del fracàs a taquilla (donada la inversió inicial), ja no tornaria a treballar amb ell. Després de *The Happening* (2008), que va produir i distribuir la Fox, Shyamalan decidirà no vincular-se mai més a una major directament o en nom seu¹⁴.

Després d’això, que el cineasta sempre ha valorat com un moment de vida i trajectòria que el va obligar a reflexionar molt, vindria l’anomenat “període de crisi” creativa del cineasta, que engloba títols com *The Last Airbender* (2010), un encàrrec de la Paramount i Nickelodeon i que va convertir el director en el rei dels premis Razzies¹⁵ - “s’ha de menjar, a vegades t’has de plegar a circumstàncies que escapen del teu control com a creador” (Shyamalan, 2018)-, i *After Earth* (2013), un altre encàrrec, en aquesta ocasió de Will Smith, que es convertiria en una producció a quatre mans amb

¹³ Vegeu, als Annexos 2 i 3, les transcripcions de les entrevistes realitzades a Sánchez-Escalonilla i Monedero.

¹⁴ Sobre la seva relació amb les *Majors*, es pot consultar el capítol d’anàlisi i interpretacions (punt 6 de la tesi), als Bloc A de les fitxes de cadascun dels films (apartats 6.1.1., 6.2.1., 6.3.1., 6.4.1., 6.5.1., 6.6.1., 6.7.1., 6.8.1., 6.9.1., 9.10.1.: Característiques generals de la pel·lícula).

¹⁵ Els Razzies és el nom popular amb què es coneix el Premi Golden Raspberry, creat per John J. B. Wilson el 1980, amb l’objectiu de contraposar els Oscars de l’Acadèmia per honrar (o deshonrar) les pitjors actuacions, guions, cançons, direccions i pel·lícules de la indústria cinematogràfica. Shyamalan va arribar a acumular fins a deu nominacions en aquests premis, per els films *Lady in the Water* (2006), *The Happening* (2008), *The Last Airbender* (2010) i *After Earth* (2013); nominacions que es van traduir en quatre premis. Val a dir que el 2016, el cineasta va tornar a estar nominat, però en aquest cas, per *The Visit*, i va acabar guanyant l’anomenat *Redeemer Award*, que compensa el director per la bona feina, i el retornava al circuit dels premis convencionals del sector.

la Columbia (Sony és la productora i discogràfica de Smith) i la família Smith-Pincket. *After Earth* va servir de vehicle de lluïment per a Will i el seu fill Jayden Smith (protagonistes de la història), però no va suposar cap emoció a la crítica, que seguia enfadada amb Shyamalan.

Fins el 2015 no arrenca l'anomenat "període daurat o de retorn als orígens" (Tió, 2015). Shyamalan va prendre una de les decisions més valentes de la seva carrera: apostar-ho tot i rehipotecar casa seva per poder finançar el seu nou treball. Blinding Edge Pictures (la productora fundada per Shyamalan al 2001 i fins aquell moment amb presència més humana i testimonial als seus projectes que no pas econòmica) prenia el relleu de les *Majors*, i amb un dels pressupostos de partida més baixos d'aquell any (a escala nord-americana), cinc milions de dòlars, va tirar endavant *The Visit* (2015). La pel·lícula és una combinació de conte de terror, llegenda urbana amb *twist ending*¹⁶ i *found footage*¹⁷ que va convèncer de nou crítica i públic, que van celebrar "la tornada" de Shyamalan. Malgrat tot, Night va advertir a tothom, per evitar malentesos amb la premsa que ja s'avançava, que no es tractava de tornar a repetir la fórmula de l'èxit de *The Sixth Sense* (1999), sinó que, gràcies a l'èxit de taquilla (98 milions de dòlars a nivell global) que el permet recuperar-se i reinvertir guanys, prepara el terreny per a la creació d'un univers de superherois amb l'esperada seqüela de *Unbreakable* (2000), com veurem que serà *Glass* (2019). El pas previ va ser *Split* (2017), una història integrada d'alguna manera en l'univers dels superherois iniciat al 2000, protagonitzada per un jove antiheroi/antagonista amb desdoblament de personalitat que ofereix, al final del metratge, un *cliffhanger*¹⁸ dedicat als seguidors de Shyamalan. Aquest *cliffhanger*, com es detallarà al capítol d'anàlisi, li permet complir la promesa feta la primera dècada dels 2000, l'esperada reaparició de David Dunn (Bruce Willis), en un

¹⁶ Significa sorpresa o canvi final. És una tècnica narrativa, molt vinculada a l'anagnòrisi i el plot twist, que provoca una sorpresa o canvi radical en l'acció molt prop del final de la història.

¹⁷ Terme que, traduït, significa Metratge trobat. Es tracta d'una tècnica narrativa que presenta una part o el total del film com si fos material descobert o trobat i posteriorment visionat.

¹⁸ Terme que, traduït, significa Deixar en suspens. Aquesta tècnica, molt utilitzada en ficció seriada o bé en sagues fílmiques, consisteix a deixar l'audiència en suspens a l'escena final inconclusa, generant intriga i expectatives per a voler veure el següent episodi o continuació de la saga.

breu cameo, que assegurava la seqüela de *Unbreakable, Glass* (titulada així en honor de l'antagonista de Dunn, Mr. Glass, interpretat per Samuel L. Jackson).

Shyamalan, que construeix les primeres versions dels seus guions amb petits detalls, va confessar que prepara els seus films “com una obra de teatre. (...) Ho explico tot als actors i actrius abans de començar el rodatge, i tot el què fan té un significat concret, fins i tot agafar una ampolla d'aigua” (Shyamalan, 2008). Night diu que no pensa en la taquilla quan treballa, sinó en fer les coses tal i com les imagina i les creu: “pel·lícules precioses” (El País, 2008). Aquest element màgic queda plasmat a la seva filmografia, que dimensiona fets i personatges fantàstics en entorns ordinaris i en situacions totalment quotidianes. Ell mateix es confessa un home molt familiar. Li encanta fer coses en família, amb la seva dona i els seus tres fills. Treballa les primeres versions dels seus guions al despatx de casa seva, envoltat dels més de nou mil llibres de la seva biblioteca, i la primera persona en llegir-los i assessorar-lo és la seva dona (Shyamalan, 2018). De fet, Shyamalan es considera abans guionista que no pas director. Fou aquesta la seva especialitat a la NYU (Universitat de Nova York), i sempre s'ha sentit molt insegur com a productor (per això sempre té un mínim de tres persones més dirigint l'equip de producció amb ell) i com a realitzador (dibuixa *storyboards* molt detallats, pla a pla, gairebé obsessius amb el detall tècnic) (Monedero, 2012: p. 39 i 51).

Figura 1. M. N. Shyamalan al set de rodatge de *Lady in the Water* (2006).



Font: IMDB

4.1.2. Deixeble i mestres: Shyamalan i els seus referents

La filmografia de Shyamalan, basada principalment en desitjos, pors i experiències personals, compta amb fortes influències literàries i cinematogràfiques del gènere fantàstic i de la fantasia d'aventures. Abans de començar la seva carrera com a cineasta, Night ja era un lector voraç de novel·les emblemàtiques com *Peter Pan*, *Le petit Prince*, clàssics del terror i de la novel·la gòtica, d'aventures i fantasia, còmics de superherois i obres de referència de la ciència-ficció com les d'Asimov o H.G. Wells. Això cal sumar-hi referents cinematogràfics indispensables per la seva futura obra, com Spielberg, qui fou la seva primera inspiració i el seu director preferit des que era un nen (Shyamalan, 2018), Hitchcock, Coppola, Scorsese, Friedkin, Reiner o Lucas, entre d'altres.

Films com *Close Encounters of the Third Kind* (1977, Steven Spielberg), *E. T. The Extraterrestrial* (1982, Steven Spielberg), *The princess Bride* (1987, Rob Reiner), o les sagues de *Star Wars* (1977-actualitat, George Lucas) i d'*Indiana Jones* (1981-2008, Steven Spielberg), es van anar convertint en guies i presències constants a la seva obra, en forma de petits homenatges als mestres o com a motors de les seves pròpies històries (Shyamalan, 2018).

Són moltes les vegades que Shyamalan ha estat comparat, especialment, amb Steven Spielberg i Alfred Hitchcock. Ell mateix ho ha dit en nombroses entrevistes i declaracions a la premsa (Salvà; Serra; Mullor, 2018). No és cap secret. Amb Spielberg se'l compara, d'una banda, pels inicis gairebé paral·lels de les seves carreres (èxit amb el debut, nombre elevat de blockbusters en la trajectòria, preferència per les històries originals i preeminència de la mirada infantil sobre les coses, entre d'altres), tot i tenir formacions allunyades geogràficament i en estil: Spielberg amb formació californiana, autodidacta i especialitzat eminentment en realització; i Shyamalan format a la Costa Est, amb preparació gairebé íntegra en guió. Shyamalan sempre ha estat molt franc a l'hora de parlar d'ell mateix: no és el millor realitzador. Ben al contrari que Spielberg; el seu estil de realització assenyala diferències visuals en l'obra dels dos cineastes, encara que els seus films s'assemblin en temes, motius, inicis, trames, i fins i tot en personatges. Els referents són els referents.

La formació de Shyamalan s'inclina sobretot cap el guió i la construcció de personatges. En els seus films sempre s'ha envoltat de grans il·luminadors, directors de fotografia, muntadors i compositors. Sempre parla bé dels seus equips, que acaba convertint en col·laboradors habituals, a excepció de casos molt particulars.

D'altra banda, la comparació entre Spielberg i Shyamalan es basa en un element clau que marca el cinema d'ambdós cineastes: la llar, les relacions familiars i la quotidianitat com a marcs de trames fantàstiques. Tots dos situen els seus mons ordinaris en entorns familiars en crisi (*E.T.*, *Close Encounters...*, i *Lady in the Water*, *Sixth Sense*, *Unbreakable*, respectivament). Però si bé Spielberg no rebutja mai mostrar l'arribada o irrupció del fet extraordinari amb tota la seva espectacularitat, Shyamalan sembla més preocupat per tot allò que passa en l'espai ocult dins i fora dels plans.

Aleshores, és pertinent parlar d'oposició manifesta entre els dos cineastes? ¿O bé cal cenyir-se a la rebel·lió del deixeble cap al mestre? Spielberg, en el seu moment, va facilitar el retrobament de la indústria amb la gran aventura i la recuperació de narratives trepidants, pròpies del model clàssic. Tot i que el minimalisme de Shyamalan sembli portar-li la contrària, Night sempre ha reconegut que Spielberg fou la seva crida a la vocació (Shyamalan, 2018).

En menor mesura, se l'acostuma a comparar amb Hitchcock, sobretot per l'estil: més per l'ús del suspens que no pas pels cameos. Igual que Hitchcock, Night no vol donar les coses mastegades. Li agrada el cinema participatiu, en què el públic ha de jugar a encaixar les peces del trencaclosques. Crea, com el seu altre mestre, atmosferes que mostren a l'espectador què passa per tal d'implicar-lo emocionalment. Sovint, com feia Hitchcock, l'espectador sap més que els personatges, i d'aquí la creació de suspens. Tot i que també reconeixem en Shyamalan un efecte sorpresa, quan atorga una nova significació a una imatge que havia mostrat prèviament amb un sentit diferent o que directament havia amagat amb el fora de camp o el canvi de focus (Shyamalan, 2018).

Algunes veus (Monedero, 2018) coincideixen en associar més la imprompta de Spielberg a la primera i segona etapes de la seva filmografia pel que fa a qüestions narratives i reserven la influència de Hitchcock per a certs mecanismes de suspens que apareixen a *The Sixth Sense* (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 252) o a *The Visit*. Un

exemple clar el podem trobar en una entrevista que Shyamalan concedia en motiu de l'estrena de *The Happening*, el 2008, en la qual reconeixia un canvi d'enfocament en el tractament dels personatges: "(...) tenia en ment representar a la pantalla una Apocalipsi global, molt més àmplia i catastròfica, en què la destrucció humana afectés tots els racons del món, i no només una part. Però en cert moment, i perquè volia fer una història més íntima, la trama va virar d'un enfocament general cap a una aproximació individual a la tragèdia, un fet més aïllat, i vaig acabar centrant-me en la fugida d'uns pocs personatges. En aquest sentit, el film s'apropa més al concepte que va crear Hitchcock amb *The Birds* (1962)" (Reviriego, 2008). Si bé molts crítics (i més en l'última etapa del director) el bategen com el fill pròdig del director anglès o "el nou mag del suspens", n'hi ha d'altres, com Monedero (2012), que prefereixen anomenar-lo "creador d'atmosferes", justificant l'apel·latiu per l'ús que fa el cineasta dels tempos i els espais a les seves obres. Monedero es refereix a *Night* com un creador que no perd mai el nord ni els nervis a l'hora de presentar situacions i fets fantàstics que no desentonen amb el sentit de la narrativa ni amb la versemblança del film. L'espectador pot veure un nen amb un forat al cap, un home corrent que acaba esdevenint una mena de Superman, aliens capaços d'alterar el color de la pell però que tenen por de l'aigua, monstres amb rostre de porcs senglars enmig d'un poble sortit del segle XIX, o una nimfa que apareix en una piscina d'una comunitat de veïns d'allò més "vulgar i normal", sense sentir-se estranyat ni trastornat, ja que Shyamalan li mostra tot això de manera mesurada, amb deteniment i, sobretot, amb la capacitat de saber-ho integrar dins de l'entorn quotidià.

Com Hitchcock, Shyamalan es centra en l'estudi dels éssers humans en situacions hostils¹⁹ -en el cas del mestre amb la trama del fals culpable-, però en Shyamalan es mostra la disrupció amb escenaris majoritàriament fantàstics i insòlits, i no per contrast, sinó per complementació. Un cinema amb fe en el què explica i obert a l'esperança, no com a imposició pròpia del sistema de Hollywood, sinó com una declaració de principis (Monedero, 2012, p. 48-50).

¹⁹ La mostra més literal i evident d'això es veu a *After Earth* (2013), una distopia en la qual un jove acaba aterrant d'emergència a una terra despoblada per humans i s'ha d'enfrontar a tota mena de bèsties salvatges i a les seves pròpies pors per tal de restablir el contacte amb el seu planeta d'origen.

Shyamalan ha estat objecte de comparacions amb l'obra d'altres escriptors i directors. S'han considerat com a influències literàries directes escriptors com H.G. Wells, Jules Verne, Lovecraft, John Wyndham o Asimov. També es reconeixen influències clares de Barrie i el seu Peter Pan, de C. S. Lewis i de Tolkien, per les organitzacions lògiques de mons meravellosos.

Com a bon hereu de la generació del Nou Hollywood dels anys setanta del segle XX, M. Night és el fill perfecte de noms com Coppola i Scorsese, que sumats als esmentats Spielberg o Hitchcock, conformen un estil o manera de fer en què el cineasta es nodreix del cinema clàssic, no perd mai de vista al seu públic, i li permet considerar la seva obra com a expressió artística. Com ells, el cinema de Shyamalan té la mirada posada en el passat, en obres anteriors com a principal font inspiradora. Això ho demostren els constants homenatges narratius i visuals del director al cinema i televisió vistos al llarg de la seva infància i adolescència. Però no es tracta de còpies o imitacions, sinó de recreacions amb una visió pròpia.

Alhora, un cop d'ull ràpid a la filmografia de Shyamalan pot fer pensar en un cineasta típicament postmodern. Tal i com apunta Monedero (2012) citant a Ángel Salas, ens trobem amb un director que, com Spielberg, Lucas, Dante o Landis, ha vist molta televisió. Sèries com *Alfred Hitchcock Presents* (1955-62), *The Twilight Zone* (Rod Sterling, 1959-64) o *Amazing Stories* (Steven Spielberg, 1985-87) formen part de la matèria prima assumida d'un director que beu directament de tot el què ha vist, i desenvolupa el què li han suggerit d'altres directors que, abans que ell, van formar una generació que es nodria del propi cinema (2012, p. 41-42).

Shyamalan aprofita aquest ampli bagatge i el combina amb l'aprenentatge tècnic de la seva formació en guió, però també en planificació i muntatge, tot construint un univers inspirat en fragments d'altres, que ell adapta, transforma o reorienta en d'altres direccions. Això sí, si hi ha alguna cosa que distingeix Shyamalan dels seus predecessors i fins i tot d'altres directors de la seva generació és que a ell li agrada fer un cinema-suport per parlar de l'ésser humà i de la seva naturalesa vital, d'allò que dóna sentit a la nostra realitat. Shyamalan sosté, en el global de la seva filmografia, unes aspiracions profundament espirituals, o transcendents, que van més enllà de la

simple evidència d'una imatge, i que aconsegueixen cotes profundament emocionals mitjançant fets sobrenaturals (Monedero, 2012, p. 42). Aquest tret, anomenat per alguns crítics com a "fantàstic transcendental", cal tenir-lo en compte ja que pot ser el concepte present en algunes de les obres de directors coetanis a ell, com podem veure més endavant, en treballs de directors com J. A. Bayona, Guillermo del Toro o Alfonso Cuarón.

Al capítol d'anàlisi (punt 6) d'aquesta tesi es poden trobar, de manera detallada, aquestes influències literàries i també les cinematogràfiques, en observar-hi les similituds i diferències i identificant-ne estructures, relacions entre personatges i la imbricació de mons ordinaris i extraordinaris (bloc quart de la fitxa: Recurrència o renovació autoral de l'obra en relació al gènere de fantasia (d'aventures) .

Com ja s'ha avançat en la introducció d'aquest treball, aquesta tesi doctoral té com a objecte d'estudi l'obra cinematogràfica de Shyamalan i parteix de les següents preguntes de recerca, que permeten organitzar en congruència diversos objectius.

4.2. Preguntes d'investigació

-PR1- ¿Es pot considerar Shyamalan un cineasta representatiu del gènere cinematogràfic de la fantasia d'aventures?

-PR2- ¿Quins són els trets que el connecten amb l'anomenada primera generació de *Storytellers* fantàstics al cinema?

-PR3- ¿L'obra cinematogràfica de Shyamalan presenta característiques pròpies que l'emmarquen en una nova generació de *Storytellers* fantàstics al cinema?

4.3. Objectius Principals

A partir d'aquestes preguntes de recerca, s'han formulat els següents objectius:

-OR1: Analitzar de manera sistemàtica la globalitat de l'obra de Shyamalan com a cineasta d'acord a les característiques del gènere de fantasia d'aventures.

-OR2: Identificar els trets de continuïtat que vinculen l'obra audiovisual de Shyamalan amb l'anomenada primera generació de *Storytellers* fantàstics.

-OR3: Delimitar els trets definitoris de l'obra de Shyamalan en el context actual d'evolució del *Storytelling* cinematogràfic de fantasia d'aventures.

5. Metodologia

5.1. Disseny metodològic

Per abordar les preguntes de recerca i els objectius esmentats al capítol anterior, i amb el marc teòric de la narratologia, la sociosemiòtica, el neoformalisme i els estudis culturals, el disseny metodològic que presentem es fonamenta en l'anàlisi fílmica. Prèviament a aquesta anàlisi, es van realitzar entrevistes exploratòries a dos experts en el gènere fantàstic i, concretament, en l'obra de Shyamalan. Aquestes entrevistes, fetes el mes de setembre de 2018 a Sánchez-Escalonilla i Monedero (veure Annexos 2 i 3 d'aquesta tesi), ens van permetre complementar les preguntes de recerca inicials i han aportat un coneixement específic a algunes de les qüestions analitzades. Una tercera entrevista, concretament a J. A. Bayona, va enriquir la informació des del punt de vista de la figura del cineasta (Annex 4). Així mateix, en la 52^a edició del Festival de Cinema Fantàstic de Sitges (octubre de 2018) vam poder parlar breument amb Shyamalan, que es trobava allà per rebre un premi honorífic i promocionar la seva última pel·lícula realitzada, *Glass* (estrenada al gener de 2019). Les respostes obtingudes (veure Annex 5), coincidents amb les de Sánchez-Escalonilla, Monedero i Bayona, van resultar enriquidores en relació a les nostres preguntes de recerca, com es mostrarà en els capítols d'Anàlisi i interpretacions

Pel què fa a l'anàlisi fílmica, tal i com s'ha explicat al marc teòric, i a partir de l'atribució de l'obra de Shyamalan com a model narratiu de l'anomenat sistema formal narratiu (Bordwell i Thompson, 1995), té forçosament uns referents i una terminologia arrelada en els estudis literaris i en la narratologia, però donat el nostre objecte d'estudi mirarem de referir-nos, no tant al "text" com al relat audiovisual (Casetti i De Chio, 1999, p. 249) o obra audiovisual.

Segons Creeber (2006), l'anàlisi textual fa servir metodologia pròpia de la semiòtica, la teoria del gènere literari, la narratologia, l'anàlisi de contingut, l'anàlisi ideològica, l'anàlisi del discurs i el postmodernisme. En la present recerca hem volgut precisament combinar l'anàlisi textual amb les disciplines de la teoria del gènere literari, la

narratologia i la sociosemiòtica, amb aquest precís enfoc sociològic que busca incorporar aspectes de l'anàlisi de la recepció. Alhora, hi és present la perspectiva dels estudis culturals, no només perquè provenen d'una tradició comuna –estudis literaris, semiòtica i estructuralisme–, si no sobretot pel seu objecte d'estudi, la cultura popular en un sentit ampli, en la qual emmarquem la filmografia de Shyamalan.

Des d'aquest vessant interdisciplinari, s'han emprat des del marc teòric diferents paradigmes i autors, dels quals destaquem aquí aquells que ens han aportat aspectes concrets en el disseny metodològic:

- **Estudis culturals i sociosemiòtica**, per a l'anàlisi del context de cada pel·lícula (en concret, l'anàlisi de l'enunciació i la semio-narrativa (Oliva, 2010) per observar les estratègies d'interpel·lació a l'espectador (implícit) i la relació entre el paper dels públics i els condicionants de la indústria audiovisual contemporània com a cultura de masses).

- **Neoformalisme** (Bordwell i Thompson, 1985) per a l'anàlisi de la forma fílmica, organitzat en dos sistemes, el formal i l'estilístic;

- **Sistema formal (anàlisi narrativa)**: formalisme (Propp, en concret les funcions per als personatges i l'heroi, 1987) i estructuralisme (Greimas 1976, pel que fa a l'estructura actancial; i les fases heroiques de Campbell, 1984); narratologia (Genette, 1989, amb la noció d'intertextualitat); arquetips (Jung, 2016, p. 65-66); tematologia i arguments universals (Balló i Pérez, 2012; Balló, 2000), en especial l'anàlisi de motius narratius de Sánchez-Escalonilla (2002, 2009) i la seva noció de primera generació de *Storytellers*; noves aportacions de la narratologia, en especial la noció de recurrència (Tous, 2008a, 2008b) i la semio-narrativa i anàlisi de l'enunciació (Oliva, 2010), per analitzar comparativament els elements de continuïtat i de renovació en la tradició de gènere.
- **Sistema estilístic** (anàlisi dels codis i tècniques cinematogràfics): Neoformalisme (Bordwell i Thompson, 1985, per a l'organització en Posada en escena, Fotografia, Muntatge i So) i Anàlisi fílmica textual

(Casetti i De Chio, 1991) per a complementar l'anàlisi específica dels codis cinematogràfics.

Finalment, adaptarem al relat cinematogràfic dos models que ens resulten particularment adequats, els esmentats d'Anna Tous i Mercè Oliva, tots dos provinents originalment de les seves respectives tesis doctorals i que han tingut continuïtat en recerques posteriors de reconegut impacte. La proposta d'Anna Tous (2008b, p. 16), feta per a l'anàlisi audiovisual de la seriació televisiva, més pròpiament narratològica, assenyalava els següents condicionants: propis de la indústria (Lògica del mercat audiovisual), del moment de distribució/exhibició i recepció dels films (Contextos), del gènere (Perspectiva diacrònica-genèrica), de l'estructura (Homologia estructural) i de la hipertextualitat i l'actualització del mite (Recurrència temàtica i mítica). D'aquesta proposta la nostra graella d'anàlisi agrupa els dos primers condicionants en una única categoria i en el marc dels estudis culturals, donada la importància de la cultura mainstream. D'altra banda, l'anàlisi de l'estructura i de la hipertextualitat les integrarem dins de cada un dels elements que formen part del sistema formal i estilístic.

Per la seva part, Mercè Oliva (2010) organitza una graella d'anàlisi que, en les seves pròpies paraules, permet analitzar l'enunciat i l'enunciació de textos audiovisuals des d'una perspectiva qualitativa. Més concretament, la investigadora es basa en la combinació de mètodes intensius-qualitatius i extensius-quantitatius de Ruiz Collantes (2009), ambdós des del marc de la semiòtica narrativa, i es centra en l'anàlisi intensiva-qualitativa amb un enfoc sociosemiòtic.

Oliva estructura la seva graella d'anàlisi (aplicada a *realities* televisius) de manera força similar a la proposta de Tous qui, per la seva banda, incideix més en la intertextualitat i recurrència. Oliva proposa quatre parts (2010, p. 183):

- Característiques generals del programa, on es descriu el programa i s'analitzen els elements que fan referència a la realitat profílmica (personatges i espais) i els codis genèrics utilitzats.

-Estructura actancial (anàlisi semio-narrativa), on s'analitzen els rols narratius assignats als diferents personatges, l'estat inicial i final, les accions i transformacions dutes a terme, etc.

-Enunciació, on es té en compte el llenguatge audiovisual (tipus de plans, so, grafisme i muntatge) i els recursos narratius (com s'organitza i construeix el relat a nivell de la representació del temps, punt de vista, l'estructura narrativa i la presència de narradors i narrataris).

-Anàlisi seqüència a seqüència, tenint en compte tant l'enunciat com l'enunciació, per tal d'entendre millor l'estructura i tipus de recursos que s'utilitzen.

D'aquesta graella ens interessa particularment l'anàlisi semio-narrativa de l'estructura actancial i el de l'enunciació, tot i que, com es mostrarà en el proper apartat, la nostra graella d'anàlisi agrupa els recursos narratius amb l'estructura actancial (integrats com a sistema formal) i pel que fa als espais els contempla dins de la posada en escena, un dels quatre elements del sistema estilístic d'acord amb Bordwell i Thompson (1985).

5.2. Instruments

Els instruments utilitzats són dos: d'una banda, les entrevistes exploratòries realitzades a experts del cinema fantàstic; de l'altra, el model d'anàlisi fílmica, que s'organitza com a tipologia o graella i que s'aplica a la mostra o corpus d'anàlisi.

5.2.1. Entrevistes exploratòries

Com ja s'ha comentat al capítol d'Introducció d'aquest treball, una limitació d'aquesta tesi és la manca de bibliografia científica especialitzada en l'obra de M.N. Shyamalan. Aquesta feblesa a l'hora de cercar documentació i referències útils per a la justificació d'arguments i força per la que fa a aportacions pròpies i al coneixement i la necessitat d'englobar en un sol treball l'obra integral del director, ha fet que es considerés oportú la realització d'entrevistes exploratòries a experts sobre la figura de M. Night Shyamalan.

D'acord a Ortiz Uribe (2003, p. 54), una entrevista exploratòria és un tipus de tècnica que té com a funció demostrar aspectes del fenomen en els quals l'investigador/a no hi ha pensat de manera espontània, i que permeten complementar les pistes de treball que es manifesten a partir de les lectures. En el nostre cas, l'entrevista exploratòria s'ha organitzat a partir d'una relació de preguntes semidirigides per tal de recollir l'opinió autoritzada d'experts i complementar les preguntes de recerca que s'han plantejat prèviament.

Les fases prèvies de l'estat de la qüestió i fonamentació conceptual, juntament amb l'establiment del marc teòric a partir de la literatura científica, ja van permetre identificar aquells autors que han estudiat l'obra de Shyamalan. De l'univers inicial, on van aparèixer els noms de Roas, Sánchez-Escalonilla, Sánchez-Navarro i Monedero, es va poder contactar amb Antonio Sánchez-Escalonilla (Catedràtic d'Estètica i Teoria de les arts de la Universidad Rey Juan Carlos, Madrid; autor entre d'altres de l'obra *Fantasia de aventuras. Claves creativas en novela y cine*(2009) i autor de la tesi doctoral *La infancia como constante y su evolución en la obra cinematográfica de Steven Spielberg*, UCM 1993) i amb Ramón Monedero (llicenciat en Comunicació Audiovisual per la Universidad Católica San Antonio de Murcia, UCAM, membre del Círculo de Escritores Cinematográficos i autor de crítiques i publicacions com la monografia *M. Night Shyamalan. En ocasiones veo muertos*, 2012). Les entrevistes es van realitzar en data del 14/09/2018 (Ramón Monedero) i 30/09/2018 (Dr. Sánchez-Escalonilla) respectivament, i van ser precedides de correus electrònics de presentació i presa de contacte, una trucada telefònica per tal de comentar breument el qüestionari, i el posterior enviament del mateix, que va ser retornat en uns dies amb les respostes. Mesos més tard es va poder fer una tercera entrevista a J. A. Bayona (director, entre d'altres èxits, de *El Orfanato*, 2007; *Lo imposible*, 2012; o *A Monster Calls*, 2016). L'entrevista va ser el 16/06/2019, presencial, i se'n va poder fer un enregistrament sonor a més de les notes que es van prendre.

El qüestionari model de les preguntes realitzades en les tres entrevistes es pot consultar a l'Annex 1 d'aquest treball, tot i que algunes de les preguntes van variar per tal d'adaptar-se a l'entrevistat i parlar de manera més oberta (semidirigida) d'acord a les corresponents àrees d'expertesa. Les respostes a les entrevistes es presenten

íntegrament com a Annexos 2, 3 i 4 , i en el capítol d'Anàlisi i Interpretacions (6) s'integren els aspectes que en van resultar. L'anàlisi de contingut de les respostes va permetre identificar o confirmar unes categories que han col.laborat en l'elaboració de la graella d'anàlisi.

5.2.2. Anàlisi fílmica

En base al model neoformalista de Bordwell i Thompson (1995) i als models d'anàlisi interdisciplinar de Tous (2008a, 2008b), Oliva (2010) i Fedele (2012), es va fer una adaptació per aplicar-los a l'estudi de les obres de Shyamalan, organitzada de la següent manera:

-Anàlisi del sistema formal fílmic (narració). Anàlisi narratològica:

Relació entre història i relat. Tematització dels motius fantàstics i identificació d'arguments universals, mites i arquetips. Personatges principals i estructura actancial. Estructura narrativa. Punt de vista.

-Anàlisi del sistema estilístic fílmic (codis expressius). Anàlisi semionarrativa i neoformalista de l'obra:

Estructura enunciativa: estil (posada en escena, fotografia, muntatge i so).

En fer la revisió prèvia de models d'anàlisi fílmica, es va detectar l'escassa presència de paràmetres de producció i distribució que considerem calia afegir per la seva rellevància estratègica i per observar la incidència de la cultura *mainstream*. Va semblar necessari fer esment puntualment a alguns comentaris de la crítica especialitzada i sobre la percepció del públic, per tal d'entendre tant la consideració de l'obra de Shyamalan com a *mainstream* com dels seus films com a *blockbusters*. Concretament, es va crear i afegir una categoria d'anàlisi prèvia que inclou la informació relativa a la producció i llurs modalitats, a determinades estratègies de promoció i gestió de les expectatives del públic i de la crítica (sinopsi promocional, atribucions de gènere cinematogràfic), al reconeixement per part del sector i de les audiències (premis i repercussió social), així com dades d'inversió i recaptació (pressupost i taquilla).

Finalment, tal i com es recull en la Taula 3, es presenten quatre modalitats d'anàlisi, que responen als objectius de recerca.

La primera modalitat, **(A) Característiques generals de la pel·lícula**, ha de permetre identificar els elements contextuals i les lògiques de la indústria audiovisual²⁰, d'acord al primer objectiu de recerca.

La segona modalitat, **(B) Característiques del sistema formal fílmic (recursos narratius). Anàlisi semionarrativa i neoformalista de l'obra**, ha de permetre identificar els elements de continuïtat i renovació del sistema formal en relació al gènere fantàstic, d'acord al segon i tercer objectiu de recerca.

La tercera modalitat, **(C) Característiques del sistema estilístic. Anàlisi dels codis cinematogràfics**, correspon a l'anàlisi dels elements que configuren el llenguatge i tècniques audiovisuals: posada en escena, fotografia; muntatge i so (Bordwell i Thompson, 1995). Aquests elements són els que han de permetre identificar els elements de continuïtat i renovació del sistema estilístic en relació al gènere fantàstic, d'acord al segon i tercer objectiu de recerca.

La quarta modalitat, **(D) Característiques autorals en relació a les convencions de gènere (fantàstic)**, ha de permetre, mitjançant exemples de títols anteriors i posteriors, analitzar la continuïtat de l'obra de Shyamalan en relació a la primera generació de *Storytellers* i la seva posterior incidència cap a obres posteriors i de directors que es puguin relacionar amb una possible segona generació, així com també s'assenyalen aquells trets definitoris autorals, narratius, estilístics i ideològics del

²⁰ Pel que fa a les dades quantitatives de pressupostos i recaptacions a taquilla, els noms dels col·laboradors tècnics i artístics, les sinopsis dels films i d'altres elements de promoció (imatges, cartells, trailers, fotografies promocionals i captures de fotogrames), s'han consultat fonts com IMDB (<https://www.imdb.com>), Box Office Mojo (<https://www.boxofficemojo.com>), i Hollywood Reporter (<https://www.hollywoodreporter.com/>), pàgines/bases de dades a les quals s'ha accedit a través d'una subscripció de pagament per obtenir accés a continguts exclusius i xifres que no són sempre públiques. Totes tres fonts s'han comparat i contrastat per verificar que les xifres obtingudes fossin les definitives. També s'ha consultat tots els continguts extra dels DVD dels films analitzats, i diverses entrevistes realitzades a M. Night Shyamalan. Per tal de no caure en redundàncies en els Resultats i Interpretacions, no es citarà constantment tota aquesta informació, que consta a l'apartat final de Referències. Algunes de les entrevistes aparegudes als extres dels DVD o bé a IMDB (i en d'altres portals d'informació cinematogràfica), també són als annexos, juntament amb l'enregistrament sonor de la xerrada i les preguntes formulades a Shyamalan al Festival de Sitges.

cinista que li són propis i diferencials. Aquest apartat respon també als objectius segon i tercer de la recerca.

5.2.2.1. Graella d'anàlisi

L'agrupació de tots els elements esmentats en l'anterior apartat organitza la nostra graella d'anàlisi. Aquesta graella permet analitzar cada una de les pel·lícules de la mostra i treure'n característiques comunes, des d'una perspectiva qualitativa.

Taula 3. Plantilla de la Graella d'anàlisi.

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut	Relació amb els objectius de recerca (OR). Funció específica de cada element.	
A. Característiques generals de la pel·lícula	Títol	Títol. Traducció.	Descriptiva.	Coneixement del context i de les lògiques de la indústria audiovisual
	Any	Any d'estrena.	Cronologia.	
	Producció i Distribució	Tipus de producció (majors, associada, independent...).	Identificació dels marges d'autonomia pressupostària i autoral.	
	Equip tècnic i artístic	Membres de l'equip tècnic i artístic	Descriptiva. Detecció de col·laboradors puntuals o habituals.	
	Gènere/Subgènere	Classificació de gènere cinematogràfic.	Identificació de l'atribució promocional de gènere cinematogràfic.	
	Tagline	Resum promocional de l'obra.	Descriptiva. Identificació dels condicionants que es destaquen en la promoció (temàtics, càsting, autoria, gènere...).	
	Sinopsi de producció			
	Premis i ressò social	Guardons i nominacions a premis.	Ús comparatiu entre obres de l'autor i amb obres estrenades alhora.	
	Pressupost	Inversió.		
	Taquilla	Dada freda/quantitativa.		
B. Característiques del sistema formal filmic (recursos narratius). Anàlisi semionarrativa i neoforalista de l'obra	Trama	Estructura bàsica del relat.	Descriptiva.	Continuïtat i renovació del sistema formal en relació al gènere fantàstic.
	Tema	Temes principals.	Tematització.	
	Personatges principals i rols actancials	Característiques físiques i psicològiques. Rols dels personatges principals.	Descriptiva. Actancial.	
	Cameo director	Presència o absència.	Ús informatiu / denominador comú.	
	Arguments universals, mites i arquetips	Motius recurrents en la tradició narrativa.	Tematització comparativa.	
	Intertextualitat	De la pròpia obra.	Informatiu i comparatiu.	
	Metatextualitat	De la pròpia obra.	Informatiu i comparatiu.	
	Simbolismes	De la pròpia obra.	Informatiu i comparatiu.	
	Estructura narrativa	Organització del relat: disposició del relat en relació a la història (temporalitat: ordre, durada, freqüència; fases i punts de gir del guió...).	Estructural i Relacional.	
	Focalització narrativa	Punt de vista: literal, expressiu, ideològic.	Descriptiva. Identificació de la perspectiva autoral (ideologia i valors).	
Twists i/o Twist Ending	Presència o absència.	Ús informatiu / denominador comú.		
C. Característiques del sistema estilístic. Anàlisi dels codis cinematogràfics	Llenguatge i tècniques audiovisuals: Posada en escena; Fotografia; Muntatge; So	Opcions de tractament visual i sonor (recursos retòrics i tècnics).	Descriptiva; Crítica; Analítica.	Continuïtat i renovació del sistema estilístic en relació al gènere fantàstic.
D. Característiques autorals en relació a les convencions de gènere (fantàstic)	Referents	De la pròpia obra.	Vinculador a generacions anteriors.	Continuïtat i renovació del sistema estilístic entre generacions de cineastes i marques autorals pròpies.
	Espiritualitat	Presència o absència.	Ús informatiu / denominador comú.	
	Shyamalan com a referent d'altres cineastes	Títols que s'inspiren en l'obra de Shyamalan.	Vinculador amb generacions actuals.	

Font: Elaboració pròpia.

5.3. Criteris de selecció i corpus

De la totalitat de la producció cinematogràfica de Shyamalan (univers), s'han aplicat uns criteris de selecció per arribar a la mostra o corpus d'anàlisi final.

Taula 4. Filmografia de Shyamalan (1992-2020).

Any Producció	Director	Guionista	Productor
?	<i>Labor of Love</i> (anunciada)	<i>Labor of Love</i>	<i>Labor of Love</i>
2019	<i>Servant</i> (Sèrie TV. 1 episodi)		<i>Servant</i> (Sèrie TV. Apple)
2019	<i>Glass</i>	<i>Glass</i>	<i>Glass</i>
2017	<i>Split</i> (Múltiple)	<i>Split</i> (Múltiple)	<i>Split</i> (Múltiple)
2015 - 2016	<i>Wayward Pines</i> (Sèrie TV. 1 episodi)		<i>Wayward Pines</i> (20 episodis)
2015	<i>The Visit</i> (La visita)	<i>The Visit</i> (La visita)	<i>The Visit</i> (La visita)
2014		<i>2014 After Hours</i> (2 episodis)	
2013	<i>After Earth</i>	<i>After Earth</i>	<i>After Earth</i>
2011		<i>Devil</i> (La trampa del mal)	<i>Devil</i> (La trampa del mal)
2010	<i>The Last Airbender</i> (Airbender: El último guerrero)	<i>The Last Airbender</i> (Airbender: El último guerrero)	<i>The Last Airbender</i> (Airbender: El último guerrero)
2008	<i>The Happening</i> (El incidente)	<i>The Happening</i> (El incidente)	<i>The Happening</i> (El incidente)
2006	<i>La joven del agua</i> (Lady in the water)	<i>La joven del agua</i> (Lady in the water)	<i>La joven del agua</i> (Lady in the water)
2004	<i>El bosque</i> (The Village)	<i>El bosque</i> (The Village)	<i>El bosque</i> (The Village)
2002	<i>Signs</i> (Señales)	<i>Signs</i> (Señales)	<i>Signs</i> (Señales)
2000	<i>Unbreakable</i> (El protegido)	<i>Unbreakable</i> (El protegido)	<i>Unbreakable</i> (El protegido)
		<i>1999 Stuart Little</i>	
1999	<i>The Sixth Sense</i> (El sexto sentido)	<i>The Sixth Sense</i> (El sexto sentido)	<i>The Sixth Sense</i> (El sexto sentido)
1998	<i>Wide Awake</i> (Los primeros amigos)	<i>Wide Awake</i> (Los primeros amigos)	
1992	<i>Praying with Anger</i>	<i>Praying with Anger</i>	<i>Praying with Anger</i>

Font: Elaboració pròpia

D'acord amb els objectius de recerca, s'han establert uns criteris de selecció per definir el corpus d'anàlisi:

-Títols estrenats comercialment (s'exclouen els títols en fase de producció o encara no estrenats del cineasta per manca d'informació, documentació i impossibilitat de visionat).

-Obres en què Shyamalan ocupa un mínim de dues tasques principals -guionista o productor- inclosa ineludiblement la de director (aquest criteri queda plenament justificat per la necessitat d'analitzar les obres que mostrin de manera més explícita el control creador i la mirada artística del cineasta).

-Històries originals de Shyamalan (s'exclouen les obres que són encàrrecs de tercers o adaptacions d'obres anteriors, per tal d'acotar la mostra a treballs de creació en què es

pugui manifestar al màxim el criteri d'autoria i la llibertat creativa com a guionista i director).

-S'exclouen aquelles obres que siguin ficcions serialades (la serialitat no es contempla en aquesta recerca i interfereix en l'anàlisi comparativa de pel·lícules).

La selecció final presenta nou títols que compleixen els criteris definits.

Taula 5. Corpus d'anàlisi. Filmografia de Shyamalan a analitzar (amb la indicació de les tasques en què intervé).

Any Producció	Director	Guionista	Productor
2019	<i>Glass (Glass. Cristal)</i>	<i>Glass (Glass. Cristal)</i>	<i>Glass (Glass. Cristal)</i>
2017	<i>Split (Múltiple)</i>	<i>Split (Múltiple)</i>	<i>Split (Múltiple)</i>
2015	<i>The Visit (La visita)</i>	<i>The Visit (La visita)</i>	<i>The Visit (La visita)</i>
2013	<i>After Earth</i>	<i>After Earth</i>	<i>After Earth</i>
2008	<i>The Happening (El incident)</i>	<i>The Happening (El incident)</i>	<i>The Happening (El incident)</i>
2006	<i>La joven del agua (Lady in the water)</i>	<i>La joven del agua (Lady in the water)</i>	<i>La joven del agua (Lady in the water)</i>
2004	<i>El bosque (The Village)</i>	<i>El bosque (The Village)</i>	<i>El bosque (The Village)</i>
2002	<i>Signs (Señales)</i>	<i>Signs (Señales)</i>	<i>Signs (Señales)</i>
2000	<i>Unbreakable (El protegido)</i>	<i>Unbreakable (El protegido)</i>	<i>Unbreakable (El protegido)</i>
1999	<i>The Sixth Sense (El sexto sentido)</i>	<i>The Sixth Sense (El sexto sentido)</i>	<i>The Sixth Sense (El sexto sentido)</i>

Font: Elaboració pròpia.

6. Anàlisi i Interpretació de l'obra de Shyamalan

“El cinema és el mitjà privilegiat del fantàstic”.

Gérard Lenne.

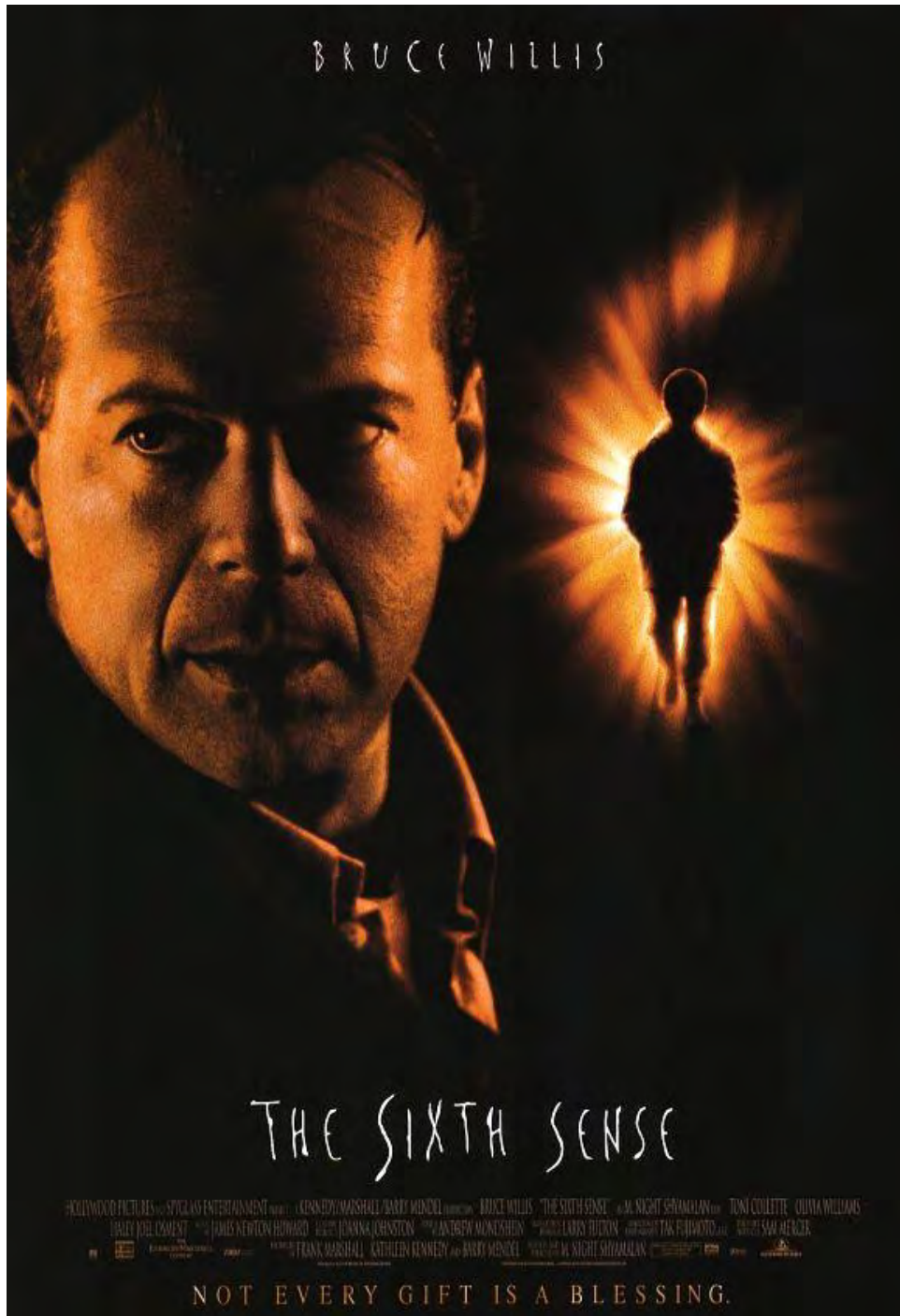
En el capítol anterior, dedicat a la metodologia, s'ha presentat la graella d'anàlisi fílmica (5.2.2.1. Taula nº 3) que s'aplicarà a continuació a la mostra escollida (5.3. Taula nº 5) dins de la filmografia de Shyamalan. En aquest capítol es presenten els resultats de l'anàlisi individual de cada una de les deu pel·lícules seleccionades, seguint l'ordre cronològic d'estrena de cadascun dels films.

Cadascuna de les deu anàlisis es presenta amb una imatge del corresponent cartell d'estrena; una fitxa d'anàlisi que resumeix els resultats essencials d'acord a l'estructura d'anàlisi (recordem, A. Característiques generals de la pel·lícula; B. Característiques del sistema formal fílmic (recursos narratius); C. Característiques del sistema estilístic fílmic; D. Característiques autorals en relació a les convencions de gènere (fantàstic) i, a continuació, el desenvolupament d'aquestes quatre modalitats d'anàlisi.

Com hem vist a l'apartat de Metodologia, la graella d'anàlisi és exhaustiva i per aquest motiu es mostren primer com a fitxa els resultats de forma resumida. En el desenvolupament de la graella es presenten aquests resultats de manera argumentada, i es dedica més detall a aquells elements que mereixen un major grau de significació. La intenció és permetre una anàlisi cohesionada dels resultats, que evita la seva fragmentació i els fa més útils, i que els entén des de la seva interacció i no com a compartiments estancs.

6.1. *The Sixth Sense* (El sexto sentido), 1999. Un conte de fantasmes disfressat de terror infantil

Figura 2. Cartell: *The Sixth Sense*, Shyamalan (1999).



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

“Ara vull explicar-li el meu secret (...). A vegades, veig morts (...). No es veuen entre ells. Només veuen allò que volen veure. No saben que estan morts”. Cole Sear.

Taula 6. Fitxa d'anàlisi: *The Sixth Sense (El sexto sentido; El sisè sentit, 1999)*.

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
A. Característiques generals de la pel·lícula	Títol	<i>The Sixth Sense; El sexto sentido; El sisè sentit.</i>
	Any	Estrena EEUU: 2/08/1999 (Espanya, 14/01/2000).
	Producció i Distribució	Producció: Hollywood Pictures; Spyglass Entertainment; The Kenedy/Marshall Company. Distribució: Buena Vista Pictures.
	Equip tècnic i artístic	Direcció: M.N. Shyamalan; Producció: Kathleen Kennedy, Frank Marshall, Barry Mendel; Guió: M.N. Shyamalan; Dir. Fotografia: Tak Fujimoto; Muntatge: Andrew Mondshein; Disseny Prod: Larry Fulton; Dir. Art: Philip Messina; Música: James Newton Howard. Intèrprets: Bruce Willis - Dr. Malcolm Crowe; Haley Joey Osment - Cole Sear; Toni Collette - Lynn Sear (mare de Cole); Olivia Williams - Anna Crowe (dona de Malcolm); Donnie Wahlberg - Vincent Gray; Mischa Barton - Kyra Collins.
	Gènere/Subgènere	Fantasia, suspens; fantasia d'aventures, terror, buddy movie.
	Tagline	<i>Not every gift is a blessing (No tots els dons són una benedicció).</i>
	Sinopsi de producció	Un nen que pot veure esperits demana ajuda a un desencisat psicòleg infantil. El psicòleg, en intentar ajudar-lo, serà coneixedor d'uns fets sobrenaturals que afecten al seu jove pacient, però també a ell mateix.
	Premis i ressò social	47 Nominacions a premis (Òscars, 6 nom.; Globus d'Or; Bafta, Cannes...); Guanyadora de 32 premis a festivals internacionals.
	Pressupost	40M\$
	Taquilla	673M\$ (global acumulat).
B. Característiques del sistema formal filmic (recursos narratius). Anàlisi semionarrativa i neoforalista de l'obra	Trama	Fases Cicle Fantàstic: Esquema de mons implicats: del misteriós al fantàstic, i del fantàstic a la fantasia d'aventures. Forja de l'heroi i trama mestra: Cicle complet. Trama d'enigma i rescat (rescat sobrenatural). Secundàries: descobriment-transformació/descobrimnt-maduració.
	Tema	Soledat/incomunicació intrafamiliar; Pèrdua/dol (o distanciament d'essers estimats); L'amistat incondicional; Creixement o maduresa com a superació de la por.
	Personatges principals i rols actancials	Malcolm Crowe - protagonista/mestre/donant/cuidador. Cole - Co-protagonista/deixeble/coadjuvant/donant - heroi. Lynn - mare/cuidadora/ordenant. Anna - princesa (dòcil/hostil)/Orfe. Vincent: antagonista/oracle/innocent/orfe. Kyra - Antagonista/ coadjuvant/ oracle.
	Cameo director	Dr. Hill, metge que examina a Cole després de "l'incident" de la festa d'aniversari. Sospita de Lynn (mare de Cole) com a potencial agressora de Cole.
	Arguments universals, mites i arquetips	Arguments universals: Intrús benefactor/redemptor; epifania interior; Visita als inferns; Missió/viatge expiació. Arquetips: Heroi protector/mentor; heroi accidental/orfe/innocent; esposa/amant; mare.
	Intertextualitat	Novel·la artúrica, mite d'Artús. Recitat vers del Llibre dels psalms (psalm 130).
	Metatextualitat	Representació obra teatre adaptació del mite d'Artús. Joc de titelles de Kyra, gravació en càmera domèstica de la nena.
	Simbolismes	Ús del vermell per advertir de la presència d'esperits; ús de la mirada del nen (Cole) com a mirada catalitzadora de revelacions. Ulleres, nuesa. Fred/descens temperatura com a anunci dels esperits.
	Estructura narrativa	1r Acte: Malcolm Crowe és un psicòleg infantil d'èxit. Una nit un ex-pacient, el dispara. Malcolm agafa un nou pacient, Cole. El nen confessa a Malcolm que veu gent morta i viu molt espantat. // 2n Acte: Distanciament dona Malcolm. Distanciament Cole i Lynn. // 3r Acte: Cole i Malcolm van al funeral de Kyra, i revelen al seu pare que la Kyra va morir enverinada per seva mare. En tornar a casa, Cole se sent preparat per parlar amb la seva mare i explicar-li el seu secret. La mare queda en xoc. Malcolm torna a casa per descobrir que tot aquest temps havia estat ja mort.
	Focalització narrativa/Punt de vista	Narrador Omniscient. Focalitz. Zero amb paral·lepsi (focalitz. Interna variable de Cole i Malcolm). Analepsi de Malcolm. Fora de camp de fantasmes.
Twists i/o Twist Ending	Twists: Revelació de Cole a Malcolm: "A vegades veig gent morta". Descobrimnt del veritable motiu de la mort de Kyra. Twist Ending: Descobrimnt que Malcolm és mort.	

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
C. Característiques del sistema estilístic. Anàlisi dels codis cinematogràfics	Llenguatge i tècniques audiovisuals: Posada en escena; Fotografia; Muntatge; So	Primers plans de cares en converses per enfatitzar la càrrega dramàtica del moment; mirades de Malcolm i Cole. Efecte alè fred amb l'aparició de fantasmes. Il·luminació contrapicada. Ús del vermell entre colors més plans; Plans contra-picats d'escaleres de cargol; primeríssims pp de mirades. Cole reflectit al pom de la porta. Localitzacions a Philadelphia i Pennsylvania. Ús del mobiliari de la cuina com a element de trànsit entre el fet ordinari i la quotidianitat i el fet fantàstic o sobrenatural. Accident de cotxe final com a catalitzador.
D. Característiques autorals en relació a les convencions de gènere (fantàstic)	Referents	<i>The Turn of the Screw</i> (Henry James, 1898); <i>The Innocents</i> (1961); <i>The Exorcist</i> (William Friedkin, 1973); <i>Ordinary People</i> (Robert Redford, 1980); <i>The Changeling</i> (1980, Peter Medak); <i>The Shining</i> (Stanley Kubrick, 1980); <i>E.T. The Extraterrestrial</i> (Steven Spielberg, 1982); <i>Are you afraid of the Dark?</i> Ep. <i>The Tale of the Dream Girl</i> (David Winning, 1994).
	Ideologia i valors	Rescat sobrenatural: acceptació del do i recuperació de la fe; salvació per la creença sobrenatural; Espiritualitat, sustentada en la puresa i la bondat – "pure of heart" al rei Artús- (el fet meravellós com a catarsi); La solidaritat com a instrument per encaixar la soledat individual.
	Shyamalan com a referent d'altres cineastes	<i>El espinazo del diablo</i> (Guillermo del Toro, 2001); <i>Los otros</i> (Alejandro Amenábar, 2001); <i>Ghost Whisperer</i> (John Gray, 2005-10. Sèrie TV); <i>El Orfanato</i> (J.A. Bayona, 2007); <i>The Babadook</i> (Jennifer Kent, 2014); <i>Crimson Peak</i> (Guillermo del Toro, 2015); <i>Un monstruo viene a verme</i> (J.A. Bayona, 2016); <i>I Am the Pretty Thing That Lives in the House</i> (2016, Oz Perkins); <i>Marrowbone</i> (Sergio G. Sánchez, 2017); <i>The Lodgers</i> (Brian O'Malley, 2017); <i>The Hounding of Hill House</i> (Mike Flanagan, 2018).
Genericitat	L'intrús benefactor // La infància com a connexió amb altres móns // La superació de la por a través de l'autoconeixement i acceptació de l'encaix d'un mateix en la realitat .	

Font: Elaboració pròpia.

6.1.1. Característiques generals de la pel·lícula

The Sixth Sense (El sexto sentido) es va estrenar el dos d'agost de 1999 als EEUU, i a Espanya no ho va fer fins gairebé mig any després, el catorze de gener de l'any 2000.

Pressupost i recaptació:

Nascuda ja com a *blockbuster* (a Buena Vista Pictures ho van tenir molt clar des de l'inici), la pel·lícula roman a sales quaranta setmanes degut a l'èxit del boca-orella (Monedero, 2012, p. 82), un efecte molt similar a alguns films de Hitchcock, com ja s'ha comentat anteriorment, i a la gran expectació generada amb el *twist-ending* que tanca la trama principal i que es convertiria en un dels segells característics del cineasta. El film va recaptar als Estats Units 293 milions de dòlars, gairebé tant com *The Phantom Menace. Episode I* (1999), de George Lucas, que va fer la millor taquilla de l'any (*The Sixth Sense* ocuparia el segon lloc al rànquing). La pel·lícula parteix d'un pressupost de 40M\$, més que generós per a un debutant amb un film de tan poques localitzacions i totes ubicades a la mateixa ciutat, Philadelphia.²¹ D'acord a les dades de

²¹ A excepció de casos com *The Last Airbender* (2010) o *After Earth* (2013), en els quals Shyamalan no té el control absolut de la producció, la totalitat de la seva obra sempre es localitza a Philadelphia i/o a

taquilla, la pel·lícula va recaptar a nivell global 673M\$, fet que significa un gran èxit de públic i econòmic, i un negoci més que rodó per a Hollywood Pictures (filial de Disney), Spyglass i la Kennedy/Marshall Company, així com per a Buena Vista International com a distribuïdora global. Cal tenir en compte que aquell mateix any s'estrenen films tan reconeguts com *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez), *Sleepy Hollow* (Tim Burton), *The Green Mile* (Frank Darabont), *Toy Story 2* (John Lasseter; tercer al rànquing de films amb més recaptació de l'any), *The Mummy* (Stephen Sommers), *The Matrix* (germans Wachowsky) o *House on Haunted Hill* (William Malone); totes elles pel·lícules de fantasia, terror i/o fantasies d'aventures i dirigides, en molts casos, per cineastes de trajectòria llarga i solvent. Que una òpera prima ocupi el segon lloc anual a taquilla és el principal dels motius que catapulten Shyamalan a la fama, una fama irregular, potser precipitada, i a vegades injustament tractada per part de la crítica (Monedero, 2012, pp. 294-295), com es comentarà més endavant.

Igual que a *The Exorcist* (1973), de William Friedkin, o *Poltergeist* (1982), de Tobe Hooper, *The Sixth Sense* és un film per al gran públic amb una història centrada en un protagonista infantil que pateix per la seva capacitat de rebre "alguna cosa" del més enllà. En aquest cas, en Cole (Haley Joel Osment) és un nen que pot veure esperits i que, aterroritzat per aquest fet, demana ajuda a un desencisat psicòleg infantil, Malcolm Crowe (Bruce Willis). El psicòleg, en intentar ajudar-lo, serà coneixedor dels fets sobrenaturals que afecten al seu jove pacient, però que l'afecten també a ell mateix.

Fins aquí podem trobar una clara similitud entre el rol del psicòleg protagonista i l'exorcista i la parapsicòloga dels dos films esmentats, així com amb llurs relacions amb els respectius coprotagonistes infantils, torturats pels fets i per éssers sobrenaturals.

Però el film de Shyamalan trenca amb l'herència de la primera generació de *Storytellers* des del moment que no provoca, en la seva narració, els mateixos cops d'efecte o efectismes del gènere. Tot i oferir situacions inquietants, podem dir que el

l'estat de Pennsylvania. Shyamalan no vol ser mai lluny de casa ni de la seva família quan treballa en qualsevol de les fases de producció dels seus films, ja sigui en la preproducció com en el rodatge i muntatge. De fet, la seva productora i centre d'operacions, Blinding Edge Pictures, és a uns quants carrers de casa seva (informació extreta de l'entrevista continguda als extres del DVD de *The Visit* (2016).

film no s'esgota en l'ensurt. La seva posada en escena (com veurem a la tercera part de l'anàlisi) és fins i tot poètica. Els personatges resulten propers, versemblants i plens d'humanitat. Ni freds, com l'exorcista de Friedkin, ni estranys, com la parapsicòloga de Hooper. La narració transita amb placidesa, amb un *tempo* calmat (Monedero, 2012, p. 48), més propi d'un melodrama intimista que no pas d'un film de terror²².

Equip tècnic i artístic:

Si bé Shyamalan no era nou en la direcció cinematogràfica (ja comptava amb dos títols anteriors: *Praying with Anger*, del 1992; i *Wide Awake*, del 1998), hi ha unanimitat de la crítica per considerar aquest títol com el seu debut en el sistema de Hollywood o en el *mainstream*. El cineasta va comptar amb col·laboradors que posteriorment repetirien diferents tasques al llarg de la seva trajectòria (com destacarem oportunament als apartats corresponents als següents films). Cal començar assenyalant que Shyamalan, en la majoria de les seves obres (i en totes les d'aquest capítol d'anàlisi d'acord als criteris de selecció indicats a la Metodologia), assumeix els rols de Direcció, Producció i Guió, tot i que en moltes ocasions s'acompanya de col·laboradors en aquestes àrees si s'escau. En aquesta ocasió, i donada encara la seva inexperiència en el mercat de les superproduccions, el cineasta va comptar a la producció amb Kathleen Kennedy, Frank Marshall i Barry Mendel, amb qui Shyamalan va unir esforços i, tot i inexpert en la matèria, va voler participar directament en diferents fases, com en la preproducció (planificació del rodatge, localitzacions i d'altres feines habituals d'aquests equips). Cal dir que Kennedy, Marshall i Mendel eren i són gent molt experimentada en el terreny de la producció, i que gràcies al seu assessorament (i en especial a les revisions i reformulacions de parts del guió), el film va acabar resultant molt més compacte i coherent (Sánchez-Escalonilla, comunicació personal, 29 setembre 2018). A partir d'aquell moment, Shyamalan decideix dues coses: tornar a treballar amb professionals com Mendel o Marshall, i seguir aprenent com a productor, fet que, tal i com es pot comprovar més endavant, l'ha fet créixer com a creador i cineasta, i li ha permès guanyar progressivament el control total de les seves obres, no només a nivell creatiu sinó també financer.

²² Segons informa el "trivia" de IMDB.com, al *pitching* inicial presentat per Shyamalan als productors hi constaven *Ordinary People* (Robert Redford, 1980) i *The Exorcist* (Friedkin, 1973), referents oportuns.

Pel que fa a la direcció de fotografia, Shyamalan va poder comptar amb un dels professionals amb més trajectòria i guardons del moment, Tak Fujimoto. La seva manera de fer tan minimalista i simbòlica enamora al cineasta, que el convidaria a treballar amb ell en tres ocasions més al llarg de la seva carrera. El muntatge va quedar a mans d'Andrew Mondshein, que va deixar el muntatge final en una hora i quaranta-set minuts; el disseny de producció a càrrec de Larry Fulton (amb qui també repeteix en dues ocasions més), i la direcció d'art per a Philip Messina (amb qui torna a coincidir a *The Last Airbender*, 2010). Capítol a part mereix la música, responsabilitat de James Newton Howard. Shyamalan ja l'admirava de feia temps, però la bona entesa va arribar fins a tal punt que la col·laboració s'estén fins a les vuit bandes sonores dels seus següents treballs, convertint-se Howard en el seu compositor de capçalera.

Pel que fa a l'equip artístic del film, Disney (que té el control gairebé total de la producció i distribució del film), va determinar el càsting per a la majoria d'actors i actrius participants al film. Tot i així, van accedir a la petició de Shyamalan de contractar Bruce Willis per al paper de Malcolm Crowe, el psicòleg protagonista (Shyamalan sempre ha dit que pensava en Bruce Willis des que va començar a escriure la història) (Shyamalan, 2000).

Pel paper de Cole, el nen protagonista, els productors van trucar a Haley Joel Osment, un nen que llavors tenia deu anys i ja comptava amb cinc anys d'experiència en films i sèries de televisió. Tant la Disney com Shyamalan l'havien vist a *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994), i l'aparença d'innocència del nen els atreia molt. Amb una sola prova n'hi va haver prou per decidir la contractació.

Per a les protagonistes femenines es va comptar amb Olivia Williams (una actriu amb poca filmografia l'any 1999) per a interpretar a l'esposa de Malcolm, Anna; i amb Toni Collette (qui va saltar a la fama amb la independent *Muriel's Wedding* (1994, PJ Hogan) i ja comptava amb certa carrera a Hollywood) per a encarnar a Lynn Sear, la mare de Cole.

Pel que fa als secundaris, es va comptar amb Donnie Wahlberg (germà de Mark Wahlberg), que fins aquell moment només havia fet petites aparicions a curtsmetratges i participacions breus en films, per al paper de Vincent Gray, un personatge que

gaudeix d'una escena breu però impactant i que després escoltem com a veu en off en cintes magnetofòniques; per al paper de Kyra, el fantasma a qui Cole ajuda, l'escollida fou l'actriu Mischa Barton. Tot just dos anys més gran que Haley Joel Osment, Mischa comptava amb una filmografia breu, però amb títols potents com *Notting Hill* (Roger Michell, 1999), i ja era força reconeguda al sector. Amb la intenció d'emular a un dels seus ídols principals, Hitchcock, Shyamalan realitza en aquest film un petit *cameo*, on interpreta un metge que visita Cole per un incident en una festa del qual el nen en surt ferit lleument.

Es pot afirmar que, fora del cas de Bruce Willis (l'actor amb més trajectòria i cotització del càsting), *The Sixth Sense* va ser un gran aparador per a la majoria de l'equip artístic del film, que va veure com a partir de l'estrena van augmentar les ofertes i van pujar els seus catxets (sobretot en els casos de Haley Joel Osment, Toni Collette i Olivia Williams).

Gènere i subgèneres:

The Sixth Sense ha estat considerada com un "conte modern de fantasmes" (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 254). Se la pot enquadrar dins del gènere de fantasia d'acord a les definicions del fantàstic que hem revisat en el marc teòric, tant de Todorov (1982) en tant que vacil·lació experimentada per un ésser enfrontant-se a un esdeveniment aparentment sobrenatural (i recordem que Todorov deposita el pes en qui percep el fet), com de Nikolajeva (1988) amb l'esquema de mons fantàstics implicats, en tant que hi ha una situació inicial rutinària que es veu alterada per un element de naturalesa meravellosa. Recordem que Nikolajeva es refereix a la meravella com a màgia per tal d'evitar la confusió amb els contes tradicionals, però s'adreça "al sentit d'allò inexplicable, de la meravella, i del trencament de les lleis naturals" (Nikolajeva, 1998, p. 12). Més concretament, segons la categorització que hem recollit de Barrenechea (1972), aquest film es pot emmarcar com a fantàstic-meravellós. I cal afegir-hi, encara, seguint la proposta plantejada per Sánchez-Escalonilla (2009, p. 59), que en aquest esquema de mons pertanyents a la fantasia, hi entendríem la subcategorització del pas de misteriós a fantàstic, i de fantàstic a fantasia d'aventures. De fet, *The Sixth Sense* compleix perfectament les sis característiques definides per

Sánchez-Escalonilla (veure Fonamentació Conceptual, apartat 2.2) per a ser considerada una fantasia d'aventures. I encara més, aquesta pel·lícula presenta, com es desenvoluparà en referir-nos al punt de vista, un esquema de mons implicats més complex de l'habitual ja que es compta amb dos protagonistes (Sánchez-Escalonilla, 2009, p.260).

Finalment, cal reconèixer en el film elements d'hibridació de gènere, com són el terror, el suspens (que acabarà sent una constant a l'obra de Shyamalan) i fins i tot cert toc de *buddy movie* en referència a la relació i viatge (interior) dels dos protagonistes, Malcolm i Cole, que veurà alterada la relació inicial de metge i pacient.

Sinopsi:

Malcolm Crowe és un psicòleg infantil que torna a casa una nit amb la seva dona, Anna, després de rebre un prestigiós premi a la seva tasca. Quan arriben, senten un soroll estrany i descobreixen a Vincent, un ex-pacient de Malcolm que, embogit, dispara al psicòleg i se suïcida. Després d'aquest incident traumàtic, Malcolm, aparentment recuperat, decideix acceptar un nou pacient, Cole, que sembla patir els mateixos símptomes inicials que Vincent: Cole confessa a Malcolm que veu gent morta i viu molt espantat.

Malcolm comença a passar moltes estones amb Cole per tal d'esbrinar com resoldre el seu trauma. I això va en detriment del seu matrimoni. Malcolm veu en el silenci d'Anna el distanciament de la parella. Per la seva banda, Lynn, la mare de Cole, que veu el seu fill patir assetjament a l'escola, intenta esbrinar què li passa -sense èxit- i millorar la comunicació entre ells. Gràcies a una obra de teatre a l'escola, Cole, que té el paper protagonista d'Artús, recupera l'autoestima i agafa prou força per enfrontar-se al seu primer fantasma.

Seguint el consell de Malcolm, Cole deixa de fugir i parla amb una nena morta, Kyra, que li demana ajuda. Cole i Malcolm van al funeral de Kyra, i revelen al seu pare que la Kyra no va morir de malaltia, sinó enverinada per la seva mare. En tornar a casa, Cole se sent preparat per parlar amb la seva pròpia mare i explicar-li el seu secret. Aprofita que estan aturats a la carretera per un accident, i explica a Lynn que veu morts i que hi

parla per tal d'ajudar-los. La mare, que inicialment no el creu, queda en xoc quan Cole li parla de l'àvia morta i li transmet un missatge que només elles dues coneixien. Malcolm, satisfet d'haver ajudat a Cole i havent superat el trauma de Vincent, torna a casa per descobrir que, tristament, el silenci d'Anna i els senyals que abans no va saber llegir, li assenyalaven que tot aquest temps ell ja era mort sense adonar-se'n.

6.1.2. Característiques del sistema formal fílmic (recursos narratius)

Temes principals:

La sinopsi de l'obra assenyala alguns dels temes principals però, a un primer nivell, aquest particular conte de fantasmes planteja l'argument d'una peculiar *buddy movie* centrada en la relació de Cole, un nen problemàtic i aïllat, i Malcolm, un psicòleg frustrat perquè no va poder o saber ajudar el seu últim pacient, Vincent, qui el va atacar i ferir a casa seva i que va acabar suïcidant-se.

Com a temes, n'hem assenyalat dos de principals: la soledat com a indicador de la manca de comunicació (marcadament dins del nucli familiar, entre el matrimoni Malcolm/Anna i entre Cole i la seva mare); i la maduresa com a requeriment per a la superació de les pors (una maduresa més emocional que física, ja que cal diferenciar-la de la mirada "pura" que Shyamalan atribueix a la majoria de personatges infantils, tal i com veurem més endavant).

D'aquests dos grans temes, n'hi ha d'altres interdependents, com per exemple la pèrdua (o distanciament) d'éssers estimats. Són temes que es desprenen de l'anàlisi dels motius de la trama.

D'una banda, Cole té molt preocupada a la seva mare, Lynn, que veu com el seu fill pateix terrors estranys, *bullying* a l'escola i és víctima de molta angoixa. D'altra banda, la frustració de Malcolm l'ha allunyat de la seva dona, Anna, amb qui ja no es comunica, i mentre passa les hores amb Cole, Malcolm acabarà convertint la curació o superació del trauma del nen en el seu peatge per recuperar la vida d'abans, en què l'èxit professional i l'amor de la seva dona eren garantia de felicitat i pau amb ell mateix. Per a tractar el seu nou pacient, Malcolm fa una cosa que no va fer amb Vincent, que patia el mateix problema que Cole: començar a creure('ls). Un dels

moments més celebrats del film i una de les frases més recordades a la història del cinema contemporani és la famosa constatació de Cole a Malcolm: “A vegades veig gent morta”. El nen, que ha intentat preparar-se per fer aquesta revelació al llarg del primer acte, arriba a aquest moment de sinceritat amb la incertesa de si el psicòleg el creurà. Malcolm decideix aleshores tenir fe en Cole, i aquesta serà una de les claus principals per a la posterior resolució de la trama. Com a prova de confiança cap a Cole i part del tractament, Malcolm aconsella al nen que intenti comunicar-se i no fugir del proper espectre que el contacti. Cole, llavors, coneix Kyra, una nena morta que el visita per demanar-li ajuda. Cole i Malcolm aniran junts al funeral de Kyra, i seguint les seves instruccions, Cole descobreix un vídeo domèstic enregistrat prèviament per la nena que revela que no va morir malalta com tothom pensa, sinó enverinada per la seva pròpia mare. Després d'aquesta primera i determinant missió, Cole se sent més segur i fort per comunicar-se amb Lynn, la seva mare. Quan hi parla, Lynn sembla enfadar-se i pensa que és una mentida infantil, però una nova revelació de Cole, aquest cop sobre l'àvia morta i un missatge que transmet a Lynn i que només ella coneix, fa que mare i fill es reconciliïn i comenci una nova etapa a la seva relació. Finalment, Malcolm, amb el cas resolt i convençut que ja no té causes pendents, torna a casa per trobar Anna adormida. Una sèrie de senyals (que abans ha detallat Cole com a símptomes de detecció dels espectres) adverteixen a Malcolm que, malauradament, la incomunicació amb Anna no és per causa d'ell, sinó de la seva pròpia mort ja fa temps. Malcolm és un espectre més dels que veu Cole, un fantasma, i en haver ajudat a Cole comprova que el nen també l'ha ajudat a ell a assumir la seva nova i trista condició.

A nivell més estructural, els temes principals del film queden, per tant, resumits, en funció del plantejament i resolució de conflictes relacionals entre els protagonistes:

Malcolm - Cole: relació que s'estableix com a tractament de psicòleg-pacient, guanya en confiança i permet la confiança principal, i acaba en ajuda mútua (de Malcolm a Cole i de Cole a Malcolm).

Malcolm-Anna: comença en aparent allunyament i incomunicació. No es resol fins al final del film, gràcies al *twist ending* (gir final) que permet entendre que Malcolm no pot comunicar-se amb la seva dona, ja que ell és mort.

Cole-Lynn: no hi veiem un allunyament explícit, però sí incomunicació, sobretot per part de Cole, que no s'atreveix a explicar el què li passa fins al final del film, quan està convençut que Lynn el creurà i se sent prou segur per conviure amb la seva condició de vident. Els diversos conflictes i discussions mare-fill queden resolts (i permeten la reconciliació final) amb la revelació de Cole.

Val a dir que, tot i no formar part de la mostra d'anàlisi, el film amb el qual Shyamalan es va donar a conèixer, *Wide Awake* (1998), explica la història d'un nen que ha d'afrontar la mort del seu avi, amb qui estava molt unit. L'avi li va dir en vida que no es preocupés quan ell no hi fos, perquè Déu el cuidaria. Joshua, el nen protagonista, intenta comprovar durant el relat si això és veritat. Si bé les premisses són diferents, aquesta pel·lícula anterior ja abordava qüestions que van més enllà de l'òptica infantil, com la comunicació entre éssers estimats o com trobar el propi lloc al món. Molts crítics (Monedero, 2019, p.17) opinen que aquest va ser l'assaig general fallit de *The Sixth Sense*.

Trames mestres i cicle fantàstic:

Pel que fa a la trama mestra del film, se centra en una trama principal d'enigma i rescat, que s'acompanya de dues subtrames basades en conflictes de relació: Malcolm s'ha distanciat de la seva dona Anna, i Cole fa patir la seva mare però no gosa a explicar-li els motius de la seva por. Entendrem, per tant, que aquestes trames secundàries estan basades en els conceptes de l'aprenentatge (mentor-deixeble) i per tant, descobriment - transformació (Malcolm) i descobriment - maduració (Cole) (Sánchez-Escalonilla, 2002, pp. 59-60).

El cicle fantàstic de *The Sixth Sense* segueix, com hem esmentat més amunt, l'esquema de mons implicats que passa del misteriós al fantàstic, i del fantàstic a la fantasia d'aventures. Ho fa de manera equilibrada, repartint el pes narratiu entre fases molt equitativament.

La forja heroica recull, en aquest cas, el viatge complet de l'heroi. Obeint la subtrama mentor-deixeble, Cole passa per totes les fases: crida a l'aventura, rebuig de la crida (silenci de Cole), trobada amb el mentor (aparició de Malcolm a la vida de Cole),

creuament del llindar (confessió de Cole a Malcolm), proves, aliats i enemics, apropament a la cova (viatge a casa de Kyra), prova difícil o traumàtica (visionat del vídeo de Kyra), recompensa (Cole accepta la seva condició), camí de tornada, resurrecció de l'heroi (descobriment de Malcolm), tornada amb l'elixir (conversa entre Cole i Lynn sobre l'àvia. Revelació de Cole a Lynn).

Personatges:

Malcolm Crowe: psicòleg de mitjana edat, casat sense fills. Té una trajectòria d'èxit (ens el presenten que acaba de guanyar un premi en reconeixement a la seva tasca), però el seu conflicte extern, mostrat en els primers minuts de la pel·lícula, és haver fallat, fa anys, a un pacient, Vincent, a qui no va creure. A partir d'una el·lipsi inicial, veiem Malcolm sol, aïllat de la seva dona Anna, trist per la frustració pel cas de Vincent, i descobrim un home de poques paraules, melancòlic i taciturn, que només es motiva a partir de l'evolució de la seva relació amb Cole. Com a personatge, inicia el seu arc com a mestre, i l'acabarà com a deixeble, en resoldre el seu conflicte intern: des de l'inici del seu tractament a Cole, Malcolm ha estat mort sense saber-ho. Cole li agraeix la seva ajuda amb una frase molt reveladora: “parla-hi quan estigui adormida” (a Anna). El deixeble passa a ser mestre, i li dóna la clau de la seva condició en parlar-li d'un dels senyals inequívocs de contacte amb els morts.

Cole Sear: Nen d'uns deu anys, fill únic i sense pare (aparentment absent per abandonament). Viu molt aïllat, ja que a l'escola el rebutgen per ser peculiar i estrany (tot provocat per la seva condició i, per tant, per les visions que pateix, que el tenen en un estat permanent de pànic). Pateix un *bullying* ferotge (exemplificat amb diferents escenes de maltractaments a classe, i amb una seqüència del primer acte, en la qual Cole assisteix a la festa d'aniversari d'un company de curs –obligat pels pares a convidar-lo-, i un parell de nens el tanquen a les golfes de la casa, fet que provoca un nou incident de Cole amb un esperit i crea una situació de caos i esfereïment entre la resta de nens, mares i pares, i que acaba amb Cole a l'hospital). El seu conflicte extern, per tant, és la lluita per ser acceptat pels seus companys d'escola i alhora resoldre el problema d'incomunicació amb la seva mare, Lynn, que veu, impotent, el patiment i l'angoixa constants del seu fill i no sap com resoldre-ho. El conflicte intern de Cole és,

precisament, el problema que provoca els conflictes externs. Cole viu la seva capacitat extraordinària de veure fantasmes com un trauma. Un fet que l'espanta i el fa patir. No serà fins que Malcolm se'l cregui i trobi la manera d'ajudar Cole quan veurem la resolució de tots els conflictes, de manera que es tanca l'arc de transformació del personatge. Malcolm creu en Cole, per tant busca solucions pràctiques a la por del nen. En aconsellar Cole a comunicar-se amb els espectres, Malcolm resol els conflictes externs i intern d'un sol cop: Cole venç la por i ajuda a un espectre, Kyra. En sentir-se més segur i veure que ja no s'angoixa amb la presència dels morts, comença a escoltar atentament el què li diuen, i pot comunicar-se millor amb la seva mare, Lynn, que acaba acceptant la capacitat de Cole. Una vegada el nen ja es pot comunicar sense traves i perd la por, podem deduir que es podrà integrar millor a l'escola (que li donin el paper protagonista a l'obra escolar del Rei Artús ja és un primer senyal de "normalització" i acceptació -de l'excepcionalitat- de Cole per part dels companys). El tancament de l'arc de Cole passa per una transformació de nen a nen-adult que va de la por i la inseguretat (un dels primers símbols que mostra Cole a Malcolm són unes ulleres velles que es posa com a escut, ja que de fet no en necessita) a la maduresa i la serenitat de l'última conversa que presenciem amb la seva mare, en què Cole manté la calma tot i les visions que té simultàniament i trasllada un missatge transcendent per a Lynn de la seva mare, àvia de Cole, i morta ja fa temps.

Lynn (mare de Cole): Com a coadjuvant, l'arc d'aquest personatge és molt més simple que els anteriors. Descubrim a la mare de Cole com una dona cansada i estressada (mare soltera o separada), i molt preocupada pel seu fill, a qui intenta observar tant com pot sense saber realment què li passa. El desconeixement, la falta d'informació i la poca comunicació per part de Cole la té molt torturada. Durant el primer i segon actes veiem diversos intents de Lynn per parlar amb Cole, però les constants intromissions de fantasmes fan que Lynn desconfii cada vegada més de Cole i això els allunya. Un dels moments més desesperats per a Lynn passa a l'hospital, quan el metge examina Cole, veu les ferides que un fantasma ha fet al nen, i insinua que les hi pot haver fet Lynn. Segurament aquest és el punt més baix en la relació mare-fill, complementat per una discussió en la qual Lynn acusa Cole de mentir després que un fantasma hagi obert els armaris i calaixos de la cuina. Finalment, després de l'ajuda de Malcolm i

l'acompliment de la primera missió del nen com a benefactor de fantasmes, la confessió tranquil·la de Cole, que li provoca primer molt estupor i després un plor descontrolat, farà que Lynn senti molta tristesa i emoció a causa de la revelació del missatge que li transmet Cole de l'àvia (mare de Lynn), però alhora un gran alleujament pel fet de saber, finalment, quin era el problema del seu fill.

Anna Crowe (esposa de Malcolm): Anna és l'altre personatge secundari important, com Lynn, necessari com a contrapunt del conflicte extern de Malcolm (igual que Lynn ho és de Cole). La primera aparició d'Anna és darrere del seu marit, que la intenta protegir de l'atac de Vincent, amagat a casa del matrimoni i disposat a atacar-los, i és també la primera pista per deduir que Anna no serà protagonista. Malgrat tot, la soledat i el silenci d'Anna ens ajuden a entendre l'aparent allunyament del matrimoni que acabarà esdevenint la soledat d'Anna com a vídua de Malcolm (i que descobrirem en relacionar un seguit d'escenes de la vida quotidiana d'Anna en les quals hi veiem Malcolm però sense interactuar amb ella). Shyamalan juga amb l'espectador, en fer-lo dubtar de la fidelitat d'Anna cap a Malcolm, en una escena en la qual Malcolm arriba a casa just per veure marxar un altre home que, aparentment, ha intentat seduir Anna. No serà fins al final que entendrem que ja ha passat molt temps des de la mort de Malcolm, i aquest home només intenta començar una relació amb ella. Per tant l'arquetip d'esposa fidel i protectora de la llar romandrà intacte, i Anna queda com a figura amb l'arc menys evolucionat, que la porta, simplement, d'una aparent separació paulatina de Malcolm, al veritable dol per la mort del seu marit, és a dir, sense treure el personatge de la vivència de la pèrdua. Malgrat tot, el personatge d'Anna és vital com a rèplica per als senyals que Malcolm no ha sabut llegir al llarg del relat, i serà el fil conductor de l'associació que podrà fer l'espectador de tots aquells moments aparentment ordinaris que mostren Anna sola, bé com a dona abandonada, bé com a vídua amb la revelació final.

Vincent Gray: antic pacient de Malcolm. Compta amb dues aparicions; la primera en cronologia, l'aparició a casa de Malcolm i Anna, quan ataca a Malcolm ferint-lo i seguidament se suïcida, després d'acusar a Malcolm de no haver-lo ajudat. En aquest cas, entenem Vincent com a antagonista o oponent (Propp, 1981), ja que s'enfronta a Malcolm i li fa mal, però més endavant descobrirem a un segon Vincent, de nen, i

caldrà atorgar-li els rols d'innocent o orfe (Jung, 2016, pp. 65-66). La segona aparició de Vincent no és visible, sinó auditiva, a través d'unes cintes que Malcolm escolta al seu despatx i que transporten l'espectador a un *flashback* en el qual escolta les confessions de Vincent quan parla amb esperits. Aquestes cintes, abans oblidades per Malcolm, ara són el revulsiu per a creure en Cole i ajudar-lo (com a catarsi i compensació a l'errada del passat amb Vincent). Amb aquesta segona aparició, Vincent passa de ser oponent a convertir-se en oracle, ja que la seva veu a les cintes actua com a element revelador i de resposta per a Malcolm.

Kyra: fantasma. Es tracta, juntament amb Vincent, de l'altre personatge secundari que serveix com a desencadenant, però aquí clarament com a adjuvant. Si bé Vincent és el desencadenant dels dos conflictes de Malcolm, en aquest cas Kyra servirà com a catalitzador per a resoldre el conflicte intern de Cole. Té dues aparicions: la primera, com a fantasma mentre visita a Cole -mitjançant una el·lipsi temporal intuïm que li demana ajuda-. La segona i última aparició de Kyra serà durant el seu propi funeral, a casa seva. Ella mateixa mostrarà a Cole una capsa que conté un vídeo domèstic, enregistrat per la pròpia Kyra quan era viva, i que revela la terrible veritat de la mort de Kyra, enverinada progressivament per la seva mare. La cinta de vídeo serà, per tant, analepsi completiva i revelació alhora. Ens permet conèixer a Kyra viva i saber la veritat i la causa de la demanda d'ajuda a Cole. Igual que amb Vincent, la primera percepció que tenim de Kyra és la d'oponent o antagonista, ja que sembla una presència amenaçadora per a Cole, però quan Cole accepta la prova i intenta ajudar-la i saber què li passa, descobrirem a Kyra com una innocent desvalguda (Jung, 2016), que per poder ser assistida per Cole es convertirà en coadjuvant o aliada (Campbell, 1984).

Cameo del director:

Com a aspecte menor, assenyallem que Shyamalan, propens als homenatges en la seva filmografia, acostuma a fer petits cameos als seus films. Com Hitchcock, li agrada que l'espectador esperi la seva aparició. Però a diferència del seu predecessor, no es limita a fer d'extra, sinó que té diàlegs i, en ocasions, papers determinants per a les trames dels seus films.

En aquesta ocasió, es reserva un paper petit, amb poques línies, el Dr. Hill, que examina Cole després de "l'incident" de la festa d'aniversari i sospita de Lynn com a potencial agressora de Cole, i que actua com a element de reforç en el conflicte relacional entre fill i mare, i la desconfiança i incomunicació inicials.

Figura 3. Protagonistes de *The Sixth Sense*: Malcolm i Cole, Anna, Vincent, Lynn i Kyra.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Arguments universals:

A partir de la identificació d'una trama de rescat i enigma (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 257), podem identificar a *The Sixth Sense* dos tipus d'arguments universals que són la forja de l'heroi i l'intrús benefactor (Balló i Pérez, 2012, pp. 15-18 i 55-56), que connectem amb el motiu del *revenant* o aparició. A aquests arguments, s'hi poden també relacionar els motius de la baixada als inferns (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 293) i de l'epifania interior, vinculada al coneixement d'un mateix (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 249).

L'argument de la forja de l'heroi està representat pel mite del rei Artús com a exemple del feble, pur de cor, que esdevé heroi (Sánchez-Escalonilla, 2009), que en la trama està exemplificat pel nen Cole. Aquest argument es pot concretar en la relació inicial Mestre-deixeble: Malcolm, el psicòleg, apareix com a suposat salvador de la incomunicació entre Lynn i Cole, mare i fill. Malcolm serà el mestre; Cole, el deixeble. El primer serà l'únic que creu en ell i en el seu poder o do, igual que Merlí, el preceptor del jove Artús (Alvar, 1991, pp. 24-30).

Aquesta no és només una referència implícita, sinó que està integrada en els fets diegètics, en ser Cole qui encarna aquest personatge en una funció escolar. Com assenyala Sánchez-Escalonilla (2002, p. 5),

“la verdadera realidad se desvela ante los ojos de Cole mediante un proceso de forja heroica, que permite al pequeño atender las necesidades de los otros y ponerse a su servicio: en la representación teatral final, el muchacho interpreta el papel del joven rey Arturo, arquetipo del desvalido ensalzado”.

Aquest paral·lelisme evident, no només entre personatges sinó també de motius - Artús és l'únic infant de puresa i valentia suficients per poder extreure l'espasa Excalibur de la roca on roman clavada (Alvar, 1991, pp. 24-30)-, és el símbol perfecte que vincula Cole a Malcolm, a través del secret compartit. Fins que el nen no s'autoconvenç de la seva puresa i valentia, no es veu amb cor de compartir el seu problema i posar-hi solució.

L'argument de l'intrús benefactor (Balló i Pérez, 2012, pp. 55-56) està doblement encarnat; d'una banda, en el personatge del psicòleg que accepta el cas de Cole per guarir-lo dels seus mals; de l'altra, pel propi Cole, que irromp com a pacient però que guareix al psicòleg.

Més concretament, aquest intrús benefactor és un difunt que torna del més enllà (*revenant*). El difunt que torna per exigir o reivindicar alguna cosa és un dels motius narratius i iconogràfics més efectius del gènere fantàstic. I de manera significativa, en força films contemporanis en els quals el fantàstic ha esdevingut una segona naturalesa del melodrama, aquesta “tornada” adquireix una formulació inusual: el ressuscitat o *revenant* ha deixat de ser la simple encarnació d'una pulsio insatisfeta, d'un deute pendent, i passa a convertir-se en el protagonista d'una ficció travada sobre l'el·lipsi fonamental de la seva pròpia mort, que acostuma a ser inesperada i violenta.

Secundàriament, podem identificar també un argument com la baixada als inferns (Balló i Pérez, 2012, p. 291), com a recurs simbòlic del patiment que experimenten els dos protagonistes abans d'entendre i acceptar la naturalesa del seu dolor. En la primera trobada de Cole i Malcolm, a l'església on s'amaga Cole sentint-se protegit d'esperits, el nen, mentre juga, pronuncia les paraules: “*De profundis clamo ad Te Domine!*” (paraules que, com Malcolm descobrirà més endavant, pertanyen al psalm 130 de la missa de difunts i que volen dir: “Des de l'abisme t'invoco, Senyor”). Una pista molt explícita per a Malcolm i també per a l'espectador d'aquest descens a

l'inframón, o en tot cas, de crit de socors per al rescat per part de Malcolm (que en aquest punt podria ser considerat un pseudo-Orfeu (Balló i Pérez, 2011, p. 293). Coincidim amb Sánchez-Escalonilla (2012, p. 5) quan observa aquest element: “Desde una perspectiva épica, *El sexto sentido* es también la historia de un psicólogo con trazas heroicas que se adentra en el Hades de los muertos para rescatar a Cole y saldar una vieja deuda”.

La resolució es manifesta en sentits oposats: si bé el nen es reconcilia amb el seu lloc en el món dels vius (com a mediador amb el dels espectres, donat que, tot i que ja sense por, seguirà veient-los), el psicòleg accepta que ell ja forma part del món dels morts.

Intertextualitat i Metatextualitat:

Trobem diversos moments en el film en els quals la presència de l'intertext i el metatext ajuden a l'avenç de les trames principals. Si comencem per l'intertext, hi distingirem dos nivells, l'intertext espontani (o veritable), i l'artificial (creat com a tal però ficcional). Pel que fa a l'intertext espontani, podem escoltar, en els primers minuts del film, com Cole recita l'esmentat psalm 130 (del llibre de Psalms de l'església on es troba Cole jugant) i el repeteix com un mantra. El que en un principi ens sembla un joc, és en realitat una mena de conjur per a Cole, ja que repetint les paraules es convenç que allunya el perill (els fantasmes).

L'intertext artificial el trobem a l'escena de la representació teatral a l'escola, en què Cole fa d'Artús nen, traient l'espasa de la pedra. Es tracta d'una versió de la llegenda, i podem deduir que els fragments que escoltem recitar pels nens són expressament creats per al film, tot i que es refereixin directament a la història i siguin perfectament identificables. Aquest intertext es connecta directament (i gairebé es fa dependent) de la metatextualitat del film. No és casual la tria de la llegenda artúrica. En representar a Artús, Cole guanya seguretat i s'atreveix a enfrontar-se al seu problema i parlar-ne amb naturalitat amb Malcolm, i simultàniament, veiem com es reforça la relació mentor-deixeble entre Malcolm (Merí) i Cole (Artús). Metaficció per a explicar millor la relació.

Altres escenes de metatext que ajuden a explicar diversos fets necessaris per a la trama principal serien les cintes de so que escolta Malcolm de les sessions amb Vincent i que serveixen per convèncer-lo de la història de Cole, i més endavant i gairebé al clímax, la cinta de vídeo que Kyra dóna a Cole i on veiem (en un doble joc de metaficció) com Kyra es grava a sí mateixa fent guinyol i enregistra l'enverinament de la mare. Tota la família veurà aquest vídeo, per tant serà una pantalla la que mostrarà la veritat de la mort de Kyra (l'element de la pantalla com a finestra a la realitat es convertirà en una excusa recurrent en la filmografia de Shyamalan, tal i com veurem més endavant).

Però el metatext més important del film es dóna a la conversa que precedeix a la gran revelació de Cole a Malcolm ("A vegades veig morts"), i que arriba gràcies a la conversa que dirigeix el psicòleg. Malcolm fa servir un conte per guanyar-se la confiança de Cole, i intenta explicar una petita història. En un moment donat, Cole l'interromp per dir-li, tot renyant-lo, que no explica bé les històries, ja que hi falten "incidències". Una reflexió sobre l'art d'explicar històries tot just abans que Malcolm li confessi, també en forma de conte, com va fallar a Vincent, i com ara està disposat a ajudar a Cole, fet que anima Cole a fer la seva confessió.

Simbolismes:

El color vermell: És, en la filmografia de Shyamalan, un símbol recurrent, i es fa servir, gairebé sempre, com a avís de perill o mort. Apareix, normalment, en forma d'objectes, com roba. En el cas de *The Sixth Sense*, el vermell apareix en repetides ocasions, sempre per advertir la presència de fantasmes (jersei de Lynn, tenda de campanya de Cole, manta d'Anna, el globus vermell de la festa que s'enlaira fins a les golfes, el pom de la porta del despatx de Malcolm, o el casc de bicicleta de la noia accidentada, entre d'altres). L'obsessió de Shyamalan per a donar-nos pistes és tal, que fins i tot juga amb el vermell a nivell fotogràfic, com veure'm més endavant.

La mirada infantil: es tracta d'un altre dels símbols o mecanismes constants en Shyamalan. La mirada de Cole és la que aporta puresa, innocència i la veritat al conflicte. En la conversa amb Malcolm en què Cole fa la revelació del seu do/maledicció, la mirada de Cole és vital per a convèncer a Malcolm, i en nombroses

ocasions veiem com el psicòleg s'ajup per a parlar amb el nen al seu nivell d'alçada i calibrar la seva mirada. El mateix Cole, quan decideix ajudar a Kyra i superar les seves pors, també intenta establir un joc de mirades amb la nena, i sense paraules, es poden comunicar.

La nuesa: el nu com a expressió de vulnerabilitat, desesperació o de l'ésser exposat és un símbol que Shyamalan fa servir, en certes ocasions, com a reforç narratiu per a intensificar moments dramàtics. En el cas de *The Sixth Sense*, trobem un joc de repetició de nus, entre Vincent i Cole. Vincent, en els primers minuts del film, apareix a casa Malcolm i Anna, els amenaça i fereix Malcolm d'un tret. El fet que aparegui gairebé nu en aquesta escena, li resta component intimidador com a atacant, i en canvi reforça la seva desesperació i augmenta el dramatisme. Si bé és Vincent qui amenaça a Malcolm, l'espectador pot ser més procliu a empatitzar amb Vincent gràcies a la nuesa. Pel que fa a Cole, que apareix més endavant, en l'escena que il·lustra el seu pànic cap als espectres, de manera idèntica a Vincent (només amb uns calçotets blancs), la nuesa es reforça amb el baf del nen pel descens de temperatura, i ens el mostra totalment desprotegit i exposat als seus terrors. A aquesta escena, cal sumar-hi la manera de caminar (gairebé corrents) de Cole, que suavitza la intensitat del moment amb un punt d'humor. Cole i Vincent queden connectats, per tant, gràcies a la nuesa, una pista que Shyamalan ens aporta per a relacionar els personatges, ambdós pacients de Malcolm.

La temperatura ambient: La presència de morts enfadats està puntuada en el film amb un índex difícil de mostrar, la baixada de la temperatura que envolta els personatges. En podem veure les primeres pistes gràcies a plans detall de termostats que indiquen una baixada sobtada de graus. Cole explica aquest fenomen a Malcolm qui, com no està enutjat en aquell moment, fa que el nen no exhali baf. Per contra, la tensió fa que Cole aparegui en una escena amb un floc de cabells blancs, gairebé gebrats com en una mena de llicència poètica, i de fet fruit d'un gran estrès, com en el cas de Vincent.

Les ulleres i l'espasa com a escuts protectors; la figura del cavaller: Coneixem a Cole amb ulleres, però de seguida veiem que no porten vidres (i que de fet semblen passades de moda), així que podem deduir que se les posa com a declaració d'intencions. De fet, l'única vegada que el veiem fer el gest de treure's les ulleres i de

posar-se-les, és a l'església on juga, per tant les hem d'entendre com a part del ritual que Cole fa a dins del temple per allunyar als fantasmes.

Més endavant, a l'escena en què Cole celebra amb Malcolm l'èxit de la representació infantil de la llegenda d'Artús, el nen ja torna a estar vestit amb l'uniforme de l'escola i porta una bossa on suposem que hi guarda el vestuari. L'única cosa que no ha guardat i porta encara a la mà és Excalibur, l'espasa d'Artús. Tot i ser una espasa de joguina, Cole la branda triomfant, aixecant-la i fent-la anar com si se sentís molt més segur. Tant les ulleres com l'espasa deixen de ser complements o joguines per a Cole, i es converteixen en amulets, elements que el protegeixen. En relació a l'espasa d'Artús i la representació del mite, cal destacar que no només està present en la seqüència de la representació teatral de l'escola, sinó també en una de les primeres escenes del film, en la qual Cole juga amb ninots a l'església. Ja en la picabaralla que representa amb els ninots, Cole parla de cavallers medievals, i sense mencionar a Artús, fa referència a l'honorabilitat pròpia dels cavallers d'aquest tipus de literatura.

Figura 4. Exemples de simbologia del color vermell en diferents seqüències de The Sixth Sense.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Estructura narrativa:

L'estructura narrativa presenta una trama de rescat i enigma, amb l'element del rescat sobrenatural (Sánchez-Escalonilla, 2009, p.261). Seguim pràcticament el model que ofereix aquest autor, per identificar les següents etapes canòniques dins del paradigma ternari:

Acte I

1. Estadi inicial

Malcolm, un eminent psicòleg infantil de Philadelphia, està traumatitzat pel suïcidi de Vincent, un antic pacient seu a qui no va poder curar. A més, el seu matrimoni amb Anna pateix un evident distanciament.

2. Alteració

Mesos després, Malcolm porta el cas de Cole, gairebé idèntic al de Vincent.

Savi: Malcolm

Acte II

3. Lluita

3.1. Primeres ferides

Malcolm té dubtes, ja que Cole li confessa que la seva dolència psíquica és deguda a que rep visites freqüents d'esperits.

Oracles: Malcolm. Gravacions cintes.

3.2. Visita a l'oracle

Malcolm escolta la gravació d'audio d'una sessió amb Vincent i comença a creure en Cole.

3.3. Baixada als inferns

Cole, animat per Malcolm, decideix escoltar a una nena fantasma, Kyra.

3.4. Prova suprema

Cole i Malcolm van a casa de Kyra per explicar al seu pare com va morir.

Cole assumeix la seva identitat heroica...

3.5. Resurrecció

... i aconsegueix curar-se.

Acte III

4. Ajustament

Cole supera les seves pors, és acollit pels companys d'escola i se sincera amb Lynn, la seva mare. Malcolm resol el seu deute i purifica la seva ferida, aconsegueix comunicar-se amb la seva dona, Anna, gràcies al consell de Cole, i redescobreix la seva identitat com a esperit.

Oracle: Cole

Autorevelació de Malcolm

Conflicte bàsic: Rescat i enigma; Forja d'heroi.

Com a trama de rescat i enigma, el relat s'estructura amb l'element invariable de la recerca de l'origen i solució de les pors de Cole amb l'incorporació de la pròpia recerca dels mals del psicòleg, ambdues identificables dramàticament com a processos d'autoconeixement o, com indica Sánchez-Escalonilla (2012, p. 5), d'autorevelació.

Com a elements variables tenim les analepsis, que tenen un caràcter completiu i serveixen per conèixer la història de Malcolm abans de l'estadi inicial. Durant els tres actes hi ha diverses paralipsis que serveixen per preparar l'anagnòrisi final, que recuperarà, en forma de *flashback*, tots aquells detalls que de manera deliberada s'han fet passar per alt per tal d'aconseguir, amb l'autorevelació de Malcolm, el *twist end* final.

Conflictes de relació:

Malcolm-Cole: Mestre-deixeble

Malcolm-Anna: Afectiu-familiar

Cole-Lynn: Afectiu-familiar

Com s'ha assenyalat, a partir del primer gir de guió, amb la confessió de Cole a Malcom sobre les visites dels esperits, veiem que aquest gest de confiança és ja la identificació

completa entre els dos personatges, fet que permetrà el futur intercanvi de papers: passarem de Malcolm/mestre-Cole/deixeble a Cole/mestre-Malcom/deixeble al clímax del film, quan Malcolm descobreixi que és mort, d'aquí la seva solitud i incomunicació amb Anna, la seva dona. Veiem clar el paral·lelisme amb Spielberg, la resolució de conflictes familiars a partir del fet extraordinari. Tot i que, en aquest cas, i tal com desenvoluparem més endavant, Shyamalan es desmarca del seu predecessor quan resol, també, el conflicte d'identitat dels personatges.

Conflictes interns:

Malcolm: Ascens, transformació, descobriment.

Cole: Ascens, desvalgut, descobriment, maduresa.

Twists i/o twist endings

Un dels principals girs del film és, a meitat de metratge, la revelació de Cole a Malcolm: "A vegades veig gent morta". No només explica el comportament del nen i els seus terrors, sinó que marca un punt d'inflexió en la relació amb Malcolm (que haurà de decidir si el tracta com a Vincent, o bé el creu i l'ajuda a conviure amb la seva condició). Aquest gir servirà de mecanisme per al tancament de conflictes relacionals, com el ja esmentat de Cole-Malcolm, però també per a gestionar la manera d'explicar-ho a Lynn, la mare de Cole, i aconseguir que el cregui (conversa amb la seva àvia morta).

El segon gran gir del film, ja a prop del clímax i l'anagnòrisi final, és el descobriment del veritable motiu de la mort de Kyra. Confiant en Cole, Malcolm li proposa deixar de fugir dels fantasmes i intentar ajudar-los. La revelació de Kyra a través del vídeo domèstic no només suposa que el seu pare sàpiga la veritat sobre l'enverinament de la nena per part de la mare, sinó que també es converteix en la primera missió amb èxit de Cole i el primer pas per a assumir la seva capacitat com un avantatge o fet positiu.

Twist Ending: Descobriment que Malcolm és mort. Sense el primer gran gir, la revelació de Cole, no seria possible l'anagnòrisi final. De fet, el film juga a manipular l'espectador amb una sèrie de paralipsis que l'aniran acostant, sense ser-ne conscient,

a aquest clímax que és igual de sorpresiu per al públic i per a Malcolm. Una de les claus d'aquest clímax (en el qual es recorda la conversa de Cole i Malcolm en forma d'off), és la frase de Cole: "Els morts no saben que ho estan", o bé els consells que li dóna per a comunicar-se amb Anna, just abans que Malcolm descobreixi la seva condició.

Focalització i punt de vista narratiu

Pel que fa a la focalització narrativa del film, Shyamalan manté, en gairebé tot el metratge, una posició narrativa aparentment omniscient, i per tant de focalització zero o no-focalització (Genette, 1989b, p. 244). En algunes ocasions, i per tal de reforçar el suspens, fa canvis sobtats al punt de vista subjectiu (associats aquí a la càmera a l'espatlla) i passa breument a la focalització interna variable (en moltes ocasions de Cole, i en d'altres de Malcolm). Tot i això, recordem que el patró de mons implicats resulta en aquesta pel·lícula més complex de l'habitual, ja que es compta amb dos protagonistes (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 260). Per complicar-ho encara més, un dels dos protagonistes, Cole, té més informació que l'altre, tant sobre la presència dels esperits (que es resoldrà amb l'acceptació de la seva connexió amb el món extraordinari) com sobre l'estat vital del doctor, qui desconeix que és un esperit. En conseqüència, el director ofereix un dispositiu sobre el punt de vista més sofisticat que l'esmentada focalització zero: en ocasions, els espectadors veiem que Cole veu morts perquè el narrador ens atorga una focalització interna (esdeveniments filtrats per la consciència del personatge) que fa equivaldre a la focalització zero (segons la definició, el narrador diu més del què saben els personatges, però aquí hi ha una excepció volguda i oculta en gran part del metratge: Cole participa de gran part del coneixement del narrador). Puntualment, narrador, el personatge de Cole i els espectadors sabem més que Malcolm: s'iguen aquestes tres esferes de saber quan el film mostra que les ferides de Cole no se les ha provocat ell mateix ni cap altre ésser viu. En aquest sentit, cal recordar que l'anagnòrisi final que suposa el *twist end* del film, ha estat precedida de la paralipsi de certes dades. No hi ha pròpiament un engany a través de pistes falses (*red herring*, veure Sánchez-Escalonilla, 2001, p. 163) però la resignificació que al final de la pel·lícula fa Malcolm de situacions anteriors la fa en paral·lel el propi espectador; per tant, tampoc es tracta d'un recurs de suspens sinó de sorpresa: en tant que anagnòrisi, l'espectador coneix la veritat alhora que un (Malcolm) dels dos

protagonistes. El director ens ha fet creure en un punt de vista omniscient quan majoritàriament se'ns ha mostrat la realitat des del punt de vista de Malcolm. Tot plegat enriqueix molt més les convencions del codi del terror i, combinat amb els moments de punt de vista subjectiu dels protagonistes, ajuda a sumar intensitat a les aparicions sobtades dels fantasmes. Alhora, les convencions pròpies del terror conviuen amb una narració marcadament psicològica, que manifesta progressivament la dificultat de comunicar-se dels personatges i conclou amb la resolució favorable d'aquest conflicte essencial.

6.1.3. Característiques del sistema estilístic fílmic. Anàlisi dels codis cinematogràfics

Si Shyamalan va poder sorprendre crítica i públic per la seva mestria en allò que no mostrava (com a mínim fins al final del film), també ho va fer per la seva capacitat de mantenir la fascinació per allò que sí es mostra en pantalla, i ho va fer a partir d'un to que oscil·la entre l'allò inquietat i el poètic, que deixa contínuament les portes obertes al pas entre la realitat i l'imaginari, un suggerent món de fantasmes, esperits i aparicions que no tenen res a veure amb les convencions del terror gòtic o amb el *gore* sangonós.

Posada en escena, espais i ambientació:

Des del punt de vista estilístic, la presentació del món de les ombres és comparable a la realitzada per Dreyer a *Vampyr* (1932). L'obertura que aquest cineasta inaugura per introduir el murmur de les ombres havia reaparegut en cineastes dels anys quaranta, com Tourneur o Lang, i es converteix en un mirall en el qual, ja a partir dels anys noranta, s'hi miren cinematografies tan diverses com les de Cronenberg, Lynch o el mateix Shyamalan.

Però si bé reverbera en Shyamalan la creació d'atmosferes descronologitzades característiques dels relats fílmics sobre zombies de Lang i Tourneur, en què el temps, el sentit, i el tancament del relat queden suspesos (Pintor-Iranzo, 2005), som del parer que Shyamalan innova en situar el terror en un ambient familiar i quotidià que ens el fa intencionadament proper i reconeixible abans de cloure el relat. Des del concret ens fa arribar a l'universal.

El tractament de l'espai i els criteris de posada en escena no amaguen que corresponen a localitzacions de Philadelphia, en un entorn socioeconòmic en què conviuen contrastos. Aquest tractament es fa sobretot a partir dels espais interiors, que concentren l'acció, i especialment en dues cases: la de Malcolm i la de Cole. Des del pròleg del film, se'ns mostra la casa de Malcolm com a benestant, en contrast amb la de Cole, d'una sola planta i molt més austera i senzilla, acord amb les possibilitats de Lynn. El mateix passa amb el seu cotxe i amb la roba que vesteixen ella i Cole, que denota senzillesa i un nivell adquisitiu modest, a diferència d'Anna i Malcolm, que vesteixen sempre de forma elegant i amb roba que sembla cara (cal que l'espectador pari molta atenció per adonar-se que, des del pròleg, el psicòleg vesteix sempre la mateixa roba).

Trobem també escenes importants del film situades en una església, a l'hospital infantil, a l'escola de Cole - l'escola pública de Philadelphia que, com reconeix Bizarro, (2019, p. 55), amaga els seus secrets com a *El castillo de Otranto* (1764) de Horace Walpole-, a la casa del company d'escola que fa una festa i a la casa de Kyra (ambdues més semblants a la de Malcolm). Malgrat les diferències lògiques, la majoria d'aquestes localitzacions tenen en comú característiques com són la lluminositat, la dominància de parets blanques, i la majoria de seqüències que s'hi esdevenen són de dia. Shyamalan només es permet jugar amb el contrast lumínic -nit i fosc- a l'església (que està més en penombra) i en els moments que Cole està sol i es troba amb fantasmes a casa seva; per tant, el tractament de la il·luminació i dels espais està sempre justificat per la intenció dramàtica, però sense excessos.

D'igual manera, l'ambientació mostra el terror quotidià que pateix Cole (amb presències fantasmals a l'escola, a casa i fins i tot en festes infantils), en convivència amb l'entorn i objectes domèstics. En una de les escenes més celebrades del film, que es dona a la cuina de la casa de Cole, la manifestació de l'esperit d'una dona morta es fa en obrir-se totes les portes d'armaris i calaixos. Un recurs d'allò més sobri i simple per terroritzar l'espectador, en sintonia amb la manera de presentar als morts, sense estridències ni caracteritzacions massa terrorífiques (amb honroses excepcions).

Realització, fotografia i muntatge:

Les decisions de realització són conseqüents amb la voluntat de Shyamalan de mantenir la tensió en detalls quotidians, gairebé menors. D'aquí que la majoria d'enquadraments siguin plans curts, sobretot primers plans dels rostres per assenyalar la dimensió emocional de la narració o plans de conjunt per ubicar en espais força reduïts les accions fonamentals de la trama i la "presència" d'un intangible que representa el món dels secrets i la dimensió fantàstica implicada. L'argument melodramàtic s'organitza expressivament des de la contenció: el que se'ns mostra és, per exemple, un pare emmudit veient el vídeo del motiu (i agent) de la mort de la seva filla, la cronologia d'un enverinament progressiu per part de la mare; és a dir, més que el terror, un horror completament auster, sobri, que també fa emmudir els espectadors.

Aquesta intenció de mantenir en suspens l'espectador amb detalls d'allò més quotidians o simples (la cinta en què Malcolm escolta veus, el pla detall de la mà sobre la roda del volum del reproductor), es pot emmarcar en una profitosa assimilació d'ecos de David Lynch, David Cronenberg o fins i tot Polansky (Astruc, 2008), recordem, tots ells, integrants amb algun dels seus films de la primera generació de *Storytellers*. Tot i així, el tractament formal que en fa Shyamalan assenyala més que el terror del fet, la inevitable tragèdia que se'n deriva i amb la qual hauran de conviure els personatges i, gairebé en clau moral, fins i tot l'espectador, com revisarem en l'apartat de Conclusions.

No deixa de ser curiós, o si més no destacable, que algunes crítiques enalteixin la figura de Shyamalan com a director o realitzador. I no perquè no ho sigui, sinó perquè ell sempre ha manifestat públicament les seves inseguretats a l'hora de considerar-se bon director a nivell d'imatge i tècnica audiovisual. Ja s'ha comentat anteriorment que en la seva formació acadèmica van tenir pes, sobretot, el guió i la narrativa audiovisual, i com les mancances que Shyamalan s'atribueix com a realitzador, l'han portat a ser gairebé obsessiu amb la precisió dels plans i la disposició de les seqüències, i a treballar meticulosament *storyboards* sobre els guions literaris. El que molts consideren obsessió pel control (pel fet de revisar fins l'últim detall de *storyboards*, guions tècnics i

esquemes de càmera a les localitzacions, o bé per ser sempre present a la sala d'edició), és en realitat, segons el propi cineasta, inseguretat i voluntat d'aprendre i fer-ho bé (Shyamalan, 2004).

D'entre les decisions de realització més característiques de *The Sixth Sense* hi ha la fer servir la relació pla-contraplà com a esquema bàsic. En efecte, és el film de Shyamalan que més fa servir el pla-contraplà.

Si analitzem amb detall l'escena que desencadena la tragèdia de Crowe i que actua com a pròleg, el pla-contraplà acompanya hipnòticament el diàleg entre el psiquiatra i Vincent. La càmera es desplaça en sentits oposats seguint com es troben les seves mirades, com si rellisqués sobre una superfície invisible, i Vincent queda representat, en aquell moment, com un *revenant* disposat a arrossegar Malcolm al seu món per no haver-lo ajudat quan era un nen. Vincent dispara mentre crida "tu em vas fallar", i gràcies a un recurs d'il·luminació, en aquell moment Malcolm ja és mostrat entre ombres. El suïcidi de Vincent resta ocult gràcies a un desplaçament horitzontal de la càmera, una càmera que també s'allunya de Malcolm des d'una posició elevada i ens el mostra estès sobre el llit i malferit, i que dona pas, amb una fosa a negre, a l'el·lipsi de la mort de Malcolm (i que no descobrirem fins a l'anagnòrisi final). Fins arribar a aquesta revelació final, Malcolm roman confinat de manera inexorable a l'altre costat d'aquesta superfície invisible (Bou i Pérez, 2002).

A partir d'aquesta seqüència inicial, Shyamalan emprà estratègies visuals (de mostració o mitjançant paralipsis al més pur estil de Hitchcock) per tal de no oferir mai proves sobre l'estat vital del protagonista, i alhora permetre que, rellegit des del clímax, el periple del psicòleg reveli (a ell mateix i a l'espectador, a qui, recordem-ho, el director fa assumir pràcticament tot el film el mateix punt de vista), que és mort. Tant amb el pla-contraplà com des de plans conjunts, suposadament informacions neutres i objectives que ens mostra la càmera, Shyamalan juga amb l'espectador contínuament amb el punt de vista literal (emplaçament físic de la càmera) per mostrar com Malcolm s'adreça a diversos personatges (quan de fet només dialoga amb Cole). Shyamalan ens mostra primer el nen, seguit pel psicòleg (seqüència 4 del guió literari del film²³), i més

²³ Podeu accedir a guions literaris d'alguns films (aquells que són públics) a l'Annex 5 d'aquest treball.

endavant Cole evita mirar-lo directament a l'església (seqüència 8). En d'altres moments del film, Shyamalan opta per un ús del fora de camp que també pretén tenir una valor de mostració quan finalment en té d'ocultació, ja que correspon al punt de vista de Malcolm. Per exemple, quan el psiquiatra parla amb Cole però sense mostrar-se, des del fora de camp marcat per un sofà (seq. 14); fins i tot en ocasions actua gairebé com a testimoni presencial que, com entendrem al final, hi ha quedat relegat necessàriament ja que com a espectre no pot relacionar-se amb la resta de personatges (seqs. 10 i 18).

Les dificultats de comunicació entre els personatges es mostren també en el distanciament que expressa la posició de la càmera. Per exemple, en el diàleg a la cuina entre mare i fill, els retrets i la desconfiança s'acompanyen d'una aproximació progressiva de la càmera als dos personatges fins a que deixen de compartir l'enquadrament. Per contra, el director ens permet el màxim nivell d'intimitat entre els dos protagonistes i entre els dos mons en el diàleg net entre els seus rostres a la seqüència 22, segurament la més famosa del film (i durant molts anys, de la filmografia del cineasta). En aquesta seqüència, Cole, estirat al llit, renya Malcolm per no saber introduir sorpreses en el seu relat (en un intercanvi molt similar al del nen i l'avi de *The Princess Bride*, de Rob Reiner, 1987), i finalment li confessa que té el do de veure morts.

La inversió de les polaritats "viu-camp" i "mort-fora de camp amenaçador" establertes per la codificació clàssica del fantàstic assoleix el seu zenit quan Cole acusa Malcolm de no ajudar-lo perquè no creu en ell (seq. 34), com Vincent en el seu moment. Que siguin els morts (Malcolm) els qui no poden donar forma als vius perquè no creuen en ells és la gran novetat en la representació dels fluxos de comunicació, que normalment van dels morts als vius, i no pas al revés. Bon exemple d'això n'és la presència del vídeo domèstic: la gravació del casament de Malcolm i Anna és l'única resposta que obté la mirada de la seva vídua. De la mateixa manera, és un vídeo el que es manifesta com a vehicle de la veu dels morts a la seqüència del funeral de Kyra. En aquesta seqüència, és també una filmació domèstica la que permet a la nena morta explicar que ha estat enverinada per la seva mare. Però la resurrecció, en el context dels codis establerts per Shyamalan, només es fa possible a través de la imatge, en segon grau, dels vídeos,

siguin del casament o bé el del funeral. Del simbolisme del desvetllament que permet la imatge reproduïda n'hem fet esment en l'apartat homònim). D'una manera molt similar, l'única comunicació que podrà tenir Malcolm amb Anna es produirà quan ell ja sigui conscient del seu estat i li parli en somnis (tal i com li recomana Cole), sobre els seus ulls tancats, i provocant en Anna un baf per la baixada de la temperatura i un calfred (Pintor Iranzo, 2005).

Un dels pocs i simples recursos visuals que fa servir Shyamalan per permetre assenyalar les aparicions dels morts, juntament amb la subtil boira freda, és el protagonisme del color vermell (ja comentat a nivell simbòlic), que anuncia perill o la presència de fantasmes. Una presència que s'ha esmentat a nivell *d'atrezzo* i vestuari, però que a nivell fotogràfic, segons Cuéllar (2019, p. 49), marca amb l'ús d'un filtre vermell les escenes que tenen un alt nivell emocional. En la nostra anàlisi, hem pogut reconèixer aquest efecte en l'escena del funeral de la nena, en descobrir-se que va ser la mare l'assassina, ja que la sala esdevé vermella. Finalment, també les angulacions picades i contra-picades, ocasionals (com les escales que pugen a les golfes on tanquen a Cole i el globus vermell del sostre), com primers plans reflectits en objectes (com Malcolm al pom de la porta del seu despatx) resulten decisions de realització que anuncien un estil autoral que retrobarem en futures obres.

Pel que fa al muntatge, és majoritàriament continu des del sentit temporal, com és habitual en la tendència a veure en els esdeveniments relacions de causa-efecte i per la pretensió de naturalitat que domina en el discurs cinematogràfic per presentar la diacronia (Villafañe, 1996, p. 203). Tot i aquesta arquitectura temporal pròpia del sistema narratiu clàssic, cal destacar-hi algunes decisions molt significatives tant en relació a l'ordre en què la trama mostra els fets de la història, com en relació a la seva durada i freqüència. Per exemple, més enllà de l'el·lipsi definida que enllaça l'escena inicial de l'atac de Vicent amb el present de Malcolm, i d'altres amb caràcter merament funcional, hi ha l'ús del retrocés definit, que mostrarà escenes anteriors per a resignificar-les. Aquest és el cas, des del punt de vista sonor, de l'escolta de les cintes amb la veu de Vicent, i que en la història se suposa que com a mínim apareixen dues vegades però que en la trama es mostren a posteriori (freqüència iterativa). Però sobretot és fonamental la revisitació de l'escena inicial de l'atac de Vicent, així com la

de vivències prèvies que Malcolm ha viscut (i amb ell, l'espectador) que es revisen per atorgar-les-hi la significació correcta. El *twist-ending* de *The Sixth Sense* fonamenta la seva eficàcia en aquest ús de la freqüència temporal repetitiva (el discurs presenta n vegades allò que a la història succeeix una vegada). El director mostra l'anagnòrisi de Malcolm amb un fora de camp invertit (ja no és Cole a qui veiem, sinó Malcolm), i l'acompanya d'un muntatge de plans de breu durada amb un ritme intens i que resumeixen les paralipsis del film, per a poder ajudar a l'espectador a acabar de situar-se en el desenllaç.

Figura 5. Exemples de tècniques de realització a *The Sixth Sense*: contra-pla de reflex i contrapicats.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

So i música:

Tant pel que fa a efectes sonors (sobretot les reverberacions extradiegètiques en forma de cops amb l'aparició de fantasmes), com pel que fa a la banda sonora del film, de James Newton Howard, es pot dir que Shyamalan és conservador amb els codis del gènere. No hi ha cap efecte (de reforç d'horror) ni cap motiu musical que no s'acomodi perfectament a les convencions genèriques.

El film no té cap melodia diegètica (a excepció de l'obra teatral de l'escola), i tota la banda sonora busca marcar, amb cordes i percussió, els moments d'esglai del nen (i de l'espectador). Es poden destacar dos motius musicals principals, el de Malcolm i el de Cole, que en ocasions sonen entrelaçats (a nivell simbòlic es pot entendre pels intercanvis de papers que viuen els personatges, de mentor-deixeble); i els efectes sonors específics, en forma de *cappers*, com el de la respiració en el moment d'exhalar baf per la baixada de temperatura, o els cops amb percussió que acompanyen les aparicions de fantasmes, sovint seguits de *glissandos* molt propis del gènere de terror. La música té, en síntesi, la forma majoritària amb què s'ha escrit per a pel·lícules, una

forma de *música-paràfrasi* ja que “busca una dramatització pleonàstica i permanent” (Villafañe i Mínguez, 1996, p. 233).

6.1.4. Característiques de renovació o recurrència autorals en relació a les convencions de gènere (fantàstic)

Referents del film:

En aquesta pel·lícula, Shyamalan testimonia la voluntat de renovació del gènere fantàstic a partir de la visió contemporània del *revenant*: pel que fa a la tradició del gènere, el retorn el del més enllà suscita la incursió en un espai paradoxal, un Intermón en què el temps dels vius i dels morts es confon.

Ara bé, esdevenir –com argumentarem– un renovador del gènere fantàstic no treu que s’hi puguin identificar elements de la tradició, tant a nivell formal com de contingut, que responen a referents clàssics del gènere. Sense anar més lluny, el mateix cineasta (Bizarro, 2019, p. 57) en reconeix alguns ja a l’*affiche* promocional del film, en resumir la seva pel·lícula com una combinació entre *The Exorcist* (William Friedkin, 1973) i *Ordinary People* (Robert Redford, 1980). La figura de l’adult tractant l’infant – “desvalgut” o malalt– com a argument universal en un entorn fantàstic amb la presència idèntica del baf i la baixa temperatura davant del maligne són elements ja presents al film de Friedkin. La proposta de Shyamalan no deixa de ser una fórmula moderna de films com *The Innocents* (1961, Jack Clayton), basada en el relat de *The Turn of the Screw* de Henry James; i, en menor mesura, *The Changeling* (1980, Peter Medak) o *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980), totes elles variacions del tema del mort (o de la reencarnació) que no sap que ho és (*The Innocents*), o bé de la presència de morts que no han estat redimits o venjats (*The Changeling*) o una combinació de totes dues trames, com seria el cas del film de Kubrick. Una fórmula ja explotada en la literatura, en obres com precisament com *The Turn of the Screw* (Henry James, 1898), en les quals, per primera vegada i allunyant-se del codi gòtic, el mort pot necessitar ajuda i no s’ha de mostrar necessàriament aterrador.

Com a element novedós dins de la tradició dels morts vivents o de les reencarnacions, reconeixem a *The Sixth Sense* la naturalesa bondadosa del personatge de Malcolm, i fins i tot la seva fragilitat emocional, elements que incrementen la psicologia dels personatges. Bizarro (2019, p. 51), en establir concomitàncies entre aquest film i d'altres en què el *revenant* esdevé una mena de “prolongació de la vida metafòrica dels espectadors” (i esmenta títols precedents com *El carnaval de las almas* de Herk Harvey, 1962; *Muertos y enterrados*, de Gary Sherman, 1981, fins al *Mulholland Drive* de David Lynch, de 2001), assenyala com a diferència substancial respecte a *The Sixth Sense* que a llurs protagonistes no els queda altra que assumir la seva finitud:

“no les queda nada a lo que acogerse ni asumen ninguna misión vital, más allá de tomar conciencia de sus errores en un purgatorio que ellos mismos han construido a su medida, al contrario que los espectros de Shyamalan, quienes vagan por nuestro presente, pero aspiran a la eternidad”.

En certs moments del film, sobretot en la revisió de la figura del mestre/guia/mentor (Malcolm) i la figura de l'infant i la seva mirada al món (Cole), trobem referència directa o homenatges a films com *The Princess Bride* (Rob Reiner, 1987), o bé el tractament de l'intrús benefactor que ajuda i és ajudat i la reflexió sobre la mort, com a *E.T. The Extraterrestrial* (Steven Spielberg, 1982).

Però a diferència dels seus predecessors, Shyamalan recorre al motiu del *revenant* per a renovar-lo, donant-li la volta per a convertir-lo en excusa: la relació entre un nen i un adult que necessiten solucionar un conflicte d'identitat i assumir les seves circumstàncies. Gràcies a aquesta relació, tots dos aprenen una lliçó important i troben el seu lloc al món, sigui de naturalesa ordinària (Cole) o extraordinària (Malcolm). Com a element de renovació, el *twist-ending* a *The Sixth Sense* representa un tipus de resolució narrativa més enllà de la sorpresa i de l'efectisme: no només és reconfortant per als personatges (és dolorosa però necessària la reubicació en els seus respectius mons, com a E.T.), sinó que desvetlla a l'espectador (i als personatges) les diferents esferes de coneixement amb què ha jugat l'autor, que ha estat còmplice amb un dels personatges, Cole.

Ideologia i valors:

Ja hem parlat abastament de les trames mestres del film, però cal que ens aturem un moment a analitzar la trama del **rescat**, i més concretament el rescat sobrenatural: Malcolm i Cole s'ajuden mútuament en l'acceptació del do/condició i en la recuperació de la fe (Cole en els altres i Malcolm en la paraula d'un pacient). Podem reconèixer-hi, per tant, d'un fenomen molt habitual en la primera generació de *Storytellers* fantàstic, el de la salvació per la creença sobrenatural.

Ara bé, l'aportació particular de Shyamalan és que l'espiritualitat del film, o la lectura transcendent, queda principalment sustentada en la puresa i la bondat – el “pure of heart” del rei Artús, amb la metàfora de l'obra teatral a l'escola- i que al final és el que acaba ajudant els protagonistes a assumir les seves respectives condicions (el fet meravellós com a catarsi per a millorar la vida). Aquesta simbiosi Malcolm-Cole, és, al final, la solidaritat entesa com a instrument per encaixar la soledat individual.

Shyamalan com a referent d'altres cineastes:

Si bé *The Sixth Sense* es va estrenar al 1999 als Estats Units, no va arribar a les sales de tot el món fins al 2000. Des de la gènesi d'un guió fins a la seva distribució passen mesos i es fa arriscat assegurar que films d'aquells mateixos anys i amb motius com el *revenant* o el mort que desconeix la seva condició repliquen a Shyamalan. Tot i així, ell inaugura aquest retorn temàtic i la revifalla del gènere d'aventures de fantasia, i assenyala noves possibilitats narratives i estilístiques (Cuéllar, 2019). Els exemples més clars d'aquest corrent serien *El espinazo del diablo* (Guillermo del Toro, 2001) i *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001); tots dos amb moltes semblances argumentals amb el film de Shyamalan. De fet, *Los otros* és una altra obra basada en l'esmentada peça de Henry James, *The Turn of the Screw* (1898), aquí coneguda com a *Otra vuelta de tuerca*. Tant del Toro com Amenábar es podrien arribar a considerar contemporanis d'una possible generació juntament amb Shyamalan (però aquest tema es reflexiona amb més profunditat al capítol de Conclusions d'aquest treball).

On sí que podem veure traces clares del segell de Shyamalan és a la sèrie de televisió *Ghost Whisperer* (John Gray, 2005-10), en què la protagonista, que té el mateix do que Cole, es dedica a ajudar fantasmes amb tasques pendents al món dels vius.

A *El Orfanato* (J.A. Bayona, 2007), igual que a *The Babadook* (Jennifer Kent, 2014), trobem nens que són els únics que poden veure i comunicar-se amb fantasmes i éssers sobrenaturals. En tots dos casos, però, és indispensable la figura de la mare (que substitueix a Malcolm) per a fer avançar la trama: fins que la mare no creu en el fet fantàstic, no pot salvar el fill.

Seguint l'estela temàtica i el punt de vista ideològic de Shyamalan, recuperem més d'una dècada més tard, Guillermo del Toro i Bayona. Del Toro, amb *Crimson Peak* (2015) que, tot i tenir una ambientació purament gòtica i afegir fantasmes com a intrusos malfactors, manté la crida d'ajuda per part de fantasmes a la protagonista i el concepte de la creença en el fet sobrenatural per a la salvació. I Bayona presenta a *Un monstruo viene a verme* (2016) la situació del fill únic Connor i la seva mare, i la necessitat de l'intrús benefactor (i fantàstic) per a acceptar un fet dramàtic a la vida del nen (en aquest cas, Cole i Connor tenen paral·lelismes molt clars, i el gegant de Connor seria el substitut de Malcolm).

D'altres casos que considerem beuen directament del film de Shyamalan, sobretot pel que fa a la figura del mort que no n'és conscient, són *I Am the Pretty Thing That Lives in the House* (Oz Perkins, 2016); *Marrowbone* (Sergio G. Sánchez, 2017); *The Lodgers* (Brian O'Malley, 2017) i la recent sèrie *The Hounding of Hill House* (Mike Flanagan, 2018), un nova versió televisiva de la novel·la de Shirley Jackson del mateix títol (1959), i a la qual la crítica s'hi va referir com a hereva de *The Sixth Sense* i de *The Village* (Sucasas, 2018).

Genericitat:

El film debut de Shyamalan es basa, tal i com s'ha pogut veure en l'anàlisi temàtica, en el motiu de l'intrús benefactor, un argument que veurem aparèixer en d'altres títols de la filmografia del director, i que és recurrent en obres del gènere (sobretot en fantasies d'aventures de la primera generació de *Storytellers*, com ja hem pogut assenyalar).

Shyamalan acostuma a acompanyar aquesta figura d'un personatge infantil (o de mirada infantil o innocent), assumint la infància com a connexió amb d'altres mons, o la mirada capaç de veure el fet sobrenatural i comprendre'l en la seva dimensió (la mirada adulta comporta uns filtres que impedeixen veure el sobrenatural o bé entendre'l).

La superació de la por/l'horror a través de l'autoconeixement i acceptació de l'encaix d'un mateix en la realitat o en el món és un altre dels motius principals d'aquest film (i de l'obra de Shyamalan), representat per Cole i el seu do (qui passa de viure constantment aterrit a assumir la seva circumstància i aprèn a conviure-hi) i per Malcolm i la seva no consciència (passa de fer de mentor/mestre de Cole i mostrar-se segur d'ell mateix, a descobrir amb espant i tristesa la seva realitat).

6.2. *Unbreakable* (El protegit), 2000. Superherois de carn i ossos

Figura 6. Cartell: *Unbreakable*, Shyamalan (2000).



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

“El més aterrador d’aquest món és no trobar el teu lloc. Gairebé vaig rendir-me. Vaig dubtar tantes vegades! Però et vaig trobar. Ara que sabem qui ets tu, finalment sé qui sóc jo. No sóc un error. Tot té sentit ara. Saps com reconeixem al dolent del còmic? És exactament el contrari de l’heroi. I acostumen a ser amics, com tu i jo. Ho hauria d’haver sabut fa temps. Saps perquè? Pels nens. Em deien Mr. Glass”. Elijah Price.

Taula 7. Fitxa d'anàlisi: *Unbreakable (El protegit; El protegit, 2000)*.

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
A. Característiques generals de la pel·lícula	Títol	<i>Unbreakable; El Protegido; El protegit.</i>
	Any	Estrena EEUU: 22/11/2000 (Espanya, 12/01/2001).
	Producció i Distribució	Producció: Touchstone Pictures; Blinding Edge Pictures; Barry Mendel Productions, Limited Edition Productions Inc.
		Distribució: Buena Vista Pictures.
	Equip tècnic i artístic	Direcció: M.N. Shyamalan; Producció: M.N. Shyamalan, Sam Mercer, Barry Mendel, Roger Birnbaum, Gary Barber; Guió: M.N. Shyamalan; Dir. Fotografia: Eduardo Serra; Muntatge: Dylan Tichenor; Disseny Prod.: Larry Fulton; Dir. Art: Steve Arnold; Música: James Newton Howard.
		Bruce Willis - David Dunn; Samuel L. Jackson - Elijah Price; Robin Wright - Audrey Dunn (dona de David); Spencer Treat Clark - Joseph Dunn (fill de David i Audrey); Charlayne Woodard - Mrs. Price (mare d'Elijah).
	Gènere/Subgènere	Gènere: Suspens. Aventura. Subgènere: Fantasia d'aventures.
	Tagline	<i>Are you Ready for the Truth? (Estàs preparat per la veritat?); Some things are only revealed by accident (Algunes coses només es descobreixen per accident).</i>
	Sinopsi de producció	Un home aparentment normal i en crisi descobrirà un fet extraordinari sobre la seva vida després de sobreviure a un terrible accident.
	Premis i ressò social	Guanyadora de dos premis internacionals i 13 nominacions (festivals generalistes i de gènere fantàstic).
Pressupost	75M\$	
Taquilla	248M\$ (global acumulat).	
B. Característiques del sistema formal filmic (recursos narratius). Anàlisi semionarrativa i neoformalista de l'obra	Trama	Cicle Fantàstic: Del misteriós a la fantasia d'aventures. Efecte mirall entre situacions pertanyents a fantasia i paral·lelisme amb fets ordinaris. Forja de l'heroi i trama mestra: Cicle complet. Trama principal d'aventura i rescat. Secundàries: cerca (descobriments-transformació) i posterior venjança (rivalitat-ascens).
	Tema	Lluita entre el bé i el mal. Família i relacions de parella i paterno-filials. Poder sobrenatural. Còmics. Superherois.
	Personatges principals i rols actancials	David Dunn - protagonista/heroi/protector. Elijah Price - oponent/antagonista. Audrey Dunn - mare/cuidadora. Joseph Dunn - coadjuvant. Mrs. Price - mare/coadjuvant/ordenant.
	Cameo director	Com a petit traficant de droga que es vol colar a l'estadi. És parat per David (aquest cameo es recuperarà a <i>Split</i> , 2017 i a <i>Glass</i> , 2019).
	Arguments universals, mites i arquetips	Heroi amnèsic; Intrús malfactor; Epifania interior; Venjança; El vell i el nou; Ànsia de poder; Màrtir-tirà; Pacte amb el diable.
		Heroi protector/Auxiliador. Núvia hostil - dòcil/Mare/Esposa. Innocent. Antagonista. Mare/Savi.
	Intertextualitat	Còmics que apareixen durant el metratge. Recitats d'Elijah i de Mrs. Price sobre teories de narrativa fantàstica i de còmic. Notícies de diaris, ràdio policial, notícies TV.
	Metatextualitat	El còmic a dins del còmic. Explicació dels arquetips per a assumir rols. Narratologia i teoria literària.
	Simbolismes	Ús el color lila per al personatge d'Elijah; conversa en silenci entre David i Joseph; l'aigua com a punt feble de David. Professions de David i Audrey; Bastó d'Elijah. Accident de cotxe de David.
	Estructura narrativa	Acte I: 1. Estadi inicial o inalterat: David Dunn, guarda de seguretat en un estadi de futbol, cerca una feina millor. La seva família s'està trencant. 2. Alteració: David és l'únic supervivent d'un accident ferroviari. Dies més tard troba una targeta al vidre del cotxe que posa: "quants dies de la teva vida has estat malalt?" 2.1. Reticència a la crida i trobada amb el mentor: David va a veure Elijah. No se'l creu. Acte II: 3. Lluita: David inicia un procés de descobriments de la seva identitat sota la guia d'Elijah. 3.1. Primeres ferides: Els dubtes i el deteriorament familiar s'interposen en el procés, tot i que Joseph creu en Elijah. 3.2. Prova difícil o traumàtica: Finalment, David pren consciència de la seva condició i realitza la seva primera missió com a superheroi. Acte III: 4. Ajustament: David assumeix la seva autorevelació. Es reconcilia amb la seva dona, Audrey, i recupera la confiança del seu fill, Joseph. 4.1. Resurrecció de l'heroi: Elijah troba sentit a la seva vida i pot assumir el seu rol d'oponent gràcies a David. David denuncia a Elijah pels actes terroristes comesos. Autorevelacions de David i Elijah.
Focalització narrativa/Punt de vista	Narrador Omniscient. Focalitz. Zero amb paral·lelisme (focalitz. Interna variable d'Elijah i David) i analepsis de David i Elijah.	
Twists i/o Twist Ending	Nota d'Elijah a David: "Alguna vegada ha estat malalt?"; Elijah diu a David que té un poder sobrenatural. Elijah s'autoproclama antagonista de David: "Els nens em deien Mr. Glass".	

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
C. Característiques del sistema estilístic. Anàlisi dels codis cinematogràfics	Llenguatge i tècniques audiovisuals: Posada en escena; Fotografia; Muntatge; So	Naixement d'Elijah vist des del mirall. Elijah nen reflectit a la pantalla del televisor. Elijah adult reflectit enl vidre d'un marc. Plans seqüència. Escenes simètriques. Plans picats i girs de càmera (180 graus) per a la mirada dels nens. Fora de camp al pròleg, accidents de tren i cotxe, caiguda d'Elijah...). Filts càlids (David) i freds (Elijah). Claror i fosc. Interiors asfixiants, exteriors agobiants. Efectes capper sonors. Banda sonora amb leitmotius per als personatges.
D. Característiques autorals en relació a les convencions de gènere (fantàstic)	Referents	Comic <i>The Spectre</i> de DC Comics. (Aspect David); Action Comics; Activista de la guerra Civil Americana Frederick Douglass. Stan Lee.
	Ideologia i valors	Acceptació d'un mateix per a l'autosuperació i la millora. Fe incondicional en el pare heroi. Salvació familiar gràcies al fet sobrenatural.
	Shyamalan com a referent d'altres cineastes	<i>Hellboy</i> (2004, Guillermo del Toro); <i>Hancock</i> (Peter Berg, 2008), <i>Watchmen</i> (2009, Zack Snyder); <i>Heroes</i> (Tim Kring, 2006-2010); Trilogia de Batman (Christopher Nolan, 2005, 2008, 2012).
	Genericitat	La infància com a veritable mirada de la realitat i la fantasia (mirada capgirada) // l'autoconeixement i acceptació de l'encaix d'un mateix en la realitat // l'heroi de carn i ossos, quotidià: forja d'heroi.

Font: Elaboració pròpia.

6.2.1. Característiques generals de la pel·lícula

Estrena, pressupost i recaptació:

Tot i arribar als cinemes espanyols al gener de 2001 (data que crea confusió entre els anys d'estrena de *The Sixth Sense* i aquest segon film), *Unbreakable (El protegido)* és presentada en societat el novembre del 2000. Per sort o per desgràcia, l'expectativa generada amb el seu anterior film va fer que la crítica considerés que Shyamalan se la jugava amb el seu segon *blockbuster*. El director no va defraudar. D'un pressupost inicial de 75 milions de dòlars (gairebé el doble que l'anterior film), *Unbreakable* va obtenir una gens menor xifra de 248 milions de dòlars acumulats a nivell global. Però si ho llegim en comparació a *The Sixth Sense*, Buena Vista no devia quedar satisfeta amb els números. Amb la meitat de pressupost, *The Sixth Sense* va més que doblar la recaptació (673M\$), però també és cert que les quaranta setmanes en sales del primer títol també sumen més del doble de les divuit que es van destinar a l'exhibició d'*Unbreakable*.

Cal també tenir en compte que aquell mateix any *Cast Away* (Robert Zemeckis), *Gladiator* (Ridley Scott) i *Erin Brokovich* (Steven Soderbergh) van acaparar les primeres posicions del rànquing de recaptació en taquilla (i també els premis de la posterior edició dels Oscars), i que el "segon" film de Shyamalan, tot i no competir directament amb aquests títols, sí que s'enfrontava a alguns dels seus predecessors de la primera

generació de *Storytellers*, i replicava, en gènere, a *X-Men* (Brian Singer, 2000), i que va ocupar la novena posició del rànquing de recaptació, i *Unbreakable* la catorzena.

Producció i distribució:

L'any 2000 Shyamalan funda, per tal de garantir-se més control en els processos, la seva pròpia productora, Blinding Edge Pictures, i *Unbreakable* és el primer títol que signa la seva companyia (productora que a partir d'aquest moment constarà ja sempre als crèdits de tots els films del cineasta). S'hi sumen també Touchstone Pictures (filial de Disney), Limited Edition Productions Inc., i Barry Mendel Productions. Aquest darrer repetirà amb Shyamalan en una tercera ocasió (*The Happening*, 2008).

Tot i que Shyamalan torna a col·laborar amb Buena Vista en la distribució del film, els executius de Disney van insistir a tenir més control que amb l'anterior treball, i una de les decisions que encara avui pesen en el cineasta és no haver presentat el film com una història de superherois, sinó com la tornada del cineasta i de l'actor protagonista de *The Sixth Sense* (Shyamalan, 2001). Buena Vista volia una bona recaptació, i va preferir assegurar el tret amb *taglines* clarament referencials (*Are you Ready for the Truth?/ Estàs preparat per a la veritat?; Some things are only revealed by accident/ Algunes coses només es descobreixen per accident*). Frases que encaixen més en la història de Cole i Malcolm que no pas en aquest nou treball. Malauradament, la rebuda per part de públic i crítica no va ser tan positiva com la de l'anterior film. Cert que l'element sorpresa estava superat i el públic buscava el ja considerat toc propi del cineasta, el *plot twist* (o el *twist ending* o gir final); és cert també que un segon treball sembla que hagi de demostrar molt més que el primer, però Shyamalan sempre ha sentit que la rebuda i el tracte que es va tenir amb *Unbreakable* van ser, en general, freds, i ell ho va viure, d'alguna manera, com un petit fracàs (Monedero, 2012, p. 130).

Equip tècnic i artístic:

Per al seu segon *blockbuster*, Shyamalan, amb la seva pròpia productora i amb més experiència al sector, es torna a reservar les tasques de guió, direcció i producció i s'atreveix a fer algunes peticions: demana repetir amb Barry Mendel com a productor,

i afegeix noves incorporacions a l'equip, com Sam Mercer (que es converteix en un dels productors habituals del cineasta), Roger Birnbaum i Gary Barber.

Pel que fa a d'altres departaments, Shyamalan busca gent nova, i incorpora Eduardo Serra, un admirat i veterà director de Fotografia; situa Dylan Tichenor al capdavant del muntatge; Larry Fulton, al disseny de producció, i Steve Arnold a la direcció d'art. L'única excepció a les novetats és James Newton Howard, que torna a col·laborar en compondre la banda sonora.

Per a l'equip artístic, Shyamalan compta altra vegada amb Bruce Willis -amb qui havia iniciat una bona amistat a *The Sixth Sense* que encara continua- per al paper de l'heroi, David Dunn. Com a antagonista o anti-heroi, Elijah Price, els executius de Touchstone proposen Samuel L. Jackson, que comptava ja en aquell moment amb una llarga trajectòria interpretant personatges sobris i emocionalment continguts, habitualment com a antagonista, i que ja coneixia Willis de quan van coincidir, sis anys abans, a *Pulp Fiction* (1994, Quentin Tarantino). La bona entesa entre el cineasta i Jackson es va convertir també en una amistat personal que mantenen encara avui. Per als papers d'esposa i fill de David, Audrey i Joseph Dunn, els productors van suggerir Robin Wright (llavors encara Wright-Penn), una actriu de molta trajectòria descoberta per Shyamalan a *The Princess Bride* (Rob Reiner, 1987); per a la selecció del nen, Shyamalan va poder veure en vídeo les proves de càsting que Spencer Treat Clark havia fet l'any anterior per a *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), i va quedar convençut, sense conèixer encara Spencer, que ja tenia el seu Joseph. Com a personatge secundari, es va incorporar Charlayne Woodard com a mare d'Elijah, Mrs. Price. Woodard, tot i ser més jove que Jackson, va despertar l'interès de Shyamalan amb el seu paper de Tituba a *The Crucible* (Nicholas Hytner, 1996), on arriba a eclipsar en alguns moments a la protagonista, Winona Ryder. Igual que a *The Sixth Sense*, Shyamalan es va reservar un breu paper al film, el d'un malfactor que intenta entrar a l'estadi on Dunn treballa com a guarda de seguretat.

Gènere i Subgènere:

Si l'èpica del segle XX va ser, principalment, cinematogràfica, potser la del nou segle ha començat sent, eminentment, internàutica, virtual i computeritzada. Només cal veure

blockbusters premiats per crítica i públic dels últims anys, com *Gravity* (2013, Alfonso Cuarón), *Interstellar* (2014, Christopher Nolan) o *Arrival* (2016, Denis Villeneuve). I més enllà de la temàtica de la ciència-ficció, si es busca entre els representants fantàstics per excel·lència, els superherois, les franquícies de Marvel i DC dels darrers vint anys són una mostra prolífica i exemplificadora dels avenços aconseguits en efectes visuals digitals.

Òbviament Shyamalan no podia saber tot això l'any 2000, quan es va estrenar la seva particular visió sobre el mono-mite o viatge arquetípic d'un heroi de Campbell (1984). Malgrat això, i de manera força intuïtiva, s'allunya de la visió clàssica de l'heroi amb poders sobrenaturals explícits i crea un espai realista, contemporani, per a aquest personatge, a més de començar una reflexió molt interessant sobre la concepció dels propis poders en un entorn ordinari, que donaria lloc a una trilogia ja finalitzada. Però no cal avançar-se.

El que sí és obligat destacar és que, tot i que parlem d'un autor que sembla haver trobat de seguida un estil propi, -i *Unbreakable* manté trets estructurals i narratius força similars (com veurem a continuació) amb *The Sixth Sense* (1999)-, podem detectar, en la seva anàlisi, certs aspectes que converteixen aquest film en una obra diferenciada de l'anterior (i que posteriorment queda coherentment lligada a les seves seqüeles).

Unbreakable té influències de Barrie i el seu *Peter Pan* (1904) en la resistència del seu protagonista a acceptar la responsabilitat d'una realitat, en la resistència a "créixer". És adequat ubicar el film en el marc de la fantasia i de la fantasia d'aventures, ja que també aquest segon treball de Shyamalan compleix les sis característiques necessàries proposades per Sánchez-Escalonilla (2009, p. 59). *Unbreakable* alterna de forma equilibrada la fantasia i l'aventura, com moltes històries de superherois. És un relat de superherois en què el protagonista no es vol reconèixer en l'element màgic. Malgrat tot, és inevitable no veure-hi tímides incursions del suspens, com en la majoria de treballs de Shyamalan, un altre dels trets definidors del director.

Sinopsi del film:

La història no podria començar més allunyada, en aparença, dels clàssics de superherois. *Unbreakable* arrenca trencant completament amb les ja més que conegudes contextualitzacions situades en planetes i galàxies llunyanes, on se'ns presenta una saga o família amb algun poder sobrenatural que lluita per procurar la pau de tot l'univers i la marxa o fugida del protagonista cap a la terra. *Unbreakable* ens presenta un home gris, David Dunn, que torna a casa seva en tren després de fer una entrevista de feina a Nova York. De sobte, el comboi pateix un accident massiu que deixa més de cinc-centes persones mortes, a excepció de David, l'únic supervivent. Audrey (la seva dona) i Joseph (el seu fill) van a buscar-lo a l'hospital, i de seguida es fa palès que la família travessa una crisi. David i Audrey estan a punt de separar-se.

David torna a la rutina diària i a la feina de vigilant de seguretat en un estadi de futbol. Quan ja han passat uns dies des de l'accident, David rep una nota d'un desconegut en què li pregunta si ha estat mai malalt. Sorprès i estranyat, David revisa el seu passat per intentar recordar malalties o lesions. En buscar l'autor de la nota, David i Joseph coneixen a Elijah Price, el propietari d'una botiga d'objectes de col·leccionista vinculats al món del còmic. Elijah explica a David que pateix una malaltia crònica que provoca que els seus ossos siguin molt fràgils i que es puguin trencar en qualsevol moment, i que fa temps que busca una persona com David que, al contrari que Elijah, mai no cau malalta ni es fa mal. Algú amb una força sobrenatural, algú irrompible. Tot i que el fill queda fascinat amb el plantejament, David no se'l creu.

David intenta tornar a la vida quotidiana, però Elijah insisteix a parlar amb ell i el busca per continuar la conversa. David el rebutja. A casa, Joseph està convençut que David és un superheroi, i intenta demostrar al seu pare que té una força sobrehumana i que és immortal. Elijah parla amb Audrey per convèncer-la que David té aquest poder. David, fart de l'assetjament a la seva família i després d'un episodi alarmant en què Joseph és a punt de disparar-lo per demostrar que és immortal, avisa Elijah que els deixi en pau.

Després de calmar Joseph i d'anar-se reconciliant amb Audrey, David comença a plantejar-se si pot ser cert que tingui aquest poder sobrenatural. Es posa a prova en diverses ocasions, i detecta gent que ha comès delictes i crims, persegueix un home i

salva una família de ser assassinada. També descobreix el seu punt feble, l'aigua, i assumeix finalment la seva condició. Quan va a veure a Elijah, aquest li confessa que per trobar David ha atemptat diverses vegades en llocs públics, de manera que ha provocat molts morts i accidents terribles, entre els quals hi ha el del tren on anava el protagonista. David, horroritzat, rebutja l'amistat d'Elijah i marxa. Elijah el crida, reclama el seu paper d'antagonista, i li diu a David que la seva condició i el seu rol són els que són perquè és el seu contrari i, en conseqüència, resulten complementaris. David truca les autoritats i detenen Elijah com a autor dels atemptats.

6.2.2. Característiques del sistema formal fílmic

Temes principals:

Igual que amb *The Sixth Sense*, Shyamalan torna a soterrar el fet fantàstic en relacions familiars conflictives. David i Audrey Dunn s'estan plantejant separar-se, i per tant la comunicació entre ells és pràcticament nul·la. A això cal sumar-hi la relació paterno-filial entre David i Joseph. La relació evoluciona ràpidament del conflicte a la fe i de la fe a la desesperació quan Joseph creu de seguida en el poder de David i descobreix en el seu pare gris i avorrit un veritable heroi. La resistència de David a acceptar el seu nou rol provoca que Joseph cometi algunes imprudències i fins i tot una temeritat, i farà que els seus pares es preocupin molt per ell, però quan David assumeix la seva condició anòmala, Joseph i ell es reconcilien i Joseph recupera del tot l'admiració cap al seu pare.

Com en la capacitat de Cole de veure morts, en David podem retrobar el conflicte intern i en solitud del protagonista, que manté una lluita interior durant tot el film per decidir si accepta o no la seva condició, en aquest cas, de ser un heroi, de ser irrompible.

Ara bé, si no és per la intervenció d'Elijah Price, el col·leccionista de còmics que pateix osteogènesi, David segurament no hagués descobert mai que és un heroi i hagués viscut en la mena de letargia amb què el coneixem els espectadors. Per tant, el fet fantàstic agafa la forma de poder extraordinari que intenta emergir enmig d'un

conflicte familiar i intern del protagonista, David, mentre evoluciona la relació de coneixença amb Elijah, que mostra una revisitació de l'eterna lluita del bé i el mal.

En resum, es recuperen temes del film anterior de forma gairebé idèntica: un conflicte en clau d'incomunicació familiar; una lluita interior per acceptar un poder atorgat; la millora de relacions afectives i familiars a través de la comunicació emocional i de la mútua acceptació. I en aquest cas s'hi afegeix el tema clàssic dels superherois: l'enfrontament entre el bé i el mal, encarnats per un heroi i el seu antagonista.

Trama i Cicle fantàstic:

Tal i com ja s'ha comentat en parlar del gènere i subgènere del film, a *Unbreakable* passem del misteriós a la fantasia d'aventures i podem observar un efecte mirall molt ben equilibrat entre la vida ordinària de David, Audrey i Joseph amb l'aparició d'Elijah i la irrupció del fet fantàstic de manera progressiva. La construcció de la trama mestra la podem ubicar en d'aventura i rescat (tot i que inclou, com a trama secundària, el concepte de cerca, implícita en l'autoconeixement i la crisi de David -descobriment i transformació-, i en la posterior venjança -rivalitat i ascens- quan David desemmascara Elijah i fa que el detinguin). Cal destacar una última trama secundària, la d'Elijah, marcada pel preu de l'excés (amb les seves ambicions com a antagonista i la violència indiscriminada que fa servir per trobar David) i la seva posterior caiguda (tant la física, provocada per la seva malaltia, com el figurat descens final als inferns, en ser detingut pels actes terroristes que ha comès).

David compleix amb totes les etapes clàssiques plantejades per Campbell (1984, p. 23), tot i que a la tercera fase (trobadura amb el Mentor), caldria situar Elijah com a Mentor inicial que es transforma, primerament, en Embaucador, i acaba assumint el rol d'antagonista. Una cosa similar passa amb les funcions proposades per Propp (1981, p. 37), de les quals la majoria coincideixen plenament amb les accions dels protagonistes, David i Elijah.

Personatges, rols i arquetips:

David Dunn: La traducció que es va fer a Espanya d'*Unbreakable* va desdibuixar el veritable significat (i poder) del protagonista, David Dunn (Bruce Willis). *El protegido*

no responia al concepte d'irrompible, que de fet és la condició de David, un home aparentment convencional que mai no ha patit cap malaltia ni s'ha fet mal; ni tan sols mor en l'accident del tren en què viatja i que pateix un atemptat que mata a més de dues-centes persones: David n'és l'únic supervivent. La mateixa professió de David, que és guàrdia de seguretat a un camp de futbol, ja ens remet al rol de guardià o velador sota el prisma de Dumézil (1973). Abans d'això, David pretenia ser jugador professional de futbol (una suposada lesió l'aparta d'aquest camí), d'acord al concepte d'esportista d'elit en la iconografia més habitual de l'heroi contemporani als Estats Units. Willis encarna, en aquest film, a un superheroi que viu la profunda crisi de l'home contemporani. Tot i la modernitat amb què Shyamalan ens mostra David, el personatge reuneix les característiques clàssiques de l'heroi canònic (segons la proposta de personatges de Propp i els arquetips de Jung) i les del superheroi dels còmics moderns. Un home íntegre (que no és capaç d'enganyar la seva esposa quan en té l'oportunitat i que compleix rigorosament amb una feina que no el motiva), que ho seguirà sent quan descobreixi la seva condició heroica (lluitarà en favor dels febles i en contra dels criminals), però que alhora no deixarà de mantenir l'aparença i estatus d'un ésser gris i ordinari (complint amb la dualitat ordinari-extraordinari de les identitats dels superherois dels còmics).

A partir de la mirada personal dels còmics de superherois, l'essència dels quals és aquesta tensió constant entre la identitat terrenal i la sobrenatural, Shyamalan construeix un personatge que assoleix el retrat més crític de l'home del carrer, que descobreix un dia els seus poders, per a constatar més tard que aquest descobriment no li proporciona avantatges o plaer, sinó només tristesa.

La responsabilitat d'aquest ésser invulnerable només li provoca malenconia, i David és un Atlas que suporta a les espatlles un món trist i en conflicte permanent, i acaba esdevenint en mite heroic amb el deure messiànic de fer un món una mica millor. El que se suposava que havia de ser alliberador és alhora una condemna, i això es reflecteix constantment en la mirada de David a partir de la interpretació de Willis.

Elijah Price/Mr. Glass: En un món que sembla no admetre els claroscurs inherents a la pròpia condició humana, a l'extrem oposant del protagonista "irrompible", hi

trobem l'anomenat "home de vidre" (tal com li deien els nens a Elijah, per culpa d'una malaltia congènita que provoca que es trenqui els ossos només ensopegant o caient a terra i que l'obliga a anar amb bastó i portar una vida molt sedentària). Semblaria que no hi ha matisos en la construcció d'aquest personatge. Si David és (en essència) l'heroi canònic, Elijah és un antagonista de manual. El podem anomenar malfactor (o vilà, segons les categories de Propp i Jung), tot i que en diferents capes del seu arc de transformació com a personatge hi podem trobar també detalls de l'arquetipus del savi (Jung) o fins i tot de l'ordenant o del fals heroi (segons les tipologies de Propp), ja que és Elijah qui irromp a la vida de David després de molt de temps observant-lo, i el mena en el camí de l'autoconeixement. Li mostra diegèticament l'univers dels còmics per tal de fer-li entendre la seva condició, l'espera pacientment mentre David es debat entre acceptar o fugir del seu poder, i finalment el guia en la seva missió de descobriment. Per tant, Elijah segurament és, juntament amb David, l'altre personatge que més evolució pateix en el seu arc, passant de intrús a mentor, de mentor a embaucador i finalment assumint el paper d'antagonista complet amb la revelació final a David, en què s'autobateja amb el seu nom de supervilà, Mr. Glass. Vet aquí la paradoxa d'un poderós antagonista amb bastida de vidre.

Joseph Dunn: Fill de David. Tot i formar part d'una família en crisi i mostrar inicialment la seva tristesa, esdevé el personatge que manté la mirada innocent i capaç d'entendre el fet fantàstic molt millor que la mirada adulta. La complexitat del personatge permet encaixar-lo en diversos rols: si bé en els arquetips de Jung es mantindria sempre en el d'Innocent, pel que fa a les categories proposades per Propp el situaríem, en funció del seu arc i l'evolució de la relació amb David, entre el donant, l'ajudant i fins i tot l'ordenant (sobretot per l'iniciativa que pren Joseph per tal de convèncer el seu pare de que veritablement és un heroi, fent-lo fer proves de força, arriscant la seva vida apuntant-lo amb una pistola o guardant el seu secret després que David hagi aconseguit el seu primer rescat).

Audrey Dunn: Esposa de David. Des de l'inici del film, és un personatge desencisat del món i de la realitat que els toca viure. Davant la crisi matrimonial, manté una mirada de tristesa i desesperança que, com David, evolucionarà cap a la il·lusió finalment retrobada del seu matrimoni. Si ens fixem en les categories de personatges i arquetips,

Audrey encarna perfectament el rol de princesa (o núvia dòcil) proposat per Propp i encaixa en l'arquetip de mare o cuidadora de Jung (de fet, la professió de l'Audrey és la de metge, una reiteració del seu rol assumit cap a totes les parcel·les de la seva vida).

Mrs Price: Des del primer moment del film, gràcies al *flashback* inicial amb què coneixem l'Elijah nen, podem pensar que la seva mare encaixa perfectament en l'arquetip cuidador de Jung. Pel que fa a les categories de Propp, la senyora Price actua sempre amb Elijah com a donant i ajudant, facilitant-li la vida al seu fill, donant sentit a una existència que podria haver estat molt trista i solitària. Per una banda, ella és la que descobreix a Elijah el món del còmic, i la fascinació del fill per l'univers dels superherois va creixent en proporció als còmics que la mare li va mostrant. Tant és així, que no dubta en ajudar Elijah a obrir la seva galeria-botiga dedicada a aquest món. Malgrat l'aparença, el personatge d'aquesta mare coratge que cria sola un fill malalt i li fa la vida fàcil no és gens simple. Una conversa amb David ens ajuda a veure que Mrs. Price domina diferents teories narratològiques sobre els herois i els còmics que fa sospitar que aquell regal infantil que es va convertir en motor de vida, potser no és del tot innocent o fortuït. Sigui com sigui, tot i que el personatge interpretat per Charlayne Woodard pot semblar menor pel fet de tenir poques aparicions al film en comparació a la resta, no deixa de tenir matisos que el doten d'una complexitat i un arc que molts fans han arribat a llegir en clau conspirativa, precisament a causa d'aquesta calma i amor incondicional cap al seu fill malgrat ser un criminal i per una aparença molt més dominadora del destí d'Elijah que no pas simplement cuidadora.

Figura 7. Protagonistes d'Unbreakable: David, Elijah, Joseph i Audrey.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Cameo del director:

Com en el cas de *The Sixth Sense* (1999), Shyamalan es reserva un paper petit, amb dues línies de diàleg. En aquest film, el cineasta interpreta un delinqüent mediocre, un petit traficant, que intenta entrar a l'estadi de futbol amb alguna cosa prohibida (no podem distingir si droga o una arma), i que David intercepta i registra. A les seqüeles del film, tornarà a interpretar a aquest personatge, de nom Jai, ja fora del món de la droga, i treballant com a guàrdia de seguretat.

Arguments universals:

Pel que fa als motius principals proposats per Balló i Pérez (2012), podem reconèixer diversos arguments al llarg del film:

A les seqüències inicials, primer abans dels crèdits on se'ns mostra el naixement d'Elijah i després, amb la presentació de David i la resta de la família Dunn, s'ofereix un escenari decadent a nivell d'entorns i de sentiments. En el matrimoni intermitent de David i Audrey hi podem endevinar el pes del pas del temps, concretat en arguments com "El vell i el nou" (Balló i Pérez, 2012, p. 115), i centrat sobretot en els aspectes del "Temps destructor" (p. 121) i la concepció de "Família" (p. 124), que mostren aquesta paulatina destrucció familiar i el desencís de la fi de l'amor.

En David podem observar el seu arc de transformació com a heroi protagonista, que estableix un paral·lelisme amb l'argument del "Coneixement d'un mateix" (Balló i Pérez, 2012, pp. 249-255). La necessitat constant que té David de salvar i protegir als altres és d'alguna manera una cuirassa que li permet evitar aprofundir en ell mateix. En el moment que Elijah l'obliga a fer-ho, la situació d'haver d'indagar sobre ell mateix el fa patir una gran crisi, fins el punt de rebutjar la seva condició. Només l'amor i la fe incondicionals del seu fill li donaran la força per a acceptar-se i viure l'epifania interior final.

Pel que fa al personatge d'Elijah, hi podem reconèixer en moltes ocasions (i sobretot a les escenes finals del film), "L'Ànsia de poder" (Balló i Pérez, 2012, p. 208), manifestada amb la constant obsessió d'Elijah per dirigir el destí de David en benefici propi, iniciat amb el "Crim instaurador" (Balló i Pérez, 2012, p. 210) a partir dels crims i atemptats

per a evidenciar el poder de David, i que evoluciona amb la “Superstició de l’invulnerable” (Balló i Pérez, 2012, p. 215), aspecte que podem reconèixer en la insistència de validar el vessant heroic de David per a reafirmar la seva pròpia identitat com a antagonista.

Aquesta relació d’amor-odi-necessitat de David i Elijah es pot assimilar a l’argument de “Màrtir i tirà” (Balló i Pérez, 2012, p. 104), sobretot pel que fa a l’aspecte de la integritat de David en la “Defensa dels innocents” (Balló i Pérez, 2012, pp. 108-109), que no tria, ja que són massa persones a salvar, sinó que deixa la decisió a l’atzar (i al criteri de l’escolta de la ràdio policial). On sí es pot veure la capacitat d’elecció de David és en descobrir criminals, ja que mitjançant el tacte és capaç de saber qui fa el bé o qui és un malfactor.

De la mateixa manera, l’equilibri de forces entre heroi i antagonista, es pot vincular també al “Pacte amb el diable” (Balló i Pérez, 2012, p. 221), en els moments inicials en què David pensa en Elijah com a Mentor, i també amb el “Pacte per la fama” (Balló i Pérez, 2012, p. 232), sobretot en l’escena en què David mostra a Joseph la notícia del salvament d’una família al diari i li expressa, només amb gestos, que ha estat ell, o bé la confessió orgullosa d’Elijah com a criminal, per tal de fer entendre, en el seu deliri, a David, que calia cometre tots aquells atemptats per trobar-lo.

L’argument de “La Venjança” (Balló i Pérez, 2012, p. 89) arriba amb la decisió final de David, en la qual també hi podem identificar “La Temptació autoritària” (Balló i Pérez, 2012, p. 100), quan David decideix traïr la confiança d’Elijah i la suposada amistat que els uneix com a contraris, i avisa les autoritats per a que el detinguin i l’acusin formalment dels crims comesos.

Intertextualitat, Metatextualitat:

A diferència de *The Sixth Sense*, on la presència d’intertextos fabricats “artificialment” al servei de la ficció és, sobretot, testimonial, i sempre basada en fets passats (recurs de vídeos domèstics com a *flashbacks*), a *Unbreakable* identifiquem la presència intertextual de diversos elements que ajuden a l’avenç ràpid de la història. La notícia de l’accident del tren on viatja David és descoberta per Joseph mentre mira la televisió,

i d'altres fets noticiables, com el salvament de la família segrestada per part de David apareixen als diaris que la família Dunn llegeix. De la mateixa manera, la tria que fa David de la família a salvar és conseqüència de l'escolta de la freqüència de ràdio policial (com en el cas de Spiderman, en clar homenatge a Stan Lee).

Pel que fa a la presència de l'univers dels superherois promogut per la família Price, tot i que els còmics, cartells i cobertes que apareixen al film no són tots reals, resulta un clar homenatge a còmics històrics existents i un element de complicitat amb els seus fans. De manera similar, les converses que Elijah o la seva mare mantenen en diferents escenes amb David a l'entorn de teories sobre narrativa o construcció de personatges s'han basat en documentació veraç sobre el tema.

De fet, les reflexions de Mrs. Price i del propi Elijah ens acosten a la metatextualitat del film, que no deixa de ser un còmic dins d'un altre còmic. El film reflexiona, mitjançant l'oposició dels personatges protagonistes i les seves accions, sobre la forja i construcció de l'heroi i la necessitat inherent de l'existència d'un antagonista al qual enfrontar-se. Aquest requeriment de complementarietat acaba amb la resignació de tots dos vers l'enfrontament final, ja que l'un sense l'altre no tenen raó de ser, a manera del dualisme d'un Ying i un Yang.

Simbolismes:

Pel que fa als simbolismes del film, Shyamalan continua donant importància als colors, que identifica amb els personatges protagonistes. David, en assumir la seva condició d'heroi i per mantenir anònima la seva identitat, es posa una capa impermeable de color verd fosc. Tal i com ho explica Shyamalan (Shyamalan, 2018), el verd s'identifica amb la vida i el propòsit de protegir-la. La mateixa capa, tot i ser tan ordinària com la seva funcionalitat, no deixa de representar l'atribut clàssic de l'heroi de còmic. Un verd esperança. Per a Elijah, Shyamalan reserva el color lila o porpra, que representa el color de la reialesa (Heredia, 2019), del poder i de l'ambició. El cineasta veu Elijah com un personatge egòlatra i pagat de sí mateix, algú que es veu com un líder, com un rei en l'univers que s'ha construït per a aïllar-se del món que el trenca. En el vestuari violat d'Elijah no hi falta, en moltes ocasions, un bastó amb un pom de vidre (que es trenca simbòlicament quan Elijah cau per unes escales subterrànies i ens explica, per

mitjà del fora de camp, que Elijah s'ha trencat molts ossos), que no només l'identifica amb el nom del seu *alter-ego* (Mr. Glass), sinó també amb l'ànima de poder que defineix a Elijah, amb la distinció i l'elegància (en el vestir i en el parlar). Elijah és un home ben vestit, curós, presumit, mentre que David no es preocupa pel seu aspecte físic, i ni tan sols es procura una capa decent, només un impermeable vell.

Un altre dels motius recurrents en Shyamalan (ja identificat a *The Sixth Sense* i en futures obres) és el de l'accident de cotxe. En el cas de l'anterior film, l'accident no té res a veure amb els protagonistes, però serveix per a estructurar la revelació final. En canvi, a *Unbreakable* són David i Audrey els que pateixen l'accident de cotxe quan comencen a sortir junts a l'institut. Un breu *flashback* on veiem David rescatant a Audrey del cotxe en flames ens permet entendre moltes coses de la seva vida actual. Les seves professions, Audrey fent de metge i David de guàrdia de seguretat (curar i protegir); la fi de la carrera esportiva de David (que primer ens fa pensar que és per la lesió de l'accident, però amb el *flashback* descobrim que no hi ha hagut mai ferida, sinó la voluntat de David de romandre al costat d'Audrey i sacrificar la carrera d'esportista)... L'accident és, en aquesta ocasió, un element de revelació, ja que desvetlla el sentit de decisions ocultes a l'espectador.

Per últim, cal destacar l'element simbòlic de l'aigua, una presència constant per a David. Com si fos la Kryptonita de Superman (un altre homenatge als còmics), el simple contacte amb l'element líquid fa perdre totalment la força a David. De fet, gràcies a l'escena en què David visita la seva antiga escola (durant la investigació sobre el seu historial de salut), l'espectador pot conèixer l'únic moment en què la seva vida va estar en perill, ja que mentre aprenia a nedar gairebé s'ofega. L'aigua com a fragilitat dins del do supernatural, a manera de taló d'Aquiles. Potser per això, en les ocasions en què plou, David se sent més desvalgut, més feble.

Estructura narrativa:

La trama mestra o conflicte bàsic d'Enigma i Forja d'heroi es correspon a les etapes canòniques del paradigma ternari (Sánchez-Escalonilla, 2009, pp. 265 i 268). Tot i així, s'ha destacat que el "primer acte" clàssic es prolonga de fet en tres; dos terços del

metratge es dediquen a la creació de l'heroi a través del seu vilà (Albares, 2019, pg. 91).

Acte I

1. Estadi inicial o inalterat: Món ordinari (Introducció de la missió interior): David Dunn, guarda de seguretat en un estadi de futbol, cerca una feina millor. La seva família s'està trencant.

2. Alteració (Crida a l'aventura; Món ordinari; Determinació de l'objecte extern): David és l'únic supervivent d'un accident ferroviari. Dies més tard troba una targeta al vidre del cotxe que posa: "quants dies de la teva vida has estat malalt?"

(Savi: Elijah).

2.1. Reticència a la crida i trobada amb el mentor: David va a veure Elijah. No se'l creu.

Acte II

3. Lluita (Món ordinari; Abast de l'objecte extern): David inicia un procés de descobriment de la seva identitat sota la guia d'Elijah.

3.1. Primeres ferides: Els dubtes i el deteriorament familiar s'interposen en el procés, tot i que Joseph creu en Elijah.

3.2. Prova difícil o traumàtica: Finalment, David pren consciència de la seva condició i realitza la seva primera missió com a superheroï.

(Oracles: Elijah, Joseph, antiga professora).

Acte III

4. Ajustament (Món ordinari; Resolució de missions interiors de David i Elijah): David assumeix la seva autorevelació. Es reconcilia amb la seva dona, Audrey, i recupera la confiança del seu fill, Joseph.

4.1. Resurrecció de l'heroi: Elijah troba sentit a la seva vida i pot assumir el seu rol d'oponent gràcies a David. David denuncia a Elijah pels actes terroristes comesos.

Autorevelacions de David i Elijah.

Conflictes bàsics: Enigma i forja de l'heroi.

Com hem pogut veure a l'estructura, la trama mestra s'organitza a partir de l'enigma (generat per Elijah) i la forja d'heroi (el procés pel qual passa David al llarg del film).

A l'estadi inicial se'ns presenta el principal conflicte del film (de nou familiar), i que mostra una família a punt de trencar-se. Al llarg de la història assistirem a la reconstrucció d'aquesta família, que anirà en paral·lel a la forja de l'heroi en David. A mida que accepta la seva identitat, perdrà les seves inseguretats i es podrà enfrontar al seu matrimoni per tal d'arreglar-lo. De la mateixa manera, a partir del primer gir de guió s'iniciarà una relació de Mestre-Deixeble entre Elijah i David, que serà rebutjada per part de David al tercer acte, quan descobreix que Elijah és un criminal. Aquest rol l'haurà anat assumint progressivament Joseph, que acabarà com a mentor del seu propi pare.

Conflictes de relació:

David-Audrey / David-Joseph (Afecte familiar).

Conflicte de relació: Elijah-David / Joseph-David (Mestre-deixeble)

Pel que fa als conflictes interns i trames mestres dels personatges, cal destacar el principal, basat en la forja d'heroi de David, que en assumir la seva identitat de superheroi podrà resoldre les missions principals (per tant, de nou, el fet fantàstic permet resoldre la resta de conflictes), i que serà inversament proporcional al conflicte intern d'Elijah, que inicia la seva relació amb David com a superior, però que en assumir la seva condició d'oponent o malfactor patirà les conseqüències de les seves accions.

Conflictes interns narratius:

David: Ascens, transformació i descobriment.

Elijah: Caiguda, concepte de desvalgut; descobriment i maduresa.

Joseph: Descobriment i maduresa.

Twists i twist endings:

El primer gir important d'*Unbreakable* arriba aviat i, tot i que passa força desapercebut, és important com a detonant per a les trames mestres del film. Se'l destaca amb un pla seqüència marcat pel silenci i el so ambient mitigat, i és la presa de consciència de David a l'hospital de ser l'únic supervivent de l'accident ferroviari de l'inici del film.

El segon gir, ja encaminat més explícitament a la trama mestra heroica, arriba amb la nota que Elijah deixa a David al vidre del cotxe, en què li pregunta quants dies de la seva vida ha estat malalt.

En la cerca de David per esbrinar si és cert el que afirma Elijah (que és un superheroi i té un poder sobrenatural), podem trobar altres *twists* interessants i vinculats a Joseph, com les seqüències de David aixecant peses (a les quals Joseph hi carrega un pes impossible d'aixecar per una persona de força convencional), o la pistola (que Joseph agafa de l'amagatall del seu pare i vol disparar per demostrar-li que és immortal).

Pel que fa als gir derivats de la forja heroica no vinculats a Joseph, hi ha el descobriment, per part de l'espectador, que David té la capacitat de veure, en forma de flaixos, com actua qualsevol persona (si bé o malament), només en tocar o fregar algú, i el fet (en aquest cas no només sorpresiu per l'espectador sinó també per a David) que l'aigua és el punt feble de David.

L'últim gir o *twist ending* del film⁷ arriba amb la doble revelació d'Elijah, que per una banda confessa els seus actes terroristes en la seva cerca de David, i s'autoproclama antagonista i contrari de l'heroi, Mr. Glass.

Tal i com ha estat esmentat, el fet que el "primer acte" clàssic es prolonga en tres és un element de renovació estructural dins del paradigma clàssic. El seu motiu té a veure amb la intenció inicial de Shyamalan de centrar el film en el naixement d'un heroi i l'enfrontament amb el vilà (Albares, 2019, p. 87), i té una lògica continuïtat de

l'enfrontament en els altres dos films que en són conseqüència directa, *Multiple* i *Glass*.

Focalització narrativa/Punt de vista:

Com en l'anterior film, la història s'explica a través d'una focalització externa (o narrador omniscient). Però també aquí el cineasta es permet certes llicències en aprofitar recursos visuals o narratius propis del canvi de focalització, com l'opció de la modalitat variable o fins i tot interna en certs moments (clarament, l'exemple del gir de cent-vuitanta graus de la càmera per capgirar la mirada i portar-la a la dels nens, Joseph i Elijah infant, i fins i tot la nena al vagó amb la qual comença pròpiament el film). Si ens centrem en els moments de canvi de focalització dels diferents personatges, identifiquem la necessitat de Shyamalan de forçar l'espectador a estar pendent d'algun dels protagonistes. La presència de plans subjectius ens mostren la visió de David i Elijah en diferents escenes, com la de la caiguda d'Elijah per les escales, que finalitza amb un fora de camp; o David a l'interior de la piscina ofegant-se fins que és salvat pels nens de la casa on ha anat a alliberar a la família segrestada. Per tant identifiquem els personatges de David i Elijah amb una focalització interna variable amb intenció de fer viure l'espectador la situació del personatge. Altra interpretació en fem de la visió capgirada dels nens al film, com a marca que assenyala el valor simbòlic de la mirada innocent o infantil, sempre diferent i allunyada de l'adulta. En canvi, els personatges d'Audrey i Mrs. Price es mantenen sempre en la focalització externa, mostrades des d'un punt de vista omniscient. Això ens permet repartir el pes dels protagonismes del film, tot i que ens fa perdre un coneixement més profund d'aquests personatges femenins.

6.2.3. Característiques del sistema estilístic fílmic

Posada en escena, ambientació i localitzacions:

El film comença amb un pla seqüència que actua a mode de pròleg (per a la presentació del naixement d'Elijah). Abans dels crèdits, ja som ubicats a Philadelphia.

A partir d'aquí, Shyamalan intenta, a través de la mirada de David, mostrar un món gris, trist i hostil. La pluja que l'acompanya en determinats moments del film (que també ajuda a emfasitzar la seva debilitat o taló d'Aquil·les), contribueix a la desolació del personatge. La casa de David és vella i necessita reformes. Els mobles són antics i barats, hi ha poca llum. S'hi veu desordre. David vesteix amb roba barata i no pensa gaire en arreglar-se (a excepció de la cita amb Audrey per recuperar el matrimoni, i tot i així se'ls veu vestits amb roba passada de moda). El mateix passa amb l'entorn on neix Elijah, que sembla tan decadent i humil com la casa de David. Però això només serà en el moment del naixement, ja que després se'ns mostrarà una habitació de l'antagonista infant plena de llum i colors. Si se'ns mostra a David amb poca llum i amb cels grisos o nocturns, Elijah, en canvi, se'ns presenta sempre acompanyat de llum a l'interior i sol a l'exterior. La seva galeria és gran, lluminosa i de parets blanques. Elegant com el seu propietari, que sempre va molt ben vestit i amb complements. Tenim la sensació que la casa i la roba humils de David i la prosperitat i elegància d'Elijah responen perfectament a la iconografia clàssica d'alguns còmics (Spiderman o Superman viuen amb sous precaris i pisos petits i rònecs; vilans com Norman Osborn o Lex Luthor són milionaris). L'únic espai on Elijah es permet cert desordre és a la rebotiga, on hi guarda la seva col·lecció de còmics (i on assistirem a la conversa final amb David), potser com a mostra de la seva aparença cuidada i endreçada i el seu interior més caòtic, més propi d'un boig que no pas d'un vilà clàssic.

En contrast amb els ambients interiors, en ocasions asfixiants (com la casa de David) o marejants (per l'ordre obsessiu d'Elijah), trobem exteriors amplis, com l'estadi de futbol on treballa David, els carrers, o bé l'estació ferroviària de Philadelphia, on actua David com a superheroi per primera vegada. Ni tan sols en el cas dels exteriors, en tractar-se de llocs que acostumen a tenir molta afluència de públic, no acabem d'abandonar mai la sensació aclaparadora tot i la seva amplitud.

Llenguatge i tècniques audiovisuals, fotografia i muntatge:

Just després dels crèdits el món se'ns presenta capgirat, a partir de la visió subjectiva d'una nena que penja del revés al seu seient del tren, i que el director identifica amb el punt de vista literal de la càmera alhora que li atorga el valor simbòlic de la mirada

infantil. Aquest gir de càmera de cent-vuitanta graus el retrobarem abans de mostrar Joseph, però també en els *flashbacks* a la infantesa d'Elijah, com un efecte manifest que puntua emfàticament la mirada associada als infants.

Figura 8. Exemples de mirada capgirada – infantil a *Unbreakable*: flashback d'Elijah amb el seu primer còmic i Joseph mirant la TV.



Font: IMDB (imatges promocionals de la pel·lícula).

A partir del retorn a una visió convencional, el director mostra l'accident del tren i l'arribada a l'hospital de David. El recurs de la inversió física s'explora en d'altres ocasions però des del contrast entre les dimensions (i significacions) dels enquadraments, entre apertura i tancament, sobretot en els moments que David s'ha d'enfrontar a multituds. És el cas de les escenes que transcorren a l'estadi i a l'estació de tren, i que serveixen a dos propòsits: d'una banda, l'inici de les escenes amb plans molt oberts per a mostrar el gran nombre de gent al que s'enfronta David (com a heroi a l'estació o com a treballador anònim a l'estadi), i a continuació, el seguiment que la càmera fa del propi David per acompanyar-lo, físicament i emocionalment, fins la resolució de l'escena.

El director pren decisions de realització que obliguen l'espectador a donar significat a elements que no estan intencionadament dins de l'enquadrament visual (pròpiament a partir del recurs del fora de camp) o bé ho estan però de manera indirecta (com a reflexes). Per exemple, i malgrat l'esmentada lluminositat amb què es presenta el vilà o oponent, Albares (2019, pg. 94) observa com els reflexes dels protagonistes assenyalen com la forma acaba connectant amb el fons: "Elijah siempre se proyecta en superficies más oscuras, en pseudo espejos distorsionados, con grano y cierta suciedad, cosa que no ocurre en el universo del héroe".

Són precisament els reflexos (com en els poms de llautó de les portes), els que permeten que el director mostri, en un segon nivell de lectura, realitats o situacions

complexes, com ja passava a *The Sixth Sense*. En el mateix pròleg del film, en què assistim al naixement d'Elijah a través del reflex en un mirall, s'assenyala un element traumàtic però no se'l mostra directament: l'infant pateix d'osteogènesi, com sabrem més endavant. Avançada la trama, reconeixem la correspondència d'aquesta imatge indirecta del naixement amb la imatge adulta d'Elijah, reflectida en el vidre d'un quadre emmarcat de la seva galeria.

El fora de camp permet donar continuïtat a la construcció de l'heroi sense mostrar-la des de la transparència absoluta. Talment com els reflexos, el director sembla voler suggerir que res és el què sembla, d'acord amb la significació mística de les seves obres. En alguns moments, el fora de camp es combina amb l'ús del desplaçament físic de la càmera mitjançant travellings que, a mesura que avancen, ajuden a completar el significat de l'escena. És clarament el moment de la catàstrofe ferroviària, que possibilita el pas d'un món a l'altre, de l'univers discontinu i aeri al pla seqüència. En la seqüència prèvia a aquest accident (seq. 2[1]) el director juga a enfrontar els dos mons amb el recurs de planificar la conversa de David amb una desconeguda a partir del travelling (com en altres ocasions) que va de dreta a esquerra, sense talls d'edició, entre els dos seients del tren, evitant el pla i el contra-pla a partir de la unitat temporal del pla-seqüència. El cineasta torna a forçar el travelling fins al límit en l'escena de Joseph i la pistola, per tal d'afegir dramatisme a la situació.

A partir de l'anàlisi comparativa, podem assenyalar que en aquesta pel·lícula Shyamalan fa servir els travellings amb major presència que en el seu film anterior i reserva el pla/contra-pla per als moments més emotius, dels quals en dilata l'espera. No ens sembla casual que gairebé al final del film, quan David, que ha assumit el seu poder i pot finalment enfrontar-se a converses (amb o sense diàleg parlat) amb el seu fill Joseph i amb Elijah (seq. 36-37)²⁴, el recurs del pla/contra-pla ralentitza l'acció per atorgar més pes a la informació que se n'extreu.

²⁴ El guió complet del film es pot consultar a l'enllaç inclòs a l'apartat de referències d'aquest treball.

Un altre dels recursos de l'enquadrament que fa servir el director ens connecta amb el llenguatge del còmic: el reenquadrament dins del camp visual. A títol d'exemple, en la seqüència inicial de l'accident de tren, els seients reenquadren l'espai dels personatges. Com detalla Albares (2019, p. 94), “(los asientos) componen con él (espacio del personaje) una suerte de viñetas dentro del propio plano”. Al llarg de tota la pel·lícula el personatge de Price es mostrarà emmarcat per finestres i vidres o marcs que actuen, metafòricament, com a miralls del personatge que no es mostrarà pròpiament com a antagonista fins gairebé el final de la pel·lícula.

La fotografia d'Eduardo Serra ens mostra, en correspondència al tipus de localitzacions escollides, espais reduïts i interiors foscos i escenes nocturnes amb poca il·luminació; com ja hem esmentat, lluminosos i blancs en el cas d'Elijah. Però també aquí hi ha un nivell de significació que va més enllà de la funcionalitat: David és qui més present està en els escenaris foscos mentre que Elijah apareix tant a l'interior de la galeria com a l'exterior del carrer i al parc. És una atribució de colors que pot semblar paradoxal (Elijah en un entorn blanc?) però considerem que acompanya el tortuós procés d'acceptació que ha de realitzar David, mentre que Elijah ja es considera un “escollit”. Per tal de reforçar aquest contrast entre llum i claror, en els interiors hi trobem, sovint, colors càlids (i filtres vermellosos) en el cas de David, i colors més freds en el cas d'Elijah (i en ocasions amb filtres blavosos). I a més, com assenyala Díaz Maroto (2019, p. 99), hi ha una alteració fotogràfica en les visions que té David: “lo percibimos todo en un blanco y negro abrupto, salpicado de un único color en la prenda principal que viste el personaje, acaso como en el cómic *Sin City* de Frank Miller”. Altra vegada, l'homenatge al còmic, amb l'afegit que aquestes visions tenen un tipus d'angulació que recorden una càmera de seguretat (Glez, 2019, p. 102), un tret de distanciament físic que ens connecta amb la feina que fa el protagonista com a vigilant.

El muntatge és majoritàriament continu, d'acord al tipus d'arquitectura temporal de la dimensió successiva del temps que domina en el sistema narratiu clàssic, tot i que en algunes ocasions és de caràcter altern, o *cross-cutting*, en què se'ns mostren amb plans successius accions que s'estan desenvolupant simultàniament en espais diferents.

Tot i tenir, en aquest cas, a Dylan Tichenor en el muntatge, el cineasta va voler supervisar certs blocs del film, per tal de desequilibrar expressament alguns ritmes, com els *flashbacks*, per exemple, que reben un tractament de muntatge molt diferent a la resta de la trama. Aquests *flashbacks* obeeixen normalment a raons dramàtiques però alhora Shyamalan els atorga una motivació psicològica. És a dir, d'una banda aporten informació substancial i omplen buits o llacunes (anacronia homodiegètica completiva) i alhora poden intervenir en el ritme dels fets o de com el perceben els personatges. Podem trobar seqüències on se'ns aporta molta informació (accident del tren i supervivència de David o seqüència de Joseph i la pistola), per després allargar la durada d'altres seqüències d'acció o a les pertanyents a les converses de revelacions finals, on Shyamalan alenteix els plans per tal de crear més tensió (Castrillón, 2006, pp. 126-140).

D'altra banda, es compta també amb seqüències que, tot i que són plenes de plans breus i molta acció, necessiten allargar-se (extensió de la durada del discurs) per tal d'afegir rellevància a allò que se'ns explica, com el moment en què David salva a la família segrestada, que juga també amb l'angulació de la càmera en mostrar el pla zenital de la pluja sobre la capa impermeable de l'heroi, o amb picats gairebé zenitals en d'altres escenes. És clara la intenció de contrastar la intensitat d'accions com aquesta amb el ritme pausat que li confereix el director. Glez (2019, p. 105) observa com just després de l'enfrontament de l'heroi amb "l'Home Taronja", en les transicions entre seqüències dominen els encadenats i les foses, per reforçar aquest contrast.

Figura 9. Exemples de tècniques de realització a Unbreakable: pla zenital i dos contrapicats.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Música i so:

Igual que amb *The Sixth Sense* (1999), tornem a trobar, més enllà dels sons justificats diegèticament, efectes de so volgutament alterats (normalment mitjançant *cappers* i

reverberacions) propis de les convencions del gènere fantàstic i de la fantasia d'aventures. Cal destacar l'ús del so en la seqüència de la caiguda d'Elijah per les escales: la cruesa sonora de la trencadissa dels seus ossos i del bastó emblemàtic es barreja amb el so dels trens que arriben a destí.

Pel que fa a la banda sonora, altra vegada a càrrec de James Newton Howard, el compositor continua adaptant les melodies a la narrativa i als cops d'efecte necessaris per a la creació de suspens o els moments de *twist*.

Com a novetat, podem observar la intenció clara de fer servir determinats moments musicals amb un valor associatiu. En aquest cas ens referim als *leit motivs* per identificar personatges i temes/situacions específics. En podem distingir com a mínim dos de diferents per a cada protagonista, tant per a Elijah (el que pertany als records o *flashbacks*, i el que respon al present), com per a David (el que pertany a l'esfera del David ordinari, familiar; i el que pertany a la forja d'heroi). Hi ha també motius dedicats a Audrey i Joseph (i a les situacions més quotidianes de casa dels Nunn), i un tema específic que serveix per a il·lustrar la culminació de l'acceptació de David com a superheroï i la trobada final amb Elijah, ja convertit en antagonista. Aquest tema, titulat *Mr. Glass*, amb un gran *crescendo* de corda, és un dels més identificatius del film, juntament amb el tema dedicat a David i la seva condició d'heroi, i lògicament titulat *Unbreakable*. Sorprenentment, i tot i estar tractats de manera diferent, tots dos temes són una mateixa melodia, que en forma de variació s'interpreta en tons menors i un estil més pop per a David, i tons majors i un estil més simfònic en el cas d'Elijah/Mr. Glass, emfasitzant, ara a través de la música, la connexió entre contraris.

6.2.4. Característiques de recurrència o renovació autoral en relació a les convencions de gènere fantàstic

Referents del film:

És impossible no esmentar els grans noms de franquícies del còmic com DC o Action Comics a l'hora de parlar d'*Unbreakable*. Com tants nens de la seva generació, Shyamalan va créixer llegint còmics de superheroï, i la influència es veu en molts

detalls del film, com en la realització, per exemple, o en la repetició d'inicials del nom i cognom de David Dunn, o bé el fet que porti una capa (impermeable, però capa), però sobretot en la pròpia història. En materials promocionals del film fins i tot s'hi pot trobar una referència directa del personatge de David en la figura de l'activista de la Guerra Civil americana, Frederick Douglas (del qual se n'ha fet una novel·la gràfica), i el mateix Shyamalan reconeix que es va inspirar en la sèrie de còmics *Spectre* (DC) per a crear el seu i d'altres personatges²⁵. D'altres referents que s'han esmentat és amb la novel·la gràfica *Mage: The Hero Discovered*, de Matt Wagner (Albareda, 2019, p. 75).

Malgrat tot, el cineasta sempre ha dit que quan va imaginar *Unbreakable*, ho va fer intentant allunyar-se d'universos immersius en els quals els superherois es canvien d'indumentària, o bé vénen d'altres planetes o mons, i tenen armes amb reminiscències mitològiques o meravelloses. Per això va sorprendre tant *Unbreakable*, que va resultar diferent dels films que franquícies com Marvel començaven a explotar al cinema en aquell moment.

Shyamalan pretenia mostrar un aspecte més plausible, més quotidià, sense grans explicacions científiques o accidents amb animals o productes químics, presentant un superheroi que sempre ha tingut una força sobrenatural, que mai ha estat malalt, i que té una gran intuïció per saber qui delinqueix, però que mai no li ha donat importància a aquests atributs. A més, volia "enfosquir" el relat del superheroi. Fer la figura heroica més trista, amb més grisos. Ni l'heroi és tan bo, ni l'antagonista és tan dolent, ambdós tenen matisos que els poden allunyar, però també aproximar i connectar (Shyamalan, 2000). Aquesta voluntat clarament apropa el cineasta a la visió de Stan Lee, durant l'etapa en què se li va fer l'encàrrec "d'enfosquir" certs superherois, com Spiderman o Batman.

Ideologia i valors:

Trobem, en aquest film, diferents conceptes directament lligats als conflictes interns dels protagonistes i a la forja de l'heroi, però tots vinculats directament el fet fantàstic: l'acceptació i superació d'un mateix per a la millora i el creixement personal (observat

²⁵ Al bloc d'anàlisi del film *Glass* (2019) podem trobar d'altres inspiracions de còmics reals per a personatges.

en David i Elijah); la dificultat de trobar un lloc i un encaix al món i a la societat (David i Elijah), la fe incondicional i l'admiració pel pare-heroi lligades a la mirada infantil (Joseph), i la reconstrucció de la família i el matrimoni trencats gràcies al viatge interior que facilitarà la comunicació interpersonal. Tots aquests reptes es veuen resolts amb l'acceptació i la creença del fet sobrenatural: en l'assumpció de la identitat i les capacitats de David, que el fan créixer i madurar (millora i superació d'ell mateix), recuperar la relació amb el seu fill i la seva dona (família reconstruïda), sentir que la seva vida té un sentit (encaix en la societat i trobar el lloc al món), i donar sentit a la vida, els actes i al paper d'Elijah a la vida de David i al món.

Shyamalan com a referent d'altres cineastes:

Tot i haver aclarit anteriorment que *Unbreakable* s'allunya de forma evident dels clixés habituals en films de superherois, podem trobar certa empremta d'alguns mecanismes (sobretot narratius o de construcció de personatge) en films posteriors vinculats a l'univers superheroic. Són els casos de *Hellboy* (2004, Guillermo del Toro) i *Hancock* (Peter Berg, 2008), per posar dos exemples propers en el temps. Tot i ser dos films que no renunciïn als grans efectes digitals o fins i tot a una caracterització de maquillatge important, sí que veiem, en la identitat i les crisis (de desgrat o d'oblit) dels protagonistes, certes semblances amb David i la seva reticència a acceptar qui és (i fins i tot d'haver oblidat episodis del passat determinants en la seva identitat).

Un altre títol que recull elements narratius vinculats a l'imaginari de Shyamalan és *Heroes* (Tim Kring, 2006-2010), una sèrie de televisió que partia de la premissa que hi ha persones que conviuen normalment en societat, i que tenen capacitats o poders sobrenaturals (com llegir el pensament, veure el futur, viatjar en el temps o bé aturar-lo, volar....) dels quals no en són ni tan sols conscients.

Pel que fa a qüestions més vinculades al dispositiu visual (i també a la versemblança en la presentació del fet sobrenatural), trobem casos com el de *Watchmen* (2009, Zack Snyder) o la més recent trilogia de *Batman* (Christopher Nolan, 2005, 2008, 2012).

Si bé és cert que en alguns casos, com el de *Hellboy* o *Watchmen*, estem parlant d'adaptacions cinematogràfiques d'histories de còmic o novel·la gràfica publicades

anteriorment a l'estrena d'*Unbreakable*, potser hauríem de dir que el referent actua en sentit invers i és Shyamalan qui primer s'inspira en els còmics, i els directors (o les *Majors*) dels films s'inspiren després en ell a l'hora de pensar les adaptacions per la gran pantalla. La cultura popular, en forma de ressorgiment dels còmics, resulta clarament rendible en aquest sentit.

Genericitat:

Tornem a reconèixer temes propis del gènere fantàstic, ja inaugurats a *The Sixth Sense* (1999), i que seran recurrents en Shyamalan:

La infància com a veritable mirada sobre la realitat i la fantasia (una mirada com hem vist, fins i tot literalment "cagirada"): com a relleu de Spielberg, Shyamalan torna a dipositar gran part de la responsabilitat de l'acceptació del fet fantàstic en la mirada infantil, en aquest cas, la de Joseph (i en ocasions en la d'Elijah, tant de nen amb el còmic que li regala la seva mare com d'adult, en la caiguda per les escales). Ja hem comentat com soluciona visualment les pistes que deixa sobre aquesta mirada (invertint l'eix i fent un gir de càmera de cent-vuitanta graus).

L'autoconeixement i acceptació d'un mateix i l'encaix en la realitat (i en el món): una altra de les convencions habituals en Shyamalan, i que acostuma a anar en paral·lel, en forma de conflicte intern, als conflictes bàsics dels seus films. Mentre es desenvolupen les trames principals d'*Unbreakable*, els conflictes interns de David i Elijah avancen i fan evolucionar el seu arc com a personatges. La pròpia identitat, l'acceptació de les circumstàncies vitals, el reconeixement i maduració d'un mateix, entre d'altres.

La forja de l'heroi: Amb *Unbreakable*, Shyamalan dóna un sentit nou a la forja clàssica de l'heroi mitològic, i presenta l'heroi de carn i ossos, quotidià. Però sobretot li atorga una vida trista i grisa, buida de sentit. I serà el fet sobrenatural, presentat de forma sòbria, el que activi el cicle heroic i faci que David comenci les etapes del viatge mostrant situacions versemblants i reconeixibles en l'esdevenir del món contemporani. Tal i com ho descriuen Núria Bou i Xavier Pérez en el seu article sobre l'heroisme contemporani *Del Héroe patriarcal a la madre guerrera* (La Vanguardia, 2005):

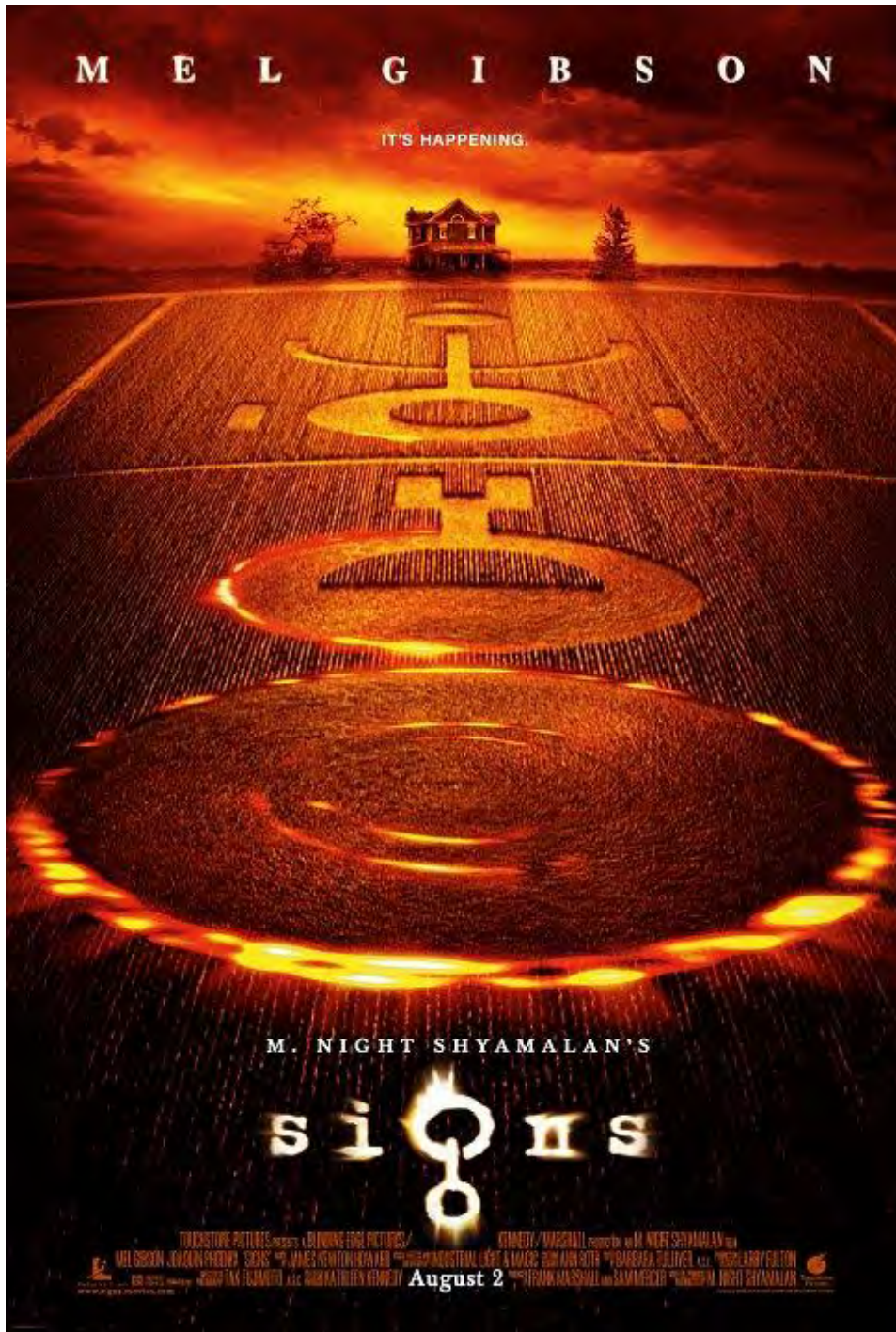
“La pompa guerrera de la antigüedad, suficientemente distante en el tiempo para dotar de una liberadora aura de grandeza a toda empresa beligerante, se da de bruces contra la realidad en el retrato del héroe neurótico de nuestros días, perdido en el abismo deshumanizado de una cosmópolis repleta de sucesos miserables que la mirada anónima esquiva en pos de una desesperada búsqueda de la felicidad particular. El héroe renuncia a serlo, o lo es a su pesar, como en el desencantado blues en formato de “thriller de una sola noche”. Sometido a la conciencia terminal de que un mal enraizado e invisible, contaminante y ubicuo, se ha instalado sobre la tierra para no abandonarla jamás, el héroe contemporáneo sabe de la nulidad de sus esfuerzos, de la precariedad de todo proyecto defensor, y de la imposibilidad ética de las conquistas exteriores”.

O com afirma Andrés J. Reina, en l'article publicat a El País (2007), i que connecta amb el motiu del reflex:

“Miramos al héroe, pero no le comprendemos: hemos olvidado que la armadura del héroe es así de brillante para que podamos contemplarnos en ella. Ya no queremos a un héroe perfecto, preferimos a un héroe que podamos comprender y con el que nos podamos comparar; que nos ayude a pensar que los mejores también desfallecen; que son crueles y caprichosos, pero que pese a ello hacen lo correcto; que, por encima de todo, arriesgan la vida por un bello momento de coraje”.

6.3. Signs (Señales), 2002. Extraterrestres fora de camp i homenatge als mestres

Figura 10. Cartell: Signs, Shyamalan (2002).



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula)

“Digues a en Morgan que jugui; a la Bo que faci cas del seu germà; a en Graham, que miri, i a en Merrill, que bategi fort”. Colleen Hess.

Taula 8. Fitxa d'anàlisi: *Signs (Señales; Senyals, 2002)*.

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
A. Característiques generals de la pel·lícula	Títol	<i>Signs; Señales; Senyals</i>
	Any	Estrena EEUU: 2/8/2002 (Espanya: 20/09/2002).
	Producció i Distribució	Productores: Touchstone Pictures; Blinding Edge Pictures; The Kennedy/Marshall Company. Distribuidores: Buena Vista Pictures (EEUU); The Walt Disney Company (Espanya).
	Equip tècnic i artístic	Direcció: M.N. Shyamalan; Producció: Kathleen Kennedy, Frank Marshall, Sam Mercer, M.N. Shyamalan; Guió: M.N. Shyamalan; Dir. Fotografia: Tak Fujimoto; Muntatge: Barbara Tulliver; Disseny Prod.: Larry Fulton; Dir. Art: Keith P. Cunningham; Música: James Newton Howard. Mel Gibson - Reverend Graham Hess; Joaquin Phoenix - Merrill Hess (germà de Graham); Rory Culkin - Morgan Hess (fill gran de Graham); Abigail Breslin - Bo Hess (filla petita de Graham); Cherry Jones - agent Paski; M.Night Shyamalan - Ray Reddy.
	Gènere/Subgènere	Gènere: Suspens, Ciència-ficció, Drama; Subgènere: fantasia d'aventures.
	Tagline	<i>It's Happening</i> (Està passant); <i>The first sign you can't explain. The second sign you can't ignore. The third sign you won't believe</i> (El primer senyal no el podràs explicar. El segon, no el podràs ignorar. El tercer, no el podràs creure).
	Sinopsi de producció	Una família que viu en una granja queda en xoc quan veu aparèixer uns extranyos símbols dibuixats al camp. S'acosta una invasió, i no ve de la terra, sinó d'algun altre planeta. La família haurà de lluitar unida per sobreviure a l'arribada d'un éssers misteriosos que posaran a prova el seu coratge i la seva fe.
	Premis i ressò social	3 premis i 34 nominacions (festivals internacionals generalistes i de gènere fantàstic).
	Pressupost	72M\$
	Taquilla	408M\$ (global acumulat).
B. Característiques del sistema formal filmic (recursos narratius). Anàlisi semionarrativa i neoforalista de l'obra	Trama	Cicle fantàstic: Esquema de mons implicats: Del misteriós al fantàstic, i del fantàstic a la fantasia d'aventures. Forja heroi i trama mestra: Complet. Trama d'enigma i rescat. Secundàries: persecució sobrenatural. Rescat familiar. Cerca (descobrimet-maduració). Ascens.
	Tema	Invasió alienígena; família; pèrdua i recuperació de la fe; creença. Autosuperació. Sentit de la vida.
	Personatges principals i rols actancials	Graham Hess - protagonista/heroi. Merrill Hess - co-protagonista coadjuvant/heroi accidental. Morgan i Bo Hess - deixebles coadjuvants, nens. Mrs. Hess - Vident/oracle. Agent Paski - protectora. Ray Reddy - antagonista inicial accidental.
	Cameo director	En aquest cas, més que cameo, el personatge que incorpora Shyamalan és determinant per a la història: és el veterinari que va provocar la mort accidental de la dona de Graham.
	Arguments universals, mites i arquetips	Arguments universals: Epifania interior; Intrús malfactor; Retorn a la llar; Baixada als inferns. Arquetips: Heroi accidental/Innocent; Heroi protector; La vident.
	Intertextualitat	Lectura llibre alienígenes.
	Metatextualitat	Notícies i reportatges de la TV sobre el fenomen.
	Simbolismes	Persones i coses reflectides en objectes que fan de mirall (ganivet i pantalles de TV); l'aigua com a punt feble; accident de cotxe com a catalitzador de la història.
	Estructura narrativa	Acte I: 1. Estadi inicial o inalterat: Graham Hess viu amb el seu germà Merrill i els seus fills, Bo i Morgan a la granja familiar. Ha deixat la seva feina de sacerdot. 2. Alteració: Apareixen senyals als camps de blat i sorolls a la nit. Acte II: 2.1. Reticència a la crida i trobada amb el mentor. Bo i Morgan afirmen que hi haurà una invasió alienígena. Graham no se'ls creu. 3. Lluita: La família va al poble a fer encàrrecs. Troben a Ray. 3.1. Primeres ferides: Els nens compren un llibre sobre alienígenes. 3.2. Proves, aliats i enemics: Graham segueix reticent, però una trobada amb un alienígena el convenç de la veritat. 3.2. Prova difícil o traumàtica: Graham porta a tota la família al soterrani de la granja. Baralla final amb l'alienígena. Atac a Morgan. Acte III: 3.3. Baixada als inferns: Morgan és a punt de morir per l'atac de l'alienígena, però Graham recorda les últimes paraules de la seva dona abans de morir. 3.4. Recompensa: Merrill mata a l'alienígena. 4. Ajustament: Tornada amb l'elixir: Morgan se salva i la família queda deslliurada dels alienígenes. 4.1. Resurrecció de l'heroi: Graham recupera la fe i el sentit de la seva vida. Merrill recupera la confiança en ell mateix.
	Focalització narrativa/Punt de vista	Narrador Omniscient. Focalitz. Zero amb paral·lepsi.
Twists i/o Twist Ending	Asma de Morgan com a element que passa de negatiu a positiu per a la resolució de trama. Últimes frases de la dona moribunda de Graham.	

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
C. Característiques del sistema estilístic. Anàlisi dels codis cinematogràfics	Llenguatge i tècniques audiovisuals:	Ús de pantalles de TV i mobiliari com a miralls: reflex de la realitat distorsionada. Arc d'evolució de la imatge mostrada a l'espectador de la figura de l'alienígena. Film amb molt pocs plans detall o primers plans. Només en moments dramàtics específics o clímax. Ús de la foscor com a element narratiu sense imatge (efectes so com a eina de coixi).
	Posada en escena	
	Fotografia	
	Muntatge	
	So	
D. Característiques autorals en relació a les convencions de gènere (fantàstic)	Referents	<i>War of the Worlds</i> (1897, H.G. Wells); <i>The Birds</i> (Alfred Hitchcock, 1963); <i>The Night of the Living Dead</i> (1968, George A. Romero); <i>The Invasion of the Bodysnatchers</i> (1978, Philip Kaufman); <i>Encounters of the Third Kind</i> (Steven Spielberg, 1977); <i>E.T. The Extraterrestrial</i> (Steven Spielberg, 1982).
	Ideologia i valors	Recuperació de la fe de Graham en Déu i en la vida gràcies al fet sobrenatural i a l'amor per la seva dona. La culpa i el perdó. L'amenaça externa sense sentit.
	Shyamalan com a referent d'altres cineastes	<i>War of the Worlds</i> (2005, Steven Spielberg); <i>The Invasion</i> (2007, Oliver Hirschbiegel, James McTeigue); <i>Cloverfield</i> (2008, Matt Reeves); <i>Bird Box</i> (2018, Susanne Bier); <i>Interstellar</i> (2014, Christopher Nolan); <i>Stranger Things</i> (2016, Germans Duffer).
	Genericitat	Pèrdua i recuperació de la fe a través del fet fantàstic // la mirada infantil com a veritat // l'intrús malfactor.

Font: Elaboració pròpia.

6.3.1. Característiques generals de la pel·lícula

Estrena, pressupost i recaptació:

A finals del segle vint, durant la dècada dels setanta, un fenomen va revolucionar el Regne Unit. Als camps de Wiltshire, una petita localitat agrícola, hi van aparèixer unes composicions circulars d'origen desconegut que, amb el temps, es van fer més complexes i elaborades, i es van anar estenent per Rússia, Estats Units o Espanya, entre d'altres. Tot i que els estudis van demostrar que algunes d'aquestes formes van ser realitzades per la mà humana, altres resultats semblaven el dubte. L'any 2002, un film es va inspirar en aquest misteri que mai no es va resoldre. El 27 d'agost del mateix any, un petit cinema londinenc rebia amb tots es honors a un jubilat rialler de Southhampton i el feien asseure a una butaca preferent. Era un dels autors confessos de molts d'aquests misteriosos cercles dels camps de blat. Era també el convidat d'honor a la preestrena de *Signs*.

El tercer *blockbuster* de Shyamalan es va estrenar durant aquell mes d'agost a gran part del món, tot i que alguns països com Espanya van quedar a la cua (s'hi va estrenar el vint de setembre d'aquell any). *Signs* va superar *Unbreakable* en la seva permanència en sales. Les vint-i-set setmanes gairebé doblaven les divuit en que l'anterior treball va romandre als cinemes, tot i que no arribaria a superar les quaranta de *The Sixth Sense*. Òbviament, cal tenir en compte els mesos d'estrena dels títols:

agost i setembre per *Signs*, novembre per *Unbreakable* (de cara a final d'any, la més perjudicada)²⁶.

El pressupost, escassament inferior al de *Unbreakable* (75M\$), fou de 72 milions de dòlars. Gràcies, en gran part, a estar més setmanes en sales, *Signs* va millorar la recaptació del segon film del cineasta, i va arribar als 408 milions de dòlars. *Signs*, passaria a ser el segon film de Shyamalan amb més recaptació després de l'èxit de *The Sixth Sense*. El tercer *blockbuster* del director va superar de lluny la catorzena posició aconseguida per *Unbreakable*, amb la setena del rànquing mundial, just per sota de super èxits com *Lord of the Rings: The Two Towers* (Peter Jackson), *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (Chris Columbus), *Spider-Man* (Sam Raimi), *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* (George Lucas, o *Men in Black II* (Barry Sonnenfeld), tots ells títols de fantasies d'aventures i amb directors (com Lucas o Columbus) pertanyents a la primera generació de *Storytellers*, i d'altres més propers a una possible segona generació (com Jackson o Sonnenfeld).

Per sota de *Signs* quedarien títols com *Minority Report* (Steven Spielberg), en desena posició; *The Ring* (Gore Verbinsky), en divuitena posició; o *The Time Machine* (adaptació de Simon Wells²⁷), ja a la posició trenta-sis del rànquing de recaptació global anual.

Buena Vista, que signava la tercera col·laboració amb Shyamalan, va quedar plenament satisfeta, en primer lloc perquè van començar a suavitzar les pressions de recaptació que havien establert amb el segon film, i després perquè semblava que havien trobat un equilibri entre el nombre de setmanes en sala i el global acumulat. El director es convertia aquell any en el guionista més ben pagat de Hollywood; només pel guió literari de *Signs* va arribar a cobrar cinc milions de dòlars.

²⁶ No establirem comparacions, en aquest aspecte, amb *The Sixth Sense*, que va tenir dates d'estrena repartides des d'agost de 1999 a febrer de 2000, a causa, entre d'altres motius, de ser el debut de Shyamalan de cara al món, o bé d'entrar a la cursa dels Oscars l'any 2000 i allargar distribució en sales uns mesos més.

²⁷ Besnét de H.G. Wells, l'autor de la novel·la *La màquina del temps*. L'únic problema que no va tenir aquesta controvertida adaptació del clàssic al cinema van ser els drets. Simon Wells és hereu i propietari directe de la propietat intel·lectual.

Producció i distribució:

Signs es va convertir en la segona pel·lícula produïda per Blinding Edge Pictures, la productora que va fundar Shyamalan l'any 2000. A Blinding Edge s'hi van sumar les ja habituals Touchstone (que ja va ser productora a *Unbreakable*) i The Kennedy/Marshall Company, amb qui el cineasta ja va treballar a *The Sixth Sense*. De nou, la distribució va quedar a mans de Buena Vista (Disney), amb qui Shyamalan, de moment, semblava mantenir l'idil·li iniciat al 1999.

Equip tècnic i artístic:

Shyamalan, guionista, director i productor per tercera vegada, recupera per a l'equip de producció la inestimable col·laboració de Kathleen Kennedy i Frank Marshall (amb qui va treballar a *The Sixth Sense*), i repeteix amb Sam Mercer (de *Unbreakable*). A la direcció de fotografia torna a treballar amb Tak Fujimoto (*The Sixth Sense*); repeteix amb Larry Fulton (*The Sixth Sense*) al Disseny de producció; James-Newton Howard (el seu compositor de capçalera) torna a signar la banda sonora, i s'incorporen com a nous integrants Barbara Tulliver al muntatge, i Keith P. Cunningham a la direcció artística.

Per a l'equip artístic, Shyamalan va aconseguir convèncer a un actor veterà amb qui sempre havia volgut treballar, Mel Gibson. La transcendència expressiva que donava als seus personatges sempre havia agradat al director, que estava convençut que Gibson encarnaria millor que ningú al reverend en crisi Graham Hess. Per al paper de Merrill (germà de Graham), els productors van recomanar a Joachim Phoenix. Shyamalan havia quedat fascinat de la interpretació plena de matisos que Phoenix havia fet de l'emperador Còmode a *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), així que no s'ho va pensar gaire. Phoenix, amb el temps, esdevé un dels actors fetitx (com Bruce Willis, Samuel L. Jackson o Bryce Dallas Howard, entre d'altres) del director, amb el qual repetiria a *The Village* (2004).

Gènere i subgènere:

Una vegada més, ens trobem davant d'una obra emmarcada en la fantasia i la fantasia d'aventures (es compleixen de nou les sis característiques de Sánchez-Escalonilla), si bé pel que fa a hibridació s'hi afegeixen components del suspens (ja habitual en

Shyamalan), i en aquest cas i per primera vegada, elements de la ciència-ficció, així com algunes pinzellades lleugeres d'humor emmig del drama. Tot aquest compendi respon a una història més complexa respecte les anteriors pel que fa a estructura, personatges i girs, tal i com veurem més endavant.

Sinopsi:

Graham Hess viu en una granja, als afores d'un petit poble, amb els seus dos fills, Morgan i Bo, i el seu germà, Merrill. Graham era reverend a la parròquia del poble, però l'accident i la tràgica mort de la seva esposa van fer que Graham, de manera traumàtica, perdés la fe i deixés la feina, o més ben dit, pengés l'hàbit. Per dedicar-se plenament als fills i a la granja, compta amb Merrill, que va a viure amb Graham per tal d'ajudar-lo. Un matí, els nens descobreixen uns cercles misteriosos als camps de blat que Graham i Merrill cultiven. Graham intenta donar una explicació racional a aquest fet i, convençut que els joves del poble li han jugat una mala passada, comença a vigilar la casa i els entorns. Amb Merrill, una nit que senten sorolls, corren pels camps perseguint una ombra sense acabar de trobar ningú. Morgan i Bo, convençuts que es tracta d'un fet sobrenatural, comencen a investigar: Morgan, després de veure diferents programes televisius sobre fenòmens alienígenes, troba un llibre sobre el tema que li confirma l'autoria dels cercles. Graham l'intenta convèncer del contrari, mentre va recollint, per tota la casa, gots d'aigua que Bo, la petita de la família, va deixant per tot arreu. Quan Graham intenta descobrir per què Bo té aquest comportament, la nena no li sap donar gaires explicacions. A poc a poc, els nens convencen Merrill que són alienígenes els que vigilen la casa, i que aviat hi haurà una invasió. Graham, l'únic de la família encara reticent i malfiat, comença aviat a veure indicis alarmants que el portaran a comprovar que, malauradament, els seus fills i germà tenen raó, i que la suposada invasió és imminent. Finalment, i durant unes hores agòniques, Graham haurà de protegir la seva família dels alienígenes que volen matar-los. Serà llavors quan el protagonista comprovarà diversos fets sorprenents: el primer, que els alienígenes són al·lèrgics a l'aigua (d'aquí que Bo, de manera sorprenentment intuïtiva, anés "fortificant" la casa omplint-la de gots ben plens) i que això els permet ferir la criatura que els amenaça i els permet guanyar temps. El segon fet important és que Morgan, el seu fill gran, és asmàtic, i precisament aquesta

dolència el fa immune a un atac mortal de l'alienígena. El tercer i més determinant és que Graham recorda a temps les últimes paraules de la seva dona abans de morir; aparentment sense sentit i inconnexes, aquelles paraules revelen ara a Graham (com una epifania) tot el què ha de fer per salvar la seva família i acabar amb els éssers invasors. Un cop resulta vencedora, la família surt de casa i mentre contempla els camps on tot ha començat, Graham s'adona que aquests esdeveniments terribles i inversemblants han permès que recuperi la fe en Déu, en la humanitat i en ell mateix.

6.3.2. Característiques del sistema formal fílmic

Tema:

Segons el crític i co-fundador del Festival Fantàstic de Cinema de Sitges, Àngel Sala,

“(…) ni Wells ni Shyamalan hablan realmente de una invasión de otros mundos en sus obras, sino de la comunión de la raza humana con su entorno para sobrevivir (Wells) o la reconstrucción de la unidad familiar como respuesta a la agresión (en Shyamalan)”. (Sala, 2019, p. 73).

Una invasió alienígena no ens pot enganyar i fer-nos creure que només serà això, una invasió d'alienígenes. Amb Shyamalan, sempre hi ha d'altres capes per llegir. Una vegada més, i com en els seus anteriors films, el fet fantàstic serveix com a excusa per a aprofundir en temes molt més quotidians i complexos alhora, com la pèrdua i recuperació de la fe, les creences, l'autosuperació i el sentit de la vida. Aquests temes principals fluctuen en les identitats individuals dels personatges, en les seves lluites interiors i en les relacions familiars de Graham Hess, els seus fills i el seu germà. Shyamalan ens presenta una família desestructurada per la mort de la mare/esposa, i el vidu, Hess (Gibson), ha perdut la fe en tot. En Déu (i això li afecta directament a la seva feina, ja que era pastor de l'església del poble), en la família (i això el converteix en un home esquerp i pràcticament desconegut i inaccessible per als seus fills) i en la societat (manté una actitud absent i passiva amb els veïns del poble). Amb Graham Hess com a punt neuràlgic de les relacions familiars, els temes principals del film pivoten en relació a aquesta pèrdua de fe del protagonista i en la seva relació paterno-filial amb Bo i Morgan, els seus fills, que (com ja és habitual en Shyamalan), mantenen

amb la seva mirada infantil la innocència i credulitat en tot, des de l'existència d'alienígenes a la recuperació de la relació amb el seu pare. Els dos fills de Graham representen el tema de la fe indestructible (tant pel seu pare i tiet, com en allò impossible).

Un altre tema, el de la superació personal, l'encarna Merrill, el germà de Graham, que torna a casa seva per ajudar-lo després de la mort de l'esposa de Graham. Merrill, tal i com se'ns mostra a diverses escenes, és el clàssic cas d'heroi de l'institut amb un futur esportiu prometedor, però estroncat abans de començar. La tornada de Merrill al poble l'enfronta als seus dos grans cavalls de batalla: el mirall de la gent del poble, que l'obliga a enfrontar-se de nou amb el seu fracàs professional i acadèmic; i la relació amb el seu germà gran, que sempre ha estat l'assenyat i recte, mentre que ell no ha acabat mai de trobar el seu lloc ni el sentit de la seva pròpia vida. No serà fins al clímax que podrem descobrir un nou Merrill, reforçat i segur, que salva la seva família de la invasió.

Com a temes secundaris, és interessant mencionar la protecció incondicional, sobrenatural o quotidiana (encarnades respectivament per l'esposa morta de Graham -gràcies a les seves revelacions finals-, i per l'agent de policia Paski, que té cura constantment de la família), i la convivència amb la culpa (representada pel propi Shyamalan en el seu *cameo* com a Ray Reddy, un veterinari que viu turmentat per ser el causant de la mort de l'esposa de Graham).

Trama i Cicle Fantàstic:

A diferència del seu anterior film, *Unbreakable* (2000), Shyamalan ens mostra de seguida, els primers indicis del fantàstic a *Signs*. Ja des dels primers minuts de metratge, la història i els personatges se'ns presenten en contacte amb el fet sobrenatural. Per tant, i seguint l'esquema de mons implicats del cicle fantàstic, es passa molt ràpidament del misteriós al fantàstic (descobriments dels cercles al blat i negació inicial del fet sobrenatural, per acabar acceptant que alguna cosa estranya passa), i del fantàstic a la fantasia d'aventures, representada per la creença dels nens i Merrill en la invasió alienígena (tot i la resistència de Graham) i la posterior prova de la

invasió a través de la televisió i els informatius que narren situacions similars a diferents indrets del món.

Pel que fa a les trames i al reconeixible cicle de l'heroi, cal parlar d'enigma i rescat com a trama mestra, i d'altres trames com la del rescat sobrenatural (amb les revelacions de l'esposa morta), l'atac i persecució sobrenaturals (per part dels alienígenes), el rescat familiar (per part de Graham i Merrill), i les ajudes proporcionades per un elixir (l'aigua que Bo reparteix per tota la casa) i pel rol de vident/oracle (esposa de Graham). En conseqüència, considerem complet el cicle o fases del viatge de l'heroi de Campbell (1997), encarnat per Graham.

Personatges, rols i arquetips:

Graham Hess: Protagonista del film. Graham, com ja hem esmentat, és un home trist i reservat que l'espectador coneix en un moment en què se'ns revela que ha canviat profundament. La mort de la seva dona li ha provocat una crisi de fe tan profunda que ha abandonat la seva feina (com a pastor de la parròquia del poble) per dedicar-se a la granja familiar, s'ha allunyat dels seus fills, i s'ha conformat amb tornar a tenir a casa al seu germà Merrill, a qui accepta només per la funcionalitat de comptar amb un adult més per ajudar a la feina del camp. Graham viu tancat en la seva tristor i el seu desencís, i el percebem inicialment com a antiheroi o fals heroi, però gràcies als seus fills i a Merrill, accepta finalment la crida i assumirà el rol d'heroi per poder salvar la seva família de la invasió imminent. Identifiquem en Graham diferents missions que s'ajusten a l'arc del personatge d'heroi, com les de Cerca (pel que fa a la pèrdua i recuperació de fe), i l'Aventura i Rescat posteriors (Sánchez-Escalonilla, 2002, p. 60). En els arquetips de Jung (2016), Graham encaixa en els de Governant i Cuidador (un cuidador estrictament funcional: manté i alimenta als fills i al germà, fins al moment de la revelació), i posteriorment en el d'heroi, rol que comparteix amb la classificació de Campbell (1984), si bé també adopta tres del Guardià. Si ens fixem en la classificació de Propp, Graham compleix característiques de l'ordenant i de l'heroi, que coincideixen amb les classificacions de Jung i Sánchez-Escalonilla. Pel que fa a les 31 funcions que estableix Propp, Graham compleix amb setze de les trenta-una (Allunyament, Coneixement, Malifeta, Acceptació, Prova, Reacció, Regal, Lluita,

Victòria, Esmena, Persecució, Socors, Tasca difícil, Compliment, Desenmascarament i Càstig), tot i que moltes d'elles les delega o comparteix amb Merrill, com veurem a continuació.

Graham conforma, per tant, el tipus de protagonista que hem identificat en els primers films de Shyamalan (tant a *The Sixth Sense* com a *Unbreakable*): un home aparentment convencional o fins i tot poc rellevant, carregat de problemes i drames interns que ha d'afrontar, a partir d'un fet sobrenatural o fantàstic, la crida a ser qui veritablement és, un heroi.

Merrill Hess: co-protagonista i germà menor de Graham. Merrill s'instal·la a la casa familiar per ajudar Graham amb la granja i els fills després de la mort de Colleen, la dona de Graham. Tot i que no veiem mai Merrill a disgust amb la família, ben aviat podem intuir que no hi ha tornat content. Amb petites escenes d'interacció amb d'altres veïns, l'espectador coneix el passat de Merrill, un esportista d'èxit a l'institut, un batejador notable de *baseball* i amb un futur molt prometedor que, per alguna raó, queda estroncat de seguida. Veiem Merrill, per tant, com a un personatge que, com Graham, viu un conflicte interior amb els seus propis fantasmes. En aquest cas, no és el dol per algú altre, sinó per la pèrdua de la seva seguretat i de l'èxit i per la seva resignació a una vida grisa. Merrill, amb un perfil clarament de perdedor, encarna perfectament l'anti-heroi per a convertir-se, al final de la seva trama, en heroi accidental gràcies a les revelacions de Colleen a Graham, que en el moment final ajuden a Merrill a brillar, de nou, batejant, i a acabar amb l'alienígena que ha posat en perill la vida del seu nebot. Però per poder triomfar com a heroi, Merrill necessita les instruccions de Graham, d'igual manera que Graham necessita la sensibilitat de Merrill per a completar el seu arc com a heroi protector i cuidador de la família. Tots dos protagonistes es compensen i equilibren, al llarg del film, els seus pesos narratius i aspectes psicològics com a personatges. Si bé Graham cuida els seus fills però no els creu quan adverteixen presències estranyes, ni els escolta quan l'adverteixen de la invasió, Merrill fa costat als infants emocionalment. En confiar en ells, Merrill no només compensa la desconfiança de Graham, sinó que acompanya Bo i Morgan en el trànsit del dol per la seva mare, i que Graham ha descuidat immers en el seu propi dolor. I és en el paper de tiet on podem reconèixer un Merrill que ja no és maldestre,

ni perdedor o fracassat. És l'heroi dels nens mentre Graham no accepta de ser-ho. Sense l'equilibri de forces entre els dos germans protagonistes, no és possible, com veurem al final, vèncer als alienígenes. Merrill compartirà breument el rol d'heroi amb Graham (rol que pertany a les classificacions de Jung, Propp i Sánchez-Escalonilla), igual que algunes missions de l'heroi (Sánchez-Escalonilla, 2002, p.60), tot i que a la Cerca, el Rescat i l'Aventura, cal afegir-hi l'Enigma, ja que és ell el primer en seguir als nens i creure en la invasió imminent. En la resta de la seva trama, Merrill encaixa més en el rol de coadjuvant (de Graham) segons la classificació de Propp (1987); i assumeix algunes funcions específiques, com la del Retorn (pel fet de tornar a casa a ajudar la família) o la de la Transfiguració (en el punt final del seu arc, quan recupera la confiança en ell mateix i reacciona per a matar l'alienígena).

D'acord amb Campbell (1984), Merrill seria considerat més un Aliat que no pas Heroi, i per tant no compleix, com Graham, totes les fases del viatge, tot i que n'assoleix les següents: Trobada amb el mentor (que seria Graham parlant en nom Colleen), Prova difícil/traumàtica (durant el salvament de la família), o la Recompensa (quan Merrill supera la seva inseguretats i mata l'alienígena).

Bo i Morgan Hess: filla i fill del reverend Graham Hess. Encaixen perfectament en la categoria de l'orfe i l'innocent (Jung, 2016, pp. 65-66): els dos fills de Graham són dos nens petits que no saben com afrontar la mort de la seva mare i l'allunyament del seu pare. Una vegada més, Shyamalan atorga als nens i a la seva mirada tot el potencial per a desencadenar el fet fantàstic. Són Bo i Morgan els qui, abans que ningú més ho noti o ho vegi, perceben la presència i la imminència de la invasió alienígena. El convenciment total de Bo i Morgan contrasta amb la manca de fe de Graham, i és el perfecte contrapès a la inseguretats de Merrill.

Tot i ser nen i nena i amb diferència d'edat, reconeixem durant el film una forta unió entre els germans. Igual que Graham i Merrill, Bo i Morgan també compensen molt bé les seves fortaleses i debilitats i equilibren forces: Bo és la germana petita, i per tant, aparentment més poruga que el seu germà. Morgan, tot i ser el gran i protegir sempre a Bo (com en l'episodi amb la gossa de la família, que els ataca accidentalment), pateix asma, i aquesta feblesa l'acosta a Bo, que tot i ser més tímida i callada que Morgan, és

la primera de la família en intuir l'amenaça i en la reacció d'omplir la casa de vasos d'aigua (de manera intuitiva, Bo sap que l'aigua fa mal als alienígenes). Seguint la classificació de Propp, actuen com a coadjuvants (mantenen la família unida i col·laboren sempre amb els seus pare i tiet), i en ocasions adquireixen el rol de Mentors/Aliats (segons Campbell, 1984), o Savis (segons Jung, 2016), ja que instruiran a Merrill i Graham sobre com actuar per protegir la casa i la família, amb el llibre que compra Morgan, a través de la captació de senyals al cotxe, o bé fabricant barrets extravagants amb paper d'alumini.

Agent Paski: l'oficial Paski és una policia local que visita constantment la família Hess. Sempre hi ha raons per fer-ho, però de seguida podem intuir que també ho fa per amistat amb Graham i, sobretot, per la preocupació per la família. Com a personatge secundari, el rol adquirit serà el de protectora o cuidadora (Jung, 2016), i el de coadjuvant (Propp, 1987a). Ocasionalment també podem considerar-la missatgera (segons els arquetips de Campbell, 1984), ja que és ella qui avisa Graham de l'accident de Colleen, i permet que parli amb ella breument abans de la seva mort.

Colleen Hess: Quan coneixem la família Hess, Colleen ja és morta de fa un temps. Però la seva empremta és constant durant tota la trama. La seva absència/pèrdua és el detonant per a la crisi de Graham i la tornada de Merrill. És la causa que l'agent Paski vigili i cuidi més als Hess. Però sobretot, i tot i només aparèixer breument als *flashbacks* que mostren el seu accident i la seva mort, cal destacar que aquest personatge secundari té un pes fonamental al film: actua com a oracle, en revelar frases aparentment incomprensibles a Graham, i que en el *twist* final suposaran missatges imprescindibles per a la salvació de la família. Encaixaria, per tant, en els rols de coadjuvant (Propp), Savi/Mag (Jung) i Mentor/Missatger (Campbell). Podríem dir també que, en les fases del viatge d'heroi de Graham, Colleen podria ser considerada (per ser ja un record i no un personatge corpori) l'elixir que ajuda a la família, juntament amb l'aigua que Bo reparteix per la casa com a protecció. Les paraules inconnexes de Colleen abans de morir són les instruccions precises, gairebé tractades com a conjur, que Graham farà servir per a matar l'alienígena i salvar la família.

Cameo del director:

El personatge que Shyamalan interpreta en aquest film és determinant per a la història. Reddy és un veterinari que, en tornar d'una guàrdia a causa de la qual no ha dormit, pateix un accident i mata involuntàriament a Colleen Hess. Des de llavors viu amb un sentiment molt gran de culpa, i gairebé aïllat (recordem que es tracta d'un poble petit on tothom es coneix). La trobada al poble amb la família Hess demostra, per una banda, la covardia de Reddy, i de l'altra l'enteresa de Graham a l'hora d'afrontar els fets, aspecte que ajuda l'espectador a conèixer millor al protagonista. Reddy seria, per tant, l'oponent/antagonista del pla real de la història (Propp, 1987a), tot i que no podem considerar-lo Malfactor (Jung, 2016), ja que aquest rol és assumit, en forma d'argument universal, pels alienígenes. Si bé genera antipatia inicial per ser el causant de la desestructuració familiar, en la seqüència en la qual parla amb Graham abans de marxar Ray de casa seva fugint de la invasió, es donen dos fragments del diàleg força importants: el primer, que Graham perdona (i per tant exculpa) a Ray; el segon, que Ray li explica que li sembla que els alienígenes fugen de l'aigua (fet que ajuda a Graham a entendre l'obsessió de Bo per omplir la casa de gots plens d'aigua).

Figura 11. Protagonistes de *Signs*: Graham, Merrill, Morgan i Bo Hess; i l'agent Paski.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Arguments universals:

Tant per les trames com pels temes de la història, *Signs* pot encaixar en diversos arguments universals (Balló i Pérez, 2012). La invasió alienígena i l'única presència que veiem físicament a casa dels Hess es pot considerar l'Intrús malfactor –i fins i tot destructor- (Balló i Pérez, 2012, pp. 82 i 84). Pel que fa a Merrill i la primera part el seu arc, simbolitza el Retorn del soldat (Balló i Pérez, 2012, p. 33), una tornada a casa que no és agradable però que és necessària, i que obliga Merrill a replantejar-se el seu

passat i el seu present. Graham representa, al llarg del seu arc, l'Epifania interior o autoconeixement (Balló i Pérez, 2012, p. 249), ja que perd i recupera de nou la fe (tema principal del film). Només al final del seu arc, veurem el seu encaix en un últim argument, el de la Baixada als inferns/Orfeu auxiliador (Balló i Pérez, 2012, p.293), explicat d'una banda amb la momentània pèrdua/mort de Morgan després de l'atac de l'alienígena, i per recuperació de la darrera conversa que Graham manté amb Colleen abans que ella mori, que representa de manera poètica l'intent d'Orfeu per salvar Eurídice dels inferns.

Simbolismes:

Els reflexos tornen a estar presents com en les dues pel·lícules anteriors, i mostren de manera indirecta part substancial de l'acció. És el cas de la fulla del ganivet que Graham fa servir, com a mirall, la primera vegada que s'enfronta a una criatura. I és també gràcies a la pantalla de televisió apagada que Shyamalan ens fa participar del joc dels miralls.

Com a altre símbol recurrent, torna a tenir protagonisme l'aigua. Si a *Unbreakable*, (2000) havia estat el punt feble de l'heroi, aquí esdevé aquí l'element destructor contra els alienígenes, és a dir, l'arma contra l'antagonista. La presència de l'aigua, primerament com a raresa o obsessió de Bo, que envaeix la casa de gots plens d'aigua com a mesura protectora, passarà a ser amenaçadora per a l'intrús quan l'alienígena entra a la vivenda i intenta matar a Morgan.

Els accidents de transport tornen a tenir un pes determinant en la història. A *Signs*, també és un accident de cotxe el detonant principal per a diversos fets: la mort de Colleen i el dol i la pèrdua a la qual s'han d'habituar els integrants de la família; i les frases críptiques que Colleen, just abans de morir, diu a Graham i que permeten la salvació final, durant el clímax del film.

Ja hem dit anteriorment que *Signs* combina, amb encert, breus moments d'humor amb el drama i el suspens de la trama principal. Aquests moments, protagonitzats, pels nens i per Merrill, es deuen als curiosos barrets que construeixen amb paper d'alumini tot imitant el model que apareix al llibre que compra Morgan. Aquests barrets, similars

a embuts, homenatgen la simbologia del boig i també als fanàtics de la ufologia (històricament considerats bojos o conspiranoics) i a la pròpia sèrie B cinematogràfica, que el cineasta també emprava com a referent en aquest film. Aquesta concepció de la bogeria ens apropa a la mirada infantil, considerada naïf o fantasiosa i poc realista però que alhora, com hem vist amb Cole a *The Sixth Sense* o amb Joseph a *Unbreakable*, resulta portadora de la veritat i il·luminadora sobre el fet fantàstic com a catalitzador de millora o superació d'obstacles.

Intertextualitat, Metatextualitat:

Val a dir que intertext i metatext van perfectament lligats a *Signs*, i fins i tot juguen amb alguns dels símbols presents en aquest i d'altres films de Shyamalan. Tant la intertextualitat com la metatextualitat estan presents a través del llibre d'alienígenes (que compra Morgan per a investigar sobre el fenomen), i pels programes documentals i informatius que Merrill i els nens miren constantment a la televisió. Com a intertextos, per com els citen i els reproduïxen els personatges principals, i també com a metatextos, ja que el mateix llibre parla dels senyals en camps de blat, i els programes de la televisió fan referència de les representacions d'alienígenes en la ficció literària i cinematogràfica, i aporten elements de reflexió. És precisament a través de la televisió quan veiem, per primera vegada, una presència molt fugaç d'un alienígena (mentre que al film encara no l'hem vist).

Hem esmentat també en la simbologia un parell d'elements que tenen alhora un caràcter metatextual: el boig (i també als fanàtics de la ufologia), que ens remet a representacions pictòriques, com alguns quadres de Goya, i a la sèrie B cinematogràfica com a referent.

Figura 12. Escenes de simbologia i humor a Signs.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Estructura Narrativa:

Seguint el model plantejat per Sánchez-Escalonilla (2009), adaptem les dinàmiques de conflictes i trames resultants a l'esquema de mons implicats per a reconèixer-hi l'estructura canònica ternària:

Acte I

1. Estadi inicial o inalterat: Món ordinari (Introducció de la missió interior): Graham Hess viu amb el seu germà Merrill i els seus fills, Bo i Morgan a la granja familiar. Ha deixat la seva feina de sacerdot després de perdre la fe (a causa de la mort traumàtica de la seva dona).

2. Alteració (Crida a l'aventura; Món ordinari; Determinació de l'objecte extern): Unes senyals als camps de blat i sorolls a la nit adverteixen a Graham i Merrill que passa alguna cosa. Criden a l'agent Paski, que els va a veure, però no saben trobar la causa.

Acte II

2.1. Reticència a la crida i trobada amb el mentor: A través de les notícies, Bo i Morgan comencen a afirmar que hi haurà una invasió alienígena, i que els senyals són missatges i advertències de l'imminent atac. Graham no se'ls creu. Merrill comença a creure'ls i a seguir el mateix comportament estrany dels nens.

(Savis: Bo i Morgan).

3. Lluita (Món ordinari; Abast de l'objecte extern): La família va al poble a fer encàrrecs. Troben a Ray, qui va provocar l'accident mortal de la dona de Graham.

3.1. Primeres ferides: Els nens compren un llibre sobre alienígenes. Bo comença a deixar gots d'aigua per tota la casa i adverteix que està contaminada. Morgan s'obsessiona amb el llibre i fa barrets per a tota la família. Escolten comunicacions incomprensibles per la ràdio.

(Oracles: Bo i Morgan).

3.2. Proves, aliats i enemics: Graham segueix reticent, però una trobada amb un alienígena el convenç de la veritat. Es començarà a preparar per l'atac.

3.2. Prova difícil o traumàtica: Graham porta a tota la família al soterrani de la granja. Baralla final amb l'alienígena. Atac a Morgan.

Acte III

3.3. Baixada als inferns: Morgan és a punt de morir per l'atac de l'alienígena, però Graham recorda les últimes paraules de la seva dona abans de morir.

3.4. Recompensa: Merrill mata a l'alienígena.

4. Ajustament (Món ordinari; Resolució de missions interiors de Graham i Merrill): Tornada amb l'elixir: Morgan se salva i la família queda deslliurada dels alienígenes.

4.1. Resurrecció de l'heroi: Graham recupera la fe i el sentit de la seva vida. Merrill recupera la confiança en ell mateix.

Autorevelacions de Graham i Merrill.

Conflictes bàsics: Enigma i rescat.

Tornem a trobar (com a *The Sixth Sense*, 1999) les trames mestres d'enigma i rescat. En aquest cas, i fent l'exercici contrari de Spielberg a *E.T. The Extraterrestrial* (1982), no és un intrús benefactor el que arriba a la Terra, sinó un intrús malfactor. Però la situació que se'ns mostra a l'estadi inicial és molt similar al film de Spielberg: una família on falta un dels pares (la mare, en aquest cas) i en la que els nens són els únics que poden detectar les senyals de la invasió. Graham, el protagonista, s'ha tancat en si mateix i té poca comunicació amb els seus fills i el seu germà, Merrill. Seran els nens els qui, a base d'explicar les senyals i advertir als adults, passaran a convertir-se en mestres.

El Mcguffin dels alienígenes permet acabar la trama amb l'aparició d'un d'ells i el twist de la seva incompatibilitat amb l'aigua.

Conflictes de relació:

Graham-Fills / Graham-Merrill (Afecte familiar).

Nens-Graham/Merrill (Mestre-deixeble)

Pel que fa als conflictes interns narratius, trobem a un protagonista, Graham, que ha de passar per un arc de transformació important per a recuperar la fe perduda. La seva reticència a la crida serà, per tant, doble, i fins que no vegi que els alienígenes realment han posat en perill la seva família, no serà capaç de reaccionar i resoldre el problema de la invasió mentre que en paral·lel resol el seu conflicte intern. Pel que fa a Merrill, que s'adaptarà abans a la mirada infantil de Bo i Morgan, superarà les seves inseguretats i el seu complex d'inferioritat quan derroti a l'alienígena.

El film juga amb un únic record, en forma d'analepsi incompleta (incloent la paralipsi per poder reconstruir el *flashback* i completar-lo progressivament), el de la mort de l'esposa de Graham. No serà fins al final, que en forma d'anagnòrisi escoltarem les últimes paraules abans de morir de Mrs. Hess, i que es convertiran en l'elixir que salvarà a la família de l' invasió alienígena. Aquesta anagnòrisi actuarà com a *twist-end*.

Conflictes interns narratius:

Graham: transformació i descobriment.

Merrill: concepte de desvalgut; descobriment i maduresa.

Bo i Morgan: ascens; desvalgut.

Twists i twist ending:

Sense allunyar-se del que, en aquell moment, ja es considera el segell propi del cineasta, els famosos *twist ends* amb què acaba els seus films, Shyamalan intenta, a *Signs*, limitar el nombre de girs per tal de no interrompre l'atmosfera que crea de forma progressiva al voltant de la invasió. Per aquest motiu, els diversos girs preparatoris del clímax tenen sempre a veure amb els alienígenes o els coneixements que d'ells van adquirint els nens. I és al voltant de Bo i Morgan que se centren els

primers girs del guió: la mort de la gossa de la família es produeix quan els nens estan momentàniament sols. L'obsessió de Bo per omplir la casa de vasos d'aigua serveix per augmentar la intensitat del clímax, quan es resolgui que l'aigua fa mal als alienígenes. L'asma de Morgan, entesa sempre com a malaltia, el salva, precisament, de morir enverinat per l'alienígena que l'ataca, alhora que sembla que queda del tot controlat quan Graham l'ajuda a superar una crisi al soterrani sense ajuda de l'inhalador.

Cada gir s'encamina directament cap al clímax de l'enfrontament final, que com ja és habitual, s'acompanya, mitjançant el muntatge altern, en aquest cas de la baralla i les últimes paraules de la seva dona, "Bateja fort, Merrill", mitjançant l'anagnòrisi final del *flashback* que s'ha anat reconstruint progressivament durant el film.

Focalització narrativa/ punt de vista:

Una vegada més, Shyamalan torna a buscar la focalització externa o omniscient per a narrar les vicissituds de la família Hess, si bé en algunes ocasions es permet fer petites alteracions del punt de vista (amb càmera a l'espatlla jugant al punt de vista subjectiu) en algunes escenes d'acció i lluita contra els alienígenes.

6.3.3. Característiques del sistema estilístic

Posada en escena, ambientació i localitzacions:

Si a *Unbreakable* (2000) Shyamalan va ser capaç de dissenyar per a David, una casa fosca i un ambient asfixiant, sembla que situant l'acció de *Signs* en una granja amb una gran extensió de camp sembrat sigui impossible crear claustrofòbia a l'espectador. I en canvi, en diverses escenes s'aconsegueix. I a plena llum de dia.

La granja familiar, on transcorre la majoria del metratge, és una casa de dues plantes, lluminosa i envoltada de camp i hort, amb una esplanada àmplia davantera. Llavors? Com pot ser que es generi claustrofòbia? No és tant per l'espai físic de les diferents estances, sinó per la disposició de mobles i personatges, que en moltes ocasions estan asseguts junts, al sofà veient la televisió, o a la taula de la cuina fent un àpat, o bé asseguts en un llit d'alguna habitació. El fet de veure els quatre membres de la família

constantment junts acaba deixant poc aire. Fins i tot, en un moment donat, Merrill s'emporta el televisor a un armari de la planta baixa i es tanca a dins a mirar les notícies. Si pensàvem que no es podia reduir més l'espai...

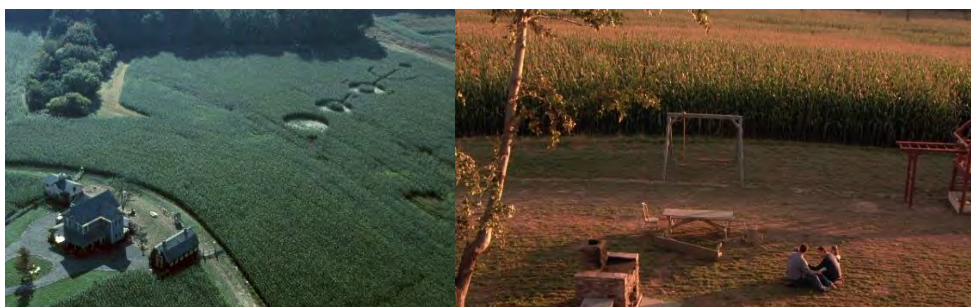
I tot per poder traslladar a l'espectador la sensació d'angoixa progressiva, i la contradicció de mostrar una família que, tot i desestructurada, s'uneix en la situació límit.

Si bé per alliberar tensió, de tant en tant, es busquen espais més amplis i es fa seguiment d'algun protagonista a nivell individual, en especial de Graham.

Ajuda, també, per exemple, la sortida al poble, i que ofereix exteriors que no són exclusivament camp o el jardí de la granja, i ajuda també que en aquesta sortida, Graham, Merrill i els nens passegen una estona per separat fent activitats diverses. És de les poques seqüències en què els plans generals i mitjos del film guanyen aire.

Però seran poques les vegades que es doni, i no serà fins al final del film quan se'ns mostrarà, mitjançant grua i plans aeris (tornant a la seqüència inicial), una vista general de la casa i de la localització, igual que se'ns mostren alguns plans d'habitacions buides (per primera vegada).

Figura 13. Signs: Granja Hess. Pla aeri, de l'inici del film, i del camp amb els símbols alienígenes i pla aeri del final del film amb la família Hess al pati de la granja.



Font: IMDB (imatges promocionals de la pel·lícula).

Realització, fotografia i muntatge:

A nivell visual i fotogràfic, el film ens trasllada als cànons habituals de la sèrie B dels anys cinquanta del segle XX, i entronca amb Jacques Tourneur i el seu cinema de terror del suggeriment. A *Signs*, l'horror és darrere de les parets, a la foscor després d'apagar

la llum, en un gronxador mogut pel vent, o el que s'amaga darrere d'una porta. És a dir, Shyamalan juga constantment amb el fora de camp i ens amaga el terror sobrenatural tant com pot, com ja és habitual en la seva obra.

Igual que amb Torneur, i concretament amb *The Curse of the Devil* (1957), Mel Gibson i Joaquin Phoenix, en dues escenes diferents, palpen l'atmosfera angoixant de terror indefinit. Ells al camp de blat, Dana Andrews en uns passadissos amenaçadors. Encara no sabem què passa. I el film anirà avançant, i trobarem siluetes, reflexos en ganivets, i miratges al televisor, però no veurem mai clarament l'aspecte de qui provoca el terror. A *The Curse of the Devil*, els productors van obligar a Torneur a fer visible el monstre al clímax. En el cas de *Signs*, és el propi Shyamalan qui decideix mostrar l'alienígena, tot i que ho fa de manera coherent amb la seva estètica: importa més el reflex de la criatura que no pas la seva presència (Batlle Caminal, 2002).

Al pla-contraplà, s'hi afegeix ara un conjunt de plans frontals que ajuden a crear, poc a poc, l'atmosfera carregada de tensió i preocupació progressiva dels protagonistes, i sense abusar dels plans zenitals, picats i contrapicats que abundaven *Unbreakable* (2000) i *The Sixth Sense* (1999), Shyamalan busca, amb *Signs*, una tècnica molt més clàssica, que no trenca, això sí, amb els seus habituals reflexos en objectes que assumeixen el rol de mirall, com el televisor, molt present al film (ja sigui apagat fent de mirall o encès mostrant notícies sobre la invasió), o fins i tot un ganivet amb el qual Graham s'intenta defensar d'un alienígena.

El muntatge és contínuo, i juga amb dues temporalitats mitjançant les analepsis de Graham (que allarguen l'escena de la mort de la seva dona per poder permetre a l'espectador construir el record lentament i amb tot detall), i fa conviure en plena harmonia plans curts i d'altres més llargs (Batlle Caminal, 2002).

Shyamalan s'allunya, amb aquest film dels plans seqüència que ralentitzaven el temps i construïen escenes poètiques a *Unbreakable* (2000). Des dels primers minuts, Shyamalan organitza seqüències de plans curts, lluminosos, amb un muntatge accelerat, per mostrar l'alteració del món ordinari dels Hess de seguida. Ja a la seqüència inicial, es compta amb un pla aeri que, en mostrar els senyals al camp de blat, aporta una dimensió global a la temàtica principal del film. I no serà l'únic. El film

alterna, en diferents moments, aquest tipus de pla, per tal de donar aire a un ambient que es va carregant, poc a poc, de pànic i angoixa, i que anirà tancant, de forma paulatina, els plans i l'espai per on es mouen els personatges i combinarà primers plans, detalls i d'altres molt tancats, amb plans generals i molt oberts que contrasten amb l'angoixa i el tancament esmentats. Amb aquest film, podem considerar que el director juga més amb la temporalitat que genera l'espai de l'enquadrament que amb la temporalitat del propi muntatge.

En certs moments ens pot recordar a *The Birds*, (Hitchcock, 1961), i amb un format escenogràfic encara més reduït, Shyamalan porta el tradicional model figuratiu del cinema d'invasions a l'abstracció: l'amenaça és invisible, i la càmera no la vol mostrar, sinó que busca el primer pla de les cares i expressions dels protagonistes per tal d'alternar-lo al muntatge amb plans generals que rebaixin la tensió i que afegixin un element que encara no havíem vist: un humor tímid que ens mostra la vida familiar de la granja (Bou i Pérez, 2002).

Quant a la fotografia i il·luminació, es torna a jugar amb la dicotomia fosc i claror que ja es mostrava a *Unbreakable* (2000), però es porta més enllà, i esdevé gairebé contradictòria. A les escenes nocturnes, l'ombra amenaçadora dels camps que indica la presència invasora juga amb avantatge, i serà de dia quan l'espectador la vegi en les dues escasses ocasions que ens regala Shyamalan. A les escenes del soterrani, es buscarà constantment l'equilibri de llum i fosc (fora de camp) amb l'encesa i apagada intermitent de les lots, que afegirà molta més tensió a la nit final.

Sorprenentment, les seqüències al soterrani, dominades per una fosc gairebé total, no seran les més terrorífiques del film. De fet, el clímax i l'enfrontament final es donaran a la planta de dalt de la casa, a plena llum del dia, amb sol de matí.

So i música:

Tornem a trobar a James Newton Howard al darrera de la música del film, i en aquesta ocasió, i a diferència dels *leitmotifs* personalitzats d'*Unbreakable* (2000), Howard prefereix homenatjar a Hitchcock i realitzar una banda sonora carregada de convencions de gènere. Molt adequada, doncs.

Pel que fa als efectes i el disseny de so, i per mantenir la coherència amb les convencions esmentades, els *cappers* i d'altres sons reverberats (com el vent entre el blat, les lots encenent-se i apagant-se, i d'altres cops d'efecte generats de forma extradiagètica i que acompanyen els moments de tensió) encaixen perfectament en la banda sonora composta, i s'ajusten a aquest ritme progressiu de suspens, angoixa i alliberament finals (que compta, igual que amb els anteriors films, amb el seu moment de *crescendo* musical pertinent).

Referents del film:

En una de les entrevistes realitzades (Moreno, 2003) durant la promoció de *Signs*, Shyamalan confirmava que el film és un creuament entre *The Night of the Living Dead* (1968, George A. Romero) i *Encounters of the Third Kind* (Steven Spielberg, 1977) , i que crea una combinació perfecte entre el terror i el pànic generats per la invasió imminent (que a partir dels anys cinquanta va agafar la figura del zombie, però que abans i després recuperaria la figura de l'alienígena) i la voluntat de comunicació (sobretot mostrada amb l'estranya comprensió del fenomen que manifesten els nens de la casa).

Pel que fa al concepte d'invasió i atac indiscriminat (no oblidem que *Signs* s'estrena el 2002, només un any més tard dels atacs de l'onze de setembre de 2001 a les torres bessones de Nova York), observem, sobretot en la creació de l'atmosfera asfixiant i de l'angoixa familiar, empremtes de *War of the Worlds* (1897, H.G. Wells) i *The Invasion of the Bodysnatchers* (1978, Philip Kaufman). Sembla que el gran referent de Shyamalan, *E.T. The Extraterrestrial* (Steven Spielberg, 1982), tot i abordar la temàtica dels alienígenes que arriben a la terra, queda integrat amb altres influències. Igual que en el cas d'aquell gran intrús benefactor dels anys vuitanta, Shyamalan recull, de nou, la família trencada i amb una mare absent (al contrari que a *E. T.*, on falta el pare), i centra en els nens el poder de desxifrar i esbrinar informació sobre els alienígenes que els envolten. Presències anònimes en aquest cas, a diferència del cas de Spielberg.

A aquest grup de cineastes inspiradors del film, cal sumar-hi un altre dels grans mestres de Shyamalan, Hitchcock. Els ambients claustrofòbics i la manca de sentit de la invasió recorden molt a l'obra mestra *The Birds* (Alfred Hitchcock, 1963). *Signs* també

agafa cert accent apocalíptic (la família celebra un últim sopar i s'acomiada), i manté el mateix to minimalista que Hitchcock va fer servir als anys seixanta, alhora que atorga, a l'anonimat individual de les presències invasores, cert factor de plaga incontrolable.

Ideologia i valors:

Ja hem esmentat anteriorment la simbologia de l'aigua com un dels elements recurrents en Shyamalan. Si va ser el punt feble o la principal debilitat de David a *Unbreakable* (2000), ara agafa una connotació totalment diferent, representant, d'una banda, la puresa, i de l'altra, la salvació familiar. Un fet gens casual si recordem la professió de Graham (pastor o reverend), i la significació que té l'aigua en molts ritus i cerimònies religioses. La fe, per tant, és un dels valors vertebradors d'aquesta història, i transita en paral·lel en perfecte equilibri amb una amenaça externa sense motiu.

El límit entre la vida i la mort, un altre dels elements clau del film, es construeix al voltant de dos eixos: el primer, la salvació de la família, que no només depèn de les mesures que prenen per protegir-se, sinó que rau, sobretot, en la capacitat de creure en el fet sobrenatural (incondicional, com sempre, en els nens, i en conflicte per la pèrdua i la recuperació de la fe de Graham); el segon, i ja molt més centrat en la lluita interior del protagonista, queda també intrínsecament lligat a la creença i la fe en allò sobrenatural, ja que Graham no entén les paraules de la seva dona moribunda fins que no les connecta amb el que estan vivint al saló de casa amb l'alienígena, mesos més tard de la mort de la seva esposa, i fet determinant per què Graham recuperi la fe perduda en Déu, en la vida de la família, i finalment en la premonició sobrenatural de la seva esposa. Aquesta revelació interior en forma d'anagnòrisi i d'analepsis serà, juntament amb la recuperació de la seva fe (i per tant de la seva professió), el que permeti a Graham alliberar-se de la culpa per la mort de la seva dona, i alhora vèncer l'amenaça externa sobrenatural.

Una vegada més, el fet fantàstic o estrany aconsegueix que els personatges puguin reconciliar-se familiarment, o bé resoldre conflictes interns de caire metafísic, místic o, com en aquest cas, religiós. La transformació espiritual de Graham i la maduració de Merrill hauran de passar pel xoc amb una realitat que els amenaça per fer-se efectives.

Shyamalan com a referent d'altres cineastes:

A Shyamalan, l'atemptat terrorista del 2001 el va agafar amb un guió ja escrit i començant gairebé el rodatge de *Signs*. La resposta al fets de Nova York i l'inici del conflicte bèl·lic reiniciat per Bush, per tant, no van calar tant en el film com ho farien al següent, *The Village* (2004). Tot i poder veure certs efectes de la tragèdia en el muntatge final, la intenció inicial de Shyamalan era fer un homenatge als seus predecessors de la ciència-ficció i de la sèrie B. En d'altres obres dels anys immediatament posteriors, podem veure, de manera més evident, aquesta tendència a recuperar la temàtica de l'amenaça externa, i d'exemples en sobren, però es volen destacar, per sobre de tots, els que agafen motius narratius o visuals del cineasta i els revisiten amb els seus títols, com per exemple *War of the Worlds* (2005, Steven Spielberg); el mestre inspirant-se en el deixeble (que ahora s'inspira en el mestre), mostrant, en els nens protagonistes, fòbies i pors similars a les de Bo i Morgan. A *The Invasion* (2007, Oliver Hirschbiegel, James McTeigue) i *Cloverfield* (2008, Matt Reeves), els efectes especials marquen una diferència important amb el minimalisme i la sobrietat de Shyamalan, però tots dos films intenten seguir el mateix joc del cineasta, dilatant el moment d'aparició dels monstres alienígenes i buscant aquesta versemblança que atorga la manca d'efectisme.

En casos més recents (i en què l'ombra de l'onze de setembre ja queda llunyana), es poden localitzar millor les influències visuals i de trama, com en el cas de *Bird Box* (2018, Susanne Bier), que en diferents crítiques aparegudes va quedar directament associada a films de Shyamalan (*Signs* i *The Happening*, 2008) pel concepte d'amenaça invisible i del tancament a una casa per a protegir-se (Freire, 2018); a *Interstellar* (2014, Christopher Nolan), tot i quedar eliminada l'amenaça de la invasió alienígena (la Terra és en perill per la pròpia destrucció de l'ésser humà), trobem moltes similituds visuals amb la granja i els camps de blat, i força coincidència en l'estructura familiar (pare, fill i filla).

D'altres influències, tot i que menors, les podem trobar a la sèrie *Stranger Things* (2016, Germans Duffer). No podem obviar que el detonant principal de la sèrie és la

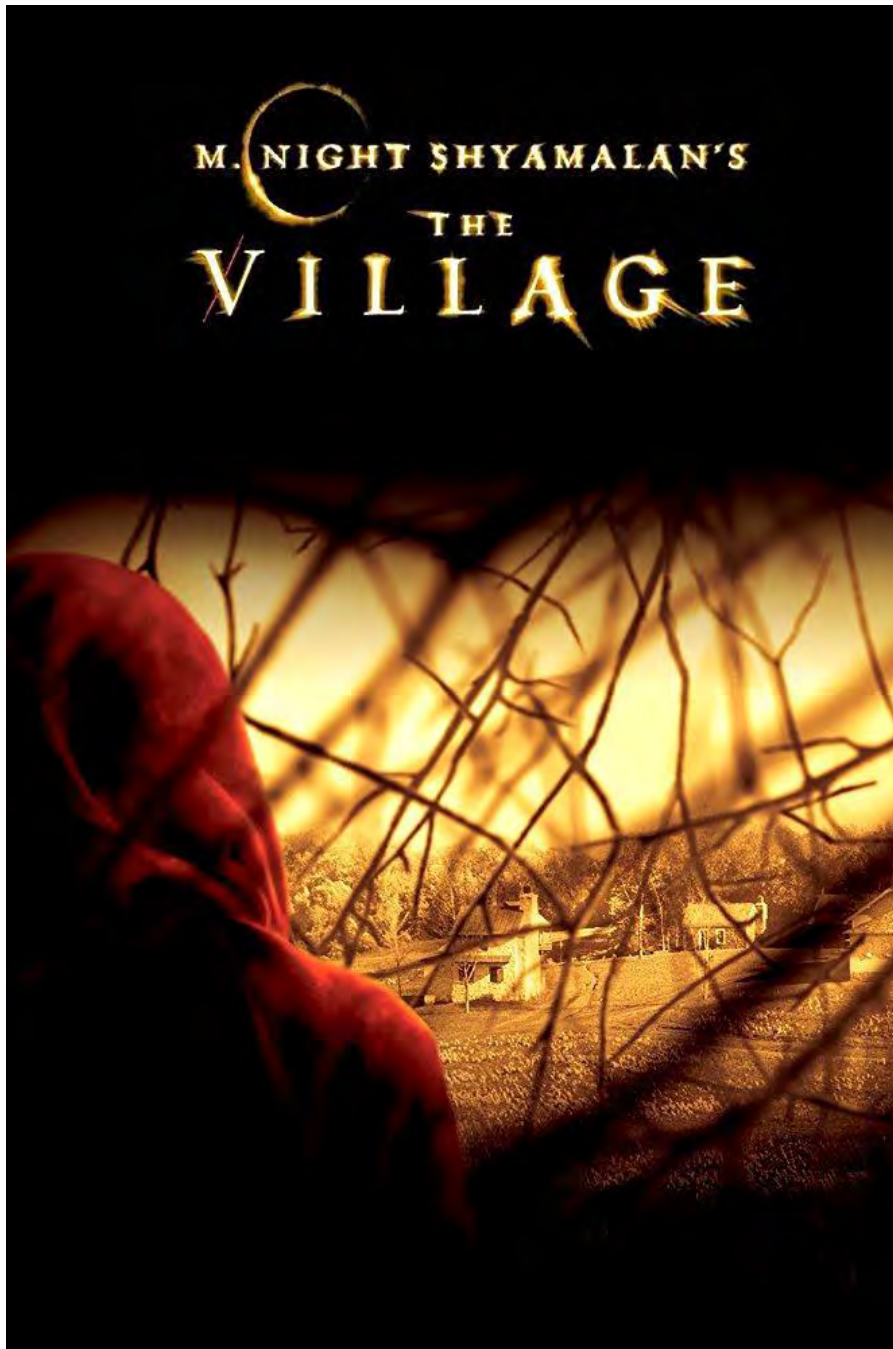
invasió silenciosa d'una espècie alienígena i que comença en un poble petit, de famílies de classe mitjana, i en el qual tothom es coneix.

Genericitat:

Signs recupera amb més intenció una tendència de la ciència-ficció, que dota de preocupacions metafísiques a la problemàtica principal del fet sobrenatural, tot fent més transcendents les trames mestres. En clau de *blockbuster*, podem recordar *The Abyss*, de James Cameron (1989), o *Contact* de Robert Zemeckis (1997), entre d'altres, per no tornar a esmentar referents directes com els que ja hem vist anteriorment: com sempre, la necessitat de fer conviure el món ordinari (en aquest cas, la granja Hess) amb els fets sobrenaturals del film (la invasió alienígena i la fe de Graham) (Batlle Caminal, 2002).

6.4. El bosque (*The village*), 2004. La il·lusió d'Icària en forma d'anticonte

Figura 14. Cartell: *The Village*, Shyamalan (2004).



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula)

"Ivy, tu ets forta. Tu guies quan els altres només segueixen. Tu veus llum quan els altres només veuen fosc". Edward Walker.

Taula 9. Fitxa d'anàlisi: *The Village (El bosque; El bosc; 2004)*.

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
A. Característiques generals de la pel·lícula	Títol	<i>The Village; El bosque; El bosc.</i>
	Any	Estrena EEUU: 30/07/2004 (Espanya: 24/09/2004).
	Producció i Distribució	Productores: Touchstone Pictures; Blinding Edge Pictures; Scott Rudin Productions. Distribuidores: Buena Vista Pictures (subseu a Espanya, Buena Vista International Spain).
	Equip tècnic i artístic	Direcció: M.N. Shyamalan; Producció: Scott Rudin, Jose L. Rodríguez, Sam Mercer, M.N. Shyamalan; Guió: M.N. Shyamalan; Dir. Fotografia: Roger Deakins; Muntatge: Christopher Tellefsen; Disseny Prod.: Tom Foden; Dir. Art: Tim Beach; Música: James Newton Howard. Intèrprets: Bryce Dallas Howard - Ivy Walker; Joaquin Phoenix - Lucius Hunt; Adrien Brody - Noah Percy; William Hurt - Edward Walker (pare d'Ivy; membre del consell); Sigourney Weaver - Alice Hunt (vídua; mare de Lucius; membre del consell); Brendan Gleeson - August Nicholson (prohom del poble; membre del consell); Cherry Jones - Mrs. Clack (membre del consell); Celia Weston - Vivian Percy (mare de Noah, membre del consell).
	Gènere/Subgènere	Drama, Misteri - suspens, romàntic. Subgènere: fantasia d'aventures.
	Tagline	<i>I: Let the bad color not be seen. It attracts them. II: Never enter the woods. That is where they wait. III: Heed the warning bell, for they are coming. (I. No mostris el color prohibit: els atrau. II. No entris al bosc: és on t'esperen. III. Escolta la campana d'avertiment: ja venen).</i>
	Síntesi de producció	En una vall allunyada de tot, hi ha un llogaret on hi viu una pacífica comunitat de famílies, que es regeixen per lleis marcades per un consell de savis del poble. Una sèrie de terribles fets posaran en joc la seguretat dels vilatans, la pau al poble i les seves creences.
	Premis i ressò social	Nominada als Òscar per millor Banda Sonora. 4 premis guanyats (entre ells, pitjor film en petits festivals); 21 nominacions en petits festivals.
	Pressupost	60M\$
	Taquilla	257M\$ (global acumulat).
B. Característiques del sistema formal filmic (recursos narratius). Anàlisi semionarrativa i neoforalista de l'obra	Trama	Cicle Fantàstic: Esquema de mons implicats: del misteriós a la fantasia d'aventures. Forja heroi i trama mestra: cicle de l'heroi complet. Trames principals de cerca, aventura, persecució i rescat, fugida i enigma. Secundàries, rivalitat, temptació, amor i amor prohibit, sacrifici, preu de l'excés i caiguda, ascens final. Compliment de les funcions narratives de Propp.
	Tema	Innocència. El bé comú per sobre del personal. Aïllament. Fe. Amor incondicional. Rebelió intergeneracional. El canvi de les velles costums.
	Personatges principals i rols actancials	Ivy Walker - Protagonista, heroïna final/exploradora. Lucius Hunt - Coprotagonista, heroi inicial/buscador. Noah Percy - antagonista accidental/ oponent. Alice Hunt i Edward Walker - coadjuvants (Edward també fa de mag i aporta elixir).
	Cameo director	Jay, vigilant a la caseta de guarda. Empleat de la família Walker.
	Arguments universals, mites i arquetips	Arguments Universals: Fundació de la nova pàtria; retorn a la llar; el desencant; amor redemptor; amor prohibit; El vell i el nou. Arquetips: Heroïna accidental/ màrtir (procés de la bruixa)/Antígona/ defensora dels innocents, pietat femenina; Moisès / Heroi embogit; Caputxeta vermella.
	Intertextualitat	Artificial: fotografies, articles diari. Vigilant llegint diari (Philadelphia Inquirer).
	Metatextualitat	Creació d'un petit món aïllat amb noves lleis i normes.
	Simbolismes	Colors vermell (prohibit) i groc (capes); Sacrificis/ofrenes florals i animals a les criatures. Criatures sense nom: aquells de qui no parlem. La ceguera d'Ivy (que la fa veure més coses que els altres) i el silenci de Lucius (que el fa escoltar més i saber més coses).
	Estructura narrativa	Acte I 1. Estadi inicial o inalterat: Les famílies Walker, Hunt, Percy i d'altres, viuen en un poblet aïllat enmig d'un bosc. segle XIX. 2. Alteració: Unes criatures sense nom i que no són mai vistes amenacen la vida tranquil·la dels habitants del poble. Lucius Hunt demana al consell d'anar a la ciutat a buscar medicaments per prevenir i curar malalties. Acte II Lluita Lucius i Ivy es prometen. Primeres ferides: Noah té enveja de Lucius i el fereix mortalment. Proves, aliats i enemics: El consell tanca a Noah i l'aïlla del poble. Ivy demana al seu pare de creuar el bosc i anar a buscar medicaments per salvar Lucius. Edward porta a Ivy a la caseta on amaguen els vestits de les criatures i li diu que no existeixen. Prova difícil o traumàtica: Ivy creua el bosc. Una suposada criatura la persegueix. Ivy li para una trampa i la criatura mor. Acte III Tornada amb l'elixir: Ivy aconsegueix els medicaments i torna a casa. Ajustament: Ivy salva a Lucius. La veritat sobre el poble segueix protegida.
	Focalització narrativa/Punt de vista	Narrador Omniscient. Focalitz. Zero amb paral·lepsi (focalitz. Interna variable amb Noah i Ivy).
Twists i/o Twist Ending	Principals twist: revelació de la veritat per part del pare d'Ivy. El relat que el consell no vol explicar i substitueix per fantasies i terror acaba mantenint la innocència que tant temen perdre. Twist Ending: Arribada d'Ivy a la civilització/modernitat. Complicitat per part del guarda.	

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
C. Característiques del sistema estilístic. Anàlisi dels codis cinematogràfics	Llenguatge i tècniques audiovisuals: Posada en escena; Fotografia; Muntatge; So	És important, a la posada en escena, l'especial cura de la direcció d'art per construir l'anticonte o fals escenari que enganya a l'espectador. L'ambientació del poble. L'ambientació i el vestuari, així com les criatures, denoten la senzillesa de la manca d'estrís moderns. La fotografia segueix aquest mateix esquema, i mostra imatges d'una il·luminació que busca sempre la naturalitat, sense artificis. Gairebé cap primer pla. Ralentització de l'acció en moments determinats per accentuar narrativa. Importància del so per distingir el bosc del poble (reverberàncies) i mostrar a l'espectador els sentiments i reaccions d'Ivy. El so supleix la no-visió. Ús del silenci com a eina narrativa: agressió a Lucius.
D. Característiques autorals en relació a les convencions de gènere (fantàstic)	Referents	<i>La Caputxeta vermella</i> (Perrault); <i>Mite de Perseu</i> ; <i>Llegenda de Perceval</i> ; <i>Wuthering Heights</i> (1847, Emily Brontë); <i>King Kong</i> (1933, Merian C. Cooper i Ernest B. Shoedshack); <i>Running out of time</i> (Novel·la. 1995, Margaret Peterson Haddix); Aquarel·les d'Andrew Wyeth; <i>Kiss the Girls</i> (1997, Gary Fleder). <i>Les Diaboliques</i> (H.G. Clouzot, 1955). <i>Repulsion</i> (Roman Polanski, 1965). <i>The Blair Witch Project</i> (Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999).
	Ideologia i valors	L'amor incondicional d'Ivy a Lucius. L'amor no revelat d'Edward a Alice (i recompensat amb la revelació a Ivy i salvament de Lucius). La serenitat i seny d'Ivy per vèncer la seva limitació. Ivy i Lucius com a hereus del futur del poble. Les limitacions coma fortalesa.
	Shyamalan com a referent d'altres cineastes	<i>Red Riding Hood</i> (2011, Catherine Hardwicke); <i>The Conjuring</i> (2013, James Wan); <i>Mama</i> (2013, Andy Muschietti); <i>The Witch: a New-England Folktale</i> (2015, Robert Eggers).
	Genericitat	El conte a la vora del foc per a atemorir als infants i protegir la comunitat // La doble moral: mentir per mantenir la innocència // Utopia. Construcció de la nova l'cària // L'amor redemptor.

Font: Elaboració pròpia.

6.4.1. Característiques generals de la pel·lícula

Estrena, pressupost i recaptació:

The Village, traduïda al castellà com *El bosque*, es va estrenar el trenta de juliol del 2004 als Estats Units, i arribava als cinemes espanyols dos mesos més tard, el vint-i-quatre de setembre. Va romandre divuit setmanes a les sales (igual que *Unbreakable*, 2000), i va obtenir 257 milions de dòlars de recaptació en acumulat global. Buena Vista havia reduït el pressupost a 60 M\$ (*Signs* partia de 72M\$) i amb menys setmanes d'exhibició (*Unbreakable* va acumular 154M\$ en el mateix temps i amb un pressupost de partida més alt), es pot dir que que la xifra de recaptació va ser un èxit. Malgrat això, les posicions de crítica i públic progressivament polaritzades -Shyamalan començava a acumular defensors i detractors a parts iguals- i les relacions cada vegada més tibants amb Buena Vista, van fomentar una lectura de resultats relativament negatius (Monedero, 2012, pp. 168-169).

Premis i ressò social:

The Village compta amb vint-i-una nominacions i quatre premis de festivals internacionals, locals i petits, generalistes i de gènere fantàstic. Malgrat tot, i com a clara mostra de la polarització que comença a generar Shyamalan, les nominacions i els

guardons ofereixen un ventall que va de la nominació a l'Oscar per la banda sonora (des de *The Sixth Sense*, 1999, que Shyamalan no veia un títol seu nominat) al premi a la pitjor pel·lícula de l'any en petits festivals.

Producció i distribució:

Tercer treball signat per la productora del director, Blinding Edge, i Touchstone, i s'afegeix a la producció la companyia Scott Rudin Productions. Buena Vista continua com a distribuïdora, tot i la relació, cada vegada més tensa, amb el director.

Equip tècnic i artístic:

Assumint com sempre les tasques de guió, direcció i producció, en aquesta ocasió Shyamalan només compta amb dos dels seus col·laboradors habituals: Newton Howard per la banda sonora (quart treball amb el cineasta) i Sam Mercer com a productor (*The Sixth Sense* i *Unbreakable*).

La resta d'integrants dels departaments treballen per primera vegada amb el director. A la producció, se sumen a Mercer, Scott Rudin, Jose L. Rodríguez, a més del propi Shyamalan; Roger Deakins com a director de fotografia; Christopher Tellefsen com a supervisor del muntatge; Tom Foden al disseny de producció, i Tim Beach com a responsable d'art.

De nou, Shyamalan busca un director de fotografia amb una llarga trajectòria i veterania. Deakins compta amb títols com *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) o *Skyfall* (Sam Mendes, 2012), i fou descobert per Shyamalan com a col·laborador habitual dels germans Cohen (en títols com *Fargo*, 1996; *The Big Lebowski*, 1998; o *O Brother!*, 2000). El cineasta necessitava de Deakins la capacitat per mostrar intimisme i calma en paisatges oberts, feréstecs i alhora inquietants, que tan bé fotografiava als films dels Cohen.

Pel que fa a l'equip artístic, cal tenir en compte que *The Village* és el primer film de Shyamalan totalment coral i amb pesos repartits dins la història, tot i que la protagonista indiscutible de la història, que encarna Ivy, fou tot un descobriment per a Shyamalan. Es tractava de la llavors pràcticament desconeguda Bryce Dallas Howard (filla del director Ron Howard), i amb qui el cineasta repetiria dos anys més tard a *Lady*

in the Water (on Howard també n'és protagonista). L'altre protagonista i enamorat d'Ivy, Lucius, fou interpretat per Joachim Phoenix, que repetia amb el director després de treballar junts a *Signs* (2002). Adrien Brody va interpretar Noah, principal oponent de Lucius per l'amor d'Ivy. Els representants del consell del poble van comptar amb col·laboracions de luxe: Sigourney Weaver (Alice, mare de Lucius); William Hurt (Edward Walker, pare d'Ivy); Brendan Gleeson (August); Cherry Jones (Mrs. Clack) o Celia Weston (Vivian Percy, mare de Noah).

Si bé hi ha protagonistes clars, l'organització coral dels personatges es reconeix també a *The Village* com a primer cas de focalització interna variable del cineasta, com més endavant es comentarà. Shyamalan va poder comptar amb intèrprets amb qui ja havia treballat i amb qui volia repetir, com són els casos de Joaquin Phoenix i Cherry Jones: el primer, clar protagonista, i la segona, excel·lent secundària. De fet, Shyamalan va escriure el guió pensant en Phoenix com a Lucius Hunt, i donada la bona entesa que va existir entre els dos a *Signs* (2002), la negociació no va ser difícil. El segon i tercer noms a dir que sí a *The Village*, van ser William Hurt i Sigourney Weaver. Coneguts a la indústria per estar més que acostumats a acceptar reptes d'allò més estranys, tots dos es van convertir en un gran reclam per a poder tancar el càsting. Tal i com explica Ramón Monedero, Adrien Brody havia guanyat feia un any l'Oscar per la seva interpretació a *The Pianist* (Roman Polanski, 2002), i vivia el seu moment daurat a Hollywood. Shyamalan estava convençut que un paper secundari per a interpretar a un desequilibrat mental no el temptaria gens. Però no comptava que Brody tenia ganes de sortir del registre en què s'estava encasellant massa, i la proposta del director, després de llegir-ne el guió, el va seduir precisament per ser un paper secundari (però determinant per la història) i totalment diferent per al seu currículum. Trobar a l'altra protagonista del film, Ivy, va resultar una mica més complicat. Disney recomanava Kirsten Dunst pel paper, però l'actriu va haver de renunciar al film per temes d'agenda ja que començava el rodatge d'*Elizabethtown* (Cameron Crowe, 2005) al mateix temps. Una vegada més, Shyamalan va apostar pel risc. Com en d'altres ocasions, el cineasta va preferir una actriu jove i sense gaire trajectòria cinematogràfica. L'escollida fou Bryce Dallas Howard, que tenia estudis i cert recorregut al teatre, i que Shyamalan va descobrir en una obra com a espectador (Monedero, 2012, pp. 163-164).

La resta d'actors i actrius, gràcies a la presència de Phoenix, Weaver i Hurt, s'hi van anar sumant a poc a poc, conformant un conjunt de secundaris de luxe, amb Cherry Jones al capdavant del consell de savis, i Brendan Gleeson, Celia Weston, John Christopher Jones, Frank Collison i Jane Atkinson, i com a representants de la segona generació del poble, els joves Michael Pitt, Jesse Eisenberg i Judy Greer. Val a dir que Eisenberg, llavors un desconegut a la indústria, destacaria poc després amb títols com *Zombieland* (Ruben Fleischer, 2009) o *The Social Network* (David Fincher, 2011); i pel que fa a Greer, que interpreta Kitty, la germana gran d'Ivy, tornaria a coincidir amb Bryce Dallas Howard (i de fet, tornarien a interpretar a dues germanes) a *Jurassic World* (Colin Trevorrow, 2015). Veiem, per tant, que igual que amb *The Sixth Sense* (1999), *Unbreakable* (2000) i *Signs* (2002), una vegada més un film de Shyamalan contribueix al llançament de joves actors com a trampolí per a futures i sòlides carreres.

Gènere i subgènere:

El quart treball a Hollywood de Shyamalan torna a emmarcar-se en la fantasia com a gènere i la fantasia d'aventures com a subgènere (s'acompleixen de nou les característiques ja esmentades als anteriors treballs), si bé a *The Village* podem dir que el pas del Misteriós al Fantàstic s'allarga i fa breu l'etapa fantàstica per arribar a les revelacions que capgiren la història (tal i com veurem més endavant a les trames del film).

En aquesta ocasió, el cineasta aposta per una hibridació amb drama, suspens i tocs del gènere romàntic (és el primer cop que Shyamalan mostra obertament diverses relacions romàntiques en diferents fases i evolucions). Per primera vegada a la carrera del director, es poden veure, en un sol metratge, enamoraments, cors trencats, casaments, amors frustrats i recompensats. De fet, es pot dir que aquesta incursió en les relacions romàntiques i els seus estats acaba organitzant gran part dels motius narratius de l'estructura.

Sinopsi:

En un llogaret aïllat ambientat en el segle XIX, els vilatans enterren el fill d'un dels seus prohoms. El poble està de dol i espantat. De seguida es poden observar diversos fets particulars: que els habitants del poble es coneixen tots o estan emparentats, i que l'harmonia i equilibri de la convivència estan assegurats gràcies a un consell de savis, encapçalat per Edward Walker i Alice Hunt. Aquest consell vetlla pel poble i procura la seva seguretat i evita - mitjançant guàrdies nocturnes, ofrenes i prohibicions (com el color vermell)-, tensar les relacions amb uns misteriosos veïns. Ivy Walker, la filla d'Edward, és una jove cega, companya de jocs de Noah Percy (fill d'integrants del consell) i enamorada de Lucius Hunt, fill d'Alice, també enamorat d'Ivy. En una nit en què el consell està reunit, unes misterioses criatures ataquen el poble, i tots els seus habitants s'amaguen esporuguits. Després de diversos incidents en els quals, sense ser vistes, hi participen directament aquestes criatures monstruoses que habiten al bosc, se celebra el casament de la germana d'Ivy i el prometatge d'aquesta amb Lucius. Però Noah, el millor amic d'Ivy, n'està secretament enamorat, i en un atac de gelosia va a veure Lucius i li clava un ganivet fins a deixar-lo gairebé mort. Ivy, desesperada per salvar a Lucius, demanarà al seu pare i al consell un gest que mai abans s'ha donat: que la deixin anar a la ciutat més propera a aconseguir medicaments que salvin la vida del seu estimat. Si bé en un primer moment el consell refusa la petició d'Ivy, Edward, compadit de la seva filla, decideix preparar-la pel viatge a través del bosc i li revela que les criatures monstruoses no existeixen. Són un conjunt de disfresses que els membres del consell usen per torns per tal d'allunyar la població del bosc i mantenir-la aïllada dels mals del món. Ivy emprèn el camí cap a "la ciutat", i durant el seu viatge es veurà perseguida per una de les criatures, que en realitat és Noah disfressat. Per tal de fugir, Ivy acosta la criatura-Noah cap a una trampa enmig del bosc, i Noah cau a un forat ple de branques punxegudes, que el maten. Quan Ivy arriba al límit del bosc i salta la reixa que l'aïlla, arriba a una carretera. En aquest moment es dona l'habitual *twist* sorpresiu, ja que el camí és asfaltat, i no hi ha cap ciutat, sinó un vigilant en una furgoneta de la Reserva Natural Walker, que en fer la ronda es troba amb Ivy enmig del camí i decideix ajudar-la, i li proporciona antibiòtics de la farmaciola. El vigilant té ordres de no fer preguntes ni parlar amb cap habitant del bosc, i Ivy, en ser cega, no descobreix mai la

terrible veritat: que la seva família i d'altres, cansats de la vida en ciutats agressives i cruels i farts de perdre éssers estimats per culpa de criminals, van emprendre la construcció utòpica d'una nova vida allunyats de tot i sense tecnologies ni contacte amb un món que no volien. Gràcies a Ivy, Lucius sobreviu i la innocència es manté.

6.4.2. Característiques del sistema formal fílmic

Temes principals:

A *Signs*, Shyamalan ja deixava algunes pistes (poques, però evidents) del retrat d'una societat que és envaïda per un malfactor a qui no coneix ni entén, com a mostra de la influència i l'efecte de l'onze de setembre de 2001 i la transcendència del fet als Estats Units. Però sens dubte és a *The Village* on el cineasta fa una declaració d'intencions i envia un missatge (en forma de ficció) sobre els efectes post-traumàtics que, en qualsevol comunitat, pot tenir el mal i el crim indiscriminats. No va ser ell sol. Cineastes com Paul Greengrass, Oliver Stone, Michael Moore o, sobretot, Spielberg, ja havien fet (i seguirien fent), referències a l'atac terrorista que va capgirar el món. Antonio Sánchez-Escalonilla (2011) en fa referència en un article íntegrament dedicat al tema, on parla, entre d'altres exemples, de *Minority Report* (2002), *The Terminal* (2004) o *War of the Worlds* (2005) i *Munich* (2006) com particulars visions de Spielberg sobre la incidència social de l'excés de control sobre la població en resposta al perill. A diferència de Greengrass i Stone, que amb casos com *United 93* (2006) i *World Trade Center* (2006), respectivament, reconstrueixen els fets, o bé de Moore amb *Bowling for Columbine* (2002) o *Fahrenheit 9/11* (2004), que ho aborda des del documental, Spielberg juga, com sempre, amb la fantasia d'aventures i amb la ciència ficció per fer del seu discurs, metàfora. El mateix passa amb Shyamalan (Sánchez-Escalonilla, 2011). *The Village* ens mostra una comunitat aïllada del món. Construida a partir de la innocència i la fe en la bondat humana, i mantinguda a partir d'una educació en la por per tal d'evitar que els habitants del poble tinguin contacte amb una realitat esfereïdora i perillosa. I és aquest el tema principal del film. La innocència. Entesa com a allunyament o desinformació dels crims del món, i reforçada amb la bondat primigènica i un control exhaustiu per part d'un consell de savis/ancians, que han fugit del mal per fundar una "nova Icària" protegida de qualsevol perill extern. Però aquest

consell, que amb la millor de les voluntats vol defensar aquesta innocència per sobre de tot, inventa unes criatures sobrenaturals aterridores per als joves i els infants que limiten el marge del bosc i eviten que ningú marxi a l'exterior. Com en el mite de la Caverna de Plató, aquest consell, que actua com a demiürg, juga a enganyar la comunitat en mostrar només unes siluetes o ombres xinesques, i fent-la creure que el seu món i la realitat s'acaben amb aquests límits marcats per la por. Aquest aïllament que ajuda a mantenir l'engany i la innocència esmentats, xoca diametralment amb els altres temes principals del film. La rebel·lió intergeneracional començarà amb el detonant d'una sèrie de morts que es podrien haver evitat si s'hagués pogut anar a buscar medicaments a la ciutat. L'aïllament volgut mostra la seva cara més crua amb la severitat del mateix consell amb els seus veïns, prohibint qualsevol incursió a la civilització per a buscar millores, progrés o la salvació dels propis fills, tot imposant el bé comú per sobre de l'interès personal. Primer Lucius i després Ivy, insistiran i es barallaran amb el consell per reivindicar certa modernitat i obertura en l'hermetisme de la comunitat. Serà només l'amor incondicional i la fe indestructible (tant d'Ivy cap a Lucius com d'Edward cap a Ivy) el que permetrà, finalment, que Ivy emprengui el camí per anar a buscar els antibiòtics que salvaran la vida del seu promès. Una vegada més, les relacions familiars i interpersonals són cabdals per a desentrellar el fet fantàstic i l'estructura narrativa de la història de *The Village*.

Trama i Cicle fantàstic:

A *The Village* trobem altra vegada l'esquema de mons implicats per a descriure el cicle fantàstic. Si bé, en aquest cas, passem directament del misteriós a la fantasia d'aventures. El fet fantàstic, anunciat i insinuat en diverses ocasions, queda completament anul·lat amb la revelació d'Edward a Ivy. Ens trobem, per tant, davant del primer film de Shyamalan que despulla el fet fantàstic. El fa servir com a vehicle, com a engany, però directament explica a l'espectador la fal·làcia creada pel consell de savis.

Les trames mestres del film (Sánchez-Escalonilla, 2002) se centren, principalment, en la cerca (física, per part d'Ivy, dels medicaments que salvaran a Lucius; figurada, per part del consell, de crear una utopia), l'aventura, la fugida (Ivy-Noah i dels fundadors del

poble en escapar de la ciutat), la persecució (Noah-Ivy), el rescat (d'Ivy a Lucius i al poble) i l'enigma (inicialment generat amb les criatures, però finalment mostrat en la realitat que desconeixen els joves del poble). També s'aborden, com a trames secundàries, la rivalitat (conflicte Lucius-Noah), la temptació (per part de Noah), l'amor i amor prohibit (Ivy-Lucius/Edward-Alice), el sacrifici (d'Ivy a l'hora de creuar el bosc ja que està disposada a jugar-se la vida), el preu de l'excés i la caiguda (crim i mort de Noah) i ascens final d'Ivy en tornar a casa.

Igualment interessant resulta analitzar el personatge d'Ivy, una heroïna aparentment accidental, que es converteix en la **primera heroïna femenina de Shyamalan**, i compleix totes les fases del viatge de l'heroi (Campbell, 1949) i trenta de les trenta-una missions del personatge proposades per Propp (1981).

No deixa de ser curiós que precisament el film "menys" fantàstic del cineasta sigui el que es preocupa més de reivindicar l'heroi de ficció i faci servir, com veurem més endavant, més símbols propis dels contes i dels arquetipus fantàstics.

Personatges, rols i arquetips:

Ja hem comentat anteriorment que aquest és, fins al moment, el film més coral de Shyamalan, i caldrà, per tant, establir diferents nivells per descriure els personatges, començant pels protagonistes. Això no vol dir que els personatges secundaris no tinguin un pes similar, o bé que la seva càrrega narrativa no sigui gairebé igual d'important, però sí que l'ordre establert per a la seva descripció o els agrupaments que es fan serveixen per entendre els rols respectius dins de la trama principal.

Ivy Walker: Ivy, la clara protagonista del film, no apareix fins que ja ha avançat una part del metratge. Com que és l'heroïna i a més es manté sempre en un tarannà amable, és lògic que trigui en sortir a escena, ja que les primeres seqüències de presentació ens mostren episodis més aviat desagradables o inquietants (una mort i el funeral, el color prohibit, l'aparició d'un animal mort amb signes d'haver estat atacat per una altra criatura...). En conèixer Ivy, comprovem de seguida que és cega. I no és casualitat que ho sigui. La seva discapacitat serà determinant per a la resolució de la trama principal. Precisament la seva ceguesa és la que permet al seu pare, Edward,

continuar el seu somni atemporal (tot i la incursió final, ignorada per Ivy, a l'actualitat). Aquest element sustenta l'anada i la tornada d'un món prefabricat (i d'alguna manera inventat) a un món real, que crea la sensació de metaficció, i també fa que la relació amb el seu pare no tingui gairebé arc d'evolució, ja que Edward revelarà una veritat a Ivy, la de les criatures inexistents, però no arribarà mai a confessar-li la veritable realitat, molt més greu i ferotge (Páez, 2005, pp. 1-3). I això ens permet deduir un tret característic d'ella: la innocència. Ivy, tot i que és molt intel·ligent, valenta i sensible, i realment la més preparada (tot i ser la més vulnerable a causa de la seva ceguesa) per a sortir del poble, és l'estendard de la innocència i la bondat pures per les quals lluiten els primers habitants d'aquest poble imaginari. I en això Ivy no té, a diferència d'altres personatges, gaires matisos. Com a heroïna, no presenta cap fissura en els seus valors, i és més aviat plana com a personatge de tan perfecta com és. Des d'aquest aspecte la situem en el rol d'heroïna en qualsevol de les classificacions treballades anteriorment (arquetipus de Jung, personatges de Propp i de Campbell), tot i que en el cas de Jung, també hi podem afegir l'arquetip de l'explorador (a la segona meitat del film). En aquest detall, cal aturar-s'hi. Ivy es diu Walker, el cognom del seu pare. Més endavant explicarem la rellevància del cognom en la narrativa. La simbologia d'aquest i d'altres cognoms és important a la història. El mateix nom de pila, Ivy, té diverses connotacions en anglès, des del més literal, heura, la planta trepadora i supervivent (i exploradora), als sentits de prestigi o fins i tot de verge (Wordreference, 2019). Un nom carregat, doncs, de significat. Però compte, que el personatge d'Ivy s'entengui com a pla en la categoria de l'heroi no vol dir que Ivy sigui simple o poc rica en lectures com a personatge. Com a heroïna té tots els valors necessaris: valentia, seguretat en les conviccions, intuïció, amor i fe incondicionals, i autosuperació. Però tot això s'equilibra amb una sensibilitat molt gran, amb moments de desesperació i debilitat (com en el moment de descobrir a Lucius ferit de mort), por (en descobrir l'origen de les criatures i durant la persecució al bosc) i inseguretat (quan finalment Lucius li declara el seu amor). Aquesta combinació de qualitats i punts febles converteix Ivy en una heroïna versemblant i alhora accidental (l'heroi previsible hagués estat Lucius) i també en el personatge amb més pes narratiu dins del film.

Lucius Hunt: el segon dels protagonistes del film. A diferència d'Ivy, i en contrast amb la seva extraversió, Lucius és silenciós, reservat, i mesura molt les seves paraules. Bona mostra és com sempre es dirigeix al consell, per escrit i signant les seves peticions o confessions. Està enamorat d'Ivy, i encara que no ho ha dit a ningú, ella ho sospita. No s'atreviran a declarar-se el seu amor mutu fins que Lucius rebutja a Kitty, la germana d'Ivy. Lucius seria l'heroi clàssic d'aquesta història, amb el perfil de protector, segur d'ell mateix pel que fa al futur del poble i dels seus sentiments cap a Ivy; però ferit per Noah, haurà de cedir el testimoni a Ivy per a salvar-lo i mantenir, per tant, la fabulació del consell. En les classificacions dels arquetips de Propp i Jung, encaixaria per tant en el rol d'heroi (fins a la meitat del film). Pel que fa als personatges segons Campbell, Lucius encaixaria perfectament en el de guardià o protector, sobretot pel que fa a la seva relació amb Ivy. Tot i que a la segona part del metratge, els rols s'intercanviaran i serà Ivy qui busqui la manera de salvar i protegir Lucius. Tot i tenir menys pes narratiu que Ivy, Lucius és determinant per obrir el camí (amb les seves intencions de creuar el bosc i buscar medicaments per al poble) que després farà Ivy per necessitat i amor.

Pel que fa al significat del nom, Lucius és descrit com a amant de la natura, casolà, reservat i discret, i protector de la família. El cognom ja és una altra cosa: Hunt, derivat de caçador, aporta el contrast al silenci i la reserva del personatge. Lucius és un home d'acció, responsable però disposat a sortir al bosc i acabar amb les criatures.

Noah Percy: Un dels personatges secundaris amb més pes narratiu i determinant per la història. Noah pateix, igual que Ivy, una discapacitat, però en el seu cas, mental. No se'ns descriu la malaltia de Noah, però de seguida veiem com la comunitat el protegeix molt i el tracta amb deferència. Les seves irresponsabilitats, com agafar objectes del color prohibit o anar més enllà dels límits establerts pel consell, són enteses amb paciència. Noah encaixaria, en aquest aspecte, com el bufó o fins i tot com l'innocent dels arquetips de Jung (2016). Ara bé, com molts d'altres personatges del film, Noah incorpora d'altres matisos que ens el fan veure amb una altra dimensió: la seva innocència queda anul·lada per la seva gelosia de Lucius (Noah sembla enamorat o bé és molt possessiu amb Ivy, la seva millor amiga), i la seva inconsciència es torna perillosa quan descobrim que Noah ha trobat l'amagatall de les falses criatures i es disfressa com a tal per espantar a Ivy.

El gran punt d'inflexió en el personatge de Noah, quan fereix a Lucius en un atac de gelosia a causa del prometatge amb Ivy, no el converteix, necessàriament, en oponent o malfactor voluntari (Propp, 1987a; Jung, 2016), però sí accidental. El fet de disfressar-se com a bèstia/criatura i perseguir Ivy pel bosc, ens podria fer pensar en arquetips com el de l'embaucador o el canviapells (Campbell, 1949), però de nou seria arriscat, ja que partim de la base que Noah actúa per impulsos irreflexius, sense un pla premeditat ni voluntat real de fer mal als altres. D'alguna manera, el seu personatge representa la fissura en el món ideal imaginat per Edward Walker i la resta del consell, que amb les accions de Noah comproven que fins i tot en una comunitat manada per la innocència i la bondat, el mal és inevitable, i els instints pesen més que les convencions. Pel que fa al seu cognom, Percy, també s'acompanya d'una càrrega simbòlica important. En anglès, Percy pot fer referència a dos mites: el de Perseu i el de Perceval. Pel que fa al primer, Perseu fou l'heroi capaç d'enfrontar-se a Medusa, la Gorgona, i sense mirar-la als ulls i fent servir el seu escut com a mirall, tallar-li el cap per a mostrar els seus poders a la cort de Polidectes i servir-se d'ells amb els seus enemics (Grimal, 2007, pp. 425-427). Aquest podria ser ben bé el sentit que el cognom dóna a Noah Percy, l'únic jove del poble en descobrir la realitat de les criatures i vestir-se com elles per terroritzar la resta, actuant de mirall per al consell, i no com a oracle per als joves. Si ens fixem en el mite artúric de Perceval o Parsifal, trobem l'últim cavaller de la taula rodona d'Artús, encarregat de buscar el Grial per a salvar la vida del seu rei moribund. Tal i com explica Alvar, a l'obra de Chrétien de Troyes, *Perceval, el conte del Grial*, el protagonista, Perceval el Gal·lès, viu apartat a "la yerma floresta solitaria" amb la seva mare. No seria forassenyat pensar que en l'imaginari de Shyamalan, Percy o Perceval queda connectat directament amb el bosc, l'aïllament, la cerca i el personatge erràtic. A la llegenda, el cavaller és condemnat, a causa de no fer la pregunta adequada al Rei Pescador, a vagar pel món buscant el Grial (Alvar, 1991, pp. 331-333). Igual que Noah, que mor a la trampa d'Ivy, sense que ella sàpiga que aquella criatura és ell, i sense poder-li explicar que ha descobert la veritat. Sigui en el sentit que sigui, i encara que fem una interpretació, és probable que el cineasta, en donar nom i cognom als personatges, atorgués significacions donat el seu bagatge literari, mitològic i cinematogràfic.

Edward Walker: patriarca de la família Walker i fundador de la comunitat imaginària, és també un dels protagonistes d'aquest film coral. Edward decideix, després de coincidir amb un grup de persones en que tots han patit pèrdues de familiars o parelles a causa de la criminalitat de la gran ciutat, deixar-ho tot i refugiar-se al bosc, en un paratge isolat i allunyat de tot progrés i civilització moderna. Això no ho hagués pogut fer tan fàcilment si el seu pare no hagués estat un milionari que compta, entre les seves propietats, amb una reserva natural protegida i controlada (fins i tot amb l'espai aeri tancat). Edward, juntament amb d'altres persones del grup inicial, funda una comunitat idíl·lica, aïllada de la temuda ciutat i del temps, retrocedint gairebé dos segles en el temps i vivint com els colons americans. Per evitar caure en situacions de les que han fugit, Edward capitaneja un consell de savis/ancians que determina les normes i el destí de tots els habitants del poble. L'entendem, per tant, i segons els personatges de Propp, com l'ordenant, o com el governant i creador (i en certs moments, savi) dels arquetips de Jung. Pel que fa a Campbell, i ja que Lucius assumeix el rol de guardià, quedaria la figura del mentor reservada a Edward. Mentor d'Ivy, la seva filla (ho veiem sobretot en el moment de la revelació, el gest de confiança més gran que té amb ella), però també de Lucius, orfe de pare, a qui protegeix i assessora i accepta de bon grat com a futur gendre.

El significat germànic del nom d'Edward és guardià de la riquesa (Wordreference, 2019). Un sentit gairebé literal de cara a la trama principal. Els trets psicològics del nom ens descriuen algú honest i autoritari, així que podem deduir que la tria no és gens casual. Ja hem avançat abans que el cognom de Walker també porta els seus propis significats. El cognom ens serveix com a fil conductor de comprensió de l'univers de la comunitat: entenem millor les diferències entre generacions de pares i fills, descobrim l'última peça del trencaclosques en veure el cartell de Walker a la furgoneta del guarda del parc, i acabem per assumir que el fundador de la comunitat no podia tenir cap altre més cognom. El que camina. El que marxa de la ciutat per fundar una nova pàtria. L'origen.

Alice Hunt: la mare de Lucius assumeix un paper secundari, però igual que passa amb Noah, té un pes narratiu important que ens ajuda a entendre millor els conflictes relacionals. Alice no té parella. Deduïm que és vídua, tot i que no se'n parla. Com a

mare de Lucius, i integrant del consell, assumeix els rols de cuidadora (Jung, 2016), o bé de coadjuvant (Propp, 1987a), i els d'aliada i, a moments, mentora dels personatges de Campbell (1984). Alice, com la resta de membres del consell, viu una vida senzilla, sòbria i recta. És exigent amb les normes, i l'educació i els valors que ha transmès a Lucius han fet que es comuniqui poc amb el seu fill. Però Lucius, tot i reservat, és molt observador, i després d'una conversa amb Ivy, parla amb Alice per revelar-li que potser, sense que ella mateixa en sigui conscient, està enamorada d'Edward Walker, i l'amor és correspost, tot i que silenciada. Aquesta tensió es veurà més endavant (casament de Kitty), i servirà com a clímax de catarsi per a Edward quan decideix enviar Ivy a buscar medicaments per salvar Lucius. Serà la seva manera de compensar a Alice per la vida que no han tingut. Alice no es mou del llit de Lucius quan és ferit i esperen notícies d'Ivy. El significat literal del nom grec d'Alícia és el de protectora del poble. Com a integrant del consell i com a mare, compleix aquesta funció sobradament.

Kitty Walker: germana d'Ivy, Kitty és el contrast perfecte de l'heroïna del film. Tot i ser més gran, és irreflexiva, impulsiva i gens valenta. Declara el seu amor a Lucius sense ser plenament conscient del que significa enamorar-se. Tot i el disgust per la negativa de Lucius, Kitty troba ràpidament promès, i el compromís del seu casament facilita el camí a Ivy i Lucius. Kitty representa perfectament el rol de la núvia dòcil (Propp, 1987a), o la donzella. Kitty és un sobrenom carinyós de Catherine o Katharine, que en el significat grec (Catalina – *Katharos*), significa puresa i innocència. Segurament Kitty, com a una de les representants de la segona generació del poble, incorpora com ningú els valors que volen inculcar els savis del consell als seus fills. També és obstinada, impulsiva i optimista, tal i com es defineixen els trets psicològics del seu nom.

El seu personatge no aporta gaires més matisos més enllà d'acompanyant o aliada d'Ivy i cuidadora (en ocasions) dels seus germans petits i d'altres nens del poble. En pertànyer a la generació dels joves, podem intuir que donaran continuïtat a la il·lusió fomentada pel consell de savis i en seran futures integrants, la primera com a figura cuidadora, i la segona com a nova guardiana o protectora.

Mrs. Clack, Tabitha Walker i Vivian Percy: personatges secundaris, totes elles integrants del consell, i mares d'Ivy (Tabitha) i Noah (Vivian). Encarnarien perfectament els rols de cuidadores/mares/coadjuvants. Tot i no tenir tan pes narratiu, els seus personatges ofereixen un contrast clar de comportament en relació a Alice, que pren un paper més protagonista en el consell i és més autoritària que les altres dones. Les tres són la mostra i exemple perfectes del convenciment inicial d'Edward per a començar una nova vida, i acaten les normes de la comunitat encara que els vagin en contra o suposin un perjudici per a les seves vides o les de les seves famílies (com en els casos de Vivian i Tabitha, totes dues amb fills malalts, i no busquen curació per a ells). De Mrs. Clack no n'arribem a saber el nom (i té poques línies de diàleg), però sí s'ha pogut localitzar el significat dels noms de Vivian i Tabitha (wordreference, 2019; Etymonline, 2019): el primer prové de Vivien, un nom llatí que significa, viu. El nom de Vivienne també es fa servir en les llegendes artúriques, encarnant a l'amant de Merlí, i coneguda com la dama del llac (no deixa de ser curiós, ja que el seu cognom és Percy, i abans hem referit les possibles significacions del nom). Pel que fa a Tabitha (o Tabita/Tábata), és un nom hebreu que significa fidel, familiar i possessiva. A la Bíblia, es refereix una Tabita que cosia roba per les dones viudes. Podria ser una referència interessant a la tensió inconscient que existeix entre el seu personatge i el d'Alice.

Auguste Nicholson, Robert Percy i Victor: en clar paral·lelisme als personatges anteriorment referenciats, aquests personatges secundaris són també membres integrants del consell de savis. Els tres obeeixen, igual que les dones, les rígides normes creades pel consell, i assumeixen les conseqüències de la seva tria de vida. Els més perjudicats per això són Auguste i Robert, que perden els seus fills, el primer per malaltia i el segon per accident. Encarnen els rols de coadjuvants (en coincidència amb les dones del consell) (Propp, 1987a), governants o savis (Jung, 2016) com Edward, i aliats segons Campbell (1984).

El nom llatí d'August significa venerable o digne d'admiració. El nom de Robert, germànic, vol dir glòria o llum, i el de Víctor té l'equivalència en el llatí, i significa vencedor, conqueridor, combatent que ha superat una batalla o dificultat. Tots tres

noms (Etymonline, 2019) molt relacionats amb els rols que exerceixen els tres personatges.

Cameo del director:

Si bé podria haver interpretat a qualsevol vil·latà del poble, Shyamalan es va reservar un petit paper, breu, però determinant per al *twist ending* del film. És Jay, vigilant a la caseta de guàrdia, i per tant empleat de la família Walker. A diferència del company que parla amb Ivy, sembla que Jay porta més temps que l'altre noi treballant a la reserva, i mentre llegeix el diari, li fa recomanacions, com la de no deixar mai passar ningú a l'altra banda de la barrera del bosc, o bé no interactuar o parlar amb ningú.

El més sorprenent d'aquest *cameo* del cineasta és que, en aquest film, no l'arribem a veure directament. El tir de càmera sempre està situat d'acord al seu punt de vista, i el veiem, com a molt, d'escorç. L'única vegada que li podem veure la cara és reflectida al vidre de l'armari dels medicaments de la caseta de vigilància.

Figura 15. *The Village: Ivy i Kitty Walker, Lucius Hunt, Noah Percy, Edward Walker i Alice Hunt.*



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Arguments universals:

The Village és un anticonte. Si bé respecta l'estructura clàssica del relat (tal i com veurem més endavant), Shyamalan juga a capgirar les trames més evidents, i sorprèn l'espectador amb una sèrie de revelacions, per als personatges o d'amagat d'ells, que trenquen amb les seves convencions habituals fins el moment.

Si seguim la cronologia del relat del film, el primer argument universal que trobem és el de la Fundació de la nova pàtria (Balló i Pérez, 2012, p. 42). Un grup de persones viuen en un petit poble, que sembla situat en el segle XIX, aïllats de tot i tothom, i

tenen un líder, Edward Walker -que en aquest cas actuaria com un Moisès (Balló i Pérez, 2012, pp. 44-45), ja que és qui guia a la resta cap a la zona on construiran el poble, i és també fill del propietari de la zona-, i un consell de savis que dirigeix a la resta d'habitants. Sense més informació i en els primers minuts del film, l'espectador pot assimilar diverses coses: que aquesta comunitat viu de manera similar als peregrins europeus quan van fugir a les colònies americanes, o bé als primers colons de l'oest. Si bé de seguida se'ns informa d'un color prohibit i per tant es pot intuir algun fet sobrenatural, no deixem d'assumir una versemblança o convenció pròpia del film històric. En els primers minuts del film, els de presentació i situació, se'ns ofereix una comunitat idíl·lica i ordenada, en què tothom sembla, aparentment, feliç, però de seguida podem comprovar que no tot va bé. Aquí podria entrar l'argument del Desencant (Balló i Pérez, 2012, p. 50), segons el qual la il·lusió inicial es veu substituïda per certa decepció o desencís a l'hora de conèixer amb la realitat, amb el dia a dia. Això es reforça amb el següent argument, El vell i el nou (Balló i Pérez, 2012, p. 115), o el conflicte entre generacions de pares i fills, que es va desgranant amb les diferents peticions dels joves al consell per poder creuar el bosc, amb els jocs dels joves per exposar-se i resistir amb els braços oberts al límit del terreny prohibit, en contrast amb la resignació dels pares per aguantar les malalties i morts de fills que no s'han pogut guarir.

Una altra qüestió és la de les relacions amoroses. Si bé a *Unbreakable* veiem que una de les trames secundàries era la de David i Audrey com a matrimoni que passa d'estar pràcticament trencat a salvar-se, a *The Village* és la primera vegada que l'amor agafa un pes narratiu protagonista en un film de Shyamalan, i ajuda a la superació dels conflictes i resolucions de la trama principal. Per una banda, tenim la relació triangular d'Ivy, Lucius i Noah, que podria respondre a l'argument universal de l'Amor redemptor (Balló i Pérez, 2012, p. 142). Redemptor en el sentit literal pel que fa a Ivy i Lucius, que intercanvien els rols d'heroi i protector en el moment que Lucius és ferit i Ivy pot salvar-lo creuant el bosc per anar a buscar medicaments. D'altra banda, l'amor de Noah cap a Ivy podria vincular-se a la relació dels motius de bella i bèstia que presenten Balló i Pérez (2012) en tant que Ivy és l'única del poble que "veu" Noah més enllà de la seva discapacitat i el tracta amb normalitat, fins i tot quan Noah li fa mal, i

Noah és l'únic que coneix l'amagatall dels vestits de les criatures i es vesteix com elles, convertint-se ell mateix, en una bèstia. Sobre els motius literaris de l'home-bèstia i de la disfressa, els autors refereixen l'argument de l'ésser desdoblant (Balló i Pérez, 2012, pp. 235-238), que en aquest cas no respondria tant al mite de Jekyll i Hyde, sinó a la necessitat d'escapar d'un mateix mitjançant una disfressa o una altra pell per part de Noah.

Una altra de les relacions amoroses importants és l' enamorament invisible i soterrat entre Edward Walker i Alice Hunt, intuït per Ivy i confirmat per Lucius. Es tractaria d'un Amor prohibit (Balló i Pérez, 2012, p. 156), ja que Edward és casat, i mai no els veurem tenir un comportament "indecorós" o manifestar cap signe del que senten mútuament, però sí que farà que Edward, en compensació per l'amor no viscut o materialitzat, permeti a Ivy salvar a Lucius, encara que sigui enfrontant-se al consell i actuant pel seu compte. És l'única manera que té de mostrar el seu amor cap a Alice i alhora protegir l'amor d'Ivy i, per defecte, salvar a tot el poble.

Centrant-nos en Ivy, hi podem observar un argument molt clar, el de la Màrtir (Balló i Pérez, 2012, pp. 107-111), no tant entès en els aspectes relacionats amb el mite d'Antígona i del sacrifici, però sí directament vinculat a la figura de Joana d'Arc i la seva defensa dels innocents i de les seves opcions íntimes en contra d'un poder masculí, sever i antic (Balló i Pérez, 2012, p. 107). També hi podem llegir (i en aquest cas de manera molt evident i en forma d'homenatge) el motiu de la Caputxeta vermella (Balló i Pérez, 2012, p. 151) durant la persecució al bosc per part de Noah. Si bé, tal i com avançàvem, amb una proposta per part de Shyamalan de joc capgirat de referents, ja que la capa d'Ivy no serà mai vermella (el color prohibit), sinó groga, i serà Noah disfressat de bèstia qui portarà el vestit vermell.

I per últim, el Retorn a la llar, un argument que agafa una connotació doble a *The Village*. D'una banda, un cop més es capgiren els rols, essent Ivy Odisseu, i Lucius Penèlope, esperant la tornada d'Ivy no només per gaudir del seu amor sinó per salvar la vida (Balló i Pérez, 2012, p.28). D'altra banda, i tornant als motius fundacionals, podem vincular a l'aventura d'Ivy l'argument del Viatge expiatori (Balló i Pérez, 2012, p. 49), que en el camí d'anada serveix com a alleujament d'Edward cap a Alice i Lucius

(cerca dels medicaments), i en el de tornada (amb la mort de Noah), acaba amb l'únic perill de revelació o descobriment de la veritat. És per tant, un viatge de salvació però també de prevenció i de continuïtat.

Intertextualitat, Metatextualitat:

Ja hem comentat diverses vegades la voluntat, per part de Shyamalan, de jugar a la confusió i a capgirar els fets evidents en aquest anticonte. La pròpia Metatextualitat del film ja ens aporta indicis d'aquest joc. La metaficció s'inicia amb l'existència del mateix poble, creat i mantingut en base a una amenaça inventada que amaga, i serveix com a cortina de fum de la realitat de la qual es vol fugir. Els habitants del poble viuen, per tant, una ficció, com si fossin els inquilins de la caverna del mite de Plató, innocents i desprevinguts d'un món que no coneixen i que no han pogut triar. El misticisme que el consell dibuixa al voltant del bosc, les disfresses de les criatures i totes les reunions amb els veïns per tractar la relació amb les criatures inexistents, així com les guàrdies rotatòries, la campana d'avís i totes les mesures de seguretat creades són ficcions construïdes per a mantenir la ficció principal.

La intertextualitat que apareix al film, en forma de petites píndoles artificials –com les fotografies i els retalls de premsa de les històries de pèrdua dels fundadors, o el diari amb la data actual que llegeix el vigilant de la reserva (el *cameo* de Shyamalan)-, serveix per fer avançar la revelació de forma progressiva, i ajuda l'espectador a assumir la realitat de la ficció creada. Metatext i intertext es necessiten, en aquest cas, l'un a l'altre.

Simbolismes:

Pel que fa als símbols de *The Village*, cal començar amb l'eterna obsessió de Shyamalan pel vermell com a indicador de perill. Ja hem dit que aquesta història juga a capgirar primeres impressions i esdevé un anticonte. El vermell i el seu ús com a color prohibit també juga amb aquesta voluntat. Les primeres aparicions del vermell, en forma de baies que retiren i enterren els habitants, o les pintades a les portes de les cases com a amenaça, ja ens deixen ben clar que serà el color que indicarà perill o mort (com en els films anteriors i posteriors de Shyamalan). Les criatures porten capes

d'aquest color per reforçar aquesta idea, i les plantes que creixen a dins del bosc, fora dels límits del poble, són gairebé totes vermelles. En ocasions es pot fer massa evident, però gairebé sempre ajuda a crear la tensió del suspens i a forçar el contrast amb la roba dels habitants del poble (sempre de colors clars o pastels) i les capes rústiques de color groc.

En relació a les criatures, cal parlar de dos símbols interessants: el primer, les ofrenes que els habitants del poble els fan de manera constant a l'entrada del bosc, sempre amb animals sacrificats, i que ens fa pensar en ofrenes de caire ritual, com les dels indígenes de l'illa de King Kong (Balló i Pérez, 2012, pp. 149-150), que amb aquests regals pretenen una convivència pacífica amb el monstre. D'altra banda, la repetició en les converses de la frase "aquells de qui no parlem" ens indica el terror reverencial de la gent del poble cap a les criatures sense nom, en un paral·lelisme clar amb Voldemort, el principal oponent de Harry Potter a qui ningú més que ell diu pel nom, i que indica, més enllà de la por, respecte cap al poder de l'enemic.

Respecte a símbols més abstractes, cal parlar de la mirada infantil, sempre present als films de Shyamalan. Aquesta mirada, que se'ns presenta a través dels nens i les troballes d'animals morts al poble, o bé de la conversa que Edward té amb els nens a l'escola sobre les criatures, es complementa amb la ceguesa d'Ivy (una vegada més, Shyamalan inverteix els elements). Si bé podem pensar que la ceguesa de la protagonista serveix perfectament als propòsits del consell per tal de protegir la innocència del poble fictici, en fer una lectura més profunda podem entendre que aquesta ceguesa (juntament amb la discapacitat de Noah), aporta a certs personatges adults la mirada infantil que Shyamalan sempre necessita per a les seves històries i per poder reforçar el fet fantàstic (capgirat també en aquest cas, ja que la fantasia inicial es torna ridícula en descobrir la trama). D'altra banda, la ceguesa entesa com a pretesa discapacitat també queda anul·lada a mida que anem coneixent Ivy, i veiem com la seva oïda (gràcies a certs efectes de so), i la seva intuïció, supleixen perfectament la manca de visió (fins i tot ella mateixa ens ho explica quan parla amb Lucius i li diu que amb certes persones veu siluetes de colors).

Cal fer esment també de la reserva i el silenci constants de Lucius. D'una banda, ajuden a caracteritzar un personatge de gran timidesa i en qui l'acció preval per sobre de les paraules. Poques vegades parla en veu alta, més aviat xiuxiueja (com a la declaració d'amor a Ivy), o bé d'altres llegeixen el que ha escrit (confessió al consell). Aquest silenci exagerat es porta al límit quan Noah apunyala a Lucius, i com espectadors no només no veiem el fet, sinó que no sentim cap so que contribueixi a la tensió, unes absències que intensifiquen el dramatisme de l'escena. Aquest silenci també s'entén com a símbol d'aptitud, per part de Lucius, d'escoltar més als altres, de relacionar millor les idees i fer-se, per tant, més savi (com en la conversa gràcies a la qual acaba deduïnt l'amor silenciada d'Alice i Edward). Qualitats que es complementen perfectament amb les d'Ivy i els converteixen en la parella perfecta.

Figura 16. Simbologia del vermell en diferents escenes de The Village.



Font: IMDB (imatges promocionals de la pel·lícula).

Estructura narrativa:

De nou, i seguint l'esquema de mons implicats i la dinàmica de conflictes proposats per Sánchez-Escalonilla (2009), plantejarem l'estructura narrativa del film seguint les trames mestres d'Enigma, aventura i rescat.

Acte I

1. Estadi inicial o inalterat: (Món ordinari; Introducció de la missió interior): Les famílies Walker, Hunt, Percy i d'altres, viuen en un poblet aïllat enmig d'un bosc. Aparentment, el vestuari, estris i vida dels habitants del poble, els situa al segle XIX.

2. Alteració (Crida a l'aventura; Món ordinari; Determinació de l'objecte extern): Unes criatures sense nom i que no són mai vistes amenacen la vida tranquil·la dels habitants del poble. Els habitants del llogaret no entren mai al bosc i els fan ofrenes per

mantenir una distància respectuosa. Apareixen alguns animals morts. Entren les criatures al poble.

Lucius Hunt demana al consell d'anar a la ciutat a buscar medicaments per preveure i curar malalties.

Kitty Walker es declara a Lucius Hunt, que la rebutja. Lucius està enamorat d'Ivy. Lucius fa veure a la seva mare, Alice, que ella i Edward Walker estan enamorats secretament.

(Savi: El consell del poble).

Acte II

3. Lluita (Món ordinari; Abast de l'objecte extern): Lucius i Ivy es prometen. Kitty es promet amb un altre jove.

3.1. Primeres ferides: Al casament de Kitty, tornen a aparèixer animals morts. Tothom s'espanta i marxa a casa. Noah té enveja de Lucius i el fereix mortalment.

3.2. Proves, aliats i enemics: El consell tanca a Noah i l'aïlla del poble. Ivy demana al seu pare de creuar el bosc i anar a buscar medicaments per salvar Lucius. Edward porta a Ivy a la caseta on amaguen els vestits de les criatures i li diu que no existeixen.

Visita a l'Oracle/ mentor: Edward Walker

Autorrevelació d'Ivy

3.2. Prova difícil o traumàtica: Ivy creua el bosc. Durant el trajecte, essent una presència amenaçadora. Una suposada criatura la persegueix. Ivy li para una trampa i la criatura mor.

3.3. Resurrecció de l'heroi: Descubrim que era Noah. Ivy aconsegueix arribar al reixat que limita el Bosc.

Acte III

4. Tornada amb l'elixir: Ivy aconsegueix els medicaments i torna a casa.

Autorrevelació d'Edward

5. Ajustament (Món ordinari; Resolució de missió interior): Ivy salva a Lucius d'una mort segura. La veritat sobre el poble segueix protegida. Ivy, cega de naixement, no ha descobert el secret d'on són i com viuen.

Conflictes bàsics:

Enigma, aventura i rescat.

Amb *The Village*, ens trobem amb un dels pocs casos en què Shyamalan construeix una història coral. El gran nombre de personatges i uns pesos narratius molt repartits entre protagonistes i secundaris, fa que ens trobem amb un primer acte més llarg que els anteriors, en el qual l'estadi inicial i l'alteració necessiten situar l'espectador en un temps narratiu i en la presentació dels personatges de la història i les seves relacions i conflictes: tant pel que fa a la situació generacional entre els joves i el consell del poble com pel desenvolupament, per primera vegada en el cinema de Shyamalan, de relacions amoroses: Ivy i Lucius i el seu prometatge, i Alice i Edward i el seu amor no viscut. També cal mostrar la relació estreta entre Noah i Ivy en diferents escenes per tal de justificar la gelosia de Noah i el seu atac a Lucius.

Conflictes de relació:

Lucius/Ivy-Consell (Generacional-familiar)

Lucius-Ivy (Enamorament)

Noah-Lucius/Ivy (Oponent-Heroi)

Pel que fa als conflictes interns, destacarem sobretot els d' Ivy, Lucius i Noah, que carreguen amb el principal pes narratiu. L'arc d'Ivy comença a evolucionar a partir del segon acte, quan ha de deixar el confort i els jocs per enfrontar-se a la possible pèrdua del seu estimat. Aquest detonant provocarà la principal transformació del personatge, juntament amb el descobriment de la veritat parcial del poble i del consell. Pel que fa a Lucius, l'arc comença la seva evolució i l'acaba abans que el d'Ivy, i el principal detonant de transformació és el de l'amor. Lucius ja era l'heroi del poble des de l'inici,

per tant el seu perfil clàssic demanava un arc més relacionat amb el conflicte intern que no pas en l'aventura. En el cas de Noah, el seu conflicte travessa per diversos estadis. Des del primer, despreocupat i innocent, passant per la rivalitat amb Lucius i les conseqüències del seu descobriment fortuït (els vestits de les criatures) fins a la seva mort com a acte de justícia providencial.

Conflictes interns narratius:

Ivy: amor, aventura, transformació i descobriment.

Edward: amor prohibit, descobriment i maduresa.

Lucius: amor, concepte de desvalgut.

Noah: desvalgut, rivalitat, preu de l'excés, caiguda.

És important destacar que *The Village*, en ser un anticonte (i per tant deconstruir certs motius o temes del conte popular, com l'heroi que haurà de ser salvat), juga també a crear anticlímax (mort de Noah al bosc, per exemple) i falses anagnòrisis (com per exemple la revelació d'Edward a Ivy sobre els monstres sense explicar la part més important de la veritat). Per mantenir la falsa idea d'antiguitat del poble i no revelar la veritat fins al final del film, Shyamalan no juga amb analepsis d'imatge en acció, sinó que simplement mostra fotografies en blanc i negre, en un muntatge paral·lel amb la revelació a l'espectador de l'arribada d'Ivy al límit del bosc, que evita així descobrir el veritable *twist* del film abans del tercer acte. Aquest *twist end*, (la reserva natural Walker aïllada al bosc però situada en temps present i a poca distància de la ciutat i per tant del món real) el viu l'espectador, mentre que la protagonista el desconeix a causa de la seva ceguesa.

Twists i Twist Ending:

El film, amb un primer acte especialment extens, compta amb petits girs que enriqueixen la fase d'alteració i preparen les trames principals. Aquests girs de guió, com les diverses aparicions d'animals morts escorxats, o bé les interaccions entre els personatges que gestaran els desenganys i les relacions amoroses (com l'apropament

de Lucius a Ivy i la declaració d'amor i posterior prometatge), preparen l'espectador per als *twists* de més pes de la història.

El primer gir important, i detonant del segon acte, és l'intent d'assassinat de Lucius per part de Noah, que es mostra en una escena carregada de tensió i, sorprenentment, en silenci absolut.

Poc temps més tard, quan Ivy demana de travessar el bosc i anar a buscar els medicaments que salvaran la vida de Lucius, es dóna l'anticlímax del film, que tanca pràcticament aquest segon acte, quan Edward li parla a Ivy de les disfresses i, per tant, de les criatures inexistents.

Durant el tercer acte, i com a gir simbòlic, Ivy patirà la persecució de Noah disfressat de criatura, i per poder escapar li parerà una trampa que el matarà.

El clímax real i també *twist ending* del film arriba, com Ivy, al llindar del final del bosc, quan en trobar la reixa que la separa de l'exterior, Ivy parla amb un guàrdia de seguretat de la Reserva Walker, sense saber (per la seva ceguesa), que el temps en el que es desenvolupa la seva vida no és el 1897, sinó el present. Sense saber, tampoc, aquest guàrdia treballa per la seva família, protegint-la i alhora aïllant-la de la realitat del món. Un *twist ending* mancat d'anagnòrisi per a la protagonista, ja que torna a casa sense conèixer la veritat que ha pogut descobrir l'espectador.

Focalització Narrativa:

El film, com la majoria de Shyamalan, s'inicia, com sempre, amb una aproximació i presentació narratives omniscients, mantenint-se en una focalització zero. En algunes ocasions hi ha un canvi a una focalització interna, i en aquest cas, variable. Per comprovar això, cal fer esment a dos exemples molt evidents. El primer, el comprovem amb Ivy, que en diverses situacions depèn de la seva oïda extremadament desenvolupada, com quan quan descobreix a Lucius ferit (i Shyamalan ens ajuda amb un efecte de so reverberant en forma de *capper*), i en la persecució al bosc, on a part del crepitat de les fulles i del vent, la respiració d'Ivy i els seus gemecs superen el volum del so normal (de nou, mitjançant un efecte *capper*) per incrementar la tensió del moment i indicar-nos que ens trobem sota el seu punt de vista. El segon exemple el

trobem amb el punt de vista de Noah. Sempre veiem més tard que els personatges el que mostra Noah (les baies vermelles o bé les seves mans plenes de sang), per tal de reforçar la idea que Noah no és conscient de la dimensió de perill que té el color vermell. Per tant, Shyamalan jugaria amb la paral·lelisi en aquestes seqüències. Fins i tot quan comprenem que Noah entén millor els significats de les accions que comet, no veiem que va vestit de bèstia fins que mor, i es manté fora de quadre per afegir suspens i dramatisme a la persecució d'Ivy. Per tant, tornem a trobar-nos, com ja és habitual, amb un cas de paral·lelisi.

Curiosament, l'anagnòrisi arriba molt abans del final del film, com a 'analepsi en forma de fotografies. No veiem flashbacks ni focalitzacions internes en forma d'acció, sinó que mantenint la forma omniscient i simplement mostrant les fotos, Shyamalan aconsegueix que acabem de posar les peces que falten a la història.

6.4.3. Característiques del sistema estilístic filmic

Posada en escena, ambientació i localitzacions:

El film comença amb la presentació d'un poble que no se situa geogràficament, però que gràcies a la làpida de l'enterrament inicial, podem situar-lo (suposadament) en el temps: 1897. Les següents escenes, que presenten el poble i els seus habitants amb un ritme de muntatge molt tranquil, serveixen com a contextualització i ambientació de la història. Veiem com actuen, com vesteixen, com treballen i, en resum, com és la vida quotidiana dels seus habitants.

Tot i observar-se petits anacronismes (bé en algunes construccions o bé en la il·luminació al carrer), l'ambientació i atmosfera creades no fan dubtar l'espectador que ens trobem al segle XIX. En arribar a les seqüències finals del film, quan el *twist ending* ens mostra els guàrdies de seguretat de la reserva i el seu lloc de feina, tornarem a veure el Shyamalan sobri i minimalista. La feina feta en l'ambientació del poble i els seus objectes i mobles haurà estat suficient per aconseguir el contrast amb la caseta de vigilància del parc, el cotxe i l'escala del guàrdia.

És lògic deduir que una partida important del pressupost del film va anar destinada a la direcció artística, atrezzo i vestuari d'època. De fet, després d'alguns intents frustrats en localitzacions que no complien les expectatives del director, es va replantejar el pressupost, i es va assumir que seria més senzill construir l'exterior d'un poble i els interiors que fossin necessaris des de zero.

Per a la ubicació del poble, es va aconseguir un terreny, als afores de Philadelphia, que quedava força a prop del bosc triat per als exteriors. A partir d'aquí, només era qüestió de temps de construcció i diners.

Si bé el temps i l'espai, tal i com hem comentat anteriorment, són tractats gairebé com a personatges, cal enfocar l'espai amb dos visions: la primera, la de l'ordre, el poblet, amb cases sòbries i discretes, escola i d'altres espais per a comerços, petit, acotat, sense paviment, verge, innocent. I malgrat tot, no deixem de tenir la sensació que en tot aquell ordre, en aquells objectes senzills, en aquella aparent tranquil·litat idíl·lica hi ha cert component artificial, molt estudiat i coreografiat. L'altre espai, el bosc, se'ns mostra en canvi com un espai amenaçador, agrest, fosc, ple de branques seques entortolligades. Més connectat a la idea de bosc romàntic del s. XIX (que busca el sentit del bosc medieval). Qui entra en aquest bosc, sap que està travessant un límit que separa la natura de la cultura, l'ordre humà i social del caos demonitzat de la natura, i en especial de nit; i precisament a això s'agafa Shyamalan per a jugar amb la incertesa i el misteri que acompanyen a aquest bosc nocturn i fantasmagòric, que omplia l'imaginari popular de relats i llegendes fantàstiques (Nogué, 2007).

Per a la posada en escena, Shyamalan dissenya una comunitat dominada per la por i l'obediència cega a unes normes autoimposades. Per reforçar aquestes abstraccions i, recordem, sense mostrar res del passat ni cap escena especialment violenta, el cineasta omple el film de reunions i trobades en les que s'hi situa tot el poble, o bé el consell. Reunions d'emergència per tractar el tema del descontrol de les suposades criatures, un funeral i un casament, tot es fa en comunitat, bé gaudint d'un àpat a l'exterior, o bé trobant-se a l'edifici destinat a les reunions del consell de savis.

Pel que fa al cromatisme, el color vermell (ja esmentat en referència a les baies del bosc i a les túniques de les criatures), es contrasta amb colors discrets que vesteixen

els habitants del poble, amb roba que aparenta ser feta a casa amb mitjans artesanals. Les capes grogues amb què fan guàrdia són gruixudes, tosques, de feltre. Al contrari que les capes i les túniques vermelles de les bèsties, lluminoses, i que destaquen de seguida a la vista de l'espectador. No serà fins una de les escenes de revelació el film i precedent a l'anticlímax, quan Edward porta Ivy a la caseta on amaguen les disfresses i observem en detall la confecció, que ens adonem que tenen cert punt pueril (deliberat, és clar).

Figura 17. Exemples d'espais, ambientació i vestuari a *The Village*.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Realització, muntatge i fotografia:

Fidel al seu estil meticulós, Shyamalan va preparar el rodatge de *The Village* treballant, durant gairebé tres mesos, amb el seu dibuixant de *storyboards* habitual, Brick Mason.

Abans de començar a rodar les primeres imatges, el director ja tenia tota la pel·lícula dibuixada sobre paper, pla a pla. També va demanar als actors i actrius de passar una bona temporada en un campament de *girl-scouts*, on van haver de conviure en les mateixes condicions que els seus personatges, amb una certa precarietat, per tal que s'habituessin a les circumstàncies i es moguessin amb naturalitat en aquell entorn (Calleja, 2008).

De nou, Shyamalan torna a jugar, a nivell visual, amb la dicotomia d'allò visible i d'allò invisible (Shyamalan, 2004). En el pla del que és visible, el codi de colors té especial importància, amb el vermell com a color prohibit, el color que fan servir les criatures i, per tant, color negatiu imposat pel consell (recordem que és el color de la sang) (Páez, 2005). La resta de tons, tal i com hem assenyalat en la posada en escena, són colors pastel per a vestits i objectes, que es mantenen volgudament en un segon pla i són

gairebé indistingibles per a l'espectador, fet que reforça el contrast amb el vermell cada vegada que apareix. Aquesta dicotomia també la trobem en el personatge de l'Ivy, la protagonista clara del film. Per a ella, que és cega, tot és invisible, per tant només tem allò que li expliquen. Però en canvi, ella és l'única capaç de fer lectures sàvies de la seva pròpia realitat irreal, i és la més encertada amb els judicis i intuïcions sobre altres personatges. El mateix poble viu aquesta lluita del visible-invisible, ja que els seus habitants han de romandre aïllats i amagats del món i, alhora, el consell amaga el món exterior als seus fills prohibint-los d'entrar al bosc o sortir del poble. I és aquí on es defineixen, ja des de l'inici, els contraris: dins-fora; tot allò que es troba fora dels límits del poble i va cap al bosc és negatiu, i en canvi és aquest espai exterior el que permet el viatge transformador d'Ivy i de tota la comunitat. Aquesta lectura d'allò intern-extern també es pot interpretar com el doble perill: el consell vol que els habitants del poble codifiquin tot el que és extern com a perillós, però el que generen, en realitat, és la perillositat pròpia de l'aïllament i el tancament en un món petit (fet que culmina amb l'atac de Noah a Lucius).

Tota aquesta simbologia i el fet de traslladar les sensacions de terror al bosc i a les criatures es fa més palesa gràcies a una realització molt acurada, i a l'obsessió (ja habitual) de l'ús constant del fora de camp durant la primera meitat del film. No veiem mai cap criatura. Gràcies a un disseny de so molt ben planificat (com veurem a continuació), les sentim, i escoltem cada soroll del bosc de forma sobredimensionada. Durant aquesta primera meitat en què sentim l'amenaça, però no la veiem mai, abunden els plans generals, mitjos i primers plans, en els quals se'ns mostren situacions de terror en la comunitat. Les troballes d'animals morts (que en moltes ocasions ni tan sols veiem), persones que van al límit del bosc, els vigilants nocturns, tot un conjunt d'escenes que, acaben creant suspens gràcies a l'*acting*, la planificació de la càmera, la música i els efectes sonors.

A més de les ja habituals angulacions en picat i contrapicat i d'algunes del tot extremes, com els plans zenitals, clarament intencionats per a mostrar més algun detall que no pas l'acció de l'escena, Shyamalan juga a *The Village* a ralentitzar més que mai certes seqüències, per tal d'afegir més terror i ansietat a l'acció. Ho fa sobretot en dos moments en els quals apareixen Ivy i alguna de les criatures. En la

primera de les escenes, i donada l'alarma al poble, tothom corre a refugiar-se als soterranis de les cases, com és habitual quan es dona l'alerta, però Ivy es resisteix a entrar-hi, i es queda fora, a la porta, amb la mà estesa. Lucius corre cap a casa dels Walker per protegir-la a ella i als seus germans. Quan Lucius arriba, podem veure, per primera vegada en la filmografia del cineasta, una acció a càmera lenta, on el gest de Lucius d'agafar la mà d'Ivy i entrar amb ella al soterrani abans que arribi la criatura que els persegueix cobra molta importància. La segona seqüència, en què Ivy fuig d'una criatura (Noah disfressat), no fa tan evident l'acció *slow motion* però ralentitza el ritme a un nivell exagerat, i va sumant tensió de manera progressiva fins a arribar a un dels últims girs importants de guió abans del clímax del film, la caiguda de Noah a la trampa d'Ivy i la seva mort al bosc.

Precisament les seqüències que formen part del periple d'Ivy al bosc, comencen sent lentes, per tal d'ajudar a l'espectador a veure com Ivy es situa i s'orienta en l'espai, i també per comprovar com va perdent la por progressivament, i després de la persecució i mort de Noah s'acceleren, per mostrar simbòlicament, a partir del moment que Ivy troba el camí, la proximitat amb la gent i el temps presents.

Reconeixem, doncs, un muntatge continu i en general amb un ritme lent, que només s'accelera en els moments de tensió vinculats a persecucions amb les criatures. Una cadència general amb una clara intenció d'aturar el temps i mostrar-nos la vida plàcida i tranquil·la d'un poble (suposadament) del segle XIX. Cal destacar el muntatge paral·lel progressivament accelerat que s'organitza al voltant del clímax i *twist ending* final del film: -per una banda, el matrimoni Walker obre la caixa que tenen tots els membres del consell a casa, i es mostren els records, les fotografies de la ciutat i els retalls de diari amb els crims dels familiars perduts; i d'altra banda Ivy, corrent pel bosc, seguint el camí que la porta al límit de la reserva.

Pel que fa a la il·luminació, i per tal de ser fidel a l'ambientació creada, es juga en les seqüències nocturnes al contrast d'objectes i rostres il·luminats per torxes o llums d'oli, i es deixa per a les escenes diürnes una llum natural, tot i que grisa i amb cert filtre fred. Veiem poc el sol, i ni tan sols es fa servir cap filtre de calidesa (Pascual, 2004), fet que reforça, sobretot en els enquadraments del bosc, cert to amenaçador.

Molts d'aquests enquadraments mostren el poble des del bosc, i gairebé creen fotografies o postals emmarcades per branques seques. Aquestes imatges, abundants al film, amb filtres de colors blaus o verds i sempre amb un cel ennuvolat, contribueixen a augmentar la sensació d'aïllament i misteri.

Com és ja la seva tònica, Shyamalan intenta evitar els efectes visuals digitals, i més en aquest film, en què sí va acceptar alguns efectes especials, en concret la generació de boira artificial en les escenes situades a prop del bosc, o en la declaració de Lucius a Ivy.

De nou, i com en anterioritat, es torna a jugar puntualment amb el reflex, tot i que a *The Village*, i pel fet que no hi ha gaires miralls o objectes brillants, sovint es busca l'aigua per a crear aquesta sensació de mostrar allò que no es mira directament. Exemple d'aquest recur és el pla del reflex d'una túnica vermella a l'aigua del riu que creua el bosc per indicar que una criatura segueix a Ivy, o bé la seva rèplica, en mostrar la capa groga de la noia quan torna a casa, ja sense perill.

So i música:

Per començar, cal parlar de la intenció de Shyamalan a l'hora de definir el disseny de so: la voluntat de mostrar l'aïllament i el temor al desconegut de l'ésser humà, en aquest cas cec i sord a les veritats més simples. El film és un conjunt de mecanismes, simbòlics, narratius i també audiovisuals que reforcen aquest propòsit (Shyamalan, 2004).

Com ja hem explicat, l'acció se centra en un poblet aïllat de tot i sense cap mena de tecnologia moderna i en un bosc que l'envolta, completament deshabitat. Per tant, el disseny de so respon a l'absència de sons urbans o d'un entorn actual, un recurs, d'altra banda, emprat en la resta d'obres del cineasta per aportar versemblança.

Els efectes de so que escoltem de manera permanent i que dibuixen l'ambient del poble i del bosc, són el vent constant de l'exterior i el soroll de les branques i fulles del bosc. Aquests efectes es reforcen a la banda sonora del film, que amb solucions musicals fa créixer, encara més, aquests efectes de *capper*: les seqüències al bosc

s'acostumen a acompanyar d'un *leitmotiv* on hi tenen un pes important trompes, tubes no melòdiques i tubulars, que indiquen, normalment, el perill de les criatures, de la mateixa manera que tot es veu reforçat amb reverberacions i ecos del trencament de branques.

Sense voler entrar en una anàlisi massa detallada del disseny sonor, sí que cal marcar alguns accents importants que, a diferència d'altres films del director, marquen un punt d'inflexió:

-Les solucions sonores per a les localitzacions principals: cada localització té el seu propi so identificatiu.

-El *leitmotiv* personalitzat: ja hem vist, en anteriors films, com James Newton Howard intenta crear motius diferenciats per a personatges. Cada protagonista, cada gir determinant per a la trama, cada revelació important, venen marcats per una melodia, i fins i tot per instruments determinats. En el cas de *The Village*, potser per ser el primer cas d'un repartiment tan coral, la riquesa de *leitmotifs* i varietat d'instruments protagonistes es fa molt palesa, gairebé com si ens trobéssim amb una composició musical de caràcter narratiu (a l'estil de *Pere i el Llop* (Op. 67), de Sergéi Prokófiev, 1936).

-*Fade in* i *fade out* intencionats: l'ús d'aquests efectes permet cridar l'atenció de l'espectador sobre moments importants per a la història.

-Estridència, marques en el ritme, *fortes* i *pianos*: seguint les pautes de les convencions de gènere, la banda sonora es torna a permetre llicències (com certs glissandos sobtats de corda, canvis de to, *fortes* precipitats i d'altres recursos) a les quals l'espectador ja hi està avesat, per tal de reforçar el suspens i l'esglai.

-Ecos, reverberacions i efectes especials: ja hem parlat dels *cappers* en determinats sons del bosc i de les criatures. Cal també destacar un efecte especial que es fa servir, per primera vegada, en la filmografia del director, i té a veure amb la ceguesa d'Ivy. Per tal de reforçar la idea del sentit de l'oïda especialment desenvolupat de la protagonista, i quan se'ns vol mostrar el seu punt de vista, es fa servir un efecte de so

que recorda a un medi subaquàtic, com si el que escolta Ivy fos, a vegades, entelat, o bé exageradament reverberat.

-L'ús del silenci: en d'altres films del cineasta, aquest recurs s'ha fet servir en alguns moments per tal d'afegir dramatisme a determinades escenes. Però en el cas de *The Village*, juntament amb la ralentització d'algunes accions i una major presència de primers plans dels personatges, aquest silenci cobra un pes determinant. L'ús d'aquest silenci (natural o artificial en alguns moments), mostra una cura molt especial per la resta de sons, aïllant-los o barrejant-los i convertint-los en sons més primitius, més purs.

Tot plegat, un disseny de so per reforçar al màxim el què veiem i el què no veiem. Com en tot film de terror o de suspens, el joc entre el que l'espectador pot veure i el que no, resulta vital. El so de tot allò que no podem veure, ajuda, en cada moment, a augmentar la por al desconegut i el misteriós.

En resum, poques vegades com aquesta una banda sonora ha estat tant al servei de la història com en el cas de *The Village*.

6.4.4. Característiques de recurrència o renovació autoral en relació a les convencions de gènere fantàstic

Referents del film:

D'acord amb Pérez-Ochando (2017, p. 86),

“Puede decirse de *El bosque* (*The Village*, M. Night Shyamalan, 2004) que es una alegoría de los Estados Unidos aislados y sometidos por el miedo posteriores al 11 de septiembre; pero para que el *El bosque* sea considerado una alegoría es preciso que confluyan una intención autoral, un mensaje cifrado con un código claro y unas condiciones de recepción que propicien la correcta traducción de este mensaje (...)”.

L'autor recull de Kendall Philipis (2005, p. 6) aquest requeriment de que l'al·legoria suposa una forta intencionalitat autoral i exigeix una interpretació més conscient de l'espectador. En relació a la metàfora, l'al·legoria seria “un sistema de metàforas que

busca transmetre una idea abstracta o transcriure com a fàbula una situació reconeixible per al receptor” (Pérez Ochando, 2017, p.86).

Més enllà d'interpretacions, el mateix Shyamalan reconeix la profunda influència del doble atemptat de l'onze de setembre. Però al contrari que molts dels seus contemporanis, que aquells anys van fer homenatges a policies, bombers, o pilots dels avions, tot construint ficcions sobre la grandesa nord-americana, ell es va decantar més cap a d'altres sensacions. Segons les seves paraules:

“No he hecho una película de terror, sino sobre el terror. Sobre cómo el pánico puede llegar a convertirse en un instrumento político de control. Para mí, *The Village* es, por encima de todo, una historia de amor. Porque el amor es lo único que puede vencer al terror” (Shyamalan, 2004).

En aquest punt és obligat citar, per exemple, Rousseau, com un dels referents del film (en contraposició a la visió Hobbesiana ja comentada a l'anàlisi d'*Unbreakable*, 2000), com també el corrent pictòric del costumisme del segle XIX (en la creació de paisatges quotidians però també feréstecs i salvatges).

Ja hem comentat abastament el joc metaficcional que fa Shyamalan en aquest film, en què clarament s'allunya de les seves propostes anteriors. Com va fer en el seu moment Spielberg amb *Hook* (1991) - on homenatja Barrie però alhora proposa una mena de “què passaria si Peter es fes gran”, és a dir, capgira el conte trencant la principal premissa-, Shyamalan explica un conte a dins d'un altre, per després anar trencant, capa per capa, aquesta il·lusió tan ben presentada. No parlem, per tant, d'homenatges simples a contes populars com la *Caputxeta vermella* de Perrault, o d'altres relats que inclouen boscos misteriosos, sinó que cal una lectura més profunda de conceptes com el d'Utopia, Atlantis o Icària, que és exactament el que buscava el cineasta com a narrador (Páez, 2005).

Alguns crítics observen a *The Village* certes influències visuals de John Ford, Fritz Lang, Ingmar Bergman o Carl T. Dreyer (Molina Foix, 2004). Un dels últims plans del film resumeix amb molta claredat la tensió acumulada entre l'imaginari clàssic cinematogràfic i la seva revisió cap al desencísament: des del punt de vista d'un Lucius

moribund, podem veure al consell de savis en espera, i com es van aixecant, un darrere de l'altre, fins que l'heroïna arriba des de l'exterior i entra per la porta a contrallum, que afavoreix una sensació lluminosa poètica, tan característica del cinema Fordià (Bou i Pérez, 2004).

Shyamalan afirma que entre els referents presents per donar forma definitiva al guió del film hi havia obres tan diverses com *Wuthering Heights*, d'Emily Brontë (1847), *Running out of time* (1995, Margaret Peterson Haddix); les aquarel·les d'Andrew Wyeth, o el clàssic del cinema fantàstic *King Kong*, (dirigit per Ernest B. Schoedsack i Merian C. Cooper el 1933). Referents aparentment inconnexes, però que a partir de l'observació del bosc (que en escenes com la persecució d'Ivy per part de Noah ens remet a films més moderns com *Kiss the Girls*, de Gary Fleder, 1997), del detall de les ofrenes del poble a les criatures (*King Kong*), o fins i tot dels drames amorosos propis del romanticisme (i d'obres com les de les germanes Brönte) ens van donant pistes de les inspiracions del cineasta.

Tal i com explica en una entrevista realitzada durant la promoció del film, *The Village* "es más de suspense que de terror", en una línia que pot fer pensar en *Les Diaboliques* (H.G. Clouzot, 1955), *Repulsion* (Roman Polanski, 1965), o *The Blair Witch Project* (Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999).

Malgrat les reminiscències d'ambientació i de comportament dels personatges, Shyamalan no volia fer un film sobre una comunitat religiosa, sinó que el poble es basa en uns valors que creuen que s'han perdut per culpa de l'espiral materialista i criminal que envolta el món modern (Shyamalan, 2004). D'aquesta manera, *The Village* pot recordar algunes de les ficcions de tradició fundacional nordamericana, com per exemple el relat de Les Bruixes de Salem (*The Crucible*, 1952, Arthur Miller), per l'argumentari de que l'enemic no és a fora, com el consell fa creure a la població, sinó a dins de la pròpia comunitat.

Ideologia i valors:

A *The Village* recuperem valors que Shyamalan ja ha treballat anteriorment, com la puresa, la bondat i la innocència; l'amenaça externa o els remordiments. Temes, en

aquest cas, tractats en la comunitat, i no només en personatges individuals. El consell de savis construeix un poble de manera artificial, on hi cria els seus fills, allunyats de qualsevol acció real del món contemporani. Els eduquen en la bondat, la puresa i la innocència primigènies, però paradoxalment construeixen aquests valors sobre la mentida. L'amenaça externa que els manté aïllats i protegits de l'exterior no existeix, i mentre els grans del consell viuen encara dels remordiments i els records dels traumes del passat i es resignen a unes normes autoimposades, no s'adonen que la innocència també es perverteix, quan Noah descobreix la seva trampa i intenta espantar els habitants del poble o matar a Lucius.

Però Shyamalan incorpora, en aquest film, qüestions que fins ara havien aparegut poc, de manera superficial o mai en els seus films. Si bé a films com *The Sixth Sense* (1999) o *Unbreakable* (2000) havia tractat els conflictes afectius de parelles en crisi i els havia fet servir en les trames mestres per al creixement o la maduració de personatges, en aquesta ocasió explora diverses fases de l'enamorament i ho fa en diferents parelles. De nou, un munt de capes, ara sobre les relacions amoroses i el romanticisme, la passió no mostrada, els sentiments continguts, la felicitat explosiva del primer amor... però en aquest cas, sense cap fet sobrenatural que les ajudi. Tot depèn dels propis personatges i de les normes establertes de conducta.

Per últim, destacar la diferència de perfil heroic entre Ivy i Lucius, els herois final i inicial del film, i la manera amb què aborden les problemàtiques que enfronten. La serenitat i seny d'Ivy per vèncer la seva limitació; el silenci i la reserva de Lucius, converteixen la parella en dignes hereus del futur del poble.

Shyamalan com a referent d'altres cineastes

Com hem pogut veure anteriorment, *The Village* no és el que sembla en una primera lectura superficial. Amb el joc de la metaficció i la voluntat de mostrar la trama del conte, Shyamalan construeix una narrativa a base d'estrats. És, per tant, difícil trobar films posteriors que, sense semblar còpies, utilitzin aquest referent de manera completa. El que més fàcilment podem identificar són exemples que, visualment, o bé amb el motiu del bosc misteriós o tenebrós, poden suposar rèpliques.

És el cas de *Red Riding Hood* (2011, Catherine Hardwicke), que evoca l'aïllament de la comunitat i juga, també, amb el misteri de les criatures (en aquest cas llops) desconegudes com a motiu de pànic col·lectiu; *The Conjuring* (2013, James Wan), que remet al film de Shyamalan amb el tractament visual del bosc que envolta la mansió i els efectes sonors terrorífics de la natura; *Mama* (2013, Andy Muschietti), que tot i allunyar-se per temàtica de *The Village*, sí que sembla assimilar efectes visuals i psicològics del bosc (com a entorn protector per a l'espectre i hostil per a la nova mare de les nenes), i *The Witch: a New-England Folktale* (2015, Robert Eggers), per l'ambientació i la sobrietat de les localitzacions, atrezzo i vestuari, i per la història del film, que busca, igual que *The Village*, cert to de fanatisme i de comunitat tancada amb regles estrictes (tot i que puritanes, en el cas de *The Witch*).

Genericitat:

Ja hem parlat abans de l'argument de l'amor redemptor d'Ivy i Lucius com un dels motius principals del film. Aquesta relació incipient entre els dos protagonistes, juntament amb l'intent d'assassinat de Lucius, posen en joc els fonaments de tota la comunitat. Uns fonaments que, com ja hem vist, es basen en una mentida construïda per al bé comú. La mentida com a conte a la vora del foc per atemorir els infants i alhora protegir la innocència de tota una generació. Aquesta doble moral, en el fons, és la mateixa en què es basen els motius clàssics de les utopies, de la construcció de la nova Icària.

D'una banda, l'intent de començar de nou i tornar a l'origen, d'aconseguir la utopia mitjançant el govern o control de tota una comunitat en els valors de la bondat i la innocència, el respecte i l'amor al proïsme, no és un mal objectiu, però en tot cas són premisses del món pre-urbà. D'aquí que no sigui casual l'ambientació temporal del poble, dos segles enrere, que vol mostrar la idealització del passat, en què certes normes de convivència i cortesia evitaven (se suposa) molts mals del present.

El gran conflicte del film, que en capes més superficials pot fer pensar en una qüestió paterno-filial o bé generacional, ens podria fer pensar en films com *Footloose* (Herbert Ross, 1984), per exemple, en tant que la comunitat amb normes estrictes es veu sotmesa a pressió per les peticions dels fills de superar la norma més estricta de totes

(en el cas d'aquell film, escoltar música i ballar). Però *The Village* va més enllà d'això, i mostra com el trencament d'aquesta norma per part d'Ivy no només no posa en perill el poble (literalment per la ceguesa, simbòlicament per la seva prudència), sinó que n'assegura la continuïtat, gràcies a la simple adaptació o actualització de costums, i evitant sacrificis massa amargs a causa de la intransigència dels qui, originalment, buscaven una vida millor. És a dir, l'acceptació de cert progrés que no destrueix la innocència fundacional, però que aporta millores a la vida en comú. I això podria tenir dues lectures, positiva o negativa, en funció del gènere en el que transités la història. En el cas de Shyamalan, la lluita de Lucius i Ivy contra el control que es basa en el terror, l'obediència cega i la negació sense sentit té final feliç, com a mínim, de moment.

6.5. *Lady in the water* (*La joven del agua*), 2006. Un conte de fades per anar a dormir

Figura 18. Cartell: *Lady in the Water*, Shyamalan (2006).



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

“Alguns contes són reals, senyor Heep”. Young-Soon Choi.

Taula 10. Fitxa d'anàlisi: *Lady in the Water (La joven del agua; 2006)*.

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
A. Característiques generals de la pel·lícula	Títol	<i>Lady in the Water; La joven del agua; La jove de l'aigua.</i>
	Any	Estrena EEUU: 21 juliol 2006 (Espanya: 25 agost 2006).
	Producció i Distribució	Productores: Blinding Edge Pictures; Legendary Entertainment; Warner Bros. Distribuidores: Warner Bros. (Warner Bros. Spain).
	Equip tècnic i artístic	Direcció: M.N. Shyamalan; Producció: John Rusk, Jose L. Rodriguez, Sam Mercer, M.N. Shyamalan; Guió: M.N. Shyamalan; Dir. Fotografia: Christopher Doyle; Muntatge: Barbara Tulliver; Disseny Prod.: Martin Childs; Dir. Art: Stefan Dechant; Música: James Newton Howard. Intèrprets: Paul Giamatti: Cleveland Heep; Bryce-Dallas Howard: Story; Cindy Cheung: Young-Soon Choi; June Kyoto Lu: Mrs. Choi; M. N. Shyamalan: Vick Ran; Sarita Choudhury: Anna Ran; Dreddie Rodriguez: Reggie; Bob Balaban: Harry Farber; Jeffrey Wright: Mr. Dury.
	Gènere/Subgènere	Fantasia, drama, humor, suspens, misteri. Subgènere: fantasia d'aventures.
	Tagline	<i>It's not under the bed. It's not in the closet. It's in the back yard (No és sota el llit. No és a dins de l'armari. És al pati del darrere). // Some sotries are real (Algunes històries són reals). // A classic bedtime story for a new generation (Un conte de fades clàssic per a una nova generació).</i>
	Sinopsi de producció	Cleveland Heep, l'encarregat de manteniment d'un bloc d'apartaments descobreix, accidentalment, una jove a la piscina que sembla perduda. Quan descobreix que la jove, anomenada Story, és una ninfa i el personatge real d'un conte de fades, Cleveland haurà de demanar ajuda als veïns de la finca per què l'ajudin a tornar la noia al seu món i evitar que sigui atacada per criatures malèfiques que volen impedir la seva missió.
	Premis i ressò social	Cap premi en festivals internacionals. Nominada a 6 categories de Razzies i guanyadora de 4 Razzies.
	Pressupost	70M\$
	Taquilla	73M\$ (Global acumulat).
B. Característiques del sistema formal filmic (recursos narratius). Anàlisi semionarrativa i neoformalista de l'obra	Trama	Cicle fantàstic: Esquema de mons implicats: del misteriós al meravellós. Del meravellós al fantàstic, i del fantàstic a la fantasia d'aventures. Forja d'heroi: cycle complet de l'heroi. Trames mestres d'enigma i rescat sobrenatural, aventura i persecució, fugida, cerca i ascens final. Secundàries: desvalgut, sacrifici, metamorfosi i venjança.
	Tema	Amistat; Retorn a la innocència/infància; Contes de fades.
	Personatges principals i rols actancials	Cleveland Heep - Protagonista, heroi accidental. Story - Co-protagonista, coadjuvant, intrús benefactor. Harry Farber - antagonista. Personatges secundaris - coadjuvants amb rols assignats (vident, mag o fenteller, home savi, gremi, guardià o protector...).
	Cameo director	No es tracta de cameo. El director adopta un personatge de pes i surt en la majoria del metratge.
	Arguments universals, mites i arquetips	Heroi accidental/ Jesús home vs. Jesús sacralitzat. Intrús benefactor/foraster alliberador. Jàson i els argonautes. Alguns dels rols assignats a personatges secundaris remetent a variacions d'arquetips (metge/sanador, guardià o protector, gremi...).
	Intertextualitat	Pròleg del film narrat amb veu en off: basat en el conte escrit pel propi Shyamalan. Explicació del conte per part de l'àvia xinesa a través de la traducció de Young-Soon Choi.
	Metatextualitat	Cinema a dins del cinema: teories del crític explicades a Cleveland. Conte dins del conte: representació dels personatges del conte a la realitat.
	Simbolismes	Aigua com a element protector (<i>Signs</i>): Personatge de Story: inspirat en les ninfes de l'aigua o dones d'aigua de diverses mitologies. Palidesa de Story. Story aprèn del món mirant la televisió. Criatures fantàstiques com a representació dels mals del món. Significat dels noms dels personatges (Cleveland Heep, Story, Vick Ran, Harry Farber) i els números màgics. Freud, Jung i Dumézil.
	Estructura narrativa	Acte I: Estadi inicial o inalterat: Cleveland Heep és el responsable de manteniment d'una comunitat de veïns. Alteració: Una nit Cleveland es troba amb una <i>Narf</i> a la piscina i l'acull. La ninfa, perseguida per unes bèsties anomenades <i>scrunt</i> , ha de lliurar un missatge important a algú. Acte II: Lluita: Ajudat pel conte coreà de Mrs. Choi, Cleveland comença a assignar els rols màgics als habitants de la comunitat (recipient, guardià, intèrpret, gremi...) i identifica el seu propi rol (primer guardià, després sanador). Proves, aliats i enemics: Cleveland demana assessorament a Harry Farber (el crític), però confon els rols i haurà de reassignar-los. Prova difícil o traumàtica: Story lliura el seu missatge d'esperança a l'escriptor-recipient, Vick, però... Baixada als inferns: ...és ferida mortalment per un <i>scrunt</i> . Tornada amb l'elixir: Cleveland descobreix que ell és el guardià i cura a Story. Com a Savi s'identifica a Mrs. Choi; els Oracles són Story i Joey; i s'esdevenen les autorrevelacions de Cleveland i Vick. Acte III: Ajustament Gràcies a la col·laboració de tots els veïns (festa a la piscina), Story pot tornar al seu món. Càstig al fals heroi: Un <i>scrunt</i> ataca i mata a Harry Farber, el crític. Resurrecció de l'heroi: Cleveland es reconcilia amb el seu passat traumàtic.
	Focalització narrativa/Punt de vista	Narrador Omniscient. Focalitz. Zero.
Twists i/o Twist Ending	Fals clímax: primer intent de retornar a Story a casa. Revelació final del paper de Cleveland al grup. Punt de gir humorístic: mort del crític. Aquest film no conté twist endings.	

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
C. Característiques del sistema estètic. Anàlisi dels codis cinematogràfics	Llenguatge i tècniques audiovisuals: Posada en escena; Fotografia; Muntatge; So	Tot el bloc de pisos on està localitzat el film es va construir expressament. Els espais estan calculats per ser tractats com a sets de rodatge. Això va permetre molts plans generals i travellings que un espai real no hagués facilitat. La majoria d'escenes passen en interiors. El tipus de plans i tirs de càmera estan fets expressament per reforçar l'aspecte narratiu de conte infantil. Reflexos a l'aigua i als miralls.
D. Característiques autoralen en relació a les convencions de gènere (fantàstic)	Referents	<i>E.T. The Extraterrestrial</i> (1982, Steven Spielberg); <i>The Neverending Story</i> (1984, Wolfgang Petersen); <i>The Princess Bride</i> (1987, Rob Reiner); <i>Willow</i> (1988, Ron Howard); <i>Edward Scissorhands</i> (1990, Tim Burton), <i>The Neverending Story</i> (Michael Ende, 1979).
	Ideologia i valors	El poder del conte per a transformar el món. Societat dispersa i poc relacionada unida gràcies a un fet fantàstic. La unió que empodera a la comunitat. Esforç col·lectiu. La solidaritat per a superar la soledat.
	Shyamalan com a referent d'altres cineastes	<i>El laberinto del fauno</i> (2006, Guillermo del Toro); <i>The Spiderwick Chronicles</i> (2008, Mark Waters); <i>La forma del agua</i> (2017, Guillermo del Toro); <i>Stranger Things</i> (2016 - 2019, Germans Duffer). A <i>Monster Calls</i> , (2016).
Genericitat	L'intrús benefactor o alliberador // Fe en la fantasia com a alliberadora del trauma: fet fantàstic com a catarsi // Recuperar la mirada de l'infant: innocència // forja d'heroï.	

Font: Elaboració pròpia.

6.5.1. Característiques generals de la pel·lícula

El guió de *La joven del agua* no va néixer espontàniament. M. Night Shyamalan va inventar aquesta història per a explicar-la a les seves filles com a conte per anar a dormir. Venint d'un narrador d'històries experimentat com ell, no és gens estrany. L'èxit del conte va ser tal que, nit rere nit, les nenes demanaven més detalls i més arguments, fet que va convertir la història en llegendària a casa dels Shyamalan. Fins el dia que les nenes van demanar al seu pare que en fes una pel·lícula. Al cap d'uns mesos, amb el primer esborrany sota el braç, M. Night Shyamalan es va reunir amb Disney, que havia produït els seus anteriors films, per a presentar-los el seu projecte més personal, més agosarat, perquè formava part de la seva pròpia vida. Precisament aquest fet va provocar una de les crisis més importants del cineasta, però encara s'entén millor la insistència gairebé obsessiva de Shyamalan a rodar el film, doncs era ja una qüestió personal (Monedero, 2012, p. 199).

Producció i distribució:

L'excepcionalitat d'aquest film mereix que contextualitzem bé les circumstàncies que van afavorir l'escriptura d'aquest guió, les dificultats que productors i distribuïdors van plantejar des de la primera lectura, i la insistència de Shyamalan per tirar endavant la producció. Tots aquests fets van provocar que *Lady in the Water* es convertís en un dels films més polèmics d'aquest cineasta, però també en una de les seves obres

mestres a nivell creatiu i narratiu (Monedero, 2018). L'any 2005, la relació de Shyamalan amb Disney estava més tensa que mai. Shyamalan s'estava guanyant certa mala fama. Algunes de les seves manies, com les lectures de guió exhaustives que ralenties la preproducció i n'augmentaven la despesa, enfrontaments amb alguna estrella o algun productor, i la necessitat per part del cineasta de revisar i modificar aspectes promocionals dels seus films (pràctica poc habitual en el sector), van esgotar la paciència d'alguns dels executius. Si a això hi afegim que la crítica començava a apuntar que Shyamalan podia ser flor d'un dia, i que els beneficis de les recaptacions anaven disminuint a cada film estrenat, es podia augurar que a Disney no es conformaria dòcilment. Quan Shyamalan va enviar l'esborrany del guió esperava reticència però no la negativa flagrant que es va trobar. En un sopar mantingut entre Shyamalan i tres executius de Disney, l'obstacle principal, més enllà de retallades en el pressupost, era la demanda de canvis tan substancials al guió que Shyamalan veia que la seva història més personal perdria tota l'essència (Bamberger, 2006, pp. 42-44). Preveient el final de la relació amb Disney (irònic, ja que *Lady in the Water* prometia ser la seva obra més propera a un conte de fades fins al moment), Shyamalan va decidir deixar de treballar amb la seva representant fins llavors i començar de nou. No volia oferir el guió a moltes *Majors* alhora, tot i saber que tindria possibilitats, així que, trencant amb els protocols habituals, ell mateix va trucar a un dels principals executius de la Warner Bros. Shyamalan recorda estar molt nerviós durant la conversa i a la reunió que va mantenir amb la Warner dies més tard. Seria després que descobriria que Alan Horn, l'executiu amb qui es va reunir, ja sabia dels problemes amb Disney i estava més que disposat a fitxar un dels directors més prometedors de Hollywood (Monedero, 2012, pp. 194-198).

Com a mostra de bona voluntat i bon inici de relació, la Warner es fa oferir a produir (a més de distribuir) *Lady in the Water*. Als títols de producció s'hi sumaria Blinding Edge Pictures (la productora de Shyamalan) i Legendary Films, i la distribució global va quedar a càrrec exclusiu de la Warner Brothers.

Equip tècnic i artístic:

Per a formar equip, Shyamalan només tenia dues peticions per a la Warner: tornar a treballar amb Sam Mercer, productor ja habitual dels seus films (com *Unbreakable*, *Signs* i *The Village*); i que la banda sonora la signés (com en tota la trajectòria de Shyamalan), James Newton Howard, que va aconseguir captar el to de conte del film i va realitzar una de les composicions preferides del cineasta.

La resta de l'equip quedaria configurat de la següent manera: a la producció John Rusk, José L. Rodríguez (que ja va ser productor a *The Village*) i l'esmentat Mercer juntament amb el propi Shyamalan que, com sempre, assumia també la responsabilitat total de guió i direcció; la direcció de fotografia va ser assumida per Christopher Doyle; el muntatge fou dirigit per Barbara Tulliver (col·laboradora a *Signs*); el disseny de producció va quedar a mans de Martin Childs i la direcció artística a càrrec de Stefan Dechant.

Quan Shyamalan encara no havia acabat el guió del film, ja tenia clara la protagonista: Bryce Dallas Howard. Després de la bona feina a *The Village* (2004) volia repetir amb la jove. I ella va acceptar encantada la nova proposta, agraïda com estava de l'anterior paper protagonista. Ja tenia a Story, la Narf. Però la tria del co-protagonista, Cleveland, seria més complexa. Fins llavors, Shyamalan havia treballat amb protagonistes que donaven perfectament el perfil d'heroi (Willis, Gibson, Phoenix...), però ara calia tot el contrari. Un antiheroi, allunyat dels estereotips clàssics. Va ser llavors quan va veure el film *Sideways* (*Entre copes*, Alexander Payne, 2004), i va descobrir Paul Giamatti. El director buscava a actors i actrius que tinguessin experiència teatral, i que poguessin aguantar els primers plans força estona, o fins i tot tenir cert to d'humor subtil en el drama. Amb Howard i Giamatti ho havia aconseguit (Monedero, 2012, pp. 200-201). Ens tornem a trobar amb un film coral (tot i tenir dos protagonistes clars), així que la cerca encara prometia ser llarga. Els primers en incorporar-se a l'equip van ser Jeffrey Wright (Mr. Dury), Bob Balaban (Harry Farber), Bill Irwin (Mr. Leeds), Mary Beth Hurt (Mrs. Bell) i June Kyoto Lu (Mrs. Choi), una secundària habitual a moltes sèries de televisió; tots ells actors i actrius amb llarga trajectòria, tant en cinema com al teatre. Per a buscar a la resta, tant Shyamalan com la Warner van estar d'acord a fer diversos

càstings. D'ells en van sortir actors i actrius que, en molts casos tenien poca experiència o encara eren desconeguts a la indústria, però que van resultar perfectes per als papers seleccionats, i als quals *Lady in the Water* – tot i el “fracàs” a taquilla- els va servir com a carta de presentació. D'aquest segon grup en destaquem a Sarita Choudhury (Anna Ran), Cindy Cheung (Soon Choi), Freddy Rodríguez (Reggie) i Noah Gray-Cabey (Joey Dury) com a personatges secundaris de més pes narratiu, als quals es va afegir el mateix Shyamalan (Vick Ran), que en aquesta ocasió es va reservar un paper que anava més enllà del simple cameo.

Estrena, pressupost i recaptació:

Lady in the Water (*La joven del agua* en la seva traducció espanyola) es va estrenar el vint-i-u de juliol als Estats Units, i un mes més tard arribava a les sales espanyoles. Va romandre unes deu setmanes escasses en sales. Males dates per a una estrena, i encara salvable si és un *blockbuster* d'acció i molts efectes especials. Res més lluny d'aquesta obra tan personal.

Amb un pressupost de seixanta milions de dòlars (deu menys que en anteriors treballs amb Disney), el film va recaptar aproximadament uns 73M\$ a nivell global (42M als Estats Units i 31M a la resta del món). El desastre per a la Warner va ser astronòmic, i es pot afirmar que *Lady in the Water* va ser el pitjor fracàs econòmic i de crítica de Shyamalan fins aquell moment (Monedero, 2012, p. 205). Fins i tot li va suposar quatre Razzies (premis als pitjors films) d'aquell any.

Però cal ser curós, el desgavell econòmic i de crítica no equival a un fracàs creatiu del director. Per alguns experts, *Lady in the Water*, a part de ser l'obra més emocional i personal del cineasta, també es tracta d'un dels seus èxits narratius i de construcció fantàstica més lograts -i més incompresos per segons quins sectors- (Monedero i Sánchez-Escalonilla, 2018). I això que el *tagline* del film no podia ser més clar i transparent: *A clàssic Bedtime Story for a New Generation*.

Gènere i subgènere:

Amb *Lady in the Water* ens trobem amb l'obra del cineasta que segurament més perfectament s'emmarca en els paràmetres del conte meravellós. El film, situat en el cànon fantàstic, hibrida moments de suspens, drama i humor i, gràcies a un repartiment coral, representa arquetips i funcions clàssics de la fantasia literària (a través del sedàs de l'actualitat, com veurem a continuació a la sinopsi).

Les sis característiques de la fantasia d'aventures s'acompleixen a la perfecció, destacant-ne, en el cas de *Lady in the Water* la tercera, que especifica que en ocasions és el personatge extraordinari el que viatja al món ordinari, i ho fa en forma d'intrús benefactor.

Sinopsi:

Cleveland és el porter, cap de manteniment i vigilant d'una comunitat de veïns anomenada *The Cove*, a Filadèlfia. És, aparentment, un home gris, trist, sonso, i a més, quequeja. Una nit, irromp a la seva vida una misteriosa noia que emergeix de la piscina de la urbanització. Assegura que és una nimfa marina (o *Narf*) i que porta un missatge molt important per a algú. Es diu Story. Superat l'astorament inicial, Cleveland decideix ajudar Story a transmetre aquest missatge. Gràcies a l'ajuda de la senyora Choi i la seva filla, que coneixen el conte de les Narf, Cleveland encaixarà les peces d'aquest trencaclosques inexplicable per tal que Story pugui tornar a casa seva sense perill. Però Story no sap que ella és molt important en el món Narf, i que el camí a la llar és ple de perills i d'enemics ferotges. La cooperació de molts veïns de la finca serà el fet clau per a l'èxit de la missió.

6.5.2. Característiques del sistema formal fílmic**Temes principals:**

Lady in the Water és un conte de fades. El conte més pur (pel que fa a personatges, criatures, motius i arguments) de la filmografia de Shyamalan. No ens ha de sorprendre, doncs, trobar temes que resulten recurrents en cineastes de la primera

generació de *Storytellers* i que ens remeten a films i obres literàries adaptades als anys vuitanta del segle XX.

Els principals temes del film són dos: el retorn a la infància i a la innocència -present subtilment a *Unbreakable* (2000) i a *The Village* (2004)-, i l'amistat sorgida de la necessitat d'ajuda i/o acompliment d'una missió encomanada -vist a *The Sixth Sense* (1999)-.

Si comencem pel segon tema i detonant de la història, l'amistat i la confiança que s'establirà entre Cleveland i Story és determinant per a què Cleveland pugui realitzar la missió. Si Cleve no creu en la Narf, no podrà ajudar-la. Però per creure-hi, per confiar en el fet fantàstic, cal que recuperi la seva mirada infantil i la fe en els contes i els mites. Això ho aconseguirà, en part, gràcies al relat de la senyora Choi, però sobretot, gràcies a la innocència genuïna de Story, la nimfa que ha crescut allunyada de la civilització i desconeix la perversitat i la corrupció humanes, i que creu en Cleveland com ningú ho ha fet en anys. Aquesta simbiosi entre els protagonistes és idèntica a la dependència entre els temes. Si no hi ha amistat i confiança, no s'ajuda a l'altre; si no es recupera la mirada infantil i no es retorna a la innocència, es perd la fe i no s'acompleix la missió.

Trama mestra i cicle fantàstic:

Si comencem observant el cicle fantàstic del film, veurem que, com ja hem avançat abans, pel fet de reunir les característiques estructurals del conte de fades modern *Lady in the Water* compleix totes les fases del cicle de mons implicats (Sánchez-Escalonilla, 2009): passem del misteriós al meravellós; del meravellós al fantàstic, i del fantàstic a la fantasia d'aventures.

Pel que fa a la forja de l'heroi, es dona de manera completa: el viatge de l'heroi es compleix fase per fase. Quant a les trames mestres (Sánchez-Escalonilla, 2002, p. 59) es donen, principalment, l'enigma i el rescat sobrenatural (de Story per part de Cleveland i de Cleveland per part de Story), però també hi podem trobar l'aventura (de tota la comunitat), fugida (Story ha fugit del seu món per portar un missatge a algú) i persecució (les criatures que volen matar Story i impedir la seva missió), i la cerca (que

fa Cleveland amb tots els veïns per trobar l'interlocutor de Story i atorgar rols i tasques a la majoria, i de descobriment-transformació de Cleveland) i ascens final (marxa de Story, culminació de Cleveland com a nova persona i noves relacions amb la comunitat). Com a trames secundàries, trobarem el concepte de desvalgut (inicialment en Story, però superat gràcies al descobriment-maduració com a Narf), el sacrifici i metamorfosi (la mort lenta de Story per complir la seva missió) i fins i tot la venjança (amb la divertida escena de la mort del crític).

Personatges, rols i arquetips:

Cleveland Heep: Porter i cap de manteniment en una comunitat de veïns amb zona de jardí i piscina. Gràcies al seu càrrec pot viure a una caseta al jardí, a la mateixa comunitat, i gaudir d'una renda baixa a canvi d'estar disponible les vint-i-quatre hores del dia, set dies a setmana. Amb la seva presentació, matant una cuca a casa d'una família llatina mentre tartamudeja sense parar, podem pensar que Cleveland (o Cleve) és un personatge gris, pla, amb poc pes narratiu. Físicament és un bon retrat per a un antiheroi. Baix, calb, d'espatlla estreta, panxut, gens fort, res fa pensar que Cleveland farà cap gest heroic. Si hi afegim com a trets psicològics que és molt tímid i reservat (com Lucius Hunt a *The Village*), apocat amb els veïns, que tartamudeja i sembla poc llest (aparentment), es completa l'estereotip antiheroic a la perfecció. Però a partir del moment que descobreix a Story, la Narf, a la piscina, i busca la manera d'ajudar-la implicant a tots els veïns i veïnes del bloc, comencem a observar com s'opera l'arc principal del personatge, que passarà d'antiheroi i home fracassat a heroi (d'acord a les tres classificacions de personatges i arquetips de Propp, Jung i Campbell). Quan Cleveland és amb Story deixa de tartamudejar, guanya seguretat i decisió, i es torna un home d'acció (la mateixa reacció que té Lucius amb Ivy a *The Village*). A mida que Story entra a la seva vida, anem coneixent coses del passat de Cleveland, com per exemple que va ser un home amb prestigi, metge de professió, i amb dona i fills que van morir assassinats (una història que ens referencia directament a *The Village* o fins i tot a *Signs*, amb protagonistes marcats per pèrdues violentes).

Cleveland és un nom d'origen Germànic. Significa terra de penya-segats. L'home del penya-segat, com diu Story. Segons la llegenda de les Narfs (Shyamalan, 2006 -pròleg

del film-), l'home dels penya-segats és qui es troba més a prop del mar, i per tant, més a prop d'elles. És, en conseqüència, qui més disposat estarà a escoltar-les. Cleveland esdevé així l'heroi d'aquesta història. Primer accidentalment, després, i un cop assumeix els seus diferents rols en la missió, adquirirà un perfil més semblant a l'heroi clàssic. Igual que amb el recorregut sencer de les fases del viatge de l'heroi, Cleveland compleix amb vint-i-nou de les trenta-una missions dels personatges de Propp (1987a).

Story: Aquest nom vol dir Història. Ho podem entendre com a conte, llegenda, saviesa o intel·lecte. Story és qui coneix el passat i el futur, és per tant, qui té el coneixement de tot. L'hem de situar, per tant, en un pla superior al dels homes. També podem entendre el seu nom com a informació o missatge. El missatge transcendent que Story porta per a Vick. Story seria considerada, segons la classificació de Campbell (1984), com una missatgera. Pel que fa a les altres classificacions de rols de personatges, seria coadjuvant segons Propp (1987a) i combinaria els rols d'innocent i exploradora per a Jung (2016). La innocència i l'espontaneïtat de Story són determinants per a guanyar-se la confiança de Cleveland, i la seva delicadesa i debilitat fora de l'aigua (que ens recorda tant a l'extraterrestre d'E.T.) fan que Cleveland i la resta d'habitants de la comunitat la vulguin protegir i salvar des del moment que la coneixen. Com explicarem més endavant, Story compleix amb tots els requisits de l'arquetip de l'intrús benefactor que tantes vegades s'ha fet servir, com a argument universal, en films de la primera generació de *Storytellers* i en d'altres manifestacions contemporànies (com podrem comprovar a l'apartat D).

Mrs. Choi i Young-Soon Choi: Tot i que en un parell d'ocasions Cleveland parla amb la jove Soon a soles o per telèfon, no podem entendre aquests dos personatges, àvia i néta, per separat. Soon és plenament americana, estudia a la universitat, és força independent, moderna, i aporta un toc d'humor a les converses entre Mrs. Choi i Cleveland, però la seva àvia, una senyora més aviat malhumorada i amb tendència a renyar a tothom, no parla gens d'anglès, i per tant cal que la Soon sempre sigui amb ella quan Cleveland les visita, i per entendre la llegenda de les Narf. L'àvia, per tant, parlarà sempre a través de la veu de la néta, fent que tots dos personatges (tot i les seves diferències generacionals), es complementin i acabin gairebé comptant com a un de sol. Mrs. Choi podria ser entesa com una Ordenant (Propp, 1987a), ja que és qui

dóna instruccions a Cleveland sobre tot el què cal fer per salvar la Narf, i l'informa sobre quins personatges han d'interactuar amb ella. També pot entendre's com a Savi segons els arquetips de Jung (2016), i com a Mentora de Cleveland (segons la classificació de Campbell, 1984). Això deixaria per a la jove Soon el rol de coadjuvant o aliada (Propp i Campbell respectivament), i jugaria, en certes ocasions, l'arquetip de bufó segons Jung.

Les escenes en què la família Choi explica el conte de les Narf a Cleveland són de les més divertides i entretingudes del film. Cleveland s'ha de comportar com un nen petit en presència de la Sra. Choi, per tal de demostrar la seva mirada infantil i la seva innocència, i que és mereixedor, per tant, de conèixer els secrets del món màgic de les Narfs.

Soon Choi ens regala, juntament amb els moments humorístics de casa seva, una de les millors frases del film: "Alguns contes són reals, Sr. Heep". Soon demostra, amb aquesta afirmació, que no només no ha perdut la seva mirada infantil, sinó que creu incondicionalment en el fet fantàstic que s'està esdevenint.

Vick Ran (Cameo del director): En el cinquè film que analitzem del cineasta, Shyamalan es reserva un paper que supera clarament el *cameo* que acostuma a copiar dels seus predecessors.

Interpreta aquí a Vick Ran, un jove escriptor que viu amb la seva germana, completament aliè al fet fantàstic que s'ha esdevingut, i que acabarà sent el receptor d'el missatge transcendent. Al llarg del film observem que Vick, tot i ser un adult realista amb la circumstància que viu (convençut que el seu llibre no anirà enlloc i que seguirà vivint una vida modesta), té una relació gairebé pueril amb Anna, la seva germana, amb qui es tracta com si fossin nens, barallant-se en broma i fent-se escarni davant dels veïns. Potser és aquesta petita immaduresa la que fa que Vick accepti de seguida a Story com a ésser meravellós, i cregui en el poder del seu missatge, fins al punt d'acceptar amb molt estoïcisme la predicció de futur que li fa la Narf abans de marxar, segons la qual fins i tot li diu quants fills tindrà i quan morirà.

Essent aquest un dels projectes més personals del director i amb el vincle personal amb la història (recordem que era un conte inventat que explicava a les seves filles cada nit abans d'anar a dormir), potser no és tan sorprenent que Shyamalan es reservés un paper tan significatiu en el film.

Sarita Ran: Vick és, sense saber-ho, el receptor del missatge de Story. Viu en un altre dels apartaments de la comunitat de *The Cove* amb la seva germana, Sarita, que juga un paper molt més secundari i de rèplica per a Vick. Sarita és el contrast perfecte del seu germà, i ens mostra amb les seves queixes i retrets el caràcter afable i tranquil de Vick. Tant ell com Sarita, ajuden de seguida a Cleveland i Story, i entenen ràpidament la missió de Story, si bé en un principi els sorprèn que el llibre que escriu Vick des de fa anys i sense cap ambició acabi resultant tan important per al futur. Vick és un diminutiu de Victor, és a dir, la victòria. Podem relacionar aquest significat amb el rol que tindrà Vick en un futur, quan el seu llibre influeixi a les noves generacions i serveixi de guia d'una revolució social que operarà un canvi transcendental per a la humanitat. Tant a Vick com a Sarita (de l'hebreu de Sara o Sarah, que significa princesa), els identifiquem amb el rol de coadjuvants o amb el d'aliats (Campbell, 1984). Pel que fa a Jung, podríem vincular Vick i Sarita al rol de cuidadors, gràcies al temps que passen amb Story, vigilant-la i intentant curar-li les ferides.

Reggie: La primera imatge que en tenim ens fa pensar en un excèntric o un *freak*. Reggie sempre està fent exercici i aixecant peses. Però només d'un sol braç. Això li atorga un aspecte molt peculiar, i el fet que sempre aparegui somrient i divertit, podria despistar l'espectador i fer-lo pensar que és un bufó o un personatge humorístic (Jung, 2016, pp. 65-66). Res més lluny. El seu nom ens dóna pistes que al final del film quedaran perfectament explicades. Reggie és un diminutiu de Reginald, o sigui Reinald, d'origen germànic. Segons l'etimologia, significa aquell que fa acomplir les lleis. És a dir, el soldat o guerrer (el guardià). Si bé sembla inicialment que el guardià de la llegenda de les Narfs esdevindrà Cleveland, és finalment Reggie qui domina els Scruntt (les criatures malèvols) i evita que ataquin a Story en el moment de la seva partida. El bufó a qui ningú es pren mai seriosament acaba tenint una funció rellevant en la trama. Pel que fa a la resta de classificacions, funciona, igual que d'altres personatges, com a coadjuvant (Propp, 19887a) i aliat (Campbell, 1984).

Mr. Dury i Joey Dury: El senyor Dury viu en un altre dels apartaments del veïnat amb el seu fill petit, en Joey. La bona relació que veiem entre ells en conèixer-los, ens permet captar moments quotidians i converses entre pare i fill que mostren detalls que seran molt rellevants per ajudar a Story. En un primer moment, Cleveland, en la seva cerca dels personatges coadjuvants de la llegenda, creu que el senyor Dury, per la seva afició als mots encreuats, és el vident que necessiten per ajudar a Story. Però li ha passat per alt un detall important. És Joey qui acostuma a ajudar el seu pare amb els mots encreuats, i és ell qui sempre fa lectures curioses dels objectes més insospitats. En el nom abreujat del nen hi trobem una explicació. Joey és un diminutiu de Joseph. L'origen hebreu de Yo-Sef, "aquell que afegeix informació" (Etymonline, 2019), ens fa pensar en Josep, fill petit de Jacob, enviat a Egipte pels seus germans i acollit pel faraó, a qui va ajudar a interpretar els seus somnis (i per tant, l'intendent o el simbolista). Més que interpretar els somnis, Joey serà considerat gairebé com un oracle, o un vident (tal i com es descriu a la llegenda de les Narfs) en ser capaç d'anticipar, a partir dels missatges amagats en coses tan ordinàries com una capsa de cereals, les missions futures del grup protagonista i el rol que han d'assumir cadascun dels veïns de *The Cove* en l'alliberament de Story (Sánchez-Escalonilla, 2018). Així doncs, el seu personatge en la classificació d'arquetips de Jung seria el de mag o vident. Pel que fa a les altres classificacions, el situem, juntament amb el seu pare, en el rol de coadjuvant (Propp) o aliat (Campbell).

Harry Farber: Un esment a part mereix l'antagonista humà del film. Apareix ja a les primeres escenes, com a nou inquilí, i és crític cinematogràfic. És l'únic personatge de la comunitat que es manté al marge del què està passant amb la Narf. Tot i que Cleveland, en un principi, creu que Harry desenvolupa un rol en la missió, ell se'n desentén de seguida, i tracta el mateix Cleve i la resta de veïns amb indiferència i cert menyspreu.

Sembla que no pertany a cap grup, no té cap símbol amb què es pugui identificar, de fet, és el personatge descregut, patètic, aïllat de la resta. Les seves paraules el defineixen: "No queda ni un bri d'originalitat al món. És un fet trist que he hagut d'acceptar". Tot i l'aspecte que ofereix Farber, ens regala alguns dels moments més divertits del film, com la festa organitzada pels veïns com a tapadora per a la partença

de Story, que Farber pensa que han organitzat per donar-li la benvinguda, o el seu monòleg final que segueix les convencions narratives de la mort d'un personatge secundari.

Alguns teòrics pensen que la intenció de Shyamalan amb la creació i la destrucció d'aquest personatge era la seva forma més irònica de desprestigiar als crítics de les seves pel·lícules. Segurament. Però una lectura més profunda del personatge ens el permet relacionar amb la figura del bufó, o fins i tot amb la del malfactor (Jung). El fals heroi de Propp, l'embaucador de Campbell, el personatge dels contes que enganya i despista l'heroi del seu propòsit i ens fa pensar que, per un moment, no complirà amb èxit la seva missió. Normalment aquest personatge acaba essent castigat o mort, com el nostre crític, perquè, tal i com diu el senyor Dury: "¿Qui podria ser tan arrogant per a pretendre conèixer les intencions d'un altre ésser humà?". Un càstig merescut, doncs, i una de les millors escenes d'humor del film, també.

Figura 19. Lady in the Water: Story, Cleveland, Sarita i Vick Ran, la Sra. Choi i Young-Soon Choi.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Altres personatges secundaris: Pel que fa a la resta de personatges, i donat que el seu pes al film és menor (tot i mantenir el to coral), en fem un esment breu en relació als rols que se'ls atorga a la llegenda de les Narfs: de fet, Cleveland, en la seva cerca de personatges de la llegenda, sovint s'equivoca de persones. Per una descripció a la llegenda, la d'algú que sempre està envoltat d'animals i té el poder de curar, pensa que el personatge del curador serà la Sra. Bell, sense recordar que ell mateix és metge. En buscar un gremi de set germans, comet un nou error amb els inquilins *hippies* d'un dels apartaments, i no pensa en Sarita, Soon i les germanes Pérez de la Torre, que conformen el veritable gremi protector. L'últim error el cometrà amb el senyor Farber, el crític de cinema nouvingut a la finca. Cleveland pensa que Farber, en tenir prestigi per la seva professió, és l'home d'opinions respectades, quan en realitat ho és el

reservat i discret senyor Leeds, qui ens regala una altra de les millors i més reveladores frases del film: “Vull tornar a ser un nen. Vull creure en la fantasia”. Amb qui Cleveland no comet cap error és amb l'home sense secrets, ja que tota la comunitat és al corrent del què passa dins de casa del matrimoni Bubchick gràcies a la tafaneria de la mestressa. Tots aquests personatges es poden considerar aliats (Campbell) o coadjuvants (Propp). Cal fer esment especial a la senyora Bell, l'amant dels animals. Els entén i els protegeix. Una papallona que es posa a la seva espatlla serà clau a la història. Tradicionalment, aquells que atrauen els animals, que poden comunicar-se amb ells o que hi conviuen en pau són considerats persones de gran saviesa. És per això que la considerarem Savi (com la senyora Choi) o Mag segons els arquetips de Jung (2016).

Animals i criatures mitològiques: Els animals que apareixen a la pel·lícula són molt importants per a l'acció. Bé perquè apareixen directament, com els animals màgics del conte, o bé perquè se'n parla. Els enumerem a continuació.

El gran Eatlon (l'àguila): Hi ha força déus a Egipte representats mitjançant aus. Els més populars són Horus i Ra, déus del cel i del sol respectivament, i els més importants a la mitologia egípcia. Les aus han acompanyat a déus grecs i romans per a representar la vida a la natura i la saviesa. És un animal que sempre ha estat molt vinculat als contes i llegendes. Bé per a representar el renaixement (au fènix), per a donar forma a un tresor o a la màgia (aus perseguides per a ser caçades per l'heroi i que atorguen poders), o per a ser interpretat com a símbol de la llibertat, de la fugida o de l'oportunitat. Com el gran Eatlon del film, que només passa una vegada i alhora protegeix Story del perill. Com a personatge el considerarem, per tant, Cuidador o protector (Jung).

Els *Scrunt* (el llop o bèstia): El llop ha estat vist negativament a la majoria de textos literaris. Són pocs els contes que els defensen. I si ho fan, és perquè els descriuen com a mansos, com a animals domesticats. No trobem cap déu primigeni representat per un llop, ni tan sols a Egipte. El que tampoc queda clar és quan se'l va començar a considerar negatiu. El llop, als contes, és la bèstia maligne. No és l'antagonista, sinó l'executor de la destrucció. L'única força que el mou és matar (o alimentar-se), però no

discerneix gairebé mai. No té un motiu fonamentat, però és el principal obstacle de l'heroi, i la majoria de vegades, el seu pitjor enemic. Els *Scrunt* seran, per tant, oponents o antagonistes (Propp) o bé malfactors (Jung).

Els *Tartutik* (el mico): A Occident no hi ha gaire referències als micos en la majoria de textos, segurament a causa del seu exotisme fins ben avançada la història. A Egipte trobem alguna representació, tot i que força vaga, amb el déu Thot, que podia ser dibuixat com a ibis o com a mandril, i era el protector de l'escriptura i de la saviesa. El mico és un animal amb molta mitologia a l'Orient. El déu hindú Hanuman, o les aventures de Sun-Wukong a la Xina, són exemples clars. Tots dos són gairebé sempre representats com a éssers amb un poder il·limitat, virtuoses, molt savis i de gran humilitat. Malgrat això, no sempre es tracta aquest animal com a ésser positiu. El mico, a la Xina, representa el poder sense control. Per això tots tenen por dels Tartutic. Si bé imposen la justícia final, no semblen tenir gaire més criteri que la destrucció. Els considerem ordenants (segons Propp), i governants (Jung) o guardians (Campbell), però en pertànyer al món màgic, és difícil valorar-los com a personatges positius o negatius de manera simplista.

Arguments universals:

La majoria dels arguments universals ubicats a *La llavor immortal* (Balló i Pérez, 2011) que identifiquem en aquest film estan directament relacionats amb els temes, les trames o bé els propis personatges, per tant rebem pistes constants, com es comprova amb la lectura dels articles de Pintor Iranzo (2006, p. 28), Batlle Caminal (2006, p. 41) i Punzano (2006). Quan descobrim a Story per primera vegada, en veure com Cleveland la recull literalment, podríem deixar-nos portar per la primera impressió i pensar en l'argument de la jove desvalguda (Balló i Pérez, 2012, p. 199), però no ens podem deixar enganyar per l'aspecte delicat i vulnerable de Story. La protagonista de *Lady in the Water* és un Intrús benefactor de manual. Al mateix pròleg ja ens ho adverteixen mentre escoltem la llegenda de les Narfs. A vegades, des del món màgic s'envia una de les Narfs joves, una innocent, a la terra els homes. Si fa falta, és sacrificada per poder transmetre el missatge (Balló i Pérez, 2012, p. 56).

El relat messiànic, tal i com ens el refereixen aquests autors, s'inicia amb una comunitat amb crisi, ja sigui de valors, per estancament, o per abús de les estructures de poder (Balló i Pérez, 2012, p. 56). També al pròleg de la pel·lícula podem recollir una pista en relació a aquest argument. La veu en off ens explica que "Avui, l'home, ha perdut la capacitat d'escoltar". Això ens situa amb pessimisme en el present, amb una societat que ja no creu en la innocència ni en la fantasia. Cal, per tant, recuperar la mirada infantil. Story necessita de la complicitat infantil (Balló i Pérez, 2012, p.65) de Cleveland. D'aquí que la Sra. Choi l'obligui a comportar-se com un nen per a deixar-lo escoltar la llegenda de les Narfs. El problema és que Story ha perdut la memòria, i gairebé no recorda res. Ni d'on ha vingut, ni perquè és a *The Cove*. D'aquí que l'argument d' El retorn a la llar es veu complementat pel d'Odisseu i la memòria, seguint amb la tipologia de Pérez i Balló (2012). En aquest cas, Story seria Odisseu, i ha caigut en l'oblit per culpa de la tempesta o del mateix viatge. Cleveland, tot i tenir un sentiment paternal amb Story, farà de Nausicaa per tal de, mitjançant les històries de la Sra. Choi, recuperar la memòria de la Narf.

En el moment que Cleveland es creu i defensa la història de Story, entra en joc un dels arguments universals més utilitzats en la literatura i els contes infantils, el de Jàson i els argonautes (veure'n l'argument a Balló i Pérez, 2012, p. 15). Cleveland, com un Jàson modern, cerca una tripulació per a la seva missió, que en aquest cas no és literalment un Velló d'Or, però si fem la lectura filosòfica de l'objecte màgic, algunes interpretacions parlaven de l'animal com a símbol de puresa i innocència, i per tant podria encaixar amb la figura messiànica de Story. Cleveland selecciona i tria d'entre els veïns aquells que responen a les descripcions dels personatges de la llegenda per tal de complir fil per randa els requisits i protegir, per sobre de tot, la tornada a casa de Story. Però, com en tot conte, cal un oponent ferotge i difícil de vèncer, un Intrús malfactor (veure'n l'argument a Balló i Pérez, 2012, p.73). Els *Scrunt* són les criatures màgiques semblants a un llop (i també molt similars al llop que encarnava el no-res de l'adaptació de *La història interminable*, de Wolfgang Petersen, 1984). Com si es tractés d'una Gorgona (Medusa), el *Scrunt* només pot ser vist a través d'un mirall (si no, és imperceptible), i això reforça el caràcter mitològic de la bèstia. La comunitat actua de manera catàrquica contra ell. No només Reggie (el Guardià) farà el possible per

controlar-lo i dominar-lo, sinó que tot el gremi de germanes actuarà contra ell. Malgrat tot, els *Scrunt* deixaran una víctima, el crític Harry Farber. L'únic que no creu en la llegenda de les Narfs. Si seguim el relat messiànic i fem correspondències, Story podria equivaldre a Jesús, i Cleveland i els veïns de *The Cove* serien els seus apòstols. Harry Farber protagonitzaria l'Expulsió dels mercaders del temple. Com assenyalen Balló i Pérez (2012, pp. 55-59), qui no creu en Déu (o en la fantasia, en aquest cas), queda fora o està en perill.

Continuant amb l'esquema estructural messiànic, després de transmetre el missatge i quan la seva feina a la terra ja ha acabat (fins i tot després d'haver estat sacralitzada gràcies a la sra. Choi, que la reconeix com a Dama Narf), la funció redemptora de Story/Messies passa per una mort transcendent, que serà entesa com a sacrifici i s'acompanya d'una baixada als inferns. En la "gairebé" mort de Story podem reconèixer aquest procés; una mort molt similar a la d'E.T, i com en el cas del film de Spielberg, Elliot/Cleveland ha d'acompanyar a E.T./Story pe a sanar-lo i salvar-lo. D'aquí la importància que Cleveland s'equivoqués, en un inici, en pensar que la senyora Bell era la curandera, quan en realitat és ell qui ha de (tornar a) ser el metge, demanar perdó a la seva família per haver deixat de viure, i ressuscitar espiritualment per aconseguir que Story també ressuciti. Dues pistes ens ajuden a entendre aquest moment del tot transcendent: El primer, quan Cleveland cura a Story i li diu, sobre la seva família: "Veure les seves cares era veure a Déu", tot sacralitzant el moment catàrquic. El segon moment no es donarà fins al comiat de Cleveland i Story, quan ell li diu "Gràcies per salvar-me la vida", el gran clàssic de la relació que hem vist altres films de Shyamalan, entre intrús benefactor-heroi/nen. I és que la suposada mort de Story serà el pròleg per a una resurrecció apoteòsica (segons l'argument que exposen Balló i Pérez, 2012, p. 57). Resurrecció acompanyada pel Gran Eatlon, amb el càstig exemplar que els *Tartutik* infligeixen als *Scrunt* i l'acció col·lectiva i catàrquica dels veïns de la comunitat. En arribar aquí, una vegada el Messies/Story ha marxat, Cleveland torna a ser Jàson, i s'adona, després de l'aventura viscuda, dels Tresors materials i immaterials (un element recurrent que identifiquen Balló i Pérez, 2012) que ha aconseguit gràcies a la vivència amb la fantasia. Com en tot relat messiànic, ens allunyem de Cleveland i els seus veïns, ara ja amics, mentre tots miren encara cap al cel. I és que Story no ha

marxat per l'aigua, sinó volant amb el gran Eatlon. Com ens recorda la tradició (Balló i Pérez, 2012, p. 68), el Messies sempre arriba o marxa a través del cel, aconseguint que tothom hi torni a dirigir la mirada, i la seva visita ha tret el millor d'una comunitat o de la raça humana.

Intertextualitat i Metatextualitat:

Com en el cas de *The Village*, Shyamalan torna a relacionar intertext i metatext i els fa dependents l'un de l'altre. Si bé en el film del 2004 el cineasta ens mostrava la trampa i la trama d'un fals relat imaginari o un anticonte, ara fa tot el contrari. Respecta com mai l'imaginari i l'estructura del conte de fades. I ho fa mostrant-nos una versió moderna i compartint amb els espectadors la seva particular mirada sobre mites i llegendes, tot reflexionant-hi. La veu en off del pròleg inicial, tan similar a les propostes tradicionals dels contes cinematogràfics de la primera generació de *Storytellers*, i les criatures màgiques que acompanyen la visita de Story són, segurament, la concessió més generosa del cineasta a la puresa dels contes de fades. La resta del film, però, no pot evitar la reflexió constant sobre el mateix gènere fantàstic, la literatura, les llegendes i fins i tot sobre el propi cinema (present en el monòleg del crític Harry Farber i la seva reflexió sobre el personatge "prescindible" que acaba mort en les pel·lícules de terror). La senyora Choi i Young-Soon que expliquen la literalitat de la llegenda, les interpretacions de Cleveland sobre els possibles personatges, els consells de Farber sempre en clau de cinema, tot és un joc entre metaficcions i intertextos, fins arribar a l'última capa, el sedàs del propi Shyamalan, per a convertir un conte que explicava cada nit a les seves filles (i que per tant feia créixer amb invencions i referències del seu propi imaginari) en un relat cinematogràfic universal.

Simbolismes:

En aquest apartat es recuperen alguns dels símbols recurrents de Shyamalan, que una vegada més es fan presents. Però en el cas de *Lady in the Water*, i donada la seva riquesa en diferents imaginaris i folklor, s'ha identificat la presència d'elements i recursos simbòlics que han enriquit diverses nivells de lectura sobre el film.

El primer (i també més obvi) de tots, és, de nou, l'aigua. L'aigua com a element guaridor i font de vida. Story és una dona d'aigua. Sense aquest element, emmalalteix i va perdent la vida. Igual que E.T. sense l'espai o sense la seva connexió amb Elliot. Shyamalan ja havia fet servir aquest símbol com a element protector a *The Sixth Sense* (1999), salvador (mata els alienígenes) a *Signs* (2002), i com a punt feble o "kryptonita" de l'heroi a *Unbreakable* (2000). Excepte a *The Village* (2004), la presència de l'aigua és constant a les obres analitzades fins el moment. A *Lady in the Water*, la piscina és el centre de l'activitat de gran part de la comunitat, i Story emmergeix d'allà. La Narf necessita ser sempre a prop de l'aigua, encara que sigui dins de les dutxes dels veïns de *The Cove*.

Figura 20. Exemples de la simbologia de l'aigua i els reflexos a *Lady in the Water*.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

D'altra banda, la progressiva pal·lidesa de Story i el canvi de color del seu cabell, que passa de ser vermellós i fosc a acabar ros i pràcticament albí, ens ajuda a veure el seu procés malaltís per a sobreviure entre mortals. De nou, la referència més directa és *E. T. The extraterrestrial* (Steven Spielberg, 1982), en les seqüències en què s'observa, també, el progressiu "emblanquiment" de l'extraterrestre fins a morir a la càpsula d'observació. En el cas del film de Spielberg, Elliot somatitza la malaltia d'E.T. i també empal·lideix, paral·lelisme que no veiem en el cas de Cleveland.

Com a *Signs* (2002), les pantalles tornen a guanyar presència i pes narratiu a *Lady in the Water*. Si bé a *Signs* ajudaven l'espectador a completar el relat de la invasió i servien com a intertext, cal que aquí les tractem més aviat com a símbol o, encara millor, com a homenatge. El primer dia d'estada de Story a casa de Cleveland, el passa mirant la televisió (i aprenent sobre el món i la humanitat, com una classe accelerada). Aquest homenatge, repetit diverses vegades al cinema i la televisió, referència de nou

a E.T., com a capacitat de la criatura o ésser màgic d'aprendre, a través de la cultura popular que mostra aquella finestra d'entreteniment, com és l'entorn en el qual es troba i l'ajuda a comportar-se com aquells que l'acullen.

Els números màgics són molt presents al film. Story roman tres nits amb els homes abans de marxar (ens faria pensar en un resum dels últims temps de Jesús amb els homes: el missatge, la mort i la resurrecció). La cerimònia necessària per a salvar-la l'han d'oficiar set germanes, que acompanyades dels dos testimonis, i del guaridor, el simbolista i el guardià sumen dotze (com els dotze apòstols, les dotze tribus d'Israel...). Altra vegada, es fan presents el relat i els elements messiànics (Frazer, 1981).

D'altra banda, des d'una interpretació més pròpiament psicoanalítica, si observem Cleveland amb prisma freudià, l'heroi del film no manté l'equilibri entre Eros i Thanatos. Thanatos, el desig de mort, domina la seva vida. La mort violenta de la seva família l'ha anul·lat com a persona. Ni tan sols exerceix la seva veritable professió. Vol "matar" fins i tot la seva missió a la vida. Com ell mateix diu, fa una feina que podria fer qualsevol. La seva actitud reforça aquesta intenció: sempre mira a terra, tartamudeja quan es dirigeix als altres, sempre es posa per sota. Només creix al costat de Story (amb ella, no tartamudeja). Ella el reforça fins a ser capaç de prendre la iniciativa, de liderar els altres. De convèncer-los de la importància de la missió. Per tant, segons la lectura freudiana veuríem l'evolució de Cleveland com un pas del Thanatos a l'Eros. Però no tots els personatges serien susceptibles a aquesta interpretació (Jung, 2016).

Des de la Psicologia Analítica de Jung, ens remetem primerament a la mitologia i les llegendes populars pertanyents a l'imaginari col·lectiu. L'obsessió de Jung per la interpretació dels somnis mitjançant estudis mitològics i antropològics (Jung, 1998), ens ajuda a reconèixer la figura de Story com la del "missatger" dels déus. Hermes, o el Mercuri romà, era el déu missatger de l'Olimp. Se l'associava amb els somnis, les fronteres i els viatgers, l'ingeni dels oradors, l'astúcia, els versats en literatura... Hermes també acompanyava les ànimes dels vius a l'Hades, per tant vivia entre dos mons. El món dels homes i el món del més enllà (que podem interpretar com el món dels morts). Aquesta dualitat entre dos mons es fa palesa en molts plans de la

pel·lícula, en què veiem Story reflectida en miralls, o a l'aigua. Si Story fos Hermes, Cleveland seria Perseu, l'heroi ajudat pel déu, que va matar la gorgona Medusa (el monstre) gràcies a l'ajuda d'un mirall (de nou, com a *The Village*, 2004, torna a aparèixer aquest mite). Però la figura d'Hermes o del missatger és masculina, i per tant hem de trobar la correspondència femenina per tal d'entendre millor la figura de Story. Al llarg de la història, trobem moltes representacions literàries que relacionen la dona fantàstica i l'aigua (Campbell, 1991). Les identifiquem en tot tipus de textos èpics o llegendaris com a fades, nimfes o dones màgiques que viuen en fonts, rius, llacs, i fins i tot mars (trobem exemples molt clars a la mitologia amb totes les nimfes de rius i oceans; al segle XII amb els Lais de Maria de França i altres contes cèltics o textos medievals, amb les aparicions de dones que s'emporten herois del continent i els retornen després d'una estada a un lloc meravellós a on se'ls ha instruït en els misteris de la saviesa màxima i sense que l'heroi recordi on ha estat; la Dama del llac artúrica, portadora d'Excalibur i del missatge d'Avalon, terra de Merlí i per tant, terra del coneixement; fins i tot en contes populars on apareixen fades o dones màgiques en fonts, rius, pous, genis marins, sirenes...) (García, 1991). Tot aquest imaginari literari va portar les investigacions de Jung a desenvolupar el concepte d'Ànima (2016). Una representació femenina que es fa present a l'inconscient col·lectiu dels homes. La figura de l'Ànima està directament vinculada al principi d'Eros masculí descrit com a principi de vida, per tant apareix als somnis o a les fantasies. Aquest concepte només s'associa a l'imaginari dels homes. Si parléssim de l'imaginari femení, ho faríem de la figura de l'Ànimus. Per a Jung, l'Ànima depèn totalment dels continguts espirituals de cada home. És per això que Jung divideix aquest concepte en diversos estadis o fases, en funció de l'evolució pròpia de l'home: 1. En la primera fase hi trobaríem la dona caracteritzada com a Eva, la terra, allò impulsiu i més biològic. Els instints més bàsics. L'erotisme. Hi ha una identificació de la dona amb la mare (allò que s'ha de fecundar). 2. En la segona fase trobem Helena de Troia. Encara es manté el predomini sexual d'Eros, però es revesteix d'una pàtina estètica i romàntica. 3. En el tercer estadi apareix la Verge Maria: Eros s'espiritualitza. Parlem ja d'una maternitat espiritual. 4. Finalment, al quart estadi hi trobem Sofia, la saviesa. En algunes representacions, Jung la identifica amb Isis, la deessa egípcia (que té un peu a la terra i l'altre peu a l'aigua –

altra vegada-, i que també és missatgera). Seria l'etern-femení. Story formaria part d'aquest estadi per a l'imaginari de Cleveland (Jung, 1998).

Cercant d'altres lectures i interpretacions, si bé hem associat molts dels rols dels personatges del film amb arquetips dels contes populars (el llop, l'au com a símbol de l'oportunitat, el guerrer o guardià, el guaridor...), cal agrupar-los per tal de veure a quina organització global responen. La comunitat de veïns que veiem al film és molt plural, multiracial i, per tant, multicultural. Això ens fa pensar que Shyamalan ha volgut mostrar-nos una representació del nostre món actual, globalitzat, encara que sigui a molt petita escala. Al llarg de la Història, són molts els estudiosos (historiadors, antropòlegs, sociòlegs...) que han intentat entendre l'estructura de les societats i els seus integrants. Estem parlant d'una organització tàcita que es repeteix en gairebé totes les cultures indoeuropees. Per a Dumézil, des de l'estudi de la ideologia social, aquesta organització es manifesta en una divisió tripartida d'acord a tres funcions: *Oratores* (governants o jurítics), *Velatores* (guardians o soldats) i *Laboratores* (els que treballen amb les mans, artesans...) (Dumézil, 1958). Si, seguint l'autor, qualsevol text es susceptible de ser analitzat segons aquesta estructura, en aplicar-la al film de Shyamalan, el resultat és molt revelador, gairebé tots els personatges de la pel·lícula poden pertànyer a un dels tres ordres:

- Oratores*: Story, Cleveland, Joey (el simbolista), Vick (el recipient del missatge), la senyora Choi (últim vincle amb la tradició oral).
- Velatores*: Reggie, el forçut i veritable guardià.
- Laboratores*: El fals gremi i el veritable gremi.

Figura 21. Els rols del Gremi, l'Intèrpret, la Guaridora i el Guardià a *Lady in the Water*.



Font: IMDB (imatges promocionals de la pel·lícula).

Aquesta organització ens ajuda a entendre millor perquè cadascú fa el seu paper (per exemple, és ben lògic que Cleveland sigui el guaridor -remeier o xaman- per la seva

professió original com a metge, i també ens deixa ben clar que la col·laboració dels tres ordres és l'únic camí per a resoldre amb èxit la missió.

El nom de la urbanització també resulta significatiu, ben aviat se'ns informa que s'anomena *The Cove*, com la caverna de Plató. No és casual. El mot anglès *cove* significa cala o caleta. O sigui, cavitat. El nom ha d'estar relacionat amb la forma en què es disposen els edificis com una gran U al voltant de la piscina. Cavitat deriva, en anglès, de *Cave*, que significa cova o caverna; amb tot plegat, volia Shyamalan dir-nos alguna cosa?

Si entenem *The Cove* com a cova o caverna, la relació amb el mite ens resulta inevitable. En el setè llibre de la *República* se'ns parla dels homes esclaus d'un món d'ombres i de l'alliberat que surt a l'exterior i veu, per tant, la veritat. La correspondència lògica seria pensar que Cleveland és l'alliberat, el filòsof que obre els ulls als altres. Shyamalan, en aquest cas, és compassiu amb els seus personatges, i els dóna un final feliç en què tots són capaços de veure la llum de Story, la veritat en el fet fantàstic. No ignoren a Cleveland, sinó que col·laboren amb ell. Recullen el missatge i el creuen. Veuen, per tant, la realitat, la idea del Bé suprem, de bellesa i de veritat.

Estructura narrativa:

En aquest film es pot aplicar l'esquema de mons implicats i la dinàmica de conflictes organitzats per Sánchez-Escalonilla (2009, pp. 274 i 278).

Pròleg: una veu en off explica la llegenda de les *Narfs*.

Acte I

1. Estadi inicial o inalterat (Món ordinari): Cleveland Heep és el responsable de manteniment d'una comunitat de veïns d'una ciutat de Philadelphia.
2. Alteració (Crida a l'aventura; Món ordinari; Determinació de l'objecte extern): Una nit Cleveland es troba amb una *Narf* a la piscina i l'acull. La nimfa, perseguida per unes bèsties anomenades *scrunts*, ha de lliurar un missatge important a algú.

Acte II

3. Lluita (Món ordinari; Abast de l'objecte extern; Introducció i abast de la missió interior): Ajudat pel conte coreà de Mrs. Choi, Cleveland comença a assignar els rols màgics als habitants de la comunitat (recipient, guardià, intèrpret, gremi...) i identifica el seu propi rol (primer guardià, després sanador).

3.1. Proves, aliats i enemics: Cleveland demana assessorament a Harry Farber (el crític), però confon els rols i haurà de reassignar-los.

3.2. Prova difícil o traumàtica: Story lliura el seu missatge d'esperança a l'escriptor-recipient, Vick, però...

3.3. Baixada als inferns: ...és ferida mortalment per un *scrunt*.

3.4. Tornada amb l'elixir: Cleveland descobreix que ell és el guaridor i cura a Story. Com a Savi s'identifica a Mrs. Choi; els Oracles són Story i Joey; i s'esdevenen les autorevelacions de Cleveland i Vick.

Acte III

4. Ajustament (Món ordinari): Gràcies a la col·laboració de tots els veïns (festa a la piscina), Story pot tornar al seu món.

4.1. Càstig al fals heroi: Un *scrunt* ataca i mata a Harry Farber, el crític.

4.2. Resurrecció de l'heroi: Cleveland es reconcilia amb el seu passat traumàtic. Acaba aquí el procés d'autorrevelació de Cleveland.

Conflictes bàsics:

Enigma i rescat, forja d'heroi.

Lady in the Water és el film de Shyamalan que respecta de forma més canònica l'estructura tradicional del conte de fades. Segueix trames mestres habituals en el cineasta, però es fan encara més evidents en aquesta història, i es fan presents en la narrativa de forma molt explícita i deliberada. Tot i ser també un film coral, el pes dels personatges no es reparteix de la mateixa manera que en el cas de *The Village* (2004),

ja que aquí queden com a protagonistes Cleveland i Story, decisió que comporta que la presentació dels personatges no requereixi un primer acte més extens.

Hi reconeixem dos conflictes de relació principals, entre Story i Cleveland, que segueixen l'esquema de mestre i deixeble i, secundàriament, el clàssic intercanvi d'ajuda entre intrús benefactor i heroi. Si bé és Cleveland qui comença ajudant a Story per poder fer arribar el missatge i retornar al seu món, poc a poc podem veure com Story té més poder del que mostra, i com amb la seva intervenció al món ordinari provoca l'autorevelació i la transformació de Cleveland. Tot i que incorporem també a Vick com a deixeble, el pes narratiu (en ser Vick el receptor del missatge i un veí més) és menor que el de Cleveland (que és l'heroi).

Conflicte de relació:

Story-Cleveland / Story-Vick (Mestre-deixeble)

Conflictes interns narratius:

Cleveland: evolució de desvalgut, transformació i (auto)descobriment.

Vick: descobriment.

Pel que fa als conflictes narratius interns, destaquem especialment el de Cleveland, que segueix també de forma canònica la forja de l'heroi, passant per totes les fases del viatge (Campbell, 1949). Una vegada més, i en aquesta ocasió de forma gairebé simètrica a Spielberg amb el cas d'*E.T.*, Shyamalan repeteix la fórmula del seu predecessor (amb homenatge inclòs a l'escena de Story veient la televisió, ja comentada), i torna a resoldre els conflictes interns i relacionals mitjançant el fet fantàstic (i en aquest cas, amb un intrús benefactor). Igual que en el film de Spielberg, Shyamalan no juga amb cap analepsi, i la història de la vida anterior de Cleveland la coneixem a través de Story, que ha llegit els seus diaris. L'únic *twist* destacable del film és l'autorevelació de Cleveland, primer en descobrir que ell és el guaridor i no el guardià (quan descobrim al veritable guardià estem ja en ple anticlímax del film).

Twists i Twist Ending:

Aquest és un dels pocs casos de la filmografia de Shyamalan en què es permet, per tal de respectar l'estructura del conte de fades, no afegir un *twist ending* de suspens o angoixant per a l'espectador. Al llarg de les vivències de Cleveland i Story, i en paral·lel amb la narració de la llegenda de la senyora Choi, tel els espectadors esdevenen com nens esperant el final feliç, tot i les dificultats i les amenaces dels *scrunt* (que constitueixen una bona suma de girs al guió del film).

El film, igual que *The Village* (2004), compta també amb un anticlímax, en el primer intent de retornar Story a casa.

Altres girs menors que dinamitzen la història són: l'error de Cleveland en el repartiment de rols, i que sobretot queda destacat en tres girs de certa transcendència: Joey és l'interpret i no el seu pare; Cleveland és el sanador i no pas el guardià, i la identificació final, ja cap al clímax del film, del veritable guardià, Reggie, a temps per salvar a Story de les urpes del *scrunt*.

El clímax, un dels més evidents en l'obra del cineasta, però també lògic segons l'estructura del conte de fades, és òbviament el retorn a casa i la salvació de Story, que culmina amb l'intercanvi dels papers d'heroi i intrús benefactor entre Cleveland i ella, quan tots dos s'agraeixen mútuament el que han fet l'un per l'altre.

Focalització i punt de vista narratiu:

Pel que fa a la focalització del film, Shyamalan torna a la fórmula del narrador omniscient, tot i que aquesta vegada agafa veu al pròleg (com passa normalment als contes de fades), i manté en gairebé tot el metratge una focalització zero. En alguns moments determinats i quan l'acció requereix més tensió o suspens, es passa a jugar, amb la càmera a l'espatlla, al punt de vista subjectiu (com les seqüències de persecució dels *Scrunt* a Story i Cleveland, en què és necessari aquest canvi per tal de mantenir-los fora de quadre). Per tant a una focalització interna variable, s'hi afegeix la ja habitual paral·lepsi a què el cineasta ja té acostumat al públic. Malgrat això, la fórmula omet alguns recursos que Shyamalan havia emprat anteriorment, com les analepsis o *flashbacks*, absents en aquest film, i la delimitació de l'anagnòrisi (que en aquest film

perd molt pes narratiu) concentrada en el fet que Cleveland ha confós alguns rols dels personatges de la llegenda i els hi ha assignat a veïns equivocats.

6.5.3. Característiques del sistema estilístic filmic

Posada en escena, ambientació i localitzacions:

Lady in the Water centra tota l'acció en una única gran localització, *The Cove*, la comunitat de veïns on apareix la *narf* Story. Tot el film transita entre el jardí i la piscina, els diferents apartaments dels veïns, i la caseta de Cleveland. Poden semblar pocs espais, però el cineasta i l'equip de direcció artística es van esforçar molt per donar riquesa i diversitat a aquest edifici aparentment gris, però alhora ple de detalls. Igual que amb *The Village*, Shyamalan i l'equip de localitzacions van acordar construir de zero el bloc de pisos i la piscina. Tots els exteriors es van rodar allà, i es van amoblar algunes de les entrades a pisos i passadissos per no trencar la continuïtat, mentre que d'altres escenes interiors es van rodar en plató.

L'interior dels apartaments i de la caseta de Cleveland està amoblat de forma actual i amb habitacions plenes de coses. Les estances que se'ns mostren amb detall, com la saleta de Cleveland o l'habitació de Vick (personatges que més vincle estableixen amb Story), es veuen desendreçades i plenes d'objectes, alguns dels quals Story manlleva per a la seva col·lecció. No sorprèn veure mobles passats de moda i impersonals a la casa de Cleveland, que indiquen que és despreocupat pel que té; o bé la màquina d'escriure de Vick, l'escriptor, i no un ordinador, per assenyalar que viu modestament; igual que els Dury, amb una cuina de mobles més aviat senzills i vells.

La resta d'apartaments que es mostren, com el de Mrs. Choi o el de Mrs. Bubchik, per exemple, plens d'objectes petits i de colors estridents, ens parlen de dones de certa edat, que han acumulat estris al llarg dels anys, de gust eclèctic i que tenen cura de casa seva, on hi porten molt de temps vivint.

En conseqüència, l'aparença general de la finca és que és força vella, però relativament cuidada, i que malgrat els petits arranjaments i reformes que hi fa Cleveland sembla que necessitaria una renovació integral.

L'únic interior que no veurem mai serà el de l'apartament 13B, el de Harry Farber, el nou veí i crític cinematogràfic. Segurament la intenció és reforçar el seu caràcter poc obert de cara a la resta d'inquilins.

Realització, fotografia i muntatge:

Ja hem parlat abastament de la reducció de pressupost que va patir aquest film de cara a la seva producció. Però això no va frenar Shyamalan per obtenir els recursos necessaris per a la realització de *Lady in the Water*. En els blocs d'anàlisi anteriors, hem anat veient com, progressivament, Shyamalan s'anava atrevint a afegir més mitjans i explorava diverses fórmules de realització. Poc queda del minimalisme de *The Sixth Sense* (1999) quan el cineasta planifica el rodatge d'aquest nou film. Als plans aeris, zenitals i amb grua que ja es van començar a veure a *Unbreakable* (2000), *Signs* (2002) i a *The Village* (2004), s'hi va afegir, en aquest cas, una partida per a efectes especials per a la creació i caracterització de les criatures fantàstiques, la boira nocturna i per a l'animació del pròleg del film.

Les escenes d'exterior van comptar amb travellings i plans aeris sota la pluja que enriqueixen la mística de l'aventura, i s'hi van afegir (igual que a *Unbreakable*) un conjunt de plans des de l'interior de l'aigua, element indispensable al film.

Però a les escenes interiors, Shyamalan torna a concentrar la seva mirada personal i busca el tir de càmera curt, en diagonal i que juga constantment amb els reflexes en miralls i d'altres superfícies. Això aporta plans mitjos, curts, primers plans dels personatges, i reforça la sensació que els apartaments són petits. Alhora, regala pistes a l'espectador per assenyalar detalls que poden passar per alt.

Al contrari que el seu anterior film, *The Village* (2004), que tenia un primer acte lent (i necessari per a la presentació del poble i dels seus habitants), l'acció de *Lady in the Water* és ràpida, i ens situa en un estadi d'alteració de seguida, amb un muntatge lineal per tall durant tot el metratge que el fa dinàmic i en què a cada seqüència hi ha un munt d'informació parlada i visual.

La fotografia, que tenia la dificultat d'incorporar moltes escenes nocturnes i a la piscina, es va treballar amb llum molt fosca, i malgrat tot acaba resultant una obra

lluminosa (a les seqüències de dia incorpora il·luminació natural i càlida, amb filtres vermellosos en moltes escenes, que hi aporten la sensació de període estival). Es va intentar també jugar, en moltes seqüències interiors, amb el desenfoc, per tal de reforçar aquesta sensació fantàsica o d'estat de somni que sembla viure Cleveland cada nit.

Essent, com hem dit, l'aigua un element indispensable per la narrativa del film i el mitjà vital del personatge principal, els reflexes a la piscina són constants, i Story acostuma a aparèixer sempre a prop de l'aigua, bé al jardí o a les dutxes de diversos pisos. Quan no és a prop de l'aigua, se'ns mostra sovint reflectida en miralls o en rajoles brillants, fet que augmenta el misticisme de la seva figura i la missió que té.

So i música:

Igual que en el cas de *The Village* (2004), tornem a trobar una banda sonora molt rica en matisos i amb *leitmotifs* dedicats a personatges (Story i Cleveland), però el que més crida l'atenció de la música de *Lady in the Water* és, sobretot, que les diferents melodies segueixen una estructura molt similar a la dels relats o contes de fades. Fora dels protagonistes, que compten amb el seu motiu musical personalitzat, la resta de temes responen de manera molt descriptiva a les diferents situacions que es van esdevenint fins a l'alliberament de Story. Amb crescendos de cordes i timbales s'augmenta la celebració o la tensió, i es combina amb la resta d'efectes *capper* disposats per l'equip de disseny de so.

Val a dir que aquest és un dels pocs casos en què Shyamalan acompanya gran part del metratge de música extradiegètica, a diferència d'altres films, en els quals acostuma a jugar amb silencis que reforcin el suspens o la tensió en certes escenes.

Fins i tot la música dels crèdits finals, més melòdica (incorpora guitarres), ens pot evocar referències com el tema principal de *The Princess Bride* (Rob Reiner, 1987), una composició de Mark Knoffler, que tot i no correspondre a l'època en què se situa el conte, sí que ens transporta, com a espectadors, a l'imaginari del conte modern que s'estilava als anys vuitanta amb els *Storytellers* de la primera generació.

6.5.4. Característiques de recurrència o renovació autorals en relació a les convencions de gènere fantàstic

Referents del film:

Lady in the Water mostra influències clares de Barrie i el seu *Peter Pan*, de C. S. Lewis i de Tolkien (per les organitzacions lògiques de mons meravellosos, tal i com es mostra amb el metaconte de *Lady in the Water* explicat per un dels personatges), de contes de fades occidentals i orientals, d'éssers mitològics originaris de tota mena de tradicions o bé inventats.

Però si busquem referents cinematogràfics, només amb la lectura del guió del film podem observar dos de molt clars, tots dos de cineastes pertanyents a la primera generació de *Storytellers*, i amb els seus respectius dos títols amb clares influències del conte de fades i de la fantasia d'aventures. Es tracta, una vegada més, d'*E.T. The Extraterrestrial* (Steven Spielberg, 1982) i *The Princess Bride* (Rob Reiner, 1987). El primer, per l'intrús benefactor, en aquest cas Story, que guarda moltes similituds amb la criatura alienígena que troba Elliot al bosc. El segon títol, per l'estructura i motor dramàtic del guió, que segueix clarament la forma d'un conte, i pels personatges de la persona gran que l'explica, que aporta cert humor i comèdia en l'acte de la narració.

En analitzar la influència d'*E.T.*, s'observa que la relació entre Cleveland, el protagonista, i Story, la *narf*, és tan estreta i dependent com la d'Elliot i E. T., i aquesta sintonia radica en dues qualitats de Cleveland (igual que Elliot): la innocència infantil i la creença en la fantasia. Una referència que, en tots dos casos, veu originalment de Barrie (Sánchez-Escalonilla, pp. 273-274).

Pel que fa al cas de *The Princess Bride*, podem percebre la seva influència ja des del pròleg del film, que ens situa en fets llegendaris. Igual que amb el títol dels anys vuitanta, parlem d'un món ordinari i actual en el qual, de sobte, irrompe el fantàstic.

De la mateixa manera que amb l'obra de Reiner, és un personatge gran el qui recorda una llegenda, aquí la de les *narfs* i la considera real en contra del parer d'altres personatges més joves, que es mostren més reticents. Tant l'avi de *The Princess Bride*

com Mrs Choi han de confirmar si qui escolta el conte manté la innocència infantil, d'aquí que Cleveland ha de superar la prova al pis de Mrs. Choi, igual que el nét de *The Princess Bride*, que ha de demostrar el seu interès i creença en els fets del conte perquè l'avi continui la narració.

Tots dos films intenten reivindicar el valor dels contes de fades amb un conte actual, en què els arquetips mítics del gènere pur esdevenen personatges del segle XXI amb tots els defectes i qualitats propis del seu temps, però encara amb certa fe en la fantasia (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 275). Cadascun dels personatges amb un rol indispensable per a l'èxit de la missió de Story (tal i com hem vist anteriorment). La comunitat de veïns multiracial recorda al grup d'aventures del Pirata Roberts, el gegant, l'íngio Montoya, Vizzini, la princesa... tots ells personatges amb característiques físiques i morals ben identificades, talment com els veïns de *The Cove*. En aquest aspecte, els paral·lelismes entre totes dues obres són més que evidents.

Fins i tot hi ha dos personatges, gairebé idèntics, que actuen com a antagonistes (i falsos oracles en tots dos casos). Vizzini, el nan, acaba essent víctima de les seves pròpies trampes i enganys i mor enverinat. En el cas que ens ocupa, Harry Farber, el crític de cinema desencisat, roman aïllat dels veïns des que hi arriba. Si bé Cleveland l'intenta integrar en la cerca de personatges de la llegenda, Farber se'n desentén, i aviat tothom acabarà oblidant-lo, fins al punt de morir atacat per una criatura màgica, sense que ningú se n'assabenti.

Pel que fa a aspectes més concrets del film, cal afegir un altre referent, que és cinematogràfic però originalment literari, *The Neverending Story* (Michael Ende, 1979). Si bé a *The Neverending Story*, l'emperadriu de Fantasia urgeix a Bastian per salvar la seva terra i actua com una superior, i no seria estrictament el mateix que la relació entre Story i Cleveland, sí que podem establir paral·lelismes entre la necessitat que hi ha entre els dos mons, l'ordinari i el de fantasia (en aquest cas de les *narfs*). Si no col·laboren, desapareixen. Si Bastian no lluita contra el No-Res, s'extingirà Fantasia (tornem a Barrie i a la figura de Peter Pan). Si Cleveland no troba el recipient del missatge de Story, el futur al món no serà gaire prometedor.

Si ens fixem en els personatges protagonistes, Story s'allunyaria, en actitud, de l'emperadriu de Fantasia, i la veurem més tímida, més reservada, i poc conscient de l'envergadura que té com a figura mítica, excepcional en un món ordinari. Molt semblant a com es comporta la criatura protagonista a *Edward Scissorhands* (Tim Burton, 1990), com si sempre fos fora de lloc i desitjant tornar a casa. Pel que fa a Cleveland, que tot i ser un personatge adult hem pogut comprovar els seus paral·lelismes amb l'Elliot de Spielberg, si busquem entre d'altres títols dels anys vuitanta, on proliferaven aquest tipus d'històries, podem trobar semblances amb el protagonista de *Willow* (Ron Howard, 1988), que se sent maldestre i poc útil per ajudar a qui li és encarregat, una mica com Cleveland a l'inici de la seva relació amb Story. Tots dos personatges aniran guanyant seguretat amb el temps, i acabaran tancant el cercle i convertint-se en veritables herois, malgrat que pel seu aspecte ningú pugui dir-ho.

Ideologia i valors:

Després de l'estrena de *The Village* (2004), film en què la il·lusió màgica es trenca en el desenllaç del film per donar pas a un realisme misteriós, Shyamalan retorna al gènere fantàstic amb aquest film que intenta mostrar les seves conviccions sobre els contes de fades. Tota una audàcia, si tenim en compte que el cineasta, fins llavors, havia rodat un conte de fantasmes, una història de superherois i un relat d'invasions extraterrestres, tres narratives en què les claus tradicionals de la fantasia s'adaptaven al món quotidià (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 272).

Shyamalan, com a possible integrant de la segona generació de *Storytellers* cinematogràfics, té una visió molt positiva del nostre món. Com a fill de la postmodernitat, Shyamalan ha assistit a la mort d'aquesta, i per tant, a la fi de la idea de l'home individualitzat que no creu en res, que no coneix ningú. Shyamalan ens mostra un home postmodern, Cleveland, que abandona la seva actitud per a creure en alguna cosa, no sabem si en un Déu o simplement una força superior que ens regeix i que ens fa millors. Ell aconseguirà reunir la resta de personatges per a que cooperin, per a què s'ajudin els uns als altres en ajudar a Story, i per a que aquesta ajuda els porti a a creure, a la veritat, al món de les idees simbolitzat en aquest fet fantàstic que

no és res més que la bondat inicial de l'home. No havíem tingut mai tan a prop Plató i la seva caverna com ara. Potser aquesta era que substitueix a la postmodernitat i que ens parla tant de globalització, de web 2.0 o d'internet enteses, més que mai, com a xarxa unificadora global que compta amb l'aportació de tots els internautes, ens està mostrant exemples de la noció original de solidaritat. La pel·lícula ens en dóna la millor pista amb aquesta frase de Story: "L'home pensa que està sol al món. Això no és veritat. Tots esteu connectats, i qualsevol fet, qualsevol dia, us pot afectar a tots".

Si a aquesta connexió i solidaritat aconseguides en un grup tan heterogeni, hi sumem el poder del conte explicat, moltes de les reivindicacions constants del cineasta en films anteriors hi queden perfectament integrades (*The Village*, 2004; *Signs*, 2002; *Unbreakable*, 2000; *The Sixth Sense*, 1999). Com a element aglutinador, el poder del fet fantàstic, que en forma de força alliberadora, cura la soledat, resol els traumes del passat, elimina les inseguretats i renova la confiança en un mateix.

A *The Village* (2004), que també es podria considerar una metàfora política com aquest film, Shyamalan intentava mostrar una comunitat que creava monstres per mantenir intacta la innocència. Amb *Lady in the Water*, per contra, el cineasta intenta parlar d'una comunitat que s'alia per canviar i millorar la realitat (Sánchez, 2006, pp. 102-105).

Shyamalan com a referent d'altres cineastes:

El mateix any de l'estrena de *Lady in the Water*, arribava als cinemes *El laberinto del fauno* (2006, Guillermo del Toro), un film que, tot i no haver pogut rebre cap influència, té importants similituds amb el film de Shyamalan, sobretot pel que fa a la presència del fet fantàstic en un entorn completament ordinari (amb una càrrega molt més dramàtica en el cas de Del Toro, ja que situa la història en temps de la postguerra civil espanyola), i per la missió encomanada a l'ésser mitològic (un faune en el segon cas). Entre 2006 i 2010, s'estrenen força fantasies d'aventures al cinema, moltes d'elles adaptades d'obres literàries, com són els casos de *Bridge to Terabithia* (Gabor Csupo, 2007; novel·la de Katherine Paterson), *Stardust* (Matthew Vaughn, 2007; novel·la de Neil Gaiman), *Inkheart* (Iain Softley, 2008; novel·la de Cornelia Funke), *The Spiderwick Chronicles* (Mark Waters, 2008; llibres de Toni diTerlizzi i Holly Black), *The Sorcerer's*

Apprentice (Jon Turteltaub, 2010), inspirada en la història de *L'aprenent de Bruixot* - que Disney va adaptar a *Fantasia* al 1940 amb música del poema simfònic de Paul Dukas, compost el 1897-; o *Percy Jackson and the Olympians: The Lightning Thief* (Chris Columbus, 2010; novel·la de Rick Riordan). No podem assegurar-hi una influència directa de Shyamalan i de *Lady in the Water*, ja que moltes d'aquestes obres ja estaven escrites abans de ser adaptades al cinema, però sí que es pot intuir certa tendència cap aquest tipus de conte de fades amb personatges i rols diferenciats en aquell moment.

On sí podem trobar influències més directes del cineasta sobre d'altres films és a *Shape of Water* (2017, Guillermo del Toro), on la presència de l'intrús benefactor que ve de l'aigua i la simbologia narrativa de l'element, a més del problema de parla d'Elisa, ens porten reminiscències de *Story* i *Cleveland*; també la sèrie televisiva *Stranger Things* (2016 -), dels Germans Duffer), tot i estar més allunyada per temàtica, juga amb el repartiment de rols entre els personatges, i podem trobar paral·lelismes entre les figures del Sheriff i Reggie com a guardians, Joyce Buyers i Joey com a intèrprets, o Mike Wheeler i Cleveland com a herois que reben l'intrús benefactor. Fins i tot *Eleven*, tot i haver estat sempre més propera a la figura d'E.T. (i Mike amb Elliot), té alguns trets de *Story*, com la innocència inicial del personatge, la lleialtat cap als qui l'ajuden, o la presa de consciència progressiva del seu poder. Sense deixar el concepte de l'intrús benefactor, el mateix J. A. Bayona trobava paral·lelismes entre *Story* i el monstre que visita a Connor a *A Monster Calls* (2016), en ser Connor, com *Cleveland*, algú que ha de conviure amb el trauma de la pèrdua, i el monstre/*Story* qui, des del món de la fantasia, l'ajuda a gestionar-ho i a ser més fort (Bayona, 2019).

Genericitat:

Ja hem vist que la intenció principal de Shyamalan amb aquest film era traslladar la lògica i els arquetips del conte de fades a una història que transcorre en un veïnat tranquil contemporani. La comunitat del bloc de vivendes representa el nostre món ordinari, confegit amb personatges de diverses races i cultures. Tots ells reben la visita de *Story* i el seu missatge transcendent. La *narf* és la protagonista d'una llegenda antiga i gairebé oblidada, i aquest factor potencia la importància de les històries de felicitat dels éssers humans (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 275).

Si no mirem aquest film amb ulls d'infant (la mirada considerada més pura en el món fantàstic), és difícil entendre les claus principals d'aquest film. Com el missatge de *Le petit Prince* (Antoine de Saint-Exupéry, 1942), en què el personatge de la guineu afirma que el més essencial és invisible als ulls i només es pot mirar amb el cor, *Lady in the Water* ens parla de la capacitat d'escoltar missatges meravellosos, de connectar amb el fantàstic amb la mateixa innocència que quan som nens, la que permet redescobrir la fantasia que s'amaga en allò més quotidià. El mateix pròleg ja ho adverteix només iniciar el film: "El hombre ha olvidado cómo escuchar".

Tot i que Cleveland no és el receptor del missatge de la *narf*, i ni tan sols n'és el guardià, la seva predisposició (igual que Vick) a acceptar el fet fantàstic és vital per al contacte dels dos mons i per assegurar l'èxit de la missió de Story.

Una vegada més, reconeixem convencions de gènere que acostumen a ser presents en l'obra de Shyamalan. A part de la mirada infantil com a símbol de puresa i veritat, el personatge de la *narf* és des de l'inici l'intrús benefactor perseguit que ha d'entregar un missatge i alhora ajudar a qui la rep a superar la seva tristesa i el seu passat traumàtic. Aquest quadre queda completat amb la mort i resurrecció de Story (talment com Jesucrist, un altre gran intrús benefactor) gràcies a la fe i la cura de Cleveland, igual que en el cas de la mort d'E.T. i la seva tornada a la vida gràcies a la fe d'Elliot. De la mateixa manera, la *narf* aconsegueix que Cleveland revisqui el seu dolor i es produeixi una catarsi gràcies a l'aventura compartida. De nou, el salvador és salvat, com en gran part de l'obra de Shyamalan.

Així és la relació de Cleveland i Story. Heroi/antiheroi quotidià i intrusa fantàstica, una simbiosi perfecta que acompanya una narrativa que, com d'altres vegades als films del director, actua com a faula.

6.6. *The Happening* (El incident), 2008. Amenaça ambiental i Sèrie B

Figura 22. Cartell: *The Happening*, Shyamalan (2008).



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

“Sabíeu que les plantes tenen la capacitat de detectar amenaces específiques?. Les plantes de tabac, quan són atacades per erugues heliothis, envien una resposta química que atrau les vespes per poder matar les erugues. No sabem com les plantes obtenen aquestes habilitats, només que evolucionen molt ràpidament. Les plantes tenen la capacitat de comunicar-se amb d’altres espècies de plantes. Els arbres poden comunicar-se amb els arbustos, i els arbres amb l’herba, i tot el que hi ha entremig”. Propietari del viver.

Taula 11. Fitxa d'anàlisi: *The Happening* (*El incident, L'incident; 2008*).

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
A. Característiques generals de la pel·lícula	Títol	<i>The Happening; El incidente; L'incident.</i>
	Any	13 juny 2008 (estrena mundial).
	Producció i Distribució	Producció: Blinding Edge Pictures; Dune Entertainment; Spyglass Entertainment; Twentieth Century Fox;. Distribució: Twentieth Century Fox; Hispano Fox.
	Equip tècnic i artístic	Direcció: M.N. Shyamalan; Producció: Gary Barber, Roger Birnbaum, Barry Mendel, Jose L. Rodriguez, Sam Mercer, M.N. Shyamalan; Guió: M.N. Shyamalan; Dir. Fotografia: Tak Fujimoto; Muntatge: Conrad Buff; Disseny Prod.: Jeannine Oppewall; Dir. Art: Anthony Dunne; Música: James Newton Howard. Intèrprets: Mark Wahlberg; Elliot Moore; Zoëy Deschanel; Alma Moore; John Leguizamo; Julian; Ashlyn Sánchez; Jess; Betty Buckley; Mrs Jones.
	Gènere/Subgènere	Ciència Ficcio, Misteri; Suspens, Fantasia d'aventures apocalíptica.
	Tagline	<i>We've Sensed It. We've Seen The Signs. Now... It's Happening (Ha hem sentit. Hem vist els senyals. Ara... Està passant).</i>
	Sinopsi de producció	Sense previ avis i començant amb una sèrie d'incidents a Nova York, una extranya pandèmia es comença a apoderar de la humanitat, deixant a la gent sense l'instint de supervivència i provocant suïcidis en massa. Un professor de ciències d'un institut, Elliot Moore, veient la gravetat de la situació i amb la teoria pròpia que es tracta d'un fenomen provocat per la natura, fuig amb la seva dona, un amic i la seva filla cap a zones més despoblades per tal de salvar les seves vides.
	Premis i ressò social	10 nominacions a premis (entre ells, 2 Razzies). Guanyadora de 2 premis internacionals a la banda sonora. Millor film de ciència-ficció en festival local de Sci-Fy.
	Pressupost	48M\$
	Taquilla	163M\$ (global acumulat).
B. Característiques del sistema formal filmic (recursos narratius). Anàlisi semionarrativa i neoformalista de l'obra	Trama	Esquema de mons implicats: Del misteriós a la fantasia d'aventures. Forja de l'heroi incompleta (onze de les dotze fases). Trames mestres: cerca, aventura, fugida, enigma i rescat, persecució i venjança. Secundàries: amor i amor prohibit, desvalgut, descobriment-maduració, sacrifici.
	Tema	Família, solidaritat, fugida, supervivència. Apocalipsi en forma de venjança de la natura.
	Personatges principals i rols actancials	Elliot Moore - protagonista, heroi, buscador/explorador. Alma Moore - Núvia hostil/dòcil, mare, coadjuvant. Julian - coadjuvant, aliat. Jess - Nena, innocent, orfa. Mrs Jones - oponent (mirall amb Alma).
	Cameo director	Primera pel·lícula en la que no veiem a Shyamalan. Veu telefònica (trucades a Alma).
	Arguments universals, mites i arquetipus	A la intempèrie; Intrús malfactor: dimoni nuclear, contaminació subtil; venjança, epifania interior; baixada als inferns. Heroi accidental. Mare. Nena/orfe.
	Intertextualitat	Lliçó a classe: desaparició de les abelles i alteració del cicle natural (article New York Times).
	Metatextualitat	Notícies TV i Ràdio.
	Simbolismes	Venjança de la terra usant com a arma la natura. Conversa a distància entre Elliot i Alma
	Estructura narrativa	Acte I: Estadi inicial o inalterat: Elliot Moore és professor de ciències a Philadelphia. El matrimoni d'Elliot i Alma no està bé. Alteració: La gent de diferents ciutats se suïcida. Elliot decideix marxar fora de la ciutat amb la seva dona, Alma, i uns amics i la seva filla. Acte II: Lluita: Elliot, Alma, Julian i Jess marxen en tren. El tren s'atura. Tothom ha de buscar vehicle per marxar o bé caminar. Primeres ferides: Julian marxa amb un altre cotxe per anar a buscar la seva dona. Jess es queda amb Elliot i Alma i marxen en una altra direcció. Proves, aliats i enemics: Elliot, Alma i Jess viatgen amb un matrimoni en un cotxe. Autorrevelació de Jess: els seus pares han mort. Prova difícil o traumàtica: Elliot, Alma i Jess arriben a una casa aïllada en un prat. La senyora de la casa embogeix i se suïcida. Alma i Jess són a un cobert allunyat de la casa. Autorrevelació d'Elliot: perdona la infidelitat a Alma. Acte III: Resurrecció de l'heroi: Elliot i Alma aconsegueixen retrobar-se i poden tornar a casa. Ajustament. Epilleg: Elliot i Alma tornen a la seva vida anterior a la ciutat amb Jess, que ara viu amb ells. Alma queda embarassada.
	Focalització narrativa/Punt de vista	Narrador Omniscient. Focalitz. Zero amb paral·lepsi focalitz. Interna variable Elliot i Alma).
Twists i/o Twist Ending	El film comença amb twists (morts sobtades de gent en diferents indrets). Twist: acabament sobtat del fenomen. Twist Ending: el fenomen comença de nou a Europa.	

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
C. Característiques del sistema estilístic. Anàlisi dels codis cinematogràfics	Llenguatge i tècniques audiovisuals: Posada en escena; Fotografia; Muntatge; So	Film on abunden els exteriors majoria metratge). Efectes de so constants (so del vent) per anunciar el fet sobrenatural que mai es veu. S'expliciten els efectes, però no el mal en sí. Pocs primers plans. Gairebé sempre plans generals i mitjans. Alguns plans zenitals/picats destacats. Contrapicat de l'obra. La càmera gairebé sempre segueix als protagonistes per reforçar la sensació de fugida. Exteriors gairebé sempre de dia, mai de nit.
D. Característiques autorals en relació a les convencions de gènere (fantàstic)	Referents	<i>The Day of the Triffids</i> (1951, John Wyndham. Novel·la). Cinema serie B <i>The Day the Earth Stood Still</i> (1951, Robert Wise). <i>The Birds</i> (Alfred Hitchcock, 1963); <i>The Invasion of the Bodysnatchers</i> (1978, Philip Kaufman); <i>The Day after Tomorrow</i> (2004, Roland Emmerich). Alguns contes d'Edgar Allan Poe. <i>War of the Worlds</i> (2005, Steven Spielberg).
	Ideologia i valors	Reconciliació de la parella protagonista gràcies al fet sobrenatural i la unió per la supervivència. Dilema de ser pares: adopció foçada i sobtada de Jess. Inseguretat d'Elliot cap a Alma: recuperació dels rols de protector i mare gràcies al fenòmen. La societat no està preparada per afrontar una pandèmia natural apocalíptica: contrast de reaccions solidàries i insolidàries.
	Shyamalan com a referent d'altres cineastes	<i>Contagion</i> (2011, Steven Soderbergh); <i>2012</i> (2009, Roland Emmerich); <i>World War Z</i> (2013, Mark Forster; <i>Annihilation</i> (2018, Alex Garland); <i>Bird Box</i> (2018, Susanne Bier).
	Genericitat	Destrucció de la humanitat com a venjança cap a l'espècie destructora // Faula apocalíptica // Reconstrucció familiar emmirallada amb reconstrucció de la humanitat. Canvi de valors // Fet fantàstic com a catarsi per a la millora individual i col·lectiva.

Font: Elaboració pròpia.

6.6.1. Característiques generals de la pel·lícula

«Me apasionan los misterios sin explicación», explica Shyamalan (F.M.B, 2008), «como un artículo que leí sobre la desaparición real de las abejas en Estados Unidos, que me inspiró el filme. Todo el mundo tiene una teoría, el cambio climático, un virus, pero ¿por qué no reconocer que hay fuerzas que se escapan a nuestro entendimiento?». «La oscuridad de mis películas -reflexiona- refleja que la inocencia está siempre amenazada. Hace falta fuerza para ser inocente en este mundo». És evident que ens trobem, si més no, davant d'una «bee movie», joc de paraules que el cinema d'animació recent ens eximeix de traduir.

L'incident és una pel·lícula de catàstrofes canònica, excepte perquè en aquesta, el terror és invisible, inodor, incert i incontrolable, i això la fa més inquietant. Les responsable són plantes! Els éssers vius més aparentment pacífics del planeta.

Producció i distribució

Quan Shyamalan va deixar la Disney i va firmar amb Warner Bros per tirar endavant *Lady in the Water*, moltes altres Majors el veien com un valor a l'alça i van intentar temptar al cineasta. Alguns dels que més van insistir van ser la Paramount i l'antiga 20th Century Fox. Si bé el cinquè film del cineasta va acabar sent un fracàs a taquilla, el següent projecte del director es va anunciar, de seguida, com una història de nou molt

més accessible al gran públic. En conseqüència no va ser estrany que Shyamalan, després de la desfeta amb Warner, obtingués el sí de la Fox amb la seva nova proposta -que en un inici havia titulat *The Green Effect* (L'efecte verd)-. L'única condició que va demanar la Fox després de llegir el guió fou que tant la intensitat dramàtica com la violència de la història augmentessin fins a assolir la barrera de qualificació R americana (que obliga als menors de disset anys a anar al cinema acompanyats d'una persona adulta). Una condició que n'amagava una altra: l'estratègia d'ampliar el públic habitual del cineasta als adolescents (el *target* que més diners gastava a la primera dècada del segle XXI a sales de cinema).

Shyamalan, reticent en un començament²⁸, es va pensar molt acceptar una reescriptura de guió. Però l'assumpció que la seva estrella ja no brillava tant com abans, i el fet, potser, d'entendre que grans èxits com *Jaws* (1975), *The Exorcist* (1973) o *Die Hard* (1988) van ser encàrrecs que després Steven Spielberg, William Friedkin i John Mc Tiernan, respectivament, es van fer seus en treballar-los, va acabar de convèncer al cineasta (Monedero, 2012, pp. 223-225).

Signat l'acord amb la 20th Century Fox, la producció de *The Happening* queda finalment co-participada entre Blinding Edge Pictures, Dune Entertainment i Spyglass Entertainment. A part de productora, la Fox també es va assegurar la distribució global. I tal i com es veurà a continuació, li va sortir molt a compte.

Estrena, pressupost i recaptació:

The Happening (*El incident*) va arribar als cinemes de tot el món el tretze de juny de 2008. Es tracta del primer film de Shyamalan que va fer una estrena mundial en un mateix dia i no seguint l'efecte finestra. Va romandre catorze setmanes en sales, i es va assegurar un discret però decent quarantè lloc al rànquing de recaptació anual. Venint de la setantena posició de *Lady in the Water*, a la Fox els va semblar una gran remuntada.

Econòmicament, el film va funcionar bé, sense estridències, però amb solvència. Es partia d'un pressupost de quaranta-vuit milions de dòlars (una retallada important per

²⁸ Recordem que dos anys abans, Shyamalan va dinamitar la seva relació amb la Disney per exigències i demandes de canvis als seus guions.

a Shyamalan, acostumat a pressupostos mai per sota dels seixanta milions), i el global acumulat a taquilla va tancar amb la xifra de cent seixanta-tres milions.

Pel que fa a ressò, el circuit de premis i festivals va resultar desigual. Si bé el film va obtenir nominacions i fins a un guardó com la millor pel·lícula en un festival local nord-americà de ciència-ficció, no es va poder estalviar quatre nominacions i dos premis Razzie. Malgrat tot, la Fox va acabar satisfeta, i va contribuir molt directament a la tímida recuperació (sobretot de cara a la crítica) de la imatge de Shyamalan a Hollywood. Les estratègies de reescriptura de guió, pressupost i data única d'estrena van ser efectives, i fins i tot el mateix *tagline* del film, *We've Sensed It. We've Seen The Signs. Now... It's Happening* (Ho hem sentit. Hem vist els senyals. Ara... Està passant), que feia referències directes a les primeres obres, volia restablir la idea inicial de la trajectòria del cineasta, artífex de girs impossibles de guió.

Equip tècnic i artístic:

Reservant-se, com sempre, la direcció, el guió i la producció, M.N. Shyamalan torna a mantenir el control de la seva obra. Per a l'equip de producció, el cineasta repeteix col·laboracions: Gary Barber (*Unbreakable*), Roger Birnbaum (*Unbreakable*), Barry Mendel (*The Sixth Sense*; *Unbreakable*), Jose L. Rodríguez (*The Village*; *Lady in the Water*), Sam Mercer (*Unbreakable*; *Signs*; *The Village*; *Lady in the Water*). Shyamalan comença a tenir un equip de producció habitual. Pel que fa a la Direcció de Fotografia, el cineasta recupera Tak Fujimoto, amb qui ja havia comptat per a *The Sixth Sense* i *Signs* (decisió lògica donada la connexió per gènere entre *Signs* i aquest nou film); el muntatge va liderar-lo Conrad Buff; el disseny de producció, Jeannine Oppewall; la direcció d'art fou coordinada per Anthony Dunne; i la música, com d'habitud, de James Newton Howard.

Pel que fa a l'equip artístic del film, cal dir per començar que Shyamalan, després d'experimentar els formats corals, torna amb *The Happening* a tenir pocs personatges i encara menys protagonistes. El primer fitxatge del film, i que va servir també de reclam, fou el de Mark Wahlberg. Feia temps que l'actor volia treballar amb Shyamalan. L'experiència del seu germà Donnie com a Vincent Gray a *The Sixth Sense* (1999) i els papers protagonistes del seu amic íntim Joaquin Phoenix a *Signs* (2002) i

The Village (2004) li havien fet sentir certa “enveja” i volia provar amb el cineasta. A més, feia temps que l’atreïa la idea d’escapar del perfil d’heroi aguerrit que acostumava a interpretar, i la proposta del personatge que li feia Shyamalan li semblava d’allò més escaient (Monedero, 2012, p. 225). La següent en ser contractada va ser la llavors pràcticament desconeguda Zooey Deschanel, que fins aquell moment tenia poca trajectòria, però havia cridat l’atenció de Shyamalan a *Almost Famous* (Cameron Crowe, 2000), i els seus trets físics (és una dona molt baixa i de complexió petita, pàl·lida i amb uns grans ulls blaus) li conferia la dualitat de dona infidel i cànida alhora que necessitava el cineasta. D’altra banda, John Leguizamo, un actor amb llarga trajectòria en el cinema independent i amb papers secundaris memorables en *blockbusters* com *Moulin Rouge* (Baz Luhrmann, 2001) era perfecte per a interpretar al millor amic d’Elliot (Wahlberg) i aportar l’aspecte més banal i alhora realista del film. La tria de la nena protagonista va ser més complexa. Shyamalan sabia què buscava en el personatge, però no pensava en ningú. Després de fer un càsting nacional on hi van participar centenars de nenes, el director va necessitar només uns segons del vídeo d’Ashlyn Sánchez per saber que havia trobat la Jess. La nena actriu, tot i passar desapercebuda encara a la indústria, comptava ja amb certa trajectòria en sèries de televisió i havia aparegut a *Crash* (Paul Haggis, 2004). Per al personatge secundari més excèntric del film es va donar un fet molt curiós. Betty Buckley, actriu veterana amb recorregut en el cinema de terror (entre d’altres, va interpretar la professora de gimnàstica de *Carrie* (Brian de Palma, 1976). Buckley volia treballar amb Shyamalan, però no va ser convocada al càsting, de manera que va decidir gravar la seva prova a casa, amb una càmera domèstica, i enviar el DVD al director. Malauradament, Buckley no va saber, o no va poder, passar la cinta de la càmera a DVD, així que per no perdre l’oportunitat, va enviar la càmera sencera per missatger a la productora de Shyamalan. En veure la cinta, el director va quedar tan sorprès que va decidir contractar-la (Monedero, 2012, pp. 226-227). Tan bé va anar a *The Happening*, que Buckley tornaria a col·laborar amb el cineasta en un altre film, *Split* (2017).

Sinopsi:

Sense previ avís i començant amb una sèrie d'incidents a Nova York, una estranya pandèmia es comença a apoderar de la humanitat, de manera que deixa la gent sense

l'instint de supervivència i provoca suïcidis en massa. Un professor de ciències d'un institut, Elliot Moore, en veure la gravetat de la situació i amb la teoria pròpia que es tracta d'un fenomen provocat per la natura, fuig amb la seva dona, Alma; un amic, Julian; i la seva filla de pocs anys, Jess, cap a zones més despoblades per tal de salvar les seves vides. Després d'un trajecte ple d'incidents i trobades amb personatges al límit, Elliot salvarà la seva vida i la d'Alma, i aconseguirà reconciliar-se amb la seva dona després d'una crisi d'infidelitat i de la manca de confiança que arrossegaven d'abans de l'incident, i adoptarà Jess (que resulta òrfena després dels fets). Sembla que l'estrany incident ha quedat resolt als Estats Units i tot i tothom torna a la normalitat. Però a d'altres indrets, aviat comença una nova onada.

Gènere i subgènere:

Amb cinc treballs a l'esquena, i si s'ha d'establir algun paral·lelisme amb obres anteriors, es podria dir que Shyamalan retorna a la ciència-ficció (i en aquest cas, amb l'afegitó d'apocalíptica). El suspens continua com a element hibridat, i pel que fa al subgènere, es manté el cànon de fantasia d'aventures, si bé el personatge i el fet extraordinari queden fusionats i incorporats en la immaterialitat i generalitat de la natura com a l'intrús malfactor.

6.6.2. Característiques del sistema formal fílmic

Temes principals:

Ens trobem, amb *The Happening*, amb una sèrie de temes ja recurrents en la filmografia de Shyamalan: les relacions de parella conflictives (*The Sixth Sense*, 1999) o la reconstrucció d'un matrimoni gràcies a un fet sobrenatural (igual que a *Unbreakable*, 2000); la defensa de la família per sobre de tot (*The Sixth Sense*, *Signs* (2002), *The Village* (2004), i la solidaritat i el cooperativisme per a complir una missió o per la supervivència (*Lady in the Water*, 2006). S'incorpora a més un nou tema que, des de *Signs*, no havia tornat a aparèixer i que deriva de la ciència-ficció apocalíptica. Però si bé a *Signs*, la invasió eren éssers alienígenes, ara el mal extern és a la terra, i és una natura venjativa i mitificada.

Trama mestra i cicle fantàstic:

Vist el paral·lelisme genèric amb *Signs*, no sorprèn trobar a *The Happening* el mateix esquema de mons implicats, que passa directament del misteriós a la fantasia d'aventures, i aconsegueix així que el fet fantàstic, en aquest cas incorpori i intangible, sigui més versemblant i esfereïdor.

Pel que fa a la forja de l'heroi, Elliot compleix amb gairebé totes les fases del viatge de l'heroi de Campbell (1984, p. 23), a excepció de la trobada amb el mentor, inexistent a *The Happening*.

Quant a les trames mestres (Sánchez-Escalonilla, 2002, p. 59), podem dir que les principals són compartides entre l'heroi i l'oponent, és a dir Elliot i la natura (entesa com a personatge). Elliot compleix amb les missions de cerca (física, d'un lloc segur, i de descobriment-maduració amb Alma i la seva nova família), aventura, rescat, fugida i enigma (per entendre el fenomen), i queden atribuïdes a la natura les trames de persecució i venjança. Com a secundàries, podem trobar les trames d'amor (Alma-Elliot), amor prohibit (infidelitat d'Alma i conflicte del matrimoni), el motiu del desvalgut i posterior descobriment-maduració de Jess, i el sacrifici de Julian (en deixar Jess per anar a buscar la seva esposa).

Personatges, rols i arquetips:

Elliot Moore: Protagonista del film i heroi de la història, Elliot és professor de ciències a un institut i està passant per una crisi matrimonial. Amb l'alarma generada per l'incident que comença a Nova York, decideix marxar, juntament amb la seva dona i un altre matrimoni amic i llur filla cap als afores de Philadelphia. Fins aquest moment hem conegut un personatge força convencional, intel·ligent, empàtic amb els seus alumnes però poc comunicatiu i força aïllat de la seva dona. Però a partir de la interrupció del tren i la marxa de Julian, Elliot s'haurà d'enfrontar al problema que té amb Alma i fer-se càrrec de Jess, la filla de Julian. Això el farà madurar i liderar l'expedició o fugida del perill de les plantes. L'arc d'Elliot evoluciona fins a reconciliar-se amb Alma i salvar-la a ella i a Jess del perill de mort imminent en una de les escenes finals del film, per tornar finalment a casa, transformat i feliç, i molt més comunicatiu que quan va marxar. Elliot

compleix amb el rol d'heroi de les classificacions de Propp i Campbell. En el cas de Jung, alterna el paper d'heroi amb el d'explorador (donat l'element de cerca de tot el film i de progressiva comprensió d'Elliot del fenomen)²⁹.

Alma Moore: esposa d'Elliot, la primera impressió que tenim d'Alma és la d'una persona freda, un punt superficial i fins i tot inexpressiva. Tot canvia quan ha de consolar i protegir Jess. L'arc d'Alma comença a evolucionar en fer de mare accidental (fet que entendreix Elliot i facilitarà el diàleg), i culmina amb la reconciliació amb Elliot. La seqüència final del film, amb una Alma feliç que descobreix que està embarassada, mostra a l'espectador allò que veritablement preocupava al personatge i com finalment se sent conciliada amb Jess i el nadó que esperen. Alma, doncs, encarnaria molt bé la dicotomia entre la núvia hostil inicial i la núvia dòcil final pel que fa al personatge de la princesa de Propp (i que podria alternar amb el rol de coadjuvant de la mateixa classificació), i assumeix el rol de cuidadora a Jung (2016). Dels personatges de Campbell, Alma assumiria el rol d'aliada (1984).

Julian: el millor amic d'Elliot i professor de matemàtiques al mateix institut, Julian és qui aporta petites dosis d'humor al film (escàs, però amb intencionalitat d'homenatge a la sèrie B, igual que a *Signs*). No l'entendem com a bufó, ja que el seu arc evoluciona a un aspecte molt dramàtic, quan ha de decidir entre la seva filla i la seva dona, i deixa la Jess amb l'Alma i l'Elliot per emprendre la cerca impossible de la seva esposa, en què mor en l'intent i deixa òrfena a Jess. Una decisió que pot sorprendre a l'espectador, ja que la seva desaparició deixa força desemparat Elliot, i elimina un coadjuvant/aliat del protagonista, però lògica si entenem que la soledat d'Elliot l'acostarà de nou a Alma.

Jess: filla de Julian. Protagonista infantil del film. Igual que Cole a *The Sixth Sense*, Bo a *Signs*, o Ivy a *The Village*, Jess se'ns mostra desvalguda i vulnerable, en encarnar els rols d'innocent i òrfena (Jung, 2016). A diferència de Bo i Ivy, no presenta una malaltia o discapacitat, però deixa de parlar quan intueix que els seus pares són morts. Això no resulta una falta absoluta de comunicació amb Elliot i Alma, que troben la manera de rebre resposta de la nena, a base de gestos, objectes simbòlics (com l'anell de colors) i

²⁹ Aquest aspecte o característica d'Elliot (la necessitat científica de comprendre el què passa), ens pot referenciar en d'altres herois de *Storytellers* de la primera generació, com per exemple a *Indiana Jones* (Spielberg, 1981), que responen a aquest perfil aventurer però racional i erudit alhora.

afecte. Pel que fa a les altres classificacions (Propp, 1987a i Campbell, 1984), Jess actua com a coadjuvant i aliada i, en ocasions, com a deixeble d'Alma, que es converteix, *de facto*, en la seva nova mare.

Mrs. Jones: el personatge secundari amb més pes narratiu del film, és també el personatge més extravagant i inquietant de la història. Curiosament, la senyora Jones no s'ha assabentat de res quan Elliot, Alma i Jess arriben a casa seva, a la segona meitat del film. Viu aïllada del món, en una caseta enmig d'un prat, i no té televisió ni ràdio, ni llegeix els diaris, per tant no coneix la devastació del seu voltant. L'espectador, arribat a aquest punt, esperaria un personatge cordial, una velleta amable i generosa amb els protagonistes cansats, que busquen refugi en la seva fugida. Però la senyora Jones, en el seu aïllament, suposem, s'ha trastornat fins a tornar-se esquerpa, desconfiada i fins i tot violenta (recordem la plantofada que li dona a Jess quan intenta agafar una galeta sense demanar-la). Mrs. Jones passa ràpidament de ser una aliada o coadjuvant a oponent, i com a tot malfactor, trobarà la mort en el moment que li afecti l'enzim verinós que les plantes fan arribar a tots aquells que, suposadament, no fan el bé. La trobada, l'enfrontament i la mort de Mrs. Jones, juntament amb l'emplaçament de la casa i l'ambientació i decoració de les habitacions, ens pot remetre, en certs moments, a les bruixes dels contes de fades, que esperen tranquil·lament a les seves cases del bosc, l'arribada d'innocents per a devorar-los.

Figura 23. Protagonistes de The Happening: Elliot, Alma, Jess i Julian.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Cameo del director:

Ja hem comentat anteriorment que amb *The Happening*, Shyamalan pretén trencar amb certs clixés o estereotips que se li començaven a atribuir com a cineasta. Potser inconscientment també va voler trencar amb els seus cameos habituals, o potser simplement el fet de venir del film anterior, *Lady in the Water* (2006), amb un paper important al film, el va fer enretirar-se una mica i decidir, per primera vegada, no sortir en pantalla en el seu nou film. *The Happening* és la primera pel·lícula en què no veiem en escena Shyamalan. Però sí que l'escoltem, breument, com a veu telefònica de l'amant de la protagonista, en els missatges i trucades a Alma.

Arguments universals:

Si a *Lady in the Water* s'imposava, per sobre de tots els arguments, el de l'Intrús benefactor personalitzat en Story, a *The Happening* queda clar, des dels primers minuts, que el pes més important de la narrativa se l'emportarà un Intrús malfactor, que en aquest cas no estarà representat en un personatge corpori, sinó que respondrà als motius del dimoni nuclear (Balló i Pérez, 2012, p. 78) i la contaminació subtil (Balló i Pérez, 2012, p. 79), exactament igual que en el cas de *Signs* (2002). Es tornen a fer presents la por còsmica i el terror apocalíptic i sense control. Però a diferència del film anterior, que mai ens revela les intencions ni les causes de la invasió, de manera que es converteix en un fet aleatori, a *The Happening* cal afegir el motiu de la venjança (Balló i Pérez, 2012, p.91). La natura, la terra, les plantes, es vengen de l'ésser humà, i aquest deute és molt antic, així que el càstig és cruel i exemplar.

Pel que fa a la fugida d'Alma, Elliot i Jess, podem tornar a parlar d'arguments ja recurrents a la filmografia de Shyamalan, com el motiu de la Intempèrie (Balló i Pérez, 2012, p. 39), donat que Alma i Elliot recullen i protegeixen Jess quan Julian la deixa amb ells; i l'argument del retorn a la llar (Balló i Pérez, 2012, p.28), que en aquest cas no vinculem a Odisseu (ja que Elliot no està sol, sinó que va amb al seva família), però sí que el podem relacionar més a les *road movies* clàssiques.

Elliot i Alma, com a matrimoni en conflicte, viuen la seva personal "baixada als inferns" (Balló i Pérez, 2012, p. 292) quan creuen que moriran separats i parlen i es consolen a

través del conducte que els separa, i experimentaran també una “Epifania interior” com a parella, però també com a habitants de la terra amb el motiu complementari de la culpa americana (Balló i Pérez, 2012, p. 257). La culpa del que ha passat és de l'ésser humà, per tant, no només cal comportar-se bé amb la natura, sinó també amb qui compartim la vida.

Intertextualitat, Metatextualitat:

Pel que fa a l'intertext del film, Shyamalan el torna a crear artificialment (com a *Unbreakable*, *Signs* i *The Village*) en forma de notícies i peces informatives que ajuden l'espectador a completar la narrativa dels incidents i li aporten la dimensió global dels fets.

La Metatextualitat apareix, en aquest cas, primer a partir de la classe que fa Elliot a l'inici del film explicant la desaparició de les abelles -i que prové d'un article real del “New York Times” que va inspirar Shyamalan per a començar a escriure el guió- (El Periódico, 2008), i després amb totes les reflexions que ajuden al protagonista a entendre el què està passant i com actua el fenomen per tal de sobreviure'n. Aquestes reflexions no només ajuden, narrativament, a fer avançar la trama i els personatges, sinó que permeten un qüestionament més profund per part de l'espectador a l'hora d'imaginar quin seria el càstig que la natura imposaria a la humanitat en el cas que es pogués venjar de la seva acció destructora.

Simbolismes:

Ens trobem amb un dels pocs casos en que Shyamalan és “poc” simbòlic. Un dels símbols absents més notoris és l'absència de significat dels colors. En aquest cas, el cineasta no vol anunciar, sinó sorprendre a l'espectador. Trobem poques metàfores (com a bon homenatge a la sèrie *B*, tot és força explícit) en el film, però algunes mereixen esment.

L'anell que Alma li regala a Jess és un anell que canvia de color segons l'estat d'ànim (un complement barat i molt popular als anys noranta) per animar a la nena. Aquest anell és important per la parella, ja que Elliot li va regalar en la seva primera cita. El fet

que Alma li regali a Jess, és el primer pas que fa per acceptar que serà la seva nova mare, mentre que Elliot recorda aquella primera trobada i el regal per recuperar de nou la confiança en la seva dona.

Un altre metàfora a destacar és la conversa que tenen Alma i Elliot quan Alma i Jess són a la caseta colindant a la granja on passen la nit. La distància física entre les dues cases (i que el matrimoni no pot salvar perquè poden morir), no evita que, gràcies a una de les canonades, puguin tenir la primera conversa íntima del film, en la que es reconcilien.

Estructura narrativa:

De nou, i en seguir l'esquema de mons implicats i la dinàmica de conflictes proposats per Sánchez-Escalonilla (2009), plantejem l'estructura narrativa del film al fil de, en aquest cas, les trames mestres d'enigma, venjança i fugida.

Pròleg: estranyes morts a diverses ciutats nord-americanes.

Acte I

1. Estadi inicial o inalterat: (Món ordinari; Introducció de la missió interior): Elliot Moore és professor de ciències de secundària a un institut de Philadelphia. El matrimoni d'Elliot i Alma no està bé. Alma ha comès una infidelitat.

2. Alteració (Crida a l'aventura; Món ordinari; Determinació de l'objecte extern): Uns incidents en què la gent de diferents ciutats es desorienta i se suïcida fan que enviïn tothom a casa. Elliot decideix marxar fora de la ciutat amb la seva dona, Alma, i uns amics i la seva filla.

Acte II

3. Lluita (Món ordinari; Abast de l'objecte extern): Elliot, Alma, Julian i Jess marxen en tren. El tren s'atura a mig camí. Tothom ha de buscar vehicle per marxar o bé caminar.

3.1. Primeres ferides: Elliot, Alma i els seus acompanyants comencen a veure les primeres morts. Decideixen seguir fent camí. Julian marxa amb un altre cotxe per anar a buscar la seva dona. Jess es queda amb Elliot i Alma i marxen en una altra direcció.

3.2. Proves, aliats i enemics: Elliot, Alma i Jess viatgen amb un matrimoni en un cotxe. En haver de decidir cap a on continuen la marxa, separen els camins.

Autorrevelació de Jess: els seus pares han mort.

Segueixen caminant i troben uns joves amb qui busquen ajuda en una granja. Els joves resulten morts. Elliot cada vegada té més clar que els incidents i les morts estan relacionats amb una reacció de les plantes.

3.3. Prova difícil o traumàtica: Elliot, Alma i Jess arriben a una casa aïllada en un prat. Passen la nit allà. La propietària de la casa és estranya. La senyora de la casa embogeix i se suïcida. Alma i Jess són a un cobert allunyat de la casa. Elliot parla amb elles a través d'un conducte.

Autorrevelació d'Elliot: perdona la infidelitat a Alma.

Acte III

3.4. Resurrecció de l'heroi: Elliot i Alma aconsegueixen retrobar-se i poden tornar a casa.

4. Ajustament (Món ordinari; Resolució de missió interior).

Epíleg: Elliot i Alma tornen a la seva vida anterior a la ciutat amb Jess, que ara viu amb ells. Alma queda embarassada.

Conflictes bàsics: Enigma, venjança i fugida.

Els conflictes bàsics que constitueixen les trames mestres del film es basen, sobretot, en el personatge incorpori de la natura (o la flora), que en venjança per la destrucció continuada per part de l'ésser humà decideix eliminar-lo. A això cal afegir-hi la trama de la fugida, en forma de particular *road movie* d'Elliot i la seva família, que recorren diversos indrets per escapar de l'acció destructora de la natura.

Per tal de fer avançar les trames principals, s'incorporen dos conflictes de relació primordials: el problema matrimonial entre Elliot i Alma a causa de la infidelitat d'ella i la progressiva reconstrucció de la confiança i de la relació a causa de la situació límit i del fet sobrenatural (com és habitual en Shyamalan), així com la integració de Jess com a nova filla del matrimoni després de la pèrdua dels seus pares.

Conflictes de relació:

Elliot-Alma (afectiu)

Alma i Elliot-Jess (familiar)

Pel que fa als conflictes interns principals, destaquem els d'Elliot i Alma, que per tal de resoldre el problema de la seva relació s'acostaran progressivament fins a superar la desconfiança, així com també destaquem la transformació d'Alma en mare de Jess i l'establiment del vincle entre elles a partir de la pèrdua dels pares de Jess. És important tenir en compte, també, el personatge secundari de Julian, que tot i tenir menys pes narratiu serveix com a detonant de l'arc de Jess en marxar a buscar la seva dona i desaparèixer.

Conflictes interns narratius:

Elliot: descobriment i maduresa.

Alma: descobriment i transformació.

Julian: amor, sacrifici.

Jess: desvalgut, caiguda, descobriment.

Igual que en el cas anterior (*Lady in the Water*, 2006), Shyamalan no incorpora ni analepsis ni l'anagnòrisi. En tot cas, i únicament per tal de reforçar la trama d'enigma, es fan servir les primeres morts massives per a mantenir la tensió del suspens.

Twists i Twist Ending:

Des de l'inici, i abans fins i tot de presentar l'estadi del món ordinari dels personatges, el film ja salta a l'estadi de l'alteració amb dos *twists* impactants (morts sobtades de gent en diferents indrets, a Central Park i en un edifici en construcció).

La resta de girs del film aniran, a partir de la presentació dels protagonistes, enllaçats a les seves trames i conflictes interns, com són el comiat de Julian per anar a buscar la seva dona; l'assassinat dels dos joves que acompanyen durant un temps a Elliot, Alma i Jess quan miren per la finestra d'una casa demanant ajuda; la trucada d'una dona amb la seva filla, que finalitza amb la mort de la jove; l'estrany comportament de Mrs. Jones (com la bufetada que dona a Jess de sobte, o l'atac de pànic que té perquè pensa que la volen robar, o la culminació amb la seva mort per suïcidi, tallant-se la cara i el coll a cops contra la finestra de la cuina).

El film compta amb un fals clímax o anticlímax, que és l'acabament sobtat del fenomen. S'acompanya d'un epíleg que en realitat és coda, mostrant un final feliç per a Elliot, Alma i Jess a casa seva, tornant a la vida normal i amb la notícia de l'embaràs d'Alma, i finalitza amb un *twist ending* (ara sí, final definitiu del film), que ens trasllada a París, on el fenomen torna a començar de nou, desmuntant l'epíleg optimista (habitual en l'obra de Shyamalan) i que deixa l'espectador amb mal cos pel final catastrofista, d'altra banda lògic segons les convencions genèriques d'aquest tipus de films, i potser cercant cert to alliçonador.

Focalització i punt de vista narratiu:

Com en el cas de *Lady in the Water* (2006) i d'altres films anteriors del cineasta, i respectant l'estil dels films de sèrie B que homenatja amb aquest film, Shyamalan manté de manera constant la forma de narrador omniscient i la focalització zero. Només en comptades excepcions s'altera aquest punt de vista per emfasitzar la presència no corpòria del perseguidor (enzim de les plantes), com en algunes escenes de fugida dels protagonistes, en què es passa a la focalització interna variable (d'Elliot i d'Alma en algunes ocasions), i es provoca la paral·lepsi de la narració.

6.6.3. Característiques del sistema estilístic fílmic

Posada en escena, ambientació i localitzacions:

The Happening és un film amb poques localitzacions interiors. Una aula, passadissos i una sala polivalent de l'escola on imparteix classe Elliot; l'apartament que comparteix amb Alma; l'estació central de Philadelphia, un vagó de tren; un viver de plantes; una cafeteria, i la casa i el cobert de Mrs. Jones.

Així com en els seus dos anteriors films Shyamalan va preferir construir de zero les localitzacions i fer-les al seu gust, a *The Happening* va optar per mantenir certes localitzacions tal i com estaven i no fer-hi pràcticament canvis, com en el cas de l'institut o del tren, o la façana de la casa d'Elliot, i modifica mínimament d'altres com el viver o la caseta de Mrs. Jones.

A diferència dels primers films, *The Happening* compta amb moltes seqüències exteriors. La majoria diürnes. Només es compta amb una seqüència de nit, i breu, a casa de Mrs. Jones (i tot i això, ve de la posta de sol, i tan bon punt ha enfosquit hi ha un salt temporal al dia següent).

Figura 24. *Espais de The Happening: majoria de localitzacions exteriors.*



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Realització, fotografia i muntatge:

La crítica devia ferir l'orgull de Shyamalan amb certes afirmacions sobre *The Village* (2004) i *Lady in the Water* (2006), titllant-lo de tou, i en retreure-li la seva contenció i pulcritud en no voler mostrar el terror o la sang. Molts dels qui van opinar això, van considerar que el cineasta va reaccionar de manera poc hàbil amb *The Happening*, en

passar-se a l'altre extrem a l'hora de mostrar excessivament la violència dels suïcidis. Si abans era considerat un director que insinuava, que suggeria, que era capaç de generar terror amb elegància, ara resultava massa explícit, abusava i es recreava morbosament en la força visual de certes imatges (González, 2008).

És cert que el primer impacte d'aquest film es dona durant els primers minuts, i ni l'estètica ni el tipus de plans són gens habitual en Shyamalan. Encara no han estat presentats els protagonistes, i ja hem vist dos plans seqüència sobre suïcidis en massa. El primer, amb dues noies assegudes en un banc de Central Park (Nova York), enquadrades amb un pla general que va fent un zoom-in fins a mostrar, en primer pla, com es clava al coll l'agulla del cabell, mentre la resta de passejants s'aturen en sec i també comencen a suïcidar-se. El segon, fins i tot encara més impactant, s'esdevé en un edifici en construcció. Després d'un contrapicat extrem per mostrar com un manobre es llença daltabaix de l'edifici, es combinen els picats i contrapicats per mostrar com la resta de companys el segueixen i van caient un a un, mentre el cap de l'equip parla per ràdio demanant ajuda desesperadament.

Figura 25. Primers minuts de *The Happening*: suïcidis massius.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Tot i que a *The Happening* es respecten estèticament les convencions de gènere (ciència-ficció i terror), el particular enfoc de Shyamalan obre certes esquerdes en el seu habitual llenguatge cinematogràfic, aquí dominat per un marcat esquematisme de guió i diàlegs, interpretacions i fins i tot enquadraments, fet que allunya aquest film dels anteriors del cineasta.

En una entrevista durant la promoció del film, Shyamalan explicava certes dificultats que van encarir el pressupost, com grues amb rodes especials per circular sobre gespa i camps, o unes màquines especials amb funció de ventiladors, però amb una força

determinada i repartida en horitzontal per crear l'efecte de les ràfegues d'aire (Estrada, 2008). L'avantatge, no hi havia criatures màgiques ni alienígenes per mostrar. Els efectes de l'agressió s'expliciten, però no veiem l'origen el mal pròpiament, l'enzim o la reacció química.

El film no abusa dels primers plans, els destina, gairebé sempre, als protagonistes, i en situacions de molta tensió o terror, a excepció d'una seqüència humorística en la qual el protagonista parla amb una planta de plàstic.

Es busquen els plans generals i mitjans, que contribueixen a situar l'espectador, presentar nous personatges, espais o situacions, i quan l'objectiu s'apropa als personatges principals, ho fa amb la càmera a l'espatlla, per seguir amb moviment i una buscada inestabilitat als protagonistes en la seva fugida constant.

Igual que en films anteriors, Shyamalan torna a donar protagonisme a les angulacions extremes, com els picats i els zenitals, sobretot en les seqüències de fugida o persecució exteriors, en què el pla zenital reforça l'efecte del vent sobre les herbes i cultius dels camps que travessen Elliot, Alma i Jess.

Pel que fa al muntatge, i amb durada del metratge final del film (vuitanta-set minuts), de les més breus del cineasta, podem imaginar com de dinàmic és. A excepció de les seqüències dels suïcidis, a l'inici i al final del film, el dia i mig que passen Alma, Elliot i Jess a casa de Mrs. Jones -i del muntatge paral·lel a la seqüència de la trucada telefònica d'una mare i la seva filla-, que ralentitzen puntualment el temps narratiu, el muntatge actua per tall, i s'organitza en seqüències breus per tal de generar inquietud i tensió en la fugida. Les nits no es mostren, amb unes elipsis que concentren la major part de l'acció de dia; de fet, com a espectadors no sabem del cert quants dies passen fins que acaba el fenomen, però deduïm que unes trenta-sis hores.

Com a film majoritàriament diürn, la il·luminació és, en gran part, natural, amb dies molt assolejats (com a contrast dels fets catastròfics que s'esdevenen), i busca colors molt vius en els camps de gespa i camins que recorren els protagonistes. Fins i tot a les escenes interiors de la casa d'Elliot i Alma o bé de l'escola i l'estació, es busca una llum molt blanca, gairebé enlluernadora. L'única excepció és la caseta de Mrs. Jones, on la

llum i la fotografia juguen, per a intensificar el contrast narratiu i reforçar la modèstia de l'espai, amb parets més fosques i finestres amb cortines opaques o persianes, que enfosqueixen més l'ambient i donen, a les habitacions i la cuina, una sensació llòbrega.

So i música:

La banda sonora del film, que torna a ser de James Newton Howard, recupera la sobrietat i les convencions de gènere de films com *Signs* (2002), i retrobem glissandos i staccatos que acompanyen els cops d'efecte mitjançant *cappers*. En alguns moments del film, sobretot a l'inici o als crèdits finals, els *leitmotifs* compostats recorden vagament a films de Hitchcock, d'altra banda, coherent amb la proposta i les similituds que hi pot tenir, sobretot amb *The Birds* (1963).

Cal destacar els efectes de so constants (so del vent) per anunciar el fet sobrenatural que mai es veu. La majoria són generats i duplicats digitalment, i tot i no estar presents les reverberàncies habituals dels films de Shyamalan, n'aporten la inquietud volguda.

És important també destacar el diàleg d'Elliot i Alma entre la casa i el cobert de Mrs. Jones, respectivament, a través d'una canonada que transmet el so. Tot i estar generat en estudi, l'efecte simbòlic de la conversa, la primera que té el matrimoni en què realment es produeix un acostament de la parella i una voluntat de reconciliació (quan precisament pensen que s'estan acomiadant abans de morir); una escena particularment ben aconseguida a través del contrast entre la distància espacial i la proximitat emocional.

6.6.4. Característiques de recurrència o renovació autorals en relació a les convencions de gènere fantàstic

Referents del film:

L'any 2007, Al Gore, ex vice-president dels Estats Units, recollia un Òscar pel premonitori documental *An Inconvenient Truth* (David Guggenheim, 2006). Un tema, el canvi climàtic, del qual llavors encara ni se'n parlava. Tot i que Shyamalan no ha esmentat aquest documental com a referent, i sempre s'ha referit a un article de diari

sobre la desaparició de les abelles (i que recupera al film a la presentació del seu protagonista), no podem evitar pensar en fenòmens de contagi.

Shyamalan volia fer un homenatge a la sèrie B, i com en el seu dia va fer Hitchcock, el seu adorat mestre, volia narrar un fenomen inexplicable amb inici i final sobtats. Perquè les plantes? Potser per diferenciar-se del seu predecessor (que va triar ocells), i d'altres directors del gènere, que buscaven criatures monstruoses. Ja havia fet servir la carta alienígena, així que perquè no anar a buscar una catàstrofe natural, i ben silenciosa i invisible.

Podem trobar moltes possibles influències en el film, sobretot *The Day of the Triffids* (1951, John Wyndham. Novel·la), vinculada a la natura i a la no explicació de l'inici del fenomen; *The Day the Earth Stood Still* (1951, Robert Wise), o *The Invasion of the Bodysnatchers* (1978, Philip Kaufman), per triar només dos títols de la sèrie B; l'evident influència de la ja esmentada *The Birds* (Alfred Hitchcock, 1963); i fins i tot podem buscar certa relació amb alguna obra cinematogràfica més recent, com *The Day after Tomorrow* (2004, Roland Emmerich), o *War of the Worlds* (2005, Steven Spielberg) en la recuperada tendència catastrofista posterior a l'onze de setembre de 2001.

A l'hora de reconèixer influències i paral·lelismes destaca lògicament *The Birds*. La rebel·lió dels ocells, que es manifestava de manera moderada inicialment per anar estenent-se i aguditzant-se progressivament durant el film de Hitchcock, és retallada per Shyamalan, que mostra la virulència del fenomen des de l'inici, i en manifesta la progressió durant la fugida dels protagonistes. Tots dos films busquen espais tranquils i plàcids per a situar l'horror: en aquest film, Central Park; en l'anterior, un poblet petit on tothom es coneix.

Però a diferència de *The Birds* o de *The Bodysnatchers*, Shyamalan no arrenca amb un causant inicial a la catàstrofe. És el protagonista, Elliot, i l'espectador, els qui han d'anar deduint i investigant quina pot ser la causa, fins arribar al final del film, en què veiem diferents científics en programes informatius teoritzant sobre què ha causat, com i perquè ha passat el que ha passat. Malgrat tot, ni tan sols amb la conclusió del film queda una resposta clara o única, sino que es manté en el terreny de la interpretació.

És potser per això que podem vincular el film a distopies com *Day of the Triffids*, o d'altres obres literàries o cinematogràfiques que no centren la narrativa en explicar causes o responsables, sinó en descriure els efectes i la reacció dels personatges per a la seva supervivència. En aquest sentit, cal fer especial esment a les seqüències que s'esdevenen al tercer acte del film, situades a la caseta de Mrs. Jones. La penombra de la casa, l'actitud misteriosa i alhora inquietant de l'amfitriona, el mobiliari antic, i la sobrietat del cobert del jardí, fa pensar en una ambientació que contrasta força amb la resta de localitzacions del film, per com d'atemporal i fins a cert punt anacrònica és la caseta i la senyora que hi viu. Potser, pel pes narratiu i la importància en la resolució del principal conflicte relacional del film (el matrimoni en crisi d'Elliot i Alma), ens far pensar en alguns relats d'Edgar Allan Poe, o de tradició gòtica, per estrany que pugui semblar en un film com aquest. I és que *The Happening* no pot ser llegida com una obra que respongui a una sola tipologia de referents temàtics o de gènere. El film s'ha d'interpretar com a ciència-ficció supeditada al fantàstic, només així es pot entendre bé l'ensamblatge entre l'herència de Hitchcock, certs tons Spielbergians (com la reconciliació familiar, o l'adopció de Jess en quedar òrfena), la sèrie B, el fantàstic transcendental de Moebius en sèries com *Els jardins d'Edena*, la hipòtesi *Gaia* de Lovelock o el documental d'Al Gore (Pintor Iranzo, 2008).

Ideologia i valors:

Ja ha quedat assenyalada la reconciliació de la parella protagonista gràcies al fet sobrenatural i la unió per la supervivència. També hi apareix el dilema de ser pares: l'adopció sobrevinguda de Jess s'integra en el procés de maduració dels protagonistes i en el valor de la família, com a unitat bàsica de la comunitat. En aquest sentit, la inseguretats o desconfiança d'Elliot cap a Alma, es resol tant per motius externs (la invasió i l'instint de supervivència propi i dels "teus") com per motivacions internes de la cèl·lula original: la fonamentació dels rols de home-protector i dona-mare, una proposta molt convencional en un context de fets extraordinaris. Sembla que només a través de les reaccions solidàries pot la societat afrontar un atac, aquí en forma d'una pandèmia natural apocalíptica, però a una escala més íntima, l'agressió sembla assenyalar les decisions insolidàries o egoistes que prenen les persones.

The Happening planteja que, d'igual manera que no existeixen teories clares sobre el perquè de la desaparició de les abelles al món, tampoc està del tot clar si és la natura qui ataca els humans davant del canvi climàtic. La qüestió de fons és si encara hi ha possibilitat de redempció o perdó o només queda la catàstrofe i l'oblit.

Shyamalan com a referent d'altres cineastes:

En el bloc d'anàlisi de *Lady in the Water* (2006) hem pogut veure com en pocs anys van proliferar diversos films basats en contes de fades i fantasies d'aventures similars al concepte narratiu de Shyamalan. Amb el cinema de catàstrofes es dona una circumstància semblant. A partir dels atemptats de l'onze de setembre de 2001, la campanya bèl·lica dels anys posteriors, i la convergència amb les primeres cimeres sobre el canvi climàtic, s'han tornat a gestar guions vinculats a la fi del món per l'acció destructiva de l'ésser humà, s'ha reformulat la figura del *zombie*, i han tornat les invasions alienígenes. I com en el film de Shyamalan, s'ha intentat reforçar l'element del suspens, deixant les respostes pel final o bé mantenint-les en el terreny de la interpretació.

Trobem diversos films que poden tenir algunes reminiscències de *The Happening*, com és el cas de *Contagion* (2011, Steven Soderbergh), que s'inicia amb seqüències d'acció ràpida, per a situar fàcilment l'espectador (com fa Shyamalan); si bé el film de Soderbergh té, entre les seves fonts inspiracionals a *A ciegas* (Fernando de Meirelles, basat en la novel·la de José Saramago, 2008), i que a més per ser del mateix any que *The Happening* no podem considerar referent sinó coincidència o tendència genèrica. Més enllà de qüestions formals o genèriques, si busquem en el tema de la destrucció del món a causa del canvi climàtic, trobem *2012* (2009, Roland Emmerich), molt més espectacular que Shyamalan i plagada d'efectes especials, però a la fi també un *blockbuster*, i amb semblances en les explicacions científiques com les que busca Elliot o els científics que apareixen a la televisió al final del film.

Si busquem correspondències en la sèrie B o en la ciència-ficció figurativa o monstruosa, trobem casos interessants com el de *World War Z* (2013, Mark Forster), que reformula la figura del *zombie* i no el construeix com a mort vivent o *revenant*, sinó com a persona infectada per una malaltia. Un cas idèntic a *I am Legend*, de Francis

Lawrence (2007, i referent directe del film de Forster). Tots dos films tenen, com a protagonistes, a científics (metges) i no pas homes d'acció, igual que Elliot, que és professor de ciències a un institut. Casos molt més recents són *Anihilation* (2018, Alex Garland), en què una invasió alienígena informe s'apropia i copia les formes de la Terra, i agafa, sobretot, aparences vegetals o humanes; o *Bird Box* (2018, Susanne Bier), la directora de la qual ha reconegut haver-se inspirat especialment en films de Shyamalan, sobretot en *Signs* i *The Happening*, fet que s'evidencia sobretot en la temàtica alienígena i en el periple de la protagonista, interpretada per Sandra Bullock enmig d'una natura hostil (a causa d'haver d'anar amb els ulls tapats).

Genericitat:

La venjança de la natura: ja hem vist, tant pels referents que inspiren la pel·lícula com per films posteriors que la prenen d'inspiració que *The Happening* podria ser una convencional "pel·lícula de catàstrofes", excepte que en aquest cas, el terror és invisible, inodor, incert i totalment incontrolable. Això és el que la fa més inquietant (García Rada, 2008). Si bé moltes de les fantasies sobre la rebel·lió de la natura basen el terror en alguna criatura abans pacífica però que es torna violenta, Shyamalan aporta no només terror, sinó també suspens (pel misteri de la causa), de manera que crea un mal intangible, invisible i imperceptible, que altera el comportament de les víctimes i no les converteix en enemigues d'altri, sinó en armes contra elles mateixes. La humanitat s'autodestruïx. Certament aquest element significa una aportació novedosa al gènere, però sense sortir de les convencions generals; en tot cas, reformula la tradició i el film deriva més cap a la faula apocalíptica que no pas cap a la distòpia clàssica. Una faula amb moral variada: ja no hi ha un agent extern a qui culpar. La humanitat és responsable del que ha passat, i ho seguirà sent en el futur. La natura actua en venjança i amb raó, i no pas sense sentit com estàvem acostumats amb la sèrie B clàssica.

Com hem anticipat, la reconstrucció familiar s'enmiralla amb la reconstrucció de la humanitat. Així, el principal conflicte relacional del film, la imminent separació d'Alma i Elliot (una *road movie* simbòlica d'anada i tornada a la llar familiar) queda resolt juntament amb el final del fenomen. En un paral·lelisme amb la humanitat, Alma i

Elliot tornen a casa de nou reconciliats i amb el projecte de la seva família ampliat i reforçat, però també més conscients sobre la responsabilitat del que ha passat, amb certes reserves i respecte cap a un actor incontrolable. Com uns Adam i Eva moderns, Elliot i Alma aprenen a respectar-se entre ells, com a lliçó afegida a les ja apreses durant el seu periple.

Aquesta fugida-retorn, com ja s'ha esmentat, mostra el fet fantàstic com a catarsi per a la millora individual i col·lectiva. *The Happening* parla d'un necessari canvi de valors en el tracte mútu, sobretot en relació a la cura del planeta. Aquesta dimensió moral implícita no deixa de tenir un focus fantàstic, en coherència amb la voluntat de fer un producte que homenatgi la sèrie B.

Ara bé, l'habitual fe optimista del cineasta cap a la humanitat (que culmina, sobretot, a *Lady in the Water*, 2006), es trenca en aquest film amb un final gens esperançador, amb un postfaci que pot indicar un to resignat respecte a un cert desencisament cap a l'ésser humà. En aquest aspecte, es perd l'habitual espiritualitat de Shyamalan llegida en films anteriors.

Sigui com sigui, i més enllà dels aspectes estrictament cinematogràfics o narratius del film, hi ha dues línies temàtiques que, fins ara, o no havíem vist en el cineasta o bé no les havia mostrat amb tanta contundència: la primera, basada en la incapacitat de la ciència per explicar elements essencials de la realitat; quan s'havia preocupat Shyamalan d'anar a buscar raons científiques o racionals per explicar fets fantàstics o sobrenaturals? La segona línia temàtica rau en una mitificació o sacralització de la natura com a personatge. Incorpori, és clar, però personatge si l'entendem com l'intrús malfactor inicial del film. En diem inicial perquè després, quan entenem que la natura ha reaccionat al mal infringit prèviament per la humanitat, es capgirar la càrrega de culpa: l'espiritualitat que trobem a faltar en el transcurs i desenllaç del film l'entoma la pròpia flora, esdevenint una mena de divinitat venjativa.

6.7. After Earth, 2013. Odisseu i Telèmac tornen a Ítaca

Figura 26. Cartell: After Earth, Shyamalan (2013).



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

“La por no és real. L’únic lloc on la por existeix és en els nostres pensaments sobre el futur. És producte de la nostra imaginació. Però no em malinterpretis, el perill és real. La por, només és una opció”. Cypher Raige.

Taula 12. Fitxa d'anàlisi: *After Earth* (2013).

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut	
A. Característiques generals de la pel·lícula	Títol	<i>After Earth</i> .	
	Any	EEUU: 31 maig 2013 (Espanya, 28 juny 2013).	
	Producció i Distribució	Blinding Edge Pictures, Overbrook Entertainment, Columbia Pictures.	
		Columbia Pictures (Sony).	
	Equip tècnic i artístic	Direcció: M.N. Shyamalan; Producció: Will Smith, Jada Pinkett Smith, James Lassiter, John Rusk, Caleb Pinkett, M.N. Shyamalan; Guió: M.N. Shyamalan, Gary Whitta (basat en una història de Will Smith); Dir. Fotografia: Peter Suschitzky; Muntatge: Steven Rosenblum; Disseny Prod.: Tom Sanders; Dir. Art: Robert Joseph; Música: James Newton Howard.	
		Jaden Smith: Kitai Raige; Will Smith: Cypher Raige; Sophie Okonedo: Faia Raige; Zoë Kravitz: Senshi Raige.	
	Gènere/Subgènere	Ciència-Ficció, Acció i aventura; suspens, fantasia d'aventures.	
	Tagline	<i>Danger is real. Fear is a Choice (El perill és real, la por és una tria).</i>	
	Sinopsi de producció	En un futur distòpic en el que la humanitat ha deixat el sistema solar i ha buscat noves fites a l'espai, un accident aeronàutic obliga a fer un aterratge d'emergència a la terra, un planeta abandonat fa segles que Kitai i el seu pare, Cypher, ja no coneixen. El planeta ja no és el que s'explica a les històries i novel·les que coneix Kitai, sinó un territori inhòspit i hostil, ple de criatures depredadores que el governen, i el pitjor de tot, un monstre que mata als éssers humans detectant-los gràcies a les feromones despreses per la por.	
	Premis i ressò social	8 nominacions a Razzies (guanyadora de 3 premis).	
Pressupost	130M\$		
Taquilla	244M\$ (global acumulat).		
B. Característiques del sistema formal filmic (recursos narratius). Anàlisi semionarrativa i neoforalista de l'obra	Trama	Cicle fantàstic: Esquema de mons implicats: del fantàstic a la fantasia d'aventures. Forja d'heroi i trama mestra: cicle complet de l'heroi. Trames principals de cerca, aventura i rescat. Secundàries, persecució i fugida, desvalgut, rivalitat, caiguda i ascens final.	
	Tema	Tornada a casa. Matar i salvar al pare. Pas de la infantesa a la vida adulta. La lluita contra l'entorn hostil i contra un mateix: Autosuperació. Vèncer la inseguretat interna. Reconciliació familiar.	
	Personatges principals i rols actancials	Kitai - heroi accidental, deixeble. Cypher - pare, mentor, antic heroi, coadjuvant. Faia - mare, cuidadora, coadjuvant. Senshi - elixir, fada, oracle.	
	Cameo director	Primer film del director on no hi fa cap cameo.	
	Arguments universals, mites i arquetips	Retorn a la llar; Jàson i argonautes; tresor material i immaterial, Argos. El vell i el nou. Coneixement d'un mateix. Fundació de la nova pàtria. Intrús malfactor, Baixada als inferns. Heroi accidental; Ulisses i Telèmac; màrtir i tirà; Èdip (matar al pare).	
	Intertextualitat	<i>Moby Dick</i> : menció de la novel·la al pare.	
	Metatextualitat	Trama de <i>Moby Dick</i> com a conflicte principal de la trama de Kitai.	
	Simbolismes	Canvis de color del vestit de Kitai. Somni amb Senshi. Bombolla de vidre com a protecció contra el monstre. Còndor gegant com a mare protectora de Kitai. Converses entre Kitai i Cypher per l'intercomunicador (més comunicació que mai).	
	Estructura narrativa	Acte I: 1. Estadi inicial o inalterat: La família Raige viu en una colònia estel·lar. Cypher, el pare, torna a casa després d'una llarga missió. Marxarà a la seva última missió es retirarà. Faia demana a Cypher que s'emporti Kitai per a reforçar el vincle pare-fill. 2. Alteració: Cypher i Kitai han de fer un aterratge d'emergència a la Terra. Cypher resulta ferit de gravetat. Kitai haurà de recórrer molta distància per recuperar un dispositiu de comunicació. L'Ursa que viatjava a la nau està desapareguda. Acte II: Lluita: Pare i fill es comuniquen a través d'un dispositiu. Primeres ferides: Un insecte verinós pica Kitai i queda inconscient. Proves, aliats i enemics: Kitai desperta i intenta recuperar el temps perdut. Kitai retreu a Cypher que no confii en ell i es barallen per la mort de la germana de Kitai (un fet traumàtic per als dos). Visita a l'Oracle: Kitai es fa una balsa i baixa per un riu. Somia amb la seva germana. Prova difícil o traumàtica: Kitai arriba a la cua de la nau i recupera el dispositiu de comunicació. Baixada als inferns: L'Ursa troba Kitai i el persegueix. Enfrontament final. Resurrecció de l'heroi: Kitai aprèn a eliminar la por i venç l'Ursa. Acte III: Tornada amb l'elixir: Kitai pot comunicar-se i els rescata. Ajustament: Cypher i Kitai són rescatats i tornen cap a casa. Epíleg: La relació pare-fill es reconstrueix.	
	Focalització narrativa/Punt de vista	Narrador Omniscient. Focalitz. Zero amb paral·lelisme (focalitz. Interna fixa de Kitai en forma d'analepsis, somnis o relat).	
Twists i/o Twist Ending	Revelació final de Kitai i superació de la por.		

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
C. Característiques del sistema estilístic. Anàlisi dels codis cinematogràfics	Llenguatge i tècniques audiovisuals: Posada en escena; Fotografia; Muntatge; So	Segon film del director en incorporar format digital. El treball amb més quantitat d'efectes visuals del cineasta. La major part del film està rodat en exteriors. Segon film fora de Philadelphia. Al contrari que la majoria dels seus treballs, en aquest film trobem molts primers plans (Kitai i Cypher). Els primers plans reforcen la narrativa per compensar els pocs diàlegs.
D. Característiques autorals en relació a les convencions de gènere (fantàstic)	Referents	<i>The Blue Lagoon</i> (1980, Randal Klaiser); <i>Cast Away</i> (2000, Robert Zemeckis); <i>Artificial Intelligence, A. I.</i> (2001, Steven Spielberg); <i>I am Legend</i> (2007, Francis Lawrence); <i>Avatar</i> (2009, James Cameron).
	Ideologia i valors	Reconciliació paterno-filial per la superació de la por i la supervivència (relleu generacional). La feblesa convertida en fortalesa; La por com a catalitzador per l'autosuperació.
	Shyamalan com a referent d'altres cineastes	<i>Interstellar</i> (2014, Christopher Nolan); <i>The Martian</i> (2015, Ridley Scott); <i>Anihilation</i> (2018, Alex Garland); <i>A quiet place</i> (2018, John Krasinsky).
	Genericitat	L'ésser humà aïllat contra la natura inhòspita: el naufrag // El fill rescata al pare. El deixeble supera al mestre // Carrera contra el temps. L'aventura o situació límit que resol el conflicte paterno-filial.

Font: Elaboració pròpia.

Amb la recaptació força satisfactòria de *The Happening* (2008) per part de la Fox, Shyamalan ja s'havia construït una trajectòria que l'associava a l'èxit i al gènere de la fantasia. La crítica l'havia batejat com a deixeble digne de Spielberg i Hitchcock (Batlle Caminal, 2002), semblava que el cineasta estava cridat a liderar projectes vinculats sempre al *mainstream* fantàstic i al *blockbuster* que rebentava taquilles. Oportunament se'l va temptar, per exemple, a dirigir un dels lliuraments de la saga de Harry Potter (per part de la Warner) o algun dels èxits de la franquícia Marvel, títols que li haguessin reportat un gran benefici econòmic i més presència al *star system*. Però en els tres anys posteriors a *The Happening*, Shyamalan es va dedicar a desenvolupar un guió (d'un nou film, *Labour of Love*, que al tancament d'aquesta tesi encara es troba en fase de preproducció), i a participar en la producció d'una pel·lícula que només va ser comercialitzada en DVD, *Devil* (2010). *Devil* fou dirigida per John Eric Dowle, amb guió de Brian Nelson (basat en una història del propi Shyamalan). Els únics que realment van aconseguir convencer-lo de dirigir, per primera vegada, un film que no partia d'una història seva van ser els executius de Nickelodeon, que li van oferir dirigir l'adaptació de la sèrie animada *Avatar: The Last Airbender* (2005-2008), convertida en el film *The Last Airbender* (2010)³⁰. Distribuïda per la Paramount, casa mare de

³⁰ Tots dos films no formen part de la mostra de títols escollits per a l'anàlisi pel fet de no complir el requisit de ser cent per cent obres originals de Shyamalan: *Devil* fou escrita i dirigida per altres (tot i que partia d'una història original de Shyamalan), i *The Last Airbender*, tot i ser escrita i dirigida pel cineasta, es tractava d'una adaptació de la història de la sèrie *Avatar: The Last Airbender*.

Nickelodeon, la pel·lícula partia d'un pressupost molt elevat (donada l'enorme quantitat d'efectes visuals), 150M\$. La recaptació va doblar la xifra, aconseguint un acumulat global de 319M\$. Malgrat l'èxit a taquilla, la crítica i els fans de la sèrie no van perdonar Shyamalan, que aparentment no va donar al film l'atmosfera desitjada. A finals del 2010, Shyamalan havia passat de ser, en escassos dos anys, un autor cobejat per les *majors*, a ser un director capritxós i problemàtic, que ja mai recaptava gaire més del que invertia, i que acumulava cada vegada més detractors entre el públic (Monedero, 2012, p. 247).

Arribat a aquest punt, el propi Shyamalan va considerar necessari un temps de reflexió i de replantejament de la seva carrera. Tenia clar que no servia com a director "d'encàrrecs". Mai s'havia vist amb cor d'acceptar totes les condicions i exigències de franquícies fantàstiques milionàries que l'impediien posar la seva pròpia mirada sobre la història, però el seu catxet es veia cada vegada més perjudicat, i si volia seguir defensant el seu cinema personal, li calia una base econòmica de la qual partir (Shyamalan, 2018). Fou en aquest moment, ja a l'any 2011, quan Shyamalan va conèixer la família Smith Pinkett, i va acceptar el que seria, fins al moment, l'últim encàrrec encomanat de la seva carrera.

6.7.1. Característiques generals de la pel·lícula

Producció i distribució:

Quan Will Smith va contactar amb M. Night Shyamalan, l'actor ja havia produït una quinzena de títols, entre films i sèries, la majoria dels quals amb ell mateix de protagonista. Però mai s'havia atrevit a produir una història seva. Smith sabia que Shyamalan era especialista en aixecar guions aparentment impossibles, i havia seguit de prop la carrera del director. Després de veure les atmosferes inquietants de *The Happening* (2008), va reconèixer en Shyamalan el cineasta que entendria el projecte que volia tirar endavant. A més, Smith no ha estat mai guionista, i era conscient que necessitava algú que es volgués responsabilitzar de totes les àrees creatives del projecte que tenia en ment. Darrera de Smith hi havia Columbia, i per tant la Sony, una

de les poques *Majors* amb què Shyamalan no havia treballat mai. L'encàrrec de Smith, per tant, evitava a Shyamalan haver de convèncer ningú, ja que la *Major* havia acceptat la idea i ja disposaven d'un pressupost molt generós. Si la qüestió econòmica ja era prou convincent per a Shyamalan, la història de Smith el va acabar d'atraure: una reflexió sobre la por i la relació paterno-filial que, sense dubte, eren terrenys familiars per al cinasta.

Shyamalan tindria total llibertat amb el guió (sota supervisió del matrimoni Smith-Pinkett), i seria també el director i productor d'una història post-apocalíptica. La seva productora, Blinding Edge Pictures, se sumava a Overbrook Entertainment i Columbia Pictures per produir el film, i Columbia (Sony) es va reservar la distribució global del que, esperaven, seria un retorn a l'èxit de Shyamalan.

Així doncs, a finals de 2011, el director aixecava de nou el cap amb un dels projectes econòmicament més ambiciosos i excepcionals de la seva trajectòria: era la primera vegada que marxava a rodar fora del seu estat, Pennsylvania; era la primera vegada, també, que no apareixia en un cameo al film; i també el primer cop que acceptava un esborrany de guió que no era propi per a reescriure'l.

Estrena, pressupost i recaptació:

After Earth es va estrenar el trenta-u de maig de 2013 als Estats Units, i va arribar a la cartellera espanyola al cap d'un mes, el vint-i-vuit de juny del mateix any. El film va romandre dotze setmanes a sales de tot el món, i va ser la tercera pel·lícula més vista el cap de setmana de la seva estrena americana.

El pressupost de partida que Smith va garantir a Shyamalan va ser de 130M\$, i la Sony esperava triplicar la xifra amb la recaptació. Tot i que el film va aconseguir un global acumulat de 244M\$, els executius de la Sony no van quedar satisfets, fet que va provocar que Shyamalan no tornés a treballar amb Columbia. Aquest "fracàs" a taquilla va tenir altres conseqüències, més enllà de la feina de Shyamalan. El film va ser nominat a vuit Razzies (tercera vegada que un film de Shyamalan era nominat a aquests premis malaguanyats), i en va guanyar tres. Will Smith i la Sony havien anticipat un munt d'accions per a convertir *After Earth* en una franquícia de ciència-

ficció d'èxit. Entre d'altres coses, hi havia prevista una novel·la gràfica de tres-centes pàgines en forma de preqüela (la història de la humanitat que ha de deixar la terra i fundar un nou món a l'espai), i diversos *spin-offs* en forma de llibres. Totes aquestes propostes no veuran la llum, ja que la Sony no va voler invertir més diners en un projecte que consideraven que no podia oferir res més al públic. Però ningú podrà negar que Will Smith té bones idees com a productor transmèdia.

Equip tècnic i artístic:

Tot i que Shyamalan va assumir la direcció del film, *After Earth* es tracta del projecte en què, com a cineasta, més concessions ha fet en la seva trajectòria. Com ja s'ha comentat, la idea original era de Will Smith, per tant Shyamalan havia de respectar-la, tot i poder reescriure el guió juntament amb Gary Whitta (l'única vegada que Shyamalan comparteix aquest crèdit amb algú).

Pel que fa a l'equip de producció, fora de John Rusk, amb qui Shyamalan ja havia col·laborat anteriorment (*Lady in the Water*, 2006), la resta d'integrants foren imposats per Columbia: Will Smith i Jada Pinkett Smith com a productors executius, i James Lassiter i Caleb Pinkett a part del propi M.N. Shyamalan.

La Direcció de Fotografia va quedar a mans de Peter Suschitzky, un home amb certa trajectòria a la ciència-ficció, que comptava amb títols com *Mars Attacks!* (Tim Burton, 1996), *Existenz* (David Cronenberg, 1999) o *Red Planet* (Antony Hoffman, 2000).

El muntatge el va liderar Steven Rosenblum, recomanat per la Columbia i amb títols a la seva carrera com *X-Men* (Brian Singer, 2000) o *Journey to the Center of the Earth* (Eric Brevig, 2008).

El Disseny de Producció va anar a càrrec de Tom Sanders, i la Direcció d'Art per a Robert Joseph. En l'única decisió que Shyamalan va manifestar una preferència clara fou en la música, i la Columbia i els Smith-Pinkett van estar totalment d'acord amb què el cineasta continués treballant amb James Newton Howard.

Pel que fa a l'equip artístic, i tractant-se d'un film molt intimista, els dos clars protagonistes van ser, des de l'inici del projecte, Will i Jaden Smith, que interpreten el *ranger* Cypher Raige i el seu fill Kitai, respectivament. Des que van treballar junts a *The*

Pursuit of Happyness (Gabriele Muccino, 2006), debut de Jaden a la gran pantalla, la química i la complicitat entre pare i fill eren paleses, i buscaven una altra oportunitat per tornar a aparèixer junts en un film. El càsting principal es va tancar amb Sophie Okonedo i Zoë Kravitz, que van interpretar els papers de Faia i Senshi Raige, mare/esposa i germana/filla de Kitai i Cypher.

Sinopsi de producció:

En un futur distòpic en què la humanitat ha deixat el seu planeta fa milers d'anys i ha buscat noves fites a l'espai, concretament a una colònia anomenada Nova Solar Prime, un accident aeronàutic obliga a fer un aterratge d'emergència a la Terra, el planeta abandonat fa segles que Kitai i el seu pare, Cypher, no coneixen. El planeta ja no és el que s'explica a les històries i novel·les que coneix Kitai, sinó un territori inhòspit i hostil, ple de criatures depredadores que el governen, i el pitjor de tot, un monstre que mata als éssers humans en detectar-los gràcies a les feromones que es desprenen amb la por. Kitai haurà d'emprendre una carrera desesperada contra el temps per tal de recuperar la comunicació amb el seu planeta, i poder salvar el seu pare, ferit de mort en l'accident. Per fer-ho, haurà de creuar una jungla plena de perills i animals evolucionats sense la presència de l'ésser humà.

Gènere i subgènere:

El film se situa en la ciència-ficció post-apocalíptica, i transita entre l'acció i l'aventura, amb petits moments de suspens. Com a subgènere, hi podem identificar, una vegada més, la fantasia d'aventures. Es compleixen les sis característiques bàsiques proposades per Sánchez-Escalonilla, i en aquesta ocasió, en observar el tercer i quart trets³¹ hi podem observar un truc narratiu molt eficaç. Si bé en la ciència-ficció (i més en relats fantàstics immersius com aquest) es dona per sobreentès el viatge cap a terres ignotes i per tant l'heroi sempre va a buscar el món extraordinari, Kitai i Cypher fan el viatge invers. Per a ells, el món ordinari és el seu planeta d'origen, i en canvi la

³¹ Tercera característica: A vegades, són els personatges del món extraordinari els qui realitzen un viatge al món primari del protagonista, i converteixen el món ordinari en l'escenari de l'aventura i en objecte d'exploració. En qualsevol cas, els protagonistes adverteixen allò màgic com a extraordinari i com a causa d'astorament. Quarta característica: L'element meravellós esdevé imprescindible per tal de plantejar la transformació interior de l'heroi, i no com a simple recurs per dotar d'originalitat al relat.

Terra és un espai ignot, fruit de llegendes i contes antics, que el perceben com un entorn perillós, però també màgic. Pel que fa a l'objecte o ésser meravellós o màgic, en aquest cas és el conjunt d'animals desconeguts que es troba Kitai en el seu periple i que va descobrint si són una amenaça o bé una protecció, i no pas l'Ursa, l'ésser fantàstic per a l'espectador, però entès com a habitual (i mortífer) pels personatges, ja que prové del seu món ordinari.

6.7.2. Característiques del sistema formal fílmic

Temes principals:

After Earth es converteix en el film de Shyamalan que té menys diàlegs de la seva filmografia. Aquest fet, lluny d'empobrir la història, l'enriqueix en símbols, motius i temes, i ajuda, a partir de la narració en imatges, a entendre molt bé les emocions i els sentiments no verbalitzats.

El principal conflicte del film, i de fet el detonant principal del guió, és la relació paterno-filial entre Kitai i el seu pare, Cypher. Aquesta relació és molt contradictòria i font de totes les inseguretats de Kitai. Caldrà que Kitai passi per totes les vicissituds que viurà a una terra molt diferent a casa seva per superar les seves pors, i alhora demostrar al seu pare que ja és adult i un bon soldat, per poder reconciliar-se amb ell. Per tant, Kitai haurà superat una mena de ritus d'iniciació a la maduresa que serà fruit d'altres temes que podem veure al film, com la lluita contra un entorn hostil i contra un mateix, l'autosuperació, la fe incondicional en la salvació, "matar" al pare (o desobeir les ordres del superior) per a salvar-lo, i la tornada a la llar, que també veurem com un dels principals arguments universals.

Per últim, cal destacar també un tema que potser no es manifesta de manera tan evident i que en canvi ens arriba en forma de metàfora, i que té a veure amb el fet fantàstic del film. És el tema de la convivència amb, i la lluita contra la por. Una por entesa, fins i tot, gairebé com a personatge (Tarragó, 2015). Les criatures creades per alienígenes com a resposta a la colonització de *Nova Solar Prime* per part de la humanitat, les Ursas, són animals cecs, i només poden atacar els éssers humans

olorant les feromones que deixen anar amb la por. L'objectiu de Kitai quan s'enfronti a l'Ursa al final del film, serà aconseguir vèncer totes les seves pors per poder sobreviure i matar la criatura sense que el percebi. Per tant, per tal que Kitai superi les seves pors, traumes i inseguretats, dependrà d'una criatura sobrenatural que actuarà com a intrús malfactor (com en els casos de *Signs*, 2002, o *The Happening*, 2008), però mai, fins al moment, Shyamalan ho havia fet de manera tan física.

Trames mestres i cicle fantàstic:

En ser aquesta la primera pel·lícula post-apocalíptica del cineasta i situar-se en la ciència-ficció, podem dir que és la primera vegada que, amb Shyamalan, no ens trobem un món ordinari reconeixible o familiar per a l'espectador. L'inici del film, amb la veu en off de Kitai, ens situa, com a mínim, mil anys més tard d'un suposat èxode de la humanitat, que deixa una terra totalment destruïda per la seva acció nociva, i que busca la sort i la continuïtat de l'espècie en d'altres planetes. Per tant, i seguint l'esquema dels mons implicats habituals, cal ubicar el pas a la fantasia d'aventures directament des del fantàstic, simplificant fases anteriors.

En assumir que Kitai és l'heroi del film (que ha de prendre el relleu de l'heroi del passat, el seu pare), podem comprovar com passa per totes les fases del viatge de l'heroi clàssic de Campbell (1984). Pel que fa a les trames mestres del film, situem com a principals les trames de cerca (aprenentatge: descobriment - maduració de Kitai; descobriment-transformació de Cypher), rescat (el físic, de Cypher, i l'espiritual, de Kitai amb ell mateix) i aventura. La trama secundària dedicada a la lluita de Kitai amb l'Ursa i les seves pròpies pors, la ubiquem en els conceptes de persecució i fugida (Kitai nen, Kitai adult abans del descobriment; per tant, hi podem afegir el concepte de desvalgut, sobretot en els *flashbacks* de Kitai nen), rivalitat, caiguda i ascens final (en la baralla final i mort de l'Ursa) (Sánchez-Escalonilla, 2002, p. 59).

Personatges principals, rols i arquetips:

Cypher Raige: és el *Ranger* (unitats destinades a la caça d'Ursas) que més criatures ha eliminat mitjançant la tècnica del *Ghosting*. És considerat, per tant, un prohoms i un heroi a la seva comunitat. Com que les seves gestes i la seva feina són la seva vida, no

és capaç de separar les parcel·les i es comporta igual fent de general que comanda una missió que a casa amb la família. La mort de la seva filla, víctima d'una Ursa (les criatures que ell elimina tan brillantment), el va sumir en tal desesperació que ha perdut l'alegria i no és capaç de comunicar-se amb el seu fill, Kitai, que va sobreviure a aquell desafortunat incident. El conflicte amb Kitai, doncs, es basa principalment en la incomunicació entre pare i fill i amb el no-reconeixement dels seus mèrits com a cadet (que en realitat és la por a que li pugui passar el mateix que a la seva germana). Només quan es trobi ferit i vulnerable i sense mobilitat, i necessiti que Kitai recuperi la comunicació amb el planeta d'origen, serà capaç de començar a trencar la cuirassa de desconfiança cap al fill, i acabarà per obrir-se a ell i a reconèixer-li la seva valentia i maduresa.

Cypher se'ns presenta, a l'inici del film, com un heroi reconegut. Tot i així, no podem considerar que aquest sigui el seu personatge durant la història, ja que se'l considera heroi per les seves gestes passades (i explicades mitjançant *flashbacks*), i quan l'espectador el coneix de seguida se l'informa que Cypher es retirarà de la seva carrera professional amb una última missió. Amb l'experiència de l'aventura a la terra amb Kitai, Cypher assumirà, per tant, el rol d'ordenant alternat amb el de coadjuvant (Propp, 1987a), i els arquetips de governant i savi (Jung, 2016, pp. 65-66). Pel que fa als personatges de Campbell, Cypher seria el mentor de Kitai (no sempre agradable, però mentor i guia en el periple del jove per la Terra) i combina el rol amb el d'aliat.

Kitai Raige: Kitai és, juntament amb Cypher, l'altre protagonista del film. Com a gairebé tot heroi clàssic, el coneixem com a un noi inicialment insegur, amb debilitats evidents i moltes pors. Por respecte el seu futur (no el deixen pujar de categoria després d'unes proves que ha realitzat amb d'altres cadets), cap a les Urses, però sobretot, por del seu pare i de la relació conflictiva que té amb ell. Kitai viu per impressionar a Cypher i demostrar-li constantment que pot estar a la seva alçada, però està convençut que és invisible per al seu pare. Només compta amb la complicitat de la seva mare, que el comprèn i el llegeix millor que ningú. Quan Kitai acompanya al seu pare en la seva última missió (gràcies a la mediació de la mare), intentarà de nou impressionar a Cypher i els seus companys. Aquest detonant és important per a l'avenç de la trama principal i l'accident que portarà Cypher i Kitai a una terra inòspita i plena

de perills. Serà la primera vegada que Kitai reaccionarà i actuarà com a *Ranger*, no per impressionar al pare, sinó per salvar-li la vida. A partir d'aquest moment, l'arc de Kitai comença a evolucionar (a base de proves que intenta superar i dels errors que comet ocasionalment) fins arribar al clímax de l'aventura, amb la culminació de la maduresa de Kitai, en vèncer finalment l'Ursa i en recuperar el dispositiu de comunicació per contactar amb el seu planeta i ser rescatats. En complir amb totes les fases de la forja de l'heroi, considerem Kitai com a protagonista de la història segons totes les classificacions (Propp, Jung i Campbell), tot i que en el cas dels arquetips junguians, caldria especificar que el rol d'heroi s'alterna amb el de l'explorador (per totes les descobertes i camí que fa Kitai des de la nau accidentada fins al dispositiu de comunicació).

Faia Raige: esposa de Cypher i mare de Kitai. Com a personatge secundari (i amb molt menys pes narratiu que els protagonistes) coneixem menys aspectes del personatge, però tot i així és determinant com a suport de Kitai. Fa i actua de contrapès en el conflicte pare-fill, esdevé la mediadora entre Kitai i Cypher per aconseguir que es comuniquin més i que s'entenguin. Amb aquesta voluntat, Faia passarà a ser el detonant de la trama principal quan demana a Cypher que s'emporti Kitai en la seva última missió, ja que busca que passin més temps junts i es que reconciliïn. El desig intern de Faia passa a ser detonant de la trama principal i de les històries interiors de Cypher i Kitai, i acaba -amb l'èxit i la tornada a casa-, complint el seu objectiu.

Faia, per sobre de l'arquetip de l'amant o la donzella, és, sobretot, mare, i per tant assumeix el rol de cuidadora (Jung, 2016) i el de donant/coadjuvant (Propp, 1987a), i queda ocasionalment com a aliada i com a mentora, segons Campbell (1984).

Senshi Raige: tot i que quan l'espectador coneix a Kitai la seva germana és morta de fa temps, se'ns permet conèixer-la a través de *flashbacks* i d'una al·lucinació de Kitai. Senshi és la germana gran de Kitai. Per tant, i com acostuma a passar quan hi ha diferència d'edat entre una nena i un nen germans, Senshi assumeix, de manera inconscient, un rol similar al de la mare, i per tant cuidadora de Kitai (Jung, 2016), com es pot veure en el *flashback* de l'atac de l'Ursa i la mort de Senshi en protegir a Kitai. Si ens quedem amb la Senshi del *flashback*, hem de dir que juntament amb l'arquetip de

la cuidadora, assumeix els rols de coadjuvant i aliada segons Propp i Campbell, respectivament. Però si aprofundim més en el personatge i ens fixem, sobretot, en la Senshi que lluita amb l'Ursa, hi podem reconèixer, lluny de la donzella desvalguda, a la princesa hostil (Propp, 1987a), o la Senshi del somni/al·lucinació que pateix Kitai durant la seva peregrinació a la terra, en què adquiriria els rols d'ordenant (Propp), maga o vident (Jung), i fins i tot mentora o guardiana (Campbell, 1984). Un personatge força polièdric tot i ser secundari i aparèixer tan poc a escena.

Ursa, la por com a personatge corpori: cal fer esment a aquestes criatures, ja que són les malfactors/oponents de Kitai, i per extensió, de la humanitat. Tot i ser bèsties, les urses no són personatges simples o plans al film. Hi ha una diferència important entre els animals que Kitai troba a la terra (a excepció del cóndor gegant que el protegeix de morir congelat en agraïment a la defensa que fa Kitai dels seus pollets) i les urses, considerades criatures més intel·ligents o intuïtives, ja que en ser cegues depenen de l'olfacte per poder matar. Els animals i bèsties de la Terra han evolucionat de manera natural i es mouen per instints. Les Urses, per contra, han estat creades artificialment per alienígenes com a armes programades per destruir l'ésser humà.

La ceguesa de les urses no les fa menys perilloses ja que, tal i com s'ha comentat, capten les feromones que hom desprèn en sentir por, una reacció natural en enfrontar-se a aquests depredadors. Cypher Raige, mitjançant la tècnica del *Ghosting* (literalment, convertir-se en fantasma. Anomenada així perquè consisteix en deixar la ment en blanc i aturar la por, fins fer-se indetectable per al depredador), aconsegueix reduir molt la població d'urses, i fins i tot instaura aquesta dinàmica als entrenaments dels *Rangers* per tal de vèncer-les definitivament. D'aquesta manera, Shyamalan aporta una clau important per a la història i la trama principal del film. A unes criatures gairebé invencibles, se les pot vèncer desactivant el seu punt fort. L'oponent és doncs, vulnerable, i qualsevol persona amb autocontrol psicològic, el pot derrotar. La bellesa de la metàfora és, precisament, que el poder de les urses i l'arma per a vèncer-les és una sola cosa: la gestió de la por. Aquesta metàfora juga a crear una dicotomia força curiosa entre la corporeïtat de la por (representada per aquestes criatures) i l'absència i negació d'aquesta por per a vèncer-les. Tal i com Cypher li diu a Kitai mentre són a la Terra i parlen per l'intercomunicador: *"la por no és real. L'únic lloc on la por existeix és*

en els nostres pensaments de futur. És producte de la nostra imaginació. Tots ens creem una història. Però no em malinterpretis, Kitai. El perill és real. La por, és una opció”.

En absència d'un món ordinari versemblant, i sense el concepte de fet fantàstic (ja que els personatges actuen com si el relat fos més propi d'una fantasia immersiva, és a dir, que no hi ha desconcert dels personatges cap a un fet sobrenatural o un món extraordinari), la metàfora de les urses és molt necessària, i compleix dues missions: la presència i necessitat d'oponent per donar sentit a la causa de l'heroi, i la cosificació de l'element terrorífic que Shyamalan utilitza constantment als seus treballs.

Figura 27. Protagonistes d'After Earth: Kitai, Cypher, Maya i Senshi Raige.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Cameo del director:

Com en els esmentats casos en què Shyamalan treballa per encàrrec, el director no apareix en cap moment del film.

Arguments universals:

Una vegada més, els arguments universals que tracta *After Earth* van directament lligats als arquetips dels personatges protagonistes i a les trames mestres.

Si respectem l'ordre proposat en els temes principals esmentats, cal que comencem per la relació entre Kitai i el seu pare, Cypher. Aquesta relació que alterna el respecte, l'amor, l'odi i el descobriment de l'altre per a la maduresa i la transformació. Al voltant d'aquesta relació, i de com evoluciona al llarg del periple a la Terra, hi trobem diversos arguments que s'alternen o es combinen. El primer de tots, seria el de Jàson i els argonauts (ja aparegut a *Lady in the Water*, 2006), però només aplicant els motius

d'argos (com a nau de l'espai) (Balló i Pérez, 2012, pp. 26-27)– parlarem de la nau més endavant com a símbol-; la cerca del tresor material i immaterial (Balló i Pérez, 2012, p. 17) (material: el dispositiu de comunicació; immaterial: la superació de Kitai com a veritable *Ranger* i la salvació del pare), i el viatge accidentat (Balló i Pérez, 2012, p. 16), pel munt d'aventures i perills als quals s'enfronta Kitai. Però si hem dit que només identifiquem alguns motius de l'argument és perquè, lluny d'identificar Kitai o Cypher com a Jàson, els associem més clarament a Odisseu i Telèmac (en aquest cas viatgen junts i enfrontats, però estan condemnats a entendre's) vistos sota el prisma del màrtir i el tirà, i sobretot vinculats al motiu del Retorn a la llar (Balló i Pérez, 2012, p.28), o el retorn del soldat (Balló i Pérez, 2012, p. 33). Sobre aquest motiu, hi ha dues escenes, a l'inici i al final del film, molt reveladores. A la primera, un *Ranger* que va treballar sota el comandament de Cypher i que va sobreviure a una missió gràcies a ell, tot i haver perdut una cama insisteix en què l'aixequin per fer la salutació militar de respecte cap el general Raige (fet que impressiona molt a Kitai). Al final del film, i quan els metges envolten Cypher per a curar-lo un cop rescatats, és ell qui insisteix a posar-se en peus i saludar, mostrant gran respecte, a Kitai.

El vell i el nou: veiem mostres d'aquest argument universal amb el motiu de la família (Balló i Pérez, 2012, p. 126), en els nombrosos *flashbacks* i records que tenen Kitai i Cypher, i que ajuden, narrativament, a entendre millor els seus personatges. Un altre dels motius que fa referència a aquest argument és el del pas del temps, o el temps com a agent destructor (Balló i Pérez, 2012, p. 121). El podem identificar en la seqüència de Kitai a una cova plena de pintures rupestres, testimoni dels anteriors pobladors del planeta. El mapa que Kitai dibuixa a la cova al costat de les pintures mostra aquest pas del temps, i el contrast encara és més important si recordem el mapa virtual que Cypher fa servir per controlar la ubicació del seu fill.

D'altra banda, trobem en Kitai l'argument d'Èdip, que se'ns mostra amb diversos motius: el primer de tots, el coneixement d'un mateix (Balló i Pérez, 2012, p. 249) i que serveix per mostrar-nos com Kitai evoluciona i reconeix, a poc a poc, les seves limitacions per a assolir la maduració necessària i superar-se. El motiu de matar el pare, entès de manera figurada, il·lustra força bé la relació de Kitai amb Cypher, i en veiem el clímax quan Kitai i Cypher discuteixen sobre si ha de continuar amb la missió

o tornar a la nau. En aquell moment, Kitai explota i deixa anar tots els retrets continguts durant anys contra el seu pare. La ràbia de Kitai “mata” part de les seves inseguretats, li permet continuar i finalment salvar el pare. Tot això culminarà amb la batalla final amb l'Ursa, en què finalment el deixeble supera al mestre, i heroi i mentor es redescobreixen i transformen la seva relació, que passarà a ser d'igual a igual.

També hi reconeixem l'argument de la fundació de la nova pàtria, i el motiu de la terra promesa (Balló i Pérez, 2012, p. 42) específicament, explicats des del pròleg. Amb la destrucció de la Terra i la cerca d'un nou planeta habitable, la humanitat crea, a *Nova Solar Prime*, una nova terra promesa, i la Terra resta pràcticament oblidada i convertida, quan hi arriben Kitai i Cypher, en un territori hostil i ple de perills.

L'argument de l'Intrús malfactor (Balló i Pérez, 2012, p. 82) es manifesta normalment amb les Ursses (i en alguns moments amb els perills de la Terra que pateix Kitai), però volem fer esment especial al motiu de la llar amenaçada (Balló i Pérez, 2012, p. 84), un *flashback* que Kitai reviu de manera obsessiva a causa de la culpa que sent per la mort de la seva germana. Això el farà viure la seva particular baixada als inferns (Balló i Pérez, 2012, p. 296) amb el somni que té amb Senshi, però també el farà reaccionar i sortir, finalment, de la bombolla (la física, del record obsessiu, i la figurada, la de la seva por i inseguretats).

Intertextualitat i Metatextualitat:

Una vegada més i com en films anteriors, Shyamalan connecta i fa interdependents intertext i metatext. En aquest cas, juga amb l'obra de *Moby Dick* (Herman Melville, 1851). El llibre és tractat com un objecte molt valuós: en un *flashback* veiem com Senshi el mostra a casa mentre explica que és un llibre de veritat. En aquest futur llunyà, els llibres físics són un objecte curiós, de col·leccionista. A més, podem escoltar algun fragment del llibre en boca de Kitai, i les referències visuals i simbòliques al tema són constants: d'una banda, la forma de la nau en què viatgen els *Raiders* té forma d'animal marí (semblant a una manta-raia), i l'interior de la nau recorda molt al ventre d'una balena. El metatext apareix de forma implícita, en l'obsessió de Kitai per poder fer *Ghosting* i vèncer l'Ursa (que vindria a ser la balena perseguida pel capità Ahab), una obsessió heretada del seu pare, que seria l'Ahab original (Cypher sempre se'ns

mostra com un home desprovist de por, però també de sentiments, o, com a mínim, de la capacitat de transmetre emocions o afecte), o fins i tot en les balenes que apareixen en la darrera imatge que veiem de la Terra (i també del film), i que se'ns mostren de forma amable, una vegada Kitai ja ha vençut i s'ha pogut reconciliar amb el seu pare.

Simbolismes:

Pel que fa als símbols destacables del film, cal parlar de temes recorrents en la filmografia de Shyamalan, com són la presència i significat del color i de l'aigua. Si bé és cert que, en aquest cas, l'aigua fa un paper similar al de *The Happening* (2008), és a dir, que no té tant de pes narratiu com en d'altres films, sí que és un element que acompanya Kitai durant tot el seu trajecte a la Terra, tant per salvar-lo d'animals que el persegueixen, com per avançar més de pressa en el seu periple.

Un altre símbol és el color canviant del vestit de Kitai. El vestit que porta, molt similar a un vestit de neoprè però amb prestacions tecnològiques, té una sèrie de sensors tèrmics que permeten calibrar si la temperatura puja o baixa (essent el vestit de tons marrons i foscos amb temperatura normal, però aclarint-se fins arribar al blanc i al blau cel quan fa molt de fred). Però a part, també ajuda, canviant el color, a indicar l'estat de tranquil·litat o perill de qui el porta (i resulta alhora un indicatiu per a l'espectador). Quan Kitai té por o es posa nerviós, el vestit juga amb tonalitats terrosses, i es fa fosc quan Kitai se sent segur. El moment en què veiem el seu vestit del tot negre es produeix, precisament, quan Kitai s'allibera de la por i pot fer el *Ghosting* a la batalla final amb l'Ursa.

Figura 28. After Earth: la simbologia del color al vestit de Kitai.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

També podem considerar un símbol quan Kitai somia amb la seva germana Senshi, i recorda posteriorment les coses que li diu. D'una banda, Senshi l'allibera de la seva culpa i no li retreu no haver sortit de la bombolla de vidre. Però més tard, en la seqüència en la qual veiem la transformació final de Kitai, sentim la veu de Senshi, que li demana que surti de la bombolla. Aquest moment té la càrrega simbòlica amb més pes del film. Kitai, en emergir de la bombolla del record i de la bombolla de protecció en què sempre ha viscut, perd finalment les seves pors i es fa *Ranger*, es fa home, i venç a l'Ursa. En aquell moment, també es recorre a un efecte digital; d'igual manera que el vestit de Kitai és del tot negre, també s'hi tornen les seves pupil·les, com si es volgués reforçar l'element de transformació de l'heroi.

Per últim, esmentar unes últimes qüestions que aporten més elements simbòlics: d'una banda, la figura del cóndor, que agafa Kitai i el porta al seu niu. Desconeixem, en principi, el motiu, però Kitai intenta defensar els pollets quan són atacats per depredadors. En agraïment, el cóndor protegeix a Kitai i evita, amb la calor del seu cos, que el jove mori congelat per la baixada de temperatura. El sacrifici del cóndor, que mor durant la gelada, ens remet directament al símbol de la mare. La mare en aquell moment absent, però sempre present per a Kitai. La figura protectora per al nen. D'altra banda, el recurs de l'intercomunicador com a única forma de comunicació real entre pare i fill. Les poques converses que presenciem entre Kitai i el seu pare demostren el conflicte i la falta de coneixement que tenen l'un de l'altre. Gràcies a l'intercomunicador i la distància dels dos, tindran, per primera vegada, converses reveladores que els portaran a la culminació, a la seva reconciliació i al salvament del pare, que ferit a la llitera, farà al seu fill, per primera vegada en tot el film, un petó i una abraçada carregades d'afecte.

Estructura narrativa:

De nou, i seguint l'esquema de mons implicats i la dinàmica de conflictes proposats per Sánchez-Escalonilla (2009), plantejem l'estructura narrativa del film seguint, en aquest cas, les trames mestres d'aventura i rescat, i forja d'heroi.

Pròleg: analepsi amb veu en off de Kitai

Acte I

1. Estadi inicial o inalterat: (Món ordinari; Introducció de la missió interior): La família Raige viu en una colònia estel·lar. Kitai, el fill, fa les proves per a ser *Ranger* però no és ascendit a cadet. Davant de la lluita es queda bloquejat. Cypher, el pare, torna a casa després d'una llarga missió. Diu a la seva dona, Faia, que marxarà tot seguit a la seva última missió d'entrenament i que es retirarà. Faia demana a Cypher que s'emporti Kitai per a reforçar el vincle pare-fill. Kitai i Cypher no s'entenen.

2. Alteració (Crida a l'aventura; Món ordinari; Determinació de l'objecte extern): Una tempesta d'asteroides desvia el rumb de la nau on viatgen Cypher i Kitai, i han de fer un aterratge d'emergència a la Terra, que porta mil anys deshabitada. Cypher resulta ferit de gravetat. Si volen que els rescatin, Kitai haurà de recórrer molta distància per recuperar un dispositiu de comunicació amb el seu planeta. L'Ursa que viatjava a la nau està desapareguda.

Acte II

3. Lluita (Món ordinari; Abast de l'objecte extern): Kitai es prepara per començar el viatge a peu. Cypher l'aconsella, li dóna una motxilla amb objectes per a la supervivència i la seva arma. Kitai marxa. Pare i fill es comuniquen a través d'un dispositiu que porta Kitai i que monitoritza tot el que fa.

3.1. Primeres ferides: Kitai pateix l'atac de diversos animals. Un insecte verinós el pica i queda inconscient.

3.2. Proves, aliats i enemics: Kitai desperta i intenta recuperar el temps perdut. Discuteix amb Cypher, que en descobrir que no tindrà prou oxigen li mana de tornar. Kitai retreu a Cypher que no confii en ell i es barallen també per la mort de la germana de Kitai (un fet traumàtic per als dos). Kitai decideix continuar. Un còndor el captura i el porta al seu niu. Kitai s'enfronta a uns pumes que maten els pollets del còndor. Kitai segueix el seu viatge.

Visita a l'Oracle: Kitai es fa una balsa i baixa per un riu. Somia amb la seva germana.

3.2. Prova difícil o traumàtica: Kitai arriba a la cua de la nau i recupera el dispositiu de comunicació. Ha de pujar a un lloc elevat per comunicar-se.

3.3. Baixada als inferns: L'Ursa troba Kitai i el persegueix. Enfrontament final amb l'Ursa.

Autorrevelació de Kitai

3.4. Resurrecció de l'heroi: Kitai aprèn a eliminar la por i venç l'Ursa.

Acte III

3.5. Tornada amb l'elixir: Kitai pot comunicar-se i els rescaten.

Autorrevelació de Cypher

4. Ajustament (Món ordinari; Resolució de missió interior): Cypher i Kitai són rescatats i tornen cap a casa.

Epíleg: La relació pare-fill es reconstrueix.

Conflictes bàsics: Aventura i rescat, forja d'heroi.

Shyamalan torna a les històries amb pocs personatges, i basa tot aquest film en els conflictes relacionals entre pare i fill, als quals hi suma la trama mestra de forja d'heroi de Kitai, el protagonista.

Els dos principals conflictes relacionals són entre Kitai i Cypher, que es veuen obligats a mantenir una simbiosi precària com a mentor-deixeble a causa de la poca comunicació i confiança que es tenen com a pare i fill. A mida que Kitai progressi com a deixeble i es vagi construint la seva identitat d'heroi, Cypher anirà guanyant admiració i respecte cap a ell. De la mateixa manera, les respectives autorevelacions internes dels personatges i la superació del trauma de la mort de Senshi, faran que la seva relació pare-fill es torni a reconstruir.

Conflictes de relació:

Kitai-Cypher (relació pare-fill, afectiu).

Cypher-Kitai (relació mestre-deixeble)

Conflictes interns narratius:

Kitai: desvalgut, rivalitat, ascens, descobriment i maduresa.

Cypher: caiguda, descobriment i transformació.

El film compta amb analepsis en el seu pròleg (per a situar l'espectador en el temps post-apocalíptics) i per mostrar els records de Kitai sobre la mort de Senshi, que combinades amb el somni-visió de Kitai serviran per a construir la seva identitat heroica i perdonar-se a ell mateix per la mort de la seva germana. En aquest cas, Shyamalan no juga amb l'anagnòrisi, però sí dóna molta importància a l'autorevelació de Kitai per a tancar la forja heroica amb l'analepsi de la veu de la seva germana.

Twists i Twist Ending:

El film compta amb diversos girs que reforcen el dramatisme de certes accions.

Des de l'estadi d'alteració, guiat des del planeta d'origen dels Raige per la mare de la família, que convenç a Cypher per endur-se Kitai a una missió, el primer gir arriba ràpid, amb l'aterratge d'emergència a la Terra.

Les diferents trobades de Kitai amb animals i la seva fugida o enfrontament amb ells, com per exemple els simis, la picada de l'insecte, la persecució del còndor o l'enfrontament amb els felins al niu, conformen un conjunt de girs menors que acompanyen la travessia del jove, i culminen amb la mort del còndor durant la gelada per protegir Kitai.

Un altre dels girs destacables es dóna a la cova on Kitai planifica com continuar i on hi troba pintures rupestres. El dibuix que Kitai fa al costat de les escenes de caça dibuixades suposa un símbol important de cara a la narrativa mística sobre la Terra que ha escoltat des que era un nen, i que ell continua en deixar la seva pròpia empremta en aquell planeta desconegut per a ell.

Val a dir que el gir final d'*After Earth*, el moment en què Kitai es desprèn de la por i aconsegueix vèncer l'Ursa, no actua com a *twist ending* (a diferència de films anteriors). El moment de superació final del jove és previsible, i ha estat progressiu al llarg del film.

Focalització narrativa i punt de vista:

De nou, trobem un film que, en la major part de metratge segueix la focalització zero, i per tant un mode omniscient de narració. Malgrat això, cal esmentar algunes excepcions, com el pròleg del film, explicat a base de *flashbacks* i amb la veu en off de Kitai, que no recorda la Terra, sinó que explica les històries que n'ha sentit. En alguns moments de l'aventura de Kitai a la Terra, es canviarà el punt de vista i la focalització, en passar a interna variable, per mostrar-nos les vivències de Kitai al llarg el camí, i les analepsis que té somiant o quan ha de conscienciar-se per reaccionar. Un altre cas excepcional és un breu canvi de punt de vista per mantenir el Còndor fora de quadre quan salva a Kitai de morir congelat.

6.7.3. Característiques del sistema estilístic fílmic

Posada en escena, ambientació i localitzacions:

El fet de no mostrar cataclismes ni la destrucció de la Terra (més enllà d'algunes imatges d'arxiu), permet situar l'acció principal del film en espais naturals que transmeten la sensació de natura verge: jungles frondoses, penya-segats, cascades i fins i tot un volcà en erupció. I tot això junt es va aconseguir en un dels parcs naturals de Costa Rica, fet que va permetre l'aprofitament d'un munt de recursos en un sol país.

És una de les poques vegades en què Shyamalan surt de la seva coneguda Philadelphia, però el fet de treballar amb equips nombrosos va permetre aconseguir unes magnífiques i variades localitzacions naturals.

Pel que fa a les localitzacions de les escenes interiors, fora de les recreades en les coves i el niu del còndor, cal parlar també, per una banda, del planeta d'origen de Kitai

i Cypher, generat en gran part digitalment, però amb la construcció a plató de les estances de la casa de la família Raige. Són habitacions sense portes, amb separacions fetes en forma de vela, i colors molt clars (blancs i blancs trencats, com el vestuari dels seus habitants). La nau en què viatgen pare i fill, amb forma de peix (similar a una manta-ratlla, ofereix un interior també clar (blanc trencat), i amb unes estries que recorden les costelles i l'interior de l'estómac d'una balena (com hem assenyalat, segurament en referència a *Moby Dick*, molt present simbòlicament al film).

Cal parlar també dels vestits dels dos protagonistes. Cypher vesteix un uniforme gris, sense personalitat, que l'homogeneïtza amb la resta de *Rangers*. El vestit que porta Kitai en el seu periple a la Terra, en canvi, sembla fet de goma o cautxú, i canvia de color en funció de la temperatura o del perill que percep el jove. El to habitual és el marró o terròs, i s'aclareix fins al blau cel o el blanc en cas de temperatura molt baixa (com li passa durant la gelada), o bé s'enfosqueix fins a fer-se negre en moments de màxima tensió (com a l'enfrontament amb l'Ursa).

Figura 29. *After Earth: majoria de localitzacions exteriors naturals (Costa Rica).*



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Realització, fotografia i muntatge:

Ja hem comentat anteriorment que Shyamalan, en acceptar l'encàrrec d'aquest film, alterava el seu segell artístic habitual: no mostrar, sinó suggerir. *After Earth* ho mostra tot. Des de la colònia utòpica creada fora dels límits del sistema solar, a les noves espècies evolucionades de la Terra, passant pel monstre de l'Ursa, i un jove amb un vestit que incorpora mecanismes per volar o sensors tèrmics i biològics.

Amb *After Earth* Shyamalan experimenta, per segona vegada (ja ho va fer amb un altre encàrrec, *The Last Airrender*, al 2010), la direcció d'una superproducció milionària, carregada d'efectes especials i retocs digitals.

Si bé podem reconèixer la factura del cineasta en diverses seqüències i enquadraments, és difícil establir paral·lelismes amb films anteriors.

Shyamalan, tal i com acostuma a fer normalment, va demanar de treballar un *storyboard* detallat pla a pla, i en aquesta ocasió va ser obra del dibuixant de còmic Peter David. Això va permetre al director imaginar l'estil final de moltes seqüències que no podia veure completes durant el rodatge, com la majoria dels contactes que Cypher fa amb Kitai, a qui sempre veu en pantalla a través dels intercomunicadors de la nau. Aquests tipus d'efectes digitals posteriors van requerir molta feina a la sala d'edició, sobretot pel que fa al muntatge paral·lel (per la dificultat de rodar les escenes per separat i després combinar-les de cara a la continuïtat dels diàlegs).

El film, a diferència dels anteriors de Shyamalan, aprofita els espais oberts on es roda la major part de l'acció, i mostra plans generals i aeris de la zona on és Kitai. Aquesta amplitud es combina sovint amb primers plans del jove (com a les escenes on cau malalt o intoxicat per la picada d'un insecte, o bé quan s'adorm al riu), molt necessaris per a mostrar el què passa en el periple solitari de Kitai (durant el qual no pot parlar amb ningú), o bé plans mitjans de Kitai i Cypher discutint o parlant.

La simulació digital del seguiment de la llarga caiguda i vol de Kitai a través de la cascada és una de les seqüències més celebrades del film, juntament amb les de les persecucions del jove per part de diversos animals.

Pel que fa a la fotografia i la il·luminació, s'aprofiten els espais naturals immensos i espectaculars amb l'ús del pla general, i s'alterna la llum natural diürna amb una il·luminació de tons blavosos per a les escenes nocturnes. L'excepció són els moments en què Kitai entra en espais tancats, com el niu del cóndor, o bé la cova, on es crea una il·luminació càlida, com de torxa.

Menció a part mereix la seqüència del tercer acte on s'esdevé l'enfrontament final de Kitai i l'Ursa. Quan Kitai arriba al punt més alt del volcà, comença una erupció. Era necessari, doncs, a part dels efectes visuals de la cendra, tractar la imatge amb filtres blavosos i grisos per enfosquir el cel, i que alhora oferissin prou contrast amb la cova en què cauen Kitai i el monstre.

So i música:

Per a recrear els sons dels animals superevolucionats de la Terra postapocalíptica, l'equip de so va jugar a duplicar i reverberar de manera artificial sons reals d'animals existents. Així, el cóndor xiscla molt més fort que una au present similar, i els felins udolen de manera molt més augmentada que qualsevol lleó o tigre reals.

La música, altra vegada de James Newton Howard, sembla retornar a la sistemàtica de *The Sixth Sense* (1999) o *Unbreakable* (2000). Narrativament se sincronitza amb l'acció mitjançant cops d'efecte i *cappers*, i crea un *leitmotiv* amb algunes variacions, normalment vinculades a Kitai i les diverses proves que ha de superar. Si bé no té la varietat de *leitmotifs* d'altres bandes sonores més corals, com *The Village* (2004) o *Lady in the Water* (2006), cal reconèixer que les variacions del *leitmotiv* d'*After Earth* acaben oferint un resultat força interessant, tot i que potser una mica repetitiu en algunes ocasions -i que ens podria fer pensar en composicions com les de James Horner amb films com *Avatar* (James Cameron, 2009).

6.7.4. Característiques de recurrència i renovació autoral en relació a les convencions de gènere fantàstic

Referents del film:

La història d'*After Earth*, original de Will Smith i co-escrita amb Shyamalan i Gary Whitta, entre d'altres, no deixa de ser una reformulació de l'autosuperació i lluita de l'home contra la natura inhòspita i hostil, com les repetides referències a *Moby Dick* (Melville, 1851), i la figura del naufrag. Cal per tant, buscar referents que es poden remuntar als primers naufrag literaris, des d'Odiseu a Robinson Crusoe, entre molts d'altres.

Durant la promoció del film, Shyamalan definia “la imatge que es transmet de la Terra com la dels relats *pulp* de Robert E. Howard, concretament de *Bloodstar*, i d’Edgar Rice Burroughs. Es podria veure *After Earth* com l’aventura d’un jove Tarzan, en el sentit del primitivisme, en contrast amb la hipertecnologia que gaudeixen els dos astronautes accidentats” (Shyamalan, entrevista a *Fotogramas*, 2013).

Però si anem a buscar referents cinematogràfics i visuals, podem distingir diferents temes o representacions, com per exemple *The Blue Lagoon* (1980, Randal Klaiser), per les figures dels naufragos protagonistes i la fotografia de paisatges i natura verge; referents obligats de *Storytellers* de la primera generació són *Cast Away* (2000, Robert Zemeckis), per la figura del naufrag i la lluita per la supervivència, i *Artificial Intelligence, A. I.* (2001, Steven Spielberg), per la vinculació de la història del protagonista a un conte de fades (*Pinocchio*) en paral·lel a l’obsessió de Kitai amb *Moby Dick*, i les correspondències de tots dos films amb la soledat i la cerca de tots dos joves. Amb films més recents, trobem en *I am Legend* (2007, Francis Lawrence), també protagonitzada per Will Smith, certa semblança entre el personatge del doctor i la del *Ranger* pel que fa a la disciplina i l’ordre, i a la imatge que transmeten els dos protagonistes de persones reservades, acostumades a amagar o incapaces de mostrar els seus sentiments. Pel que fa a l’ús de certs recursos visuals, la creació d’animals superevolucionats i la imatge d’un planeta ple de recursos naturals, podem esmentar com a possible inspiradora *Avatar* (2009, James Cameron), tot i que en el cas d’*After Earth* no se’ns mostra un planeta desconegut, sinó que es “retorna” a la terra (per molt exòtica i llunyana que sigui per a Kitai i Cypher).

Ideologia i valors:

Com a principal valor que transmet la pel·lícula trobem la reconciliació paterno-filial per la superació de la por i la voluntat de supervivència: el conflicte relacional principal del film es converteix en motor de l’acció, i es mostra, sobretot, gràcies a les analepsis de Kitai que ajuden a reconstruir la història d’incomunicació entre pare i fill. Gràcies a la situació límit que viu Kitai i al fet de ser l’únic que pot actuar (ja que Cypher està malferit), el jove troba la seva pròpia veu i aconsegueix, en la discussió amb Cypher sobre la germana morta per una Ursa, expressar el trauma i el ressentiment acumulats,

ahora que per fi pot alliberar-se de la culpa i començar a construir la seva identitat heroica.

En relació directa amb aquest valor trobem la feblesa convertida en fortalesa: la inicial feblesa de Kitai, el bloqueig davant les Ursees que fa que no pugui ser cadet, juntament amb els errors comesos durant la travessa a la Terra, fan aflorar els veritables punts forts del jove que, a diferència de Cypher, que s'ha tancat en ell mateix i no és capaç d'expressar els seus sentiments, explota i viu intensament la seva aventura, fins a la catarsi que el porta (mitjançant el somni i les visions de la germana morta) a la culminació del cicle heroic i el fa capaç d'aïllar-se de la seva por.

Shyamalan com a referent d'altres cineastes:

Podem trobar diversos films que podrien haver-se inspirat en *After Earth*, tant pel que fa a genericitat, com per la figura del naufrag perdut en un lloc desconegut, o bé per la inspiració de l'Odissea en el retorn amb aventures de l'heroi en solitari.

En relació a les aventures de l'heroi en solitari, al qual podem incorporar el personatge del naufrag i de la lluita contra un entorn hostil, podem trobar, entre d'altres, *Interstellar* (2014, Christopher Nolan) o *The Martian* (2015, Ridley Scott). En tots dos films, els protagonistes, també astronautes com Kitai, s'han d'enfrontar a planetes estranys i completament hostils per tal de salvar la Terra de la destrucció i/o buscar nous hàbitats per la humanitat. Si bé Kitai va a la Terra per accident i ha de buscar la manera de sortir-ne rescatat, també s'enfronta a un territori nou i desconegut ple de perills. D'entre els films posteriors a *After Earth* relacionats amb la temàtica de l'espai, de ciència ficció, o de viatges interestelars, no podem incloure *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013), per haver-se estrenat només amb dos mesos de diferència del film de Shyamalan i, tot i amb algun paral·lelisme, només pot tractar-se d'un fet casual o de convenció de gènere, i no pas d'inspiració. El mateix passa amb casos com *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013) o *Oblivion* (Joseph Kosinsky, 2013), films en què podem trobar certes similituds en la construcció dels mons futuristes i idíl·lics (ordinaris per als personatges), però en ser del mateix any d'estrena que *After Earth*, no fan possible el paral·lelisme. Sí que, per lògica, podem llegir un auge clar (que podem establir entre

2010 i 2015) de films de la mateixa tendència temàtica i genèrica. De nou, l'efecte contagi.

Pel que fa a l'intrús malfactor del film, l'Ursa és un monstre creat per alienígenes i programat per destruir l'ésser humà. És cec, i capta els enemics per l'olfacte, a partir de les feromones que desprenen en sentir por. Considerem que és una figura fantàstica construïda sobre abstraccions, com en els diferents casos d'*Anihilation* (2018, Alex Garland), film en el qual desconexem la forma original dels alienígenes, ja que adopten formes diverses que copien de la natura o del què veuen; de *Bird Box* (Susan Bier, 2018), on els alienígenes invasors miren els ulls de les persones per posseir-les i destruir-les; en canvi, a *A quiet place* (2018, John Krasinsky), cal moure's en silenci i no parlar en veu alta, ja que els éssers sobrenaturals ataquen quan senten soroll.

Genericitat:

Odisseu i Telèmac: Ja hem parlat del motiu del naufrag, l'ésser humà enfrontat a la natura misteriosa, inhòspita. En el cas de Kitai, no podem dir que adopti la figura del naufrag original, Odisseu, que en aquest cas seria Cypher, i Kitai quedaria com a Telèmac. Malgrat s'esdevingui un intercanvi dels papers, i sigui Cypher qui es queda a la nau esperant a Kitai, hem de considerar aquest trencament de l'arquetip com una prova de la reformulació constant de Shyamalan que, sense trencar del tot amb els referents i narratives clàssiques, intenta aportar cert element innovador.

La por com a catalitzador: Aquest Telèmac futurista, igual que el fill de l'heroi clàssic, viu a l'ombra del pare, superat per les gestes passades d'Odisseu/Cypher. La por i el trauma per la mort de la seva germana bloquegen a Kitai, impedit que prosperi, que es guanyi la confiança del pare i que construeixi la seva pròpia identitat heroica. Aquesta por, materialitzada en l'element que separa la vida i la mort en els enfrontaments amb les Urses, determina el punt d'inflexió del Kitai nen i el Kitai home/guerrer. L'entorn asèptic en què el va tancar la seva germana per protegir-lo, la bombolla de la qual li diu que surti en somnis, és física i alhora simbòlica per a Kitai. Va ser l'urna de vidre que va evitar que l'Ursa el detectés de nen, però ara el frena i el manté allunyat del seu pare i de la realitat. Fins que Kitai no assumeix la seva por a

través de les proves que ha de passar en el seu periple a la Terra, no és capaç d'aïllar-la i desfer-se'n, per finalment vèncer l'Ursa, guanyar el respecte del pare, passar de nen a adult i tancar el seu cicle com a nou heroi.

El fill rescata al pare, el deixeble supera al mestre: cal tornar al mite artúric (com ja hem fet en l'anàlisi de *The Sixth Sense*, 1999) i tornar a parlar d'un jove aprenent Artús i el seu mentor, Merlí (Alvar, 1991, pp. 24-30). Kitai assumeix perfectament el rol d'Artús jove. De fet, Cypher li dóna la seva arma abans d'enviar-lo a travessar el centenar de quilòmetres que els separen del dispositiu de comunicació per enviar el senyal de socors, i Kitai la sosté cerimoniosament, conscient que té entre les mans una llegenda (com Excalibur). Totes les converses que mantenen Cypher i Kitai (virtuals, a través de l'intercomunicador digital), entren en les convencions de mestre i deixeble, fins a la discussió en què Kitai explota i retreu al seu pare l'absència i la incomunicació. A partir d'aquell moment, la rebel·lió de Kitai suposa l'inici del seu cicle heroic, però també de la seva independència (ha "matat" al pare/mestre) a l'hora de prendre les seves pròpies decisions. Fins i tot en l'enfrontament final amb l'Ursa, situem l'heroi en una cova de cristalls, molt similar a la cova en què Superman es comunica amb un vestigi del seu pare mort anys enrere, una presència que l'aconsella però també contra la qual es rebel·la el superheroi de Krypton.

6.8. *The Visit* (La visita), 2015. El terror a dins de casa

Figura 30. Cartell: *The Visit*, Shyamalan (2015).



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

“La meva mare és un personatge de narrativa clàssica (...) li cal un elixir”. Becca.

Taula 13. Fitxa d'anàlisi: *The Visit* (2015).

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
A. Característiques generals de la pel·lícula	Títol	<i>The Visit; La Visita.</i>
	Any	2015
	Producció i Distribució	Blinding Edge Pictures, Blunhouse Productions, Neighborhood Film Co. Universal Pictures.
	Equip tècnic i artístic	Producció: James Blum, Marc Bienstock i M.N. Shyamalan. Direcció i guió: M.N. Shyamalan. Maryse Alberti a la direcció de fotografia, Luke Ciarrocchi al muntatge, Naaman Marshall al disseny de producció i Scott G. Anderson a la direcció artística.
	Gènere/Subgènere	Terror, humor; fantasia d'aventures.
	Tagline	<i>Les normes de casa de l'àvia són...</i>
	Sinopsi de producció	De dilluns a divendres, podem seguir el detall de la visita que aquests dos nens fan als seus avis. La peculiaritat és que no es coneixien abans d'aquest moment. La mare els nens, Loretta, va marxar de casa dels pares fa quinze anys i des e llavors no es parla amb els seus pares. El que comença sent una visita especial per conèixer els avis, es convertirà ben aviat en un malson, ja que la parella entranyable que espera als nens a l'estació no serà com els nens s'esperen. Becca i Tyler, els dos germans, viatgen amb dues càmeres (Becca vol fer un documental), i enregistraran tot el que passi a la granja.
	Premis i ressò social	14 nominacions a festivals de cinema fantàstic i de terror; nominació als premis Saturn de l'Acadèmia de cinema fantàstic, de ciència-ficció i terror dels Estats Units per Olivia DeJonge i per al propi film, i el premi guanyat per Deanna Dunagan com a actriu secundària al festival Fright Meter Awards.
Pressupost	5M\$	
Taquilla	98M\$ (global acumulat).	
B. Característiques del sistema formal filmic (recursos narratius). Anàlisi semionarrativa i neoformalista de l'obra	Trama	Esquema mons implicats: Misteriós-Fantasia d'aventures. Cicle heroi: complet. Trames mestres: aventura, enigma, rescat, persecució i venjança. Secundàries: rivalitat, desvalgut, descobriment-maduració.
	Tema	La gestió del dolor causat per la pèrdua de persones estimades. Superació de trastorns i traumes a partir d'experiències límit. Relacions familiars. Relacions franterernals i paterno-filials.
	Personatges principals i rols actancials	Nen: protagonista/bufó; Nena: protagonista/heroïna; Mare: coadjuvant/mentora; Avi: oponent; Àvia: oponent.
	Cameo director	No hi ha cameo.
	Arguments universals, mites i arquetips	Ànsia de poder - crim instaurador; Intrús malfactor - llar amenaçada, possessió; Venjança - motiu de Hamlet; La família; Les falses aparences. Nens orfes, la bruixa, el bufó, el boig, la mare. L'enemic dins de casa, el perdó, la infantesa com a autenticitat.
	Intertextualitat	Seqüència del forn (Hansel i Gretel), fragments de Rap, síndrome de l'ocàs.
	Metatextualitat	Found footage: gravació documental. Converses amb la mare per Skype. Raps de Tyler. Referències als contes i a la literatura (narratologia).
	Simbolismes	Bosc, vermell, soterrani, repeticions, pantalles i finestres, miralls.
	Estructura narrativa	Pròleg. Acte I: Estadi inicial o inalterat: Becca i Tyler preparen el seu equipatge. Visitaran als seus avis i passaran una setmana amb ells a la seva granja. Becca està preparant un documental sobre la vida de la seva mare. Alteració: els nens arriben a la granja dels avis. El primer vespre, l'avi els diu que marxin a dormir a dos quarts de deu. Becca veu a l'àvia vomitant al menjador. Acte II: Lluita: Becca parla amb el seu avi per saber si l'àvia està bé. Primeres ferides: El comportament estrany dels avis fa sospitar a Tyler. Becca és reticent. Visita a l'oracle: Els nens parlen amb la seva mare per Skype. Proves, aliats i enemics: Becca de posar una càmera que gravi què passa a les nits. Becca i Tyler cada vegada més espantats pel comportament dels avis. Acte III: Baixada als inferns: Becca decideix marxar abans del previst. Visita a l'oracle: els nens parlen amb la mare per què els vagi a buscar. Es descobreix que són uns impostors. Els nens miren de fugir de la granja. Prova suprema: els falsos avis amenacen les vides de Becca i Tyler. Enfrontament final dels nens amb els falsos avis. Resurrecció: Becca mata l'àvia falsa. Tyler mata l'avi fals. Ajustament: Arriba la policia i la mare. La mare s'abraça als nens i se'ls emporta. Epíleg: (Comèdia) Autorrevelació de Loretta (mare).
	Focalització narrativa/Punt de vista	Únic film del director on no trobem narrador omniscient. En la totalitat del metratge trobem focalització interna variable, que va variant entre els dos protagonistes (nens), en funció de qui està gravant i per tant, narrant la seva vivència.
Twists i/o Twist Ending	Noms dies; no baixeu al soterrani, a dormir a les 21:30h; àvia a les nits; Tyler troba els panyals; avi ataca a un jove al poble; forn de la cuina; entrevista àvia; entrevistes Becca i Tyler; avi al cobert amb escopeta; càmera fixa al menjador; àvia intenta entrar habitació nens; Becca veu cinta; conversa mare; de nou el forn; noia penjada a l'arbre; Becca al soterrani; Enfrontaments Becca-àvia i Tyler-avi; mort avis; rescat; epíleg rap.	

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
C. Característiques del sistema estilístic. Anàlisi dels codis cinematogràfics	Llenguatge i tècniques audiovisuals: Posada en escena; Fotografia; Muntatge; So	Localització interior i exterior: un únic entorn. Granja existent. Recurs found footage: enquadraments, plans i tirs de càmera poc habituals en Shyamalan. Contrastos llum i ombra - blanc i negre. El·lipsis temporals: simulació peces del documental de Becca. Primer film sense banda sonora composta. Tot música pre-existent. Música diegètica.
D. Característiques autorals en relació a les convencions de gènere (fantàstic)	Referents	Heros i Psique; <i>Barba blava</i> (Perrault); <i>Hansel i Gretel</i> (Germans Grimm); <i>La caputxeta vermella</i> (Perrault); Contes de terror i llegendes urbanes. <i>North by Northwest</i> (1959, Alfred Hitchcock) <i>Psycho</i> (1960, Alfred Hitchcock); <i>Goosebumps</i> (sèrie TV. R.L. Stine, 1995-98) <i>The Twilight Zone</i> (Rod Sterling, 1959-1964). <i>Sleepy Hollow</i> (Tim Burton, 1999); <i>The Blair With Project</i> (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999), <i>The Stepford Wives</i> (Frank Oz, 2004), <i>Cloverfield</i> (Matt Reeves, 2008).
	Ideologia i valors	La culpa i el perdó // l'autoconeixement per a la superació de la por i traumes del passat // vincles familiars.
	Shyamalan com a referent d'altres cineastes	<i>Blair Witch</i> (Adam Wingard, 2016); <i>10 Cloverfield Lane</i> (Dan Trachtenberg, 2016), <i>Get Out</i> (Jordan Peele, 2017); <i>Searching</i> (Anesh Chaganty, 2018).
	Genericitat	L'impostor // contes de por a la vora del foc // l'aventura o situació al límit que uneix o resol conflictes familiars.

Font: Elaboració pròpia.

Quan Shyamalan va marxar de Hollywood i va tornar al cinema:

Es pot dir que, a finals de 2013, Shyamalan havia perdut, definitivament, el favor de la crítica. La imatge del director, fomentada també per la majoria de *Majors* (ressentides a causa d'unes recaptacions en taquilla que no assolien els objectius ni els comptes de resultats) era la d'un cineasta egocèntric, gelós de la seva feina, obsessionat pel control de l'obra i molt limitat narrativament -alguns crítics consideraven que els *twists* i els cops d'efecte dels seus guions ja no sorprenien l'audiència- (Álvarez, 2013; Partearroyo, 2015). Fora de dues col·laboracions com a guionista a la sèrie *After Hours* (Daniel i Jack O'Brien, 2010-2017) l'any 2014, Shyamalan quedava, a partir d'aquell moment, fora del sistema i sense perspectives de futur. Aquell mateix any va intentar recuperar un projecte que tenia escrit d'abans de *The Sixth Sense*, *Labour of Love*, i va arribar a convèncer Bruce Willis, que tenia ganes de tornar a treballar amb Shyamalan però alhora patia per si el projecte no es vinculava a alguna *Major* important (Fotogramas, 2014). Però el director recordava que el plantejament que havia fet el 2011³² estava encara pendent, i tot que no havia ingressat les xifres esperades, es podia permetre un nou projecte per tal de "recomençar". Això sí, havia de ser alguna història que demanés un pressupost molt ajustat, i ja no es podia permetre, ni en l'equip tècnic ni en l'artístic, catxets massa elevats ni sous propis de Hollywood.

³² Acceptar l'encàrrec d'*After Earth* per a poder tenir una bona entrada de diners i "independitzar-se", definitivament, de les *Majors* i tenir llibertat absoluta com a cineasta.

La decisió, doncs, estava presa, i ara era Shyamalan qui posava les condicions. La seva productora, Blinding Edge, passaria a ser la màxima i última responsable de la factura dels seus films, i ell assumiria definitivament el control financer i creatiu com a productor de totes les seves obres. Els guions serien exclusivament seus, i la realització i d'altres parts tècniques del rodatge tornarien a dependre dels *storyboards* detallats amb què estava acostumat a treballar. Els rodatges serien a Philadelphia (o als voltants, però sense sortir de l'Estat), per tal que Shyamalan només hagués de ser fora de casa per a estrenes o temporades de promoció. Era el moment de tallar vincles amb Hollywood definitivament.

6.8.1. Característiques generals de la pel·lícula

Producció i distribució:

L'any 2014 i en menys de tres mesos, Shyamalan tenia dos esborranys de guió per a una història. Un dels esborranys contenia molt d'humor (fet gairebé inèdit en l'obra de Shyamalan); l'altre, era ple de terror i anava de dret a buscar referents de llegendes negres urbanes i contes de por a la vora del foc. Un tercer esborrany, una combinació força equilibrada dels dos anteriors, es va convertir en el guió definitiu del que llavors es va titular *Sundowning*, però que esdevindrà *The Visit (La visita)*.

Shyamalan havia seguit la carrera de Jason Blum, un *showrunner* i productor especialitzat en històries de suspens i terror i fundador d'una productora que treballava exclusivament projectes *low budget* d'alta qualitat. Blum havia produït èxits com les sagues *Paranormal Activity* (2007-2015) o *Insidious* (2010-2018), i ja llavors era conegut pel seu encert en la tria de projectes petits però amb grans històries (com *Whiplash*, 2014). Que Shyamalan i Blum acabessin fent equip era qüestió de temps. Shyamalan escrivia l'estil d'històries que Blum valorava més a l'hora de produir, i Blum era el productor minimalista que Shyamalan necessitava per a aquella nova etapa a la seva carrera. A Blinding Edge i Blumhouse Productions s'hi va afegir Neighborhood Film Co., una altra productora petita. Shyamalan aconsegueix tirar endavant el somni de treballar amb petites companyies. L'única cosa amb la qual havia de claudicar era la distribució. El cineasta era conscient que si no accedia a una *Major*, la pel·lícula no

arribaria a tot el món. Jason Blum tenia molt bona relació amb Universal, l'última de les sis *Majors* clàssiques que no coneixia encara a Shyamalan. La bona entesa i la mà esquerra de Blum van facilitar les coses, i Universal es va reservar els drets de distribució globals.

Estrena, pressupost i recaptació:

The visit es va estrenar als Estats Units el vuit de setembre de 2015, i tres dies després arribava a l'Estat Espanyol amb el títol de *La visita*, com a traducció literal de l'original.

Shyamalan confessava tenir els mateixos nervis que quan es va estrenar *The Sixth Sense* (1999). Era un nou començament en tota regla, amb canvis substancials importants en comparació al que el cineasta tenia acostumat al públic dels seus últims films. D'alguna manera, tornava a les històries sòbries, en les quals l'horror i el suspens no venien de la mà de grans efectes o fets extraordinaris, sinó que provenien de la quotidianitat. *The Visit* trenca molts esquemes de la seva trajectòria. S'havia aconseguit tancar el pressupost en 5M\$, la xifra més modesta de la carrera de Shyamalan (sense comptar *Wide Awake* i *Praying with Anger*, autofinançades per ell i els seus pares el 1992 i 1998 respectivament). S'havien estalviat les despeses més habituals que acostumen a disparar partides: no hi havia un càsting famós, no hi havia gaires localitzacions, i tot depenia de l'atmosfera creada, a poc a poc, a través del *found footage* (una tècnica que Shyamalan feia temps que volia provar); els efectes visuals eren comptats, i l'equip tècnic s'havia reduït als mínims. Les expectatives de Blum i Shyamalan eren optimistes, però no podien imaginar una recaptació com la que van obtenir. Amb una promoció discreta per part d'Universal, només en el primer cap de setmana d'estrena en sales *The Visit* ja es va situar com a segon film més vist, i es va mantenir així (i fluctuant a la primera posició gràcies al boca-orella) les onze setmanes que va romandre a sales. La recaptació global acumulada fou de 98M\$. En comparació a les xifres acumulades amb d'altres títols de la seva carrera, es podria considerar un fracàs. Però si pensem en la poca despesa en promoció, en el pressupost modest, i en els guanys per a productores petites, estem parlant d'un benefici impressionant. Per no parlar de la crítica. Aquells que havien atacat, estrena rere estrena, Shyamalan, reconeixen ara, tímidament, que el director semblava tornar on havia començat, i amb

una història petita aconseguia de nou el favor del públic. Durant la gira de promoció que va fer al setembre i l'octubre d'aquell any, es va veure un Shyamalan cada vegada més distès i relaxat, que d'una manera evident es comença a reconciliar amb la crítica i els fans.

Equip tècnic i artístic:

Ja hem esmentat la necessitat, per pressupost, que va tenir Shyamalan d'ajustar l'equip en tots els sentits per a la realització de *The Visit*.

Com a productors, M. Night Shyamalan es va acompanyar de Jason Blum i Marc Bienstock, reduint a tres un equip que normalment era de cinc o sis persones quan treballava amb *Majors*.

Amb aquest esperit d'estalvi, Shyamalan va parlar de seguida amb el seu compositor de capçalera, James Newton Howard, amb qui havia treballat sense interrupció tota la seva carrera. En aquesta ocasió, la trucada no va ser per fer l'encàrrec de la música, sinó per disculpar-se perquè no treballarien junts. El catxet de Howard era massa elevat per a la producció, i a més, Shyamalan buscava un to tan íntim i realista al film que no hi havia lloc per a motius personalitzats i massa melodies (l'única música que escoltem al film és una cançó ja existent i la peça composta per als crèdits finals, de Paul Cantelon).

La resta de l'equip el formen, la major part, professionals del sector força joves i amb trajectòries breus: Maryse Alberti (l'única veterana de l'equip) a la direcció de fotografia; Luke Ciarrocchi al muntatge (ja havia format de l'equip de muntatge en films com *The Happening* o *After Earth*, però no havia estat mai al capdavant); Naaman Marshall al disseny de producció i Scott G. Anderson a la direcció artística.

Per tant, amb un equip petit i renovat, és la primera vegada que Shyamalan no repeteix col·laboradors habituals. El mateix passa amb el càsting.

En l'equip artístic destaquen Olivia DeJonge i Ed Oxenbould com a intèrprets de la nena i el nen protagonistes. Tots dos molt joves, amb disset i tretze anys respectivament, només comptaven amb tres o quatre sèries i un film cadascun a les seves trajectòries, i pràcticament debuten amb *The Visit*. La mare és l'actriu Kathryn

Hahn i els avis són interpretats per Deanna Dunagan (molt caracteritzada com a àvia) i Peter McRobbie. Tots ells són actors poc coneguts dins de l'*starsystem*, amb l'excepció de Kathryn Hahn, que llavors ja comptava amb uns quants films i comèdies romàntiques en què sempre interpretava personatges secundaris. Ella mateixa va manifestar, en més d'una entrevista de promoció, que li va venir molt de gust interpretar un personatge dramàtic i terrorífic, per variar.

Gènere i subgènere:

Les dades de promoció presenten *The Visit* com un film de terror i suspens. Val a dir que, tal i com es va conservar, en part, del primer esborrany de guió i com s'observa al llarg de la trama principal, l'humor també hi és molt present, fet que sorprèn en una obra de Shyamalan, que tan acostumat tenia sempre el públic al drama i al suspens sense somriures ni gags. Si bé l'element humorístic depèn sobretot del nen protagonista, es fa present en el metratge; des de l'inici fins als crèdits finals, un rap interpretat pel mateix nen, fa broma i afegeix humor negre a tota l'aventura i problemàtica viscudes.

Pel que fa al subgènere, i donat el retorn de Shyamalan al terror sobri i quotidià, es podria pensar que *The Visit* s'allunya de la fantasia d'aventures, tot i que no és així. És cert que potser no compleix de manera exacta amb els requisits preestablerts per Sánchez-Escalonilla (2009, p. 59), però si es fa una anàlisi més acurada, hi podem identificar trets pertanyents. La trama d'acció i missió de rescat, persecució o fugida es fa palesa quan els nens comencen a detectar perill en el comportament dels avis; el viatge físic transcorre en paral·lel al viatge interior, sobretot pel que fa a qüestions com la redefinició de la identitat (sobretot en el cas del nen protagonista), i la llibertat (dels germans, per tal de fugir); i pel que fa als trets heroics, trobem la nena protagonista, que ja els té, i el nen, que els forja a mesura que avança la setmana. Potser les característiques que incorporen un viatge a un món extraordinari o la presència d'éssers o objectes màgics o meravellosos serien les més dubtoses, però hi podem trobar paral·lelismes simbòlics que ens ajuden a identificar-les: el viatge en tren dels nens i l'aspecte de la casa dels avis (l'umbral a creuar); la separació i diferenciació d'il·luminació dels espais superiors i inferiors de la casa (món ordinari i món terrorífic);

les càmeres de la nena protagonista com a oracles que expliquen la veritat que els nens no veuen (objecte màgic o oracle revelador); i el comportament estrany dels avis (que a ulls dels nens semblen éssers malignes o terrorífics i els allunyen de la figura ordinària i quotidiana d'un avi "normal").

Sinopsi:

El text que es va difondre com a element de promoció destaca la següent sinopsi: "M. Night Shyamalan vuelve a sus raíces con esta aterradora historia en la que dos hermanos pasan una semana en la remota granja de sus abuelos en Pensilvania. Cuando los niños descubren que la anciana pareja está metida en algo profundamente inquietante, se dan cuenta de que tienen pocas posibilidades de regresar a casa." Caldria afegir, a tot això, el reforç en la trama de rescat doble: l'explícita, que parteix de l'inici de la visita dels nens i l'observació progressiva de coses estranyes i terrorífiques en el comportament dels avis, continua amb la superació de la por dels nens respecte als fets inquietants que succeeixen a les nits per part dels avis, i finalitza amb el descobriment dels veritables avis assassinats i posterior fugida dels nens de la casa; i la trama menys evident, que implica la mare (absent durant aquella setmana) per tal d'esbrinar, mitjançant el documental que realitza la nena, el motiu de la separació i trencament de pares i filla i la posterior desestructuració de la resta de la família.

Ressò i premis:

Amb els seus últims films, *Lady in the Water* (2006), *The Happening* (2008), *The Last Airbender* (2010) i *After Earth* (2013), Shyamalan havia acumulat un perillós nombre de nominacions i guardons Razzie (que ja sabem que valoren la mala feina d'equips tècnics i jutgen els pitjors films de l'any). Un palmarès que atabalaria a qualsevol. Remuntar aquesta situació no era gens fàcil, però el cineasta tenia les millors armes per a tornar a conquerir el públic i la crítica, i defugir premis que no fossin de prestigi: un pressupost mínim, una història potent, actors pocs coneguts o debutants, la combinació d'imatge cinematogràfica amb *found footage* "simuladament" domèstic i una localització aïllada i plena d'horrors quotidians. Tot això li acaba suposant al film catorze nominacions a prestigiosos festivals de cinema fantàstic i de terror, com la

nominació als premis Saturn de l'Acadèmia de cinema fantàstic, de ciència-ficció i terror dels Estats Units per a l'actriu protagonista, Olivia DeJonge i per al propi film, i el premi guanyat per Deanna Dunagan com a actriu secundària al festival Fright Meter Awards, també als Estats Units.

L'*affiche* que es va difondre a Espanya emfatitza aquest entorn solitari, aïllat per la neu, que enmarca les figures dels avis, gairebé com dues siluetes retallables incrustades sobre el blanc. Hi havia d'altres models d'*affiche*, com el de la silueta de l'àvia asseguda a una cadira gairebé de cara a una paret buida; als USA es mostrava un cartell amb unes galetes casolanes (cookies de xocolata) sobre un plat blanc i una nota manuscrita amb les "regles de l'àvia": "*Have a great time. Help yourself to anything you like. Eat as much as you want. Don't come out of your room after 9:30 PM*" – amb un doble subratllat en la prohibició -, configurant un bodegó sobre el fons d'una finestra que només mostra un blanc difós a l'exterior.

El contrapunt de la nota escrita té el seu paral·lisme en el trailer que es va distribuir a Espanya (<https://youtu.be/ehIBi4MaISc>): la introducció és alegre, amb els nens gravant-se i gravant els avis en motiu de la seva (primera) trobada, acompanyada d'una animada música extradiegètica, fins que els avis pronuncien la mateixa frase de prohibició. Per tall, es passa a la pantalla en negre -on apareix el nom del director ("De M. Night Shyamalan") i els títols de dues obres seves ("Escritor y director de *El sexto sentido* y *El bosque*")-, i fins que el silenci expectant, com a anunci d'algun enigma, dona pas als efectes de so (les manetes del rellotge de fusta, el cruiximent de la fusta...) que introdueixen (amb la inserció del text sobre negre " Y Bloomhouse, productores de *Insidious*") un muntatge visual fragmentari de situacions anòmales en què es mostra el progressiu deteriorament del comportament dels avis cap a una mena d'embogiment i la reacció creixent de por per part dels néts. "¿Te importaría meterte en el horno para limpiarlo?" és la frase que pronuncia l'àvia abans de donar pas a un parell d'escenes en què veiem la nena rodolant sobre ella mateixa i com l'àvia obre la porta del forn on la nena és a dins. Després d'això, el títol de la pel·lícula i "Próximamente".

6.8.2. Característiques del sistema formal fílmic

Temes principals:

És cert que la cronologia narrativa de *The Visit* ens explica, detall a detall, les sensacions i sospites que Becca i Tyler van experimentant durant la setmana a casa dels avis, i de com aquests resulten ser dues persones trastornades que han assassinat els seus veritables avis, però aquests fets són la trama que fa aflorar els temes principals del film. Com sempre passa amb Shyamalan, hi ha qüestions de fons molt més complexes o transcendents que cal observar amb una lectura més profunda. A continuació esmentem aquests temes principals.

La superació de por, trastorns i traumes a partir d'experiències límit: A menor escala que l'home i la dona que han suplantat els seus avis, Becca i Tyler tenen, respectivament, trastorns psicològics importants provocats per l'abandonament del seu pare. Aparentment fan vida normal, però els dies i la tensió viscuts a la granja, i l'excusa de les entrevistes pel documental de Becca, faran que surtin a la superfície i que els nens s'hagin de posar a prova a ells mateixos. Aquest transfons, en algunes ocasions força explícit (Tyler amb l'obsessió sobre els gèrmens i Becca amb el rebuig dels miralls), farà avançar la trama principal del film fins a la seva culminació amb la baralla final entre nens i avis falsos, a partir de la qual els nens podran, finalment, superar aquests trastorns i inseguretats que tant els han marcat.

La gestió del dolor causat per la pèrdua/separació de persones estimades: El segon tema principal del film, que en realitat no veiem mai (ni tan sols en forma de *flashback*), és el trauma que viu encara la mare dels nens, Loretta, pels fets viscuts quan va marxar de casa. Fins als últims minuts del film no coneixem el detall del què va passar (ja que ni Loretta, ni els avis volen parlar mai dels fets), però sí que l'espectador pot anar construint, amb les dades dosificades a partir d'ella i dels nens (i amb les entrevistes fetes als avis), un retrat aproximat de l'episodi. Que Loretta marxés de casa als dinou anys en contra de la voluntat dels seus pares ha fet que visquin no només separats sinó incomunicats durant quinze anys. Això no només fonamenta el trauma de Loretta i el sentiment de culpa que té cap als seus pares ara que el seu matrimoni ha fracassat, sinó que col.labora en la construcció del suspens i en facilita el detonant.

Els nens no coneixen els seus avis, no els han vist mai. Per això se'ls pot enganyar i no descobriran la impostació fins ben entrada la setmana, i permet també que Loretta, tot i parlar amb els fills sovint, es mantingui al marge dels seus “pares” mentre els nens són a la granja, ja que encara no està preparada per veure'ls i molt menys per parlar-hi.

Les relacions familiars (fraternals i intergeneracionals) i la gestió del perdó:

En aquest cas, observem les relacions familiars a tres nivells: la relació entre els germans, la majoria de vegades en forma de rivalitat (per la diferència d'edat i maduresa entre Becca i Tyler) i amb molta càrrega d'humor; la relació entre els nens i la seva mare (molt desenfadada i igualitària, per la joventut de Loretta, però sense excloure la seva preocupació pels nens. És l'única relació sana en l'inici del film); i la relació dels nens i els avis (la que més arc d'evolució pateix i la més extrema, ja que comença de manera molt carinyosa, però acaba amb el descobriment de l'assassinat dels avis veritables i amb la mort dels avis suplantadors). En aquestes relacions familiars hi podem observar també (igual que en el cas de Kitai i Cypher a *After Earth*, 2013), la gestió de la culpabilitat interna i del perdó, molt importants per a l'avenç de la narrativa i per als arcs dels personatges. Sobretot pel que fa al perdó que Becca busca en els avis de cara a la mare (i per aconseguir recuperar la seva relació), i el perdó que els nens han de concedir a un pare que els ha abandonat (i que veurem com s'aconsegueix al final del film a través de la mare i les imatges domèstiques en forma de *flashback*). El perdó apareix com a tema secundari i és de fet una constant subjacent en la filmografia de Shyamalan, ja que sempre és present en les seves històries.

Trames mestres i cicle fantàstic:

Com ja s'ha dit, *The Visit* va constituir un retorn als inicis de la carrera de Shyamalan i, sobretot, al terror “sobri”. A diferència de *The Sixth Sense* (1999), on la capacitat de Cole per veure persones mortes és percebuda per Malcolm com un fet extraordinari (i per tant ho llegim en clau de fet fantàstic), a *The Visit*, el fet que unes persones suplantin la identitat d'unes altres (assassinant-les) i n'ocupin el seu lloc, és percebut pels nens com una cosa estranya (fet que eliminaria els conceptes de

fantasia/meravellós de l'esquema). Tindrem, en aquest cas, un esquema de mons implicats que passarà del misteriós/estraný a la fantasia d'aventures directament.

Pel que fa al viatge de l'heroi, i entenent que l'heroína principal del film és Becca, la germana gran, podem dir que fa el cicle complet (Campbell, 1949). En el seu periple, abandona el món ordinari en marxar de casa; creua el llindar en baixar del tren i anar a buscar els avis a la granja; Tyler serà qui li farà la crida a l'aventura, a la qual Becca es resisteix fins a tenir proves. Aquí les imatges de la càmera seran un mentor virtual, juntament amb la mare (durant les converses per Skype), mentre els avis "falsos" intentaran embaucar-la a ella i a Tyler, ella farà l'apropament a "la cova" amb el descobriment dels avis veritables morts, coneixement que fa inevitable la batalla final contra els suplantadors, i finalment tornarà amb el seu germà a casa amb la recompensa (superar els traumes anteriors) i l'elixir (el perdó).

Pel que fa a les trames mestres (Sánchez-Escalonilla, 2002, p. 59), podem reconèixer la d'aventura, enigma (primeres observacions del comportament dels avis), rescat, persecució i venjança (en matar els avis falsos no només se salven, sino que vengen els avis assassinats). Com a trames secundàries, trobem la rivalitat (entre els germans, sempre en clau d'humor), el concepte de desvalgut (l'observem més en Tyler que no pas en Becca), i la de descobriment-maduració (per part dels nens, però també de la mare).

Personatges principals:

Becca Jamison: Nena protagonista de la història. Té quinze anys, però és molt madura per la seva edat. Des de l'inici del film, la veiem actuar de forma responsable i segura. Fa un documental sobre la història de la seva mare, amb motiu de la visita que preparen a la granja dels avis. Ho viu com un esdeveniment, ja que a causa de la ruptura entre ells i la seva mare, no els ha conegut mai; ara està il·lusionada amb la visita i amb la setmana que passarà amb ells. El desig intern de Becca és reconciliar la seva mare amb els avis i recuperar part de la família que sent desestructurada des de l'abandonament del pare. Lluny de semblar una òrfena o innocent (Jung, 2016, pp. 65-66) o de ser la donzella dòcil (Propp, 1987a), Becca és la clara heroína del film (coincident a les classificacions de Jung, Propp i Campbell). L'aparent seguretat en el

seu comportament, i el fet de ser la gran dels germans, fa que Becca sigui la que pren les decisions per tots dos durant la setmana que passen a la granja. És ella la que (tot i els avisos de Tyler) és reticent a pensar que les coses van malament amb el comportament estrany dels avis; però també serà ella la que, finalment, donarà l'alarma i avisarà la mare perquè vagi a buscar-los abans d'hora, i en intentar no perdre mai la calma (en aquest aspecte, Becca ens recorda molt a Cypher, *d'After Earth*, 2013), en ocasions sembla la mentora de Tyler. Tot i això, tampoc respon al perfil clàssic de figura heroica hieràtica, perquè té febleses, tal i com acostuma a construir Shyamalan els personatges. Becca té traumes en forma de trastorn, que arrossega des de l'abandonament del seu pare: té fòbia als miralls. Gràcies a l'entrevista que li fa Tyler, sabem que Becca ja fa anys que no es mira a un mirall. Aquest motiu serveix d'excusa per fer explícit el seu arc d'evolució, i culmina en l'enfrontament final amb l'àvia "falsa", quan Becca es mira al mirall (primer amb els ulls tancats, després obrint-los per poder defensar-se). Als minuts finals del film, podem veure Becca pentinar-se mentre es mira al mirall, amb el seu trauma ja superat i la trama de maduració completada.

Tyler Jamison: És el nen protagonista del film. Té tretze anys, dos menys que Becca, i tot i la poca diferència d'edat, és molt més infantil que ella. Aquest fet és important, ja que separa les mirades dels nens. La mirada madura de Becca és adulta (i per tant reticent a l'enigma o als fets estranys); en canvi, la mirada de Tyler encara és infantil (la mirada innocent que pot veure la veritat), i per tant el fa l'únic capacitat per a descobrir el què passa amb els avis, abans i tot que Becca. És el responsable de tots els moments d'humor del film, així que pot assumir perfectament el rol de bufó (Jung, 2016, pp. 65-66), ja que amb les seves bromes i els seus raps diu les veritats a tothom i ironitza fins i tot, superat el desenllaç, sobre el què els ha passat a la granja. Però també acostuma a fer servir l'humor per camuflar les seves inseguretats, i sobretot els seus dos principals problemes: la fòbia als gèrmens (que l'obliga a tocar les coses amb mocadors a les mans i li provoca una crisi important a la granja pel fet de no tenir-ne) i un bloqueig que el paralitza en els moments de tensió (i que coneixem quan ell explica una anècdota i quan realment li passa amb al baralla final amb l'avi). Igual que Becca, no pot evitar sentir-se parcialment responsable de l'abandonament del pare, i això no

el permet avançar ni superar el trauma. És el principal còmplice de Becca i assumeix les funcions de coadjuvant (Propp, 1987a) i aliat (Campbell, 1984).

Loretta Jamison: Mare de Becca i Tyler. Només és físicament amb els seus fills a l'inici i al final del film (tot i que és la primera vegada que es separen). La resta de vegades que la podem veure serà sempre per Skype a través de la pantalla de l'ordinador. Exerceix plenament el rol de cuidadora/protectora dels seus fills (Jung, 2016), ja que han estat sols els tres durant anys, i se sent molt responsable d'ells. Fa broma amb ells sovint, i es nota molta complicitat entre tots tres (tant per la poca diferència d'edat de Loretta com a mare, com per la bona entesa que tenen). Per la manera d'actuar de Loretta, podem deduir que, tot i ser una mare responsable, té certs punts inconscients/imprudents en el seu comportament (com després comprovarem en conèixer l'episodi de la seva sortida de casa dels pares). Viu feliç amb els seus fills, i sembla haver superat la separació amb el seu marit millor que els fills (té una nova parella), però no ha pogut refer-se del que va fer als seus pares i n'està molt penedida. No ha reeixit en superar el trencament amb els seus pares, tant que fins i tot és incapaç de parlar-hi directament quan els nens són a la granja, i fins i tot fa preguntes als nens que immediatament demana que no li responguin. El perdó que tant desitja i que finalment no pot arribar, ella el sublima quan culmina l'evolució del seu arc com a personatge i arriba a temps a recollir els seus fills (ho podem veure a l'escena final, on explica que el perdó ja l'ha tingut sempre, i recomana a Becca que no guardi rancúnia a ningú, en referència al pare). Loretta assumeix els rols de coadjuvant (Propp, 1987a) i aliada, però en ocasions també farà de mentora dels nens (Campbell, 1987a).

Nana: Àvia "falsa" dels nens. És el personatge que, des dels primers minuts, es mostra més inquietant i fomenta més sospites en els nens i l'espectador. Des de la primera nit mostra comportaments erràtics i desconcertants per als nens. Les seves escapades a les nits, i els jocs per provocar espant en els nens els posarà en alerta. Però també és, dels dos ancians, qui mostra l'actitud més carinyosa amb els nens (per tal de reforçar la contradicció del personatge). No és violenta (la majoria de vegades es fa mal a ella mateixa), però el seu trastorn psicopatològic la fa perillosa. No coneixerem la seva història fins al final del film, segons la qual és pacient de l'hospital psiquiàtric per haver matat els seus fills a causa d'una sèrie de deliris esquizofrènics. Parla d'un món

imaginari creat per ella mateixa en els seus moments alienants, i explica alguns contes sobre aquest món a Becca durant les entrevistes que li fa la nena. Actua com a oponent (Propp, 1987a) o malfactora (Jung, 2016) i com a Embaucadora (Campbell, 1984) pel fet d'haver suplantat la identitat de l'àvia veritable. Segurament no ha estat ella qui va matar als avis, però sembla que ha estat la instigadora del pla de suplantació.

Pop Pop: Avi "fals" dels nens. Si bé en principi es mostra més tranquil que l'àvia pel que a comportament i les seves rareses són menys evidents, els nens (sobretot Tyler), observaran manies i oblits en ell que els faran sospitar. Els bolquers amagats al cobert, el fet de vestir-se de gala per anar a festes inexistents, l'atac a un jove del carrer perquè pensa que els segueix i quan Becca el sorprèn a punt de suïcidar-se amb l'escopeta deixen clar que també ell té un comportament que supera progressivament l'estrany i passa a ser perillós. És el més violent dels dos avis, i segurament qui ha assassinat als avis veritables, però sembla haver-ho fet perquè està enamorat de la seva còmplice en el crim i prepara aquesta setmana de farsa en el seu honor i per fer-la feliç (ell mateix diu a Becca "es mereixia això, es mereixia ser àvia"). Actua com a oponent (Propp, 1987a) o malfactor (Jung, 2016) i com a embaucador (Campbell, 1984).

Figura 31. Protagonistes de The Visit: Becca, Tyler, Rosetta, Pop-pop i Nana.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Personatges secundaris: Fora dels protagonistes, que són molt presents al film, la resta de personatges que hi apareixen tenen poques frases o pes narratiu, però sí que serveixen per acompanyar l'acció, reforçar el suspens i l'engany, o bé per acabar de construir la narrativa, com és el cas dels avis reals suplantats, que no surten mai en escena (fora del final del film, i són morts), i només els coneixem a partir d'una fotografia on surten amb els suplantadors. També hi ha el cas d'un jove que l'avi veu al

carrer, i a qui l'avi vol atacar en pensar que els segueix. En tot cas, aquest personatge només ajuda, en la narració, a reforçar la idea de la mania persecutòria de l'avi. Els altres dos personatges que apareixen breument són les dues visites que reben a la casa, i que coincideixen quan els avis no hi són (i per tant no es desvetlla, als nens ni a l'espectador que els avis són uns farsants perillosos). Els dos personatges ajuden, també, als nens, a conèixer altres facetes de la seva vida, com a voluntaris a l'hospital psiquiàtric -d'on ve el Dr. Sam, un dels personatges- i a un centre de desintoxicació -d'on ha sortit una noia ja recuperada, Stacey-. El doctor Sam apareix per la granja preguntant pels avis perquè fa dies que no apareixen per l'hospital. En el segon cas, Stacey, coneix primer als nens, i en tornar de nou a la granja, malauradament es trobarà amb els avis suplantadors, que l'acaben assassinant.

Cameo del director:

Potser per no destorbar l'espectador i no fer-li perdre l'atenció en el film, potser perquè havia estat molt criticat el seu paper rellevant a *Lady in the Water* (2006), Shyamalan va decidir no participar a *The Visit*, ni tan sols amb un paper petit.

Arguments universals:

Si no seguim la cronologia narrativa del film però reconstruïm la història dels avis falsos i dels veritables, cal començar parlant, en origen, d'una relació preexistent entre les dues parelles, que acaba en assassinat (per l'enveja malaltissa provocada en els pacients de l'hospital quan els veritables avis els expliquen que rebran la visita dels néts). Partim, per tant, d'un primer argument universal, el de l'Ànsia de poder, i més concretament del motiu del crim instaurador. Però en aquest cas -i al contrari que la història fundadora del motiu, Macbeth-, pel fet de ser uns psicòpates els qui perpetren el crim, no hi ha remordiment (Balló i Pérez, 2012, p. 210). En convertir-se, els assassins, en els nous propietaris de la granja i usurpar les identitats dels avis morts, passem directament del motiu del crim instaurador a l'argument de l'Intrús malfactor, tot combinant els motius de La llar amenaçada –amb especial atenció a viure amb l'enemic dins de casa sense saber-ho- (Balló i Pérez, 2012, p. 84) i la possessió (Balló i Pérez, 2012, p. 83). No es pot obviar, sobre aquest segon motiu, l'enorme ascendent que podria haver tingut *Rosemary's Baby* (Roman Polansky, 1968) en la construcció

dels personatges dels falsos avis, sobretot pel que fa a la calma tensa i sospitosa que imposen durant els primers dies (molt semblant als personatges dels veïns de Rosemary).

Figura 32. The Visit: Comportament sospitós dels avis.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Pel que fa a la relació mare-avis veritables, i amb el detonant de la visita dels nens, cal destacar el motiu de la família com a nucli destruït pel temps (i la rancúnia) (p. 124). Loretta està tan penedida pel que va fer de jove, que mai més ha pogut tornar a casa seva. Li queda, per tant, una família desestructurada a casa seva, i la família dels seus pares, que ella va trencar.

Cal destacar també el motiu de les falses aparences. Si bé Balló i Pérez el fan servir per parlar de l'amor redemptor i troben molts exemples positius sobre la qüestió (2012), és important no oblidar que també hi ha la cara negativa, concretament en el motiu de Barbablava, de Perrault, també esmentat pels autors. Si recordem el conte, l'esposa desobeeix la prohibició del marit, i agafa la clau de l'habitació tancada. Quan l'obre, descobreix els cadàvers de les anteriors esposes. Igual passa amb els nens del film, que desobeeixen l'ordre de l'avi del primer dia i finalment baixen al soterrani de la granja per trobar-hi els cadàvers dels avis i les seves fotografies, és a dir, la veritat (Balló i Pérez, 2012, p. 146). I acabem amb l'enfrontament final, en què els nens han de matar als falsos avis per poder escapar. I és així en el cas de Becca, però no en el cas de Tyler, on s'hi ha d'afegir el component de la venjança. Si observem aquest argument, la majoria de històries que s'hi inspiren ho fan sempre en la figura literària d'Orestes. Però en el cas de Tyler, hi correspondria més el motiu de Hamlet, que s'allunya de la figura d'Orestes com a venjador (Orestes sempre té clar el seu objectiu i no dubta

mai). Com Hamlet, Tyler dubta entre la reflexió (la paràlisi que el bloqueja) i l'acció (Balló i Pérez, 2012, p. 94).

Intertextualitat, Metatextualitat:

The Visit és, segurament, el film de Shyamalan on més homenatges podem trobar a la cultura pop contemporània. Des dels raps inventats per Tyler (plens de referències a films, cantants i a d'altres disciplines) als seus insults (que substitueix per noms de cantants, com Shakira o Shania Twain), a les referències evidents a contes de fades populars, com el de Barbablava ja esmentat, o totes les històries de nens que van a cases de bruixes (com l'evident referència a *Hansel i Gretel*, dels germans Grimm, en les escenes en què la falsa àvia demana a Becca que netegi el forn).

Figura 33. The Visit: Seqüència d'homenatge a Hansel i Gretel; Becca al forn.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Fins i tot la falsa àvia es refereix a Becca com a Cecil B. DeMille, tot fent broma sobre el seu documental. No es pot oblidar tampoc l'homenatge a un dels principals referents del film, *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick, Eduardo Sanchez, 1999), en una de les seqüències finals en què Becca parla a la càmera, només il·luminada pel flash, i intenta dir el seu nom i el que està passant al soterrani, però és interrompuda pel fals avi. A *Rec* (Jaume Balagueró, Paco Plaza, 2007), una escena ja havia fet un homenatge semblant, amb una Manuela Velasco que intenta explicar a càmera el fenomen que està vivint amb els *zombies*.

També l'**Intertext** es fa present al film en diverses ocasions. En dos moments diferents, mentre Becca és gravant, i quan altres personatges reciten versos d'obres de teatre: el revisor del tren diu dos versos de *Richard II*, i el doctor Sam fa el mateix amb dos versos de *Macbeth*, totes dues obres de Shakespeare, i amb finals desastrosos per als seus protagonistes (que viuen obsessionats per la paranoia, pensant que els poden

assassinar en qualsevol moment). Quan Becca, alarmada pel comportament de l'àvia, parla amb l'avi per saber què passa, ell li parla d'una malaltia de la vellesa, la síndrome del Sundowning o síndrome de l'ocàs, un trastorn que, tal i com llegeix Becca a Tyler en consultar internet, presenta la simptomatologia senil que els nens observen en l'àvia als vespres.

Pel que fa a la **Metatextualitat** del film, podem dir que el total del metratge és metaficció, ja que suposadament, el que veu l'espectador és el muntatge final del documental que ha gravat Becca tota la setmana, abans de marxar, durant el viatge i a casa dels avis. Parlem, doncs, de *found footage*. En moltes de les converses que tenen Becca i Tyler mentre graven el suposat documental, Becca intenta instruir el seu germà reflexionant sobre tècniques de documental. Ella mateixa descriu a la seva mare com "un personatge de narrativa clàssica" fent-ne broma, i explica a Tyler que la seva mare necessita "l'elixir" (el perdó dels avis), per tant parlaríem també de meta literatura. També ho veiem en alguns moments d'entrevista a la falsa àvia: com que es posa nerviosa, Becca intenta ajudar-la fent, de nou, metaficció, i l'àvia explica contes sobre el què li ha passat a ella.

Les mateixes improvisacions de Tyler fent raps no deixen de ser una reflexió irònica sobre el què els passa (en especial el rap dels crèdits finals, en què Tyler explica com va aconseguir matar el fals avi amb la porta de la nevera, que és una referència a Mel Gibson a *Lethal Weapon 2*, de Richard Donner, 1989). O bé quan ell intenta ser el segon operador de càmera i gravar pel seu compte, i juga a fer diverses preses d'ell mateix quan es pregunta què passa al soterrani tot dient, en clau de paròdia, si "hi haurà cadàvers?".

I no podem oblidar l'última conversa que Becca i Tyler tenen amb la seva mare en què, ja alarmats, li demanen que els vagi a buscar. Quan van a buscar l'ordinador, Becca li diu a Tyler que avisaran la mare, i abans de marxar faran una última entrevista als avis, tot dient: "Això serà el desenllaç". Shyamalan no para de llençar pistes a l'espectador a través de la metaficció, com les molles de pa de *Hansel i Gretel*.

Simbolismes:

Pel que fa als símbols que apareixen durant el film, cal començar amb els ja habituals en la filmografia de Shyamalan: el color vermell, els miralls (i reflexes), el soterrani i el bosc. El color vermell, tant recurrent en d'altres treballs del cineasta, de nou apareix com avís de perill o mort (com ja ho fa a *The Sixth Sense*, 1999, o *The Village*, 2004). Els mateixos rètols que indiquen el pas dels dies i per tant la cronologia del film (i que podria ser una referència a *Darkness*, de Jaume Balagueró, 2002) destaquen en un vermell intens sobre el fons nevat del paisatge. Un paisatge hivernal que podria simbolitzar puresa o lluminositat, però que sempre acaba mostrant les branques entortolligades de siluetes d'arbres que ens remetent més a un bosc tenebrós i ple de perills (igual que a *The Village*) en una clara referència als contes de fades de terror. Tornarem a veure el color vermell en el jersei que porta Becca l'últim dia (i que segurament funciona com a indicatiu del perill imminent), i en el cobrellit de l'habitació dels avis, on Becca tindrà la baralla final amb la falsa àvia. Pel que fa als miralls, i tal i com hem avançat respecte la fòbia de Becca, els miralls del film van aquí més enllà del recurs indirecte del pla en el reflex. Becca té rebuig a la seva imatge física. És una ironia que a les escenes finals del film, quan Becca es troba amenaçada per la falsa àvia, sempre estarà de cara a un mirall, enfrontant-se de manera física i figurada a les seves pors. Com tampoc no deixa de ser una ironia que finalment sigui amb un tros d'aquest mateix mirall trencat que Becca mata finalment l'àvia falsa. Certament, Becca no es mira mai directament en un mirall fins al final del film, però en canvi, apareix contínuament en pantalla durant les gravacions, i ella mateixa s'autografa parlant a càmera. Per tant, el dispositiu passa a ser mirall per a ella, una mena d'autoreflexivitat, que mostra una imatge que ella controla i accepta. En aquest joc de la imatge mirada cal parlar també de la importància de les pantalles en un film on no hi apareix cap televisió (com en films anteriors i posteriors, on la televisió assumeix un paper narratiu important: serien casos com els de *Unbreakable* (2000), *Signs* (2002) *The Happening* (2008) o *Split* (2017). La granja dels avis, sense televisió, telèfons mòbils o ordinadors, s'omple de pantalles amb els dispositius dels nens, i seran precisament els visionats en aquestes pantalles els que aportin informació i la veritat dels fets estranys. El mateix passa amb les finestres de la casa, que serveixen com a aparador de tot el que hi

succeeix. Serà a través de la pantalla per on parlen amb la seva mare i en recolzar l'ordinador a l'àmpit de la finestra, que els nens obtenen la confirmació de la mare: aquelles persones que hi ha a la granja no són els seus avis. L'amenaça latent del soterrani com a element negatiu està present en tot el film amb diverses al·lusions, per part de l'avi i de Tyler, i no serà fins al final que Becca i baixa per descobrir als veritables avis morts. A diferència de *Signs* o *The Village*, on el soterrani és un amagatall o refugi per protegir als personatges, ara agafa una connotació amenaçadora i de perill.

Cal parlar, també en clau simbòlica, de la ritualitat i dels jocs de repetició que apareixen al film. El comportament de la majoria de personatges segueix sempre unes pautes determinades de manera gairebé obsessiva. Aquesta ritualització és segurament per recalcar tant les manies com els trastorns que pateixen, respectivament, els nens i els suposats avis, però també per anunciar i donar pistes sobre el perill que s'acosta. Hi ha força exemples: la roba que plega la mare per fer la seva maleta a l'inici del film i com Tyler desfà la maleta quan arriben a la granja; el ritual diari de les 21:30h com a hora de tancar-se a l'habitació; com Becca mostra el rellotge-despertador en hores més avançades per indicar les coses que passen de nit; l'àvia obrint i tancant repetidament portes en els seus erràtics passejos nocturns; l'obsessió de Tyler per tocar les coses amb mocadors a la mà, o netejar-se constantment; quan Becca parla amb el fals avi mentre ell es vesteix per anar a una festa de disfresses imaginària, i repeteix l'acció amb Tyler a la cuina, en una de les escenes finals, en què amenaça al noi mentre es posa una americana per a anar a una festa de l'oficina que tampoc existeix; la cerimònia de la neteja del forn per part de Becca, que es repeteix al final del film (moment en què els nens ja saben que estan en perill) quan l'àvia la tanca momentàniament a dins del forn; o el joc de fet i amagar que graven Tyler i Becca el segon dia, en què es veuen sorpresos per l'estrany comportament de l'àvia, i la baralla final entre ella i Becca tancades a l'habitació, quan l'àvia s'amaga sota el llit i intenta espantar-la.

Estructura narrativa:

The visit es construeix tenint en compte la unitat comú al cinema narratiu clàssic que és l'escena. Tot i així, el recurs d'una (o dues) càmeres testimonials en mans dels germans protagonistes dóna una impressió de fragmentarietat i d'atzar.

De nou, i d'acord amb l'esquema de mons implicats i la dinàmica de conflictes proposats per Sánchez-Escalonilla (2009), plantejem l'estructura narrativa del film següent, en aquest cas, les trames mestres d'enigma i rescat.

Pròleg: En el que sembla un documental, una mare explica que els seus fills es preparen per visitar, per primera vegada a les seves vides, als seus avis, ja que ella no hi parla ni els veu des de fa més de quinze anys per una disputa familiar.

Acte I

1. Estadi inicial o inalterat (Món ordinari; Introducció de la missió interior): Becca i Tyler preparen el seu equipatge. Estan emocionats perquè visitaran als seus avis i passaran una setmana amb ells a la seva granja. Becca explica que està preparant un documental sobre la vida de la seva mare.

2. Alteració (Crida a l'aventura; Món ordinari; Determinació de l'objecte extern): Després d'un viatge en tren, els nens arriben a la granja dels avis. El primer vespre, l'avi els diu que marxin a dormir a dos quarts de deu.. Quan alguna estona més tard Becca vol anar a buscar galetes a la cuina, veu a la seva àvia vomitant al menjador.

Acte II

3. Lluita (Món ordinari; Abast de l'objecte extern): Becca parla amb el seu avi per saber si l'àvia està bé. L'avi li treu importància.

3.1. Primeres ferides: El comportament estrany dels avis fa sospitar a Tyler. Becca és reticent i li diu que són grans.

Visita a l'oracle: Els nens parlen amb la seva mare per Skype. Tyler comenta la seva inquietud sobre les coses estranyes que fan els avis. Becca i la mare treuen importància als fets.

3.1. Proves, aliats i enemics: Van passant els dies, i l'actitud dels avis continua sent estranya. Tyler convenç Becca de posar una càmera que gravi què passa a les nits. Venen diversos visitants preguntant pels avis. Becca i Tyler cada vegada estan més preocupats i espantats pel comportament dels avis.

Acte III

3.2. Baixada als inferns: després de veure la gravació nocturna, Becca queda alarmada i decideix marxar abans del previst.

Visita a l'oracle: els nens parlen amb la mare per què els vagi a buscar. Quan mostren els avis a la mare, es descobreix que són uns impostors. Els nens, molt espantats, miren de fugir de la granja.

3.3. Prova suprema: els falsos avis amenacen les vides de Becca i Tyler. Becca descobreix els veritables avis morts al soterrani. Enfrontament final dels nens amb els falsos avis.

3.4. Resurrecció: Becca mata l'àvia falsa. Tyler mata l'avi fals.

Autorrevelació de Becca i Tyler.

4. Ajustament (Món ordinari; Resolució de missió interior): Arriba la policia i la mare. La mare s'abraça als nens i se'ls emporta.

Epíleg: (Comèdia) Tyler explica, en forma de rap, com s'ha resolt el malson a casa dels avis.

Autorrevelació de Loretta (mare).

Conflictes bàsics: Enigma i rescat

Trobem paral·lelismes clars entre l'estructura de *The Sixth Sense* (1999) i la de *The Visit*. El repartiment d'etapes de cada acte a l'estructura ternària és una mostra evident. Les trames mestres, que també són les mateixes que a *The Sixth Sense*, tenen els mateixos pesos narratius, i l'anagnòrisi final que constitueix el *twist end* es produeix de manera semblant. Altrament, a diferència del cas anterior, *The Visit* no fa servir analepsis visuals, ja que tot el que constitueix la història anterior a l'estat inicial s'explica en forma d'entrevistes del documental.

Conflictes de relació:

Mare-avis (familiar, relació inexistent)

Becca-Tyler (afectiu, familiar)

Nens-falsos avis (afectiu, familiar/ malfactors i oponents)

Mare-nens (afectiu, familiar, mentora-deixebles)

El principal conflicte relacional i que actua com a detonant de l'enigma és la relació trencada entre la mare i els avis. Des del pròleg s'explica, de manera progressiva, la disputa entre ella i els seus pares, fet que ha provocat que no es parlin més ni es trobin en tot aquest temps. Fins al final del film no sabrem quins van ser els fets més greus de la disputa i, de fet, el perdó final a Loretta no arribarà fins l'epíleg mateix del film.

La relació entre els germans aporta els moments d'humor al film, i trenca la tensió del suspens generat. La relació dels nens amb la mare és, sobretot, la de deixebles i mestre/mentora i com, durant l'estada dels fills a casa dels avis, es parlen a distància, les converses queden assumides com a visites a l'oracle.

Pel que fa a la relació dels falsos avis amb els nens està feta de contrastos. En ser uns impostors, aquests avis recreen una relació afectiva amb els nens, però en realitat tenen primer un comportament sospitós, i finalment passen a ser els intrusos malfactors i a amenaçar la vida dels nens.

Conflictes interns narratius:

Becca: desvalguda, ascens, descobriment, maduresa.

Tyler: desvalgut, ascens, descobriment, transformació.

Falsos avis: persecució, caiguda, preu de l'excés.

Mare: sacrifici, descobriment, maduresa.

Tant Loretta, com Becca i Tyler arrosseguen traumes i conflictes interns que podran resoldre gràcies als esdeveniments viscuts amb els falsos avis. Loretta no s'ha perdonat mai pel què va fer als seus pares, i permetre la visita dels fills és començar la reconciliació, que finalment arriba (encara que els veritables avis hagin mort) després de la salvació dels fills.

Becca i Tyler tenen fòbies i traumes provocats per l'abandonament del seu pare. La situació límit que viuran amb els avis resoldrà aquestes fòbies per sempre.

Temporalitat:

Donades les particularitats del dispositiu narratiu d'aquest film, s'ha considerat oportú parlar de la seva estructura temporal. La trama té un esquema temporal estrictament successiu, excepte en una de les dues escenes que es presenten com a epíleg. El desenvolupament temporal comprèn des del diumenge fins al divendres nit, en correspondència als preparatius de la marxa dels dos germans protagonistes cap a casa dels avis i la seva arribada i estada prevista fins el dissabte següent. Aquest calendari queda reforçat en el recurs de la sobreimpressió de cada dia de la setmana a inici d'escena, de manera que s'intensifica la implicació de l'espectador en els girs de l'acció que, forçosament, tenen una data de caducitat, el dissabte en què els fills han de tornar a casa de la mare. Aquest esquema temporal permet també unificar les dues línies temàtiques: la degeneració dels dos avis (amb la seva trama de suspens) i la superació per part dels dos nens dels seus respectius traumes. Amb aquesta estructura temporal es mostra, en la darrera escena, la resolució tràgica de la primera línia temàtica i, parcialment, la resolució de la segona, que es conclou amb les dues escenes

de l'epíleg esmentat: d'una banda, amb l'analepsi que ens trasllada a l'entrevista inicial a la mare dels nens per oferir l'explicació del seu conflicte amb els seus pares –i la referència al seu perdó– i, gairebé com a crèdits finals, l'escena en què el fill explica a càmera la superació del seu trauma mitjançant la *performance* d'un rap amb lletra pròpia que hi fa referència, mentre en segon terme veiem com la germana es pentina mirant-se al mirall, una clau de la resolució del seu propi conflicte.

Twists i Twist Ending:

Després d'encàrrecs amb molts efectes digitals i espectacularitat i de contes de fades amb estructures clàssiques, Shyamalan volia tornar al minimalisme a través d'un thriller. Assumint ja el *twist ending* com a marca personal, va estructurar *The Visit* com un *crescendo* de petits girs que van creixent en suspens i intensitat a mesura que avança la història, fins arribar a l'anticlímax del film, el *twist ending* i un epíleg que alleugereix la tensió. Si seguim la cronologia de la trama narrativa, com hem vist pertoca començar amb la sobreimpressió en pantalla dels dies de la setmana, perquè no només marquen el tempo, sinó que constitueixen la marca d'inici i finalització de cada estadi del suspens progressiu del film. Ja el primer dia d'estada, i tot i l'aparent normalitat dels avis, les advertències inicials de: “no baixeu al soterrani” i “a dormir a les 21:30h” constitueixen cadascuna un gir de l'estadi d'alteració; el mateix passa amb el comportament de l'àvia a les nits, que conforma tot un seguit de *twists* que van augmentant en intensitat i violència cada dia; un altre dels girs destacables és quan Tyler troba els panyals al cobert que, juntament amb la sortida al poble i amb el fet que l'avi ataca a un jove al carrer, suposen dues situacions més que posen en alerta als germans; l'escena del forn de la cuina, que es dona dues vegades, constitueix un altre gir més i un homenatge visual explícit al conte de Hansel i Gretel. Hi ha un altre conjunt de girs que són les diverses entrevistes que Becca inclou al documental: cal distingir entre l'entrevista a l'avi, relativament tranquil·la inicialment i inquietant després, l'entrevista a l'àvia, que acaba patint un atac de nervis, de les entrevistes de Becca i Tyler, que suposen petits girs dramàtics que ens expliquen millor el seu trauma passat a partir de les seves manies i fòbies.

Quan ens encaminem cap al tercer acte, en una escena de molta càrrega tensional i després d'algunes converses preparatòries, trobem l'avi al cobert amb una escopeta a la boca; Becca, ja del tot alarmada, col·loca una càmera fixa al menjador per a que s'enregistri aquella nit, i amb l'acció de l'àvia -que intenta entrar a l'habitació dels nens amb un ganivet-, tenim fet el trànsit per preparar el final. Un dels girs principals del film (i que compta amb l'anagnòrisi final), és la conversa dels nens amb la seva mare, en què descobreixen que els suposats avis són uns impostors i posen en marxa la seva fugida. Amb dos girs de preparació per l'anticlímax, trobem de nou la repetició de l'escena del forn (ara amb una connotació molt més inquietant); i la visió de la noia penjada a l'arbre quan els nens intenten escapar de la granja. L'anticlímax arriba quan Becca baixa al soterrani per trobar-hi els seus veritables avis, morts de fa dies, i prepara l'espectador per als enfrontaments finals Becca-àvia i Tyler-avi, tots dos en paral·lel i cadascun amb el seu propi clímax de superació de les fòbies respectives. A partir d'aquí, el final es precipita amb la mort dels falsos avis, el rescat dels nens, i un epíleg en forma de rap als crèdits finals per tal d'aportar humor i alleugerir la tensió passada.

Focalització narrativa:

En aquesta pel·lícula es manté un punt de vista literal (posició de la càmera) absolut des de la visió d'una o dues càmeres amb què els dos germans protagonistes graven el què passa, tret de dos plans. Amb aquesta tria queden identificats plenament el punt de vista literal i el punt de vista narratiu. Els dos plans diferents corresponen al pla del dormitori en què els dos germans dormen (de fet, el punt de vista es manté literalment, però una fosa enllaça el breu pas del temps, abans i després de sentir un sorolls que els desperten), així com un pla exterior de la casa, amb el gronxador en primer terme, un element que no correspon a la continuïtat (focalització única) de la gravació dels fets.

Des del punt de vista figurat, la càmera s'identifica doncs amb els dos protagonistes, i es juga amb la focalització interna variable. Majoritàriament, es mostra el punt de vista de la nena, amb la seva càmera de vídeo domèstica, per incorporar més endavant una segona càmera de fotografia i vídeo digital, que mostrarà el punt de vista del nen.

Aquestes dues càmeres permeten mantenir el punt de vista literal i figurat, i alhora organitzar l'espai en plans i contraplans, o en dues línies d'acció simultànies mostrades consecutivament.

Hi ha dues ocasions en què es presenta en la trama com els dos germans deixen la càmera fixa per registrar allò que passa quan ells dormen: la primera correspon a l'intent del germà de gravar els avis des d'un prestatge del menjador, que es troba amb l'oposició de la germana –una escena que ens permet mostrar-nos a tots dos davant de la càmera-; la segona a la gravació en sí mateixa, quan la germana accedeix a vulnerar el què considera l'ètica professional d'una reportera.

El punt de vista ideològic o autoral (Villafañe i Mínguez, 1996) cal deduir-lo des de la perspectiva omniscient del director. Més enllà dels requeriments de l'artifici construït (un rodatge domèstic realitzat pels germans), és el director qui orquestra la tria de situacions a oferir a l'espectador, amb la intenció d'anar dosificant la informació a l'espectador en paral·lel a l'esfera d'informació que van obtenint els dos personatges protagonistes. En aquesta pel·lícula no ens referim a la focalització zero ja que, de manera excepcional en la filmografia de Shyamalan, no se'ns dona més informació que l'obtinguda amb el *found footage*, així que l'espectador coneix emocions i pensaments dels personatges a partir de les entrevistes realitzades pels nens i per les gravacions d'imatges amb càmera fixa.

6.8.3. Característiques del sistema estilístic

Posada en escena, ambientació i localitzacions:

Ja hem parlat anteriorment de l'esforç per reduir el pressupost que va fer tot l'equip tècnic i artístic del film. Això també va suposar un exercici molt important d'estalvi pel que fa al nombre de localitzacions, mobiliari i atrezzo. La localització per a la granja es va trobar en un bosc proper a Philadelphia, i la granja ja existia. Es va llogar per al rodatge, i de cara a la mimesi espacial es va respectar l'exterior i en els interiors, amb excepció d'alguns detalls que Shyamalan va demanar específicament, tot i que gran part del mobiliari es va mantenir com estava. Com a exemple d'aquest respecte a la localització real, en l'escena en què Becca i Tyler juguen a fet i amagar, que estava

prevista per ser realitzada a l'interior de casa, Shyamalan va proposar el rodatge a l'exterior en veure la plataforma amb pilars sobre els que es troba la casa principal, decisió que obliga als actors protagonistes a moure's de genolls per terra en comptes de córrer. Sí que es va haver de construir un forn fals prou gran perquè hi pogués cabre Becca, com també es van afegir elements d'atrezzo addicionals (el balancí de l'àvia, el tocadiscs amb què l'avi posa música, o el petit cobert on l'avi guarda els bolquers) justificats per l'ambientació i per la pròpia trama.

Pel que fa al vestuari, cal destacar especialment la feina feta en les diferents escenes en què els avis no es comporten amb normalitat, com l'àvia intentant-se escanyar amb el mocador que porta al coll, l'avi vestint-se amb un esmòquing per anar a una festa de disfresses, o l'àvia amb part de la roba arrancada i mostrant les natges. Ens hem referit abans a la simbologia del color vermell que, després d'haver-se potenciat en films com *The Sixth Sense* (1999) o *The Village* (2004), torna en aquest film, sobretot en forma de peces de roba al final del film. Com és habitual, Shyamalan mostra el vermell com a advertiment del perill o l'amenaça, i en el tercer acte comencen a aparèixer d'acord a la lògica del desenllaç, diferents peces vermelles, com el jersei de Becca del divendres (dia en què descobreixen la veritable identitat dels avis falsos i decideixen fugir de la granja), la vànova del llit de l'àvia, el vestit que l'avi es posa a la cuina mentre amenaça a Tyler, o la jaqueta que Loretta, la mare dels nens, porta posada quan arriba a rescatar-los amb la policia.

Realització, fotografia i muntatge

The Visit és un film únic en la filmografia de Shyamalan. Per començar, pel recurs al mecanisme del *found footage*, que atorga a l'obra una percepció de realisme documental dins de la ficció, inèdita en l'obra precedent de Shyamalan. Aquest recurs determina tota la realització del film, des del punt de vista narratiu i visual als enquadraments i tirs de càmera, fins a la inclinació dels plans a cada moment.

Cal fer esment als contrastos generats per la llum i la penombra i per l'ús del blanc i del negre. La mateixa granja dels avis, una edificació tan blanca que es podria confondre amb la neu, contrasta amb les branques fosques dels arbres del bosc proper. També la llum intervé en la manera de mostrar els personatges en funció de la situació o la

tensió de l'escena. Bé se'ns mostraran perfectament il·luminats, bé perduts entre ombres, o bé escassament il·luminats de nit, reforçant també el suport del vídeo domèstic.

Pel que fa als enquadraments (intencionadament inclinats en algunes ocasions, d'altres equilibrats prèvia justificació d'un suport físic estable), segueixen la lògica de la dinàmica dels dos germans i les càmeres que porten cadascun, així com també les seves respectives alçades, o bé si entrevisten els avis asseguts o drets.

Quan observem el tractament de la imatge en moviment, es força, en ocasions, la ficció que qui grava són els nens, i per tant, el punt de vista subjectiu de cadascun: a més d'una certa inestabilitat característica de la càmera a mà, la càmera cau, o bé qui la porta deixa d'enquadrar i simplement la sosté mentre corre, característiques que augmenten la versemblança del suposat material gravat i recuperat posteriorment. El mateix passa amb el focus, sense i amb profunditat mostrant que, aparentment, Becca o Tyler no acaben de dominar-lo.

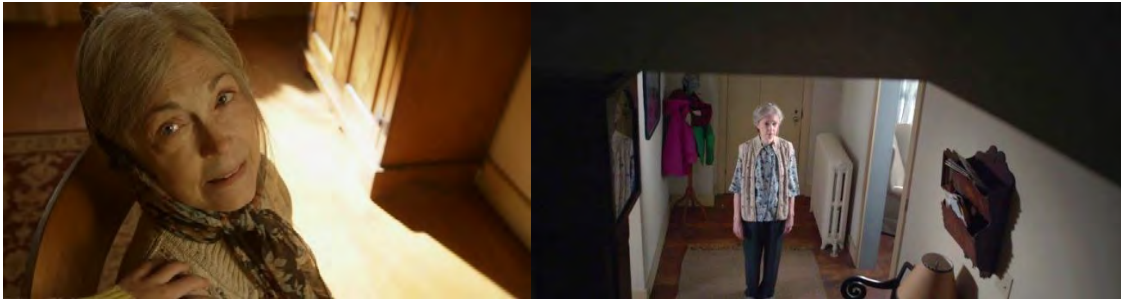
Els millors enquadraments del film i les millors posicions de càmera s'acostumen a donar quan és Becca qui grava. Lògic si pensem en tots els moments metaficcionalen en què la nena explica diferents tècniques de càmera o bé tipus de muntatge al seu germà, que indiquen que és ella la que coneix la teoria i qui la porta correctament a la pràctica. Tyler, en canvi, acostuma a improvisar davant de càmera, genera preses falses, i denota falta de domini amb el dispositiu, fet que ressalta encara més el caràcter humorístic del seu personatge.

Pel que fa al muntatge, és continu, amb el·lipsis temporals que, com a espectadors, entenem que formen part del muntatge del suposat documental de Becca. De manera artificial, és un muntatge natural (propi de l'ordenació de la mateixa gravació amb la càmera), que en alguna ocasió mostra alguna repetició de preses, o es fa referència al tall per falta de bateria. Tot i així, per la trama es dedueix que Becca està fent una selecció i muntatge final de tot el material gravat.

Només hi ha una analepsi autocompletiva en l'escena de l'epíleg, en què es mostra el motiu (i trauma) de la mare per marxar de casa dels seus pares. Es tracta d'una escena

que en el temps de la història, dels fets, s'esdevé abans del moment final del relat audiovisual en què es mostra.

Figura 34. The Visit: Exemples de plans picats.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

So i música:

Per primera vegada des de 1999 (amb *The Sixth Sense*) i després de vuit col·laboracions, James Newton Howard no va ser el compositor de la banda sonora. A part dels ajustaments esmentats sobre el pressupost (que suposaven no poder pagar el catxet del músic), Shyamalan va considerar més adient no posar música extradiegètica al film, per reforçar la sensació de realisme del documental. La poca música que escoltem és diegètica, i és sempre música triada pels protagonistes. Bé pels nens, ja sigui en Tyler escoltant raps o hip hop (amb temes com *Stand Tall*, d'Umaru Kabba Sr.), o els avis posant discs de vinil (escoltem, entre d'altres, *Mocking Bird Yodel*, de Harry Torrani; *Non t'amo più*, de Luigi Denza, o *Una furtiva lacrima -de L'Elisir d'amore-*, de Gaetano Donizetti). La música que Becca tria com a banda sonora del documental és la peça musical preferida de la seva mare, la cançó *Possession*, de Harry Revel (un títol revelador?) i que escoltem dues vegades durant el film: la primera, quan Becca li mostra a Tyler com quedarà la peça en un primer muntatge amb imatges inicials del documental; la segona vegada provoca un efecte amplificador del drama, ja que és just quan Loretta apareix per rescatar els seus fills. En aquest moment, aquí sí, la peça sona de forma extradiagètica, i augmenta la càrrega emocional de la tensió passada i el retrobament familiar.

Pel que fa a la resta del film, que no compte amb més música extradiagètica, depèn exclusivament dels cops d'efecte de so diegètic en forma de *cappers*, que també tenen la funció d'amplificació per crear efectes emocionals (suspens...). Actuen també com a indicis o pistes del fora de camp en que s'esdevé la transformació dels avis (com les petjades de l'àvia a les nits per la casa, o les esgarrapades a la porta dels nens, entre d'altres).

6.8.4. Característiques de recurrència o renovación autorals en relació a les convencions de gènere fantàstic

Referents del film:

Com hem pogut veure, les vinculacions d'aquesta història a diversos motius, personatges i arguments universals és molt rica. Des de mites grecs com Heros i Psique a la figura de l'amant/monstre, hi ha nombrosos contes populars i llegendes que, bé parlen de la suplantació, bé adapten la figura del boig/psicòpata/bruixa i l'enfronten a nens perduts al bosc (particularment els contes esmentats de Hansel i Gretel, dels Germans Grimm i La caputxeta vermella de Perrault). Shyamalan fa totes dues coses en una reformulació contemporània d'aquests mites i relats.

Però si volem identificar referents televisius i cinematogràfics pertanyents a l'imaginari i el bagatge del cineasta, ens trobem, de nou, amb Hitchcock. Ens interpel·la particularment *North by Northwest* (1959), tot i que d'entrada pugui semblar una comparació menys pertinent que la trama de doble personalitat de *Psycho* (1960). Si fem aquest paral·lelisme no és tant en termes de trama com en relació a la construcció d'un argument d'intriga. Com assenyalen Bordwell y Thompson (1985, p. 370), *North by Northwest* es manté com un exemple pur de la creença de Hitchcock en què els elements de misteri poden servir merament com a pretext per a crear una intriga. En el cas de *The visit*, podem extrapolar que els elements de misteri (i por) actuen com a pretext per resoldre una intriga més poderosa que el comportament dels avis dels protagonistes; és la intriga sobre com resolem el dolor causat per la pèrdua de persones estimades, en definitiva, sobre qui som i sobre com volem ser, en

conseqüència, com ens construïm a nosaltres mateixos en relació a la comunitat afectiva. Una intriga que esdevé pròpiament el gran tema de la pel·lícula.

En una entrevista promocional del film, Shyamalan comenta que si a Hitchcock hi sumem alguns episodis de les sèries televisives *The Twilight Zone* (Rod Sterling, 1959-1964) o de *Goosebumps* (R.L. Stine, 1995-98), trobaríem uns avis i uns néts semblants a Becca i Tyler i als dos impostors (Shyamalan, 2015).

En distingir entre qüestions narratives i formals del film, en l'ancoratge de trames mestres o conflictes interns identifiquem la figura de l'impostor en exemples com *Sleepy Hollow* (Tim Burton, 1999) o *The Stepford Wives* (Frank Oz, 2004), que fan servir la sistemàtica del *who done it* per trobar els culpables.

En relació a qüestions formals, com la tècnica del *found footage*, trobem casos propers a Shyamalan com *The Blair With Project* (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999) o *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008), per la forma de mostrar la història tractant-la com a material rodat en càmera domèstica i per la presència d'un intrús malfactor (incorpori en el primer cas, sobrenatural en el segon).

Ideologia i valors:

The Visit, més enllà del suspens generat per la trama dels impostors i l'amenaça del perill constant que viuen els nens protagonistes, és un film que ens parla de la complexitat de les relacions familiars i de conflictes i situacions totalment identificables per a qualsevol espectador, en contrast amb la situació límit dels impostors.

D'una banda, tenim un passat, el de Loretta, mare de Becca i Tyler, que arrossega quinze anys de culpabilitat per haver marxat de casa amb certa violència, i que viu esperant el perdó dels seus pares (l'elixir que busca Becca amb el documental). De l'altra, tenim una relació molt estreta mare-nens que pot indicar certa dependència a causa d'haver estat tots tres sols els últims anys, i això ens porta a preguntar pel pare dels nens, causant de l'allunyament de Loretta dels seus pares, i alhora responsable de les fòbies de Becca i Tyler després de l'abandonament. Un pare absent, que només

veiem en un vídeo domèstic que actua com a única analepsi del film, però amb una presència/absència moral que ha deixat cicatrius molt profundes.

Amb el clímax del film aconseguim veure com l'autosuperació de cadascun dels nens els fa valorar la relació amb la seva mare i deixar de necessitar al pare, i per tant poden solucionar les reaccions obsessives del present i la rancúnia del passat. D'altra banda, l'anhelat perdó que buscava Becca per part de la seva mare, i que no arriba mai del tot (ja que el formula l'àvia impostora), arriba de la mà de la pròpia Loretta, amb la maduració del seu conflicte intern quan explica a càmera que el perdó ja l'havia tingut sempre.

Shyamalan com a referent d'altres cineastes:

D'igual manera que en l'apartat anterior, podem distingir entre qüestions narratives i formals a l'hora de situar *The Visit* com a possible inspiradora de films posteriors.

Des de la translació temàtica, trobem *10 Cloverfield Lane* (Dan Trachtenberg, 2016) i *Get Out* (Jordan Peele, 2017), dos films en què uns antagonistes disfressats de persones educades camuflen un segrestament, i mantenen captius als herois i heroïnes; en el primer cas per una suposada invasió alienígena, en el segon per intervenir el cervell d'un jove i transformar-lo en un servent submís. Podem observar paral·lelismes clars amb la figura de l'impostor i amb l'avenç de trames en les quals l'antagonista adopta una cordialitat tensa que augmenta la tensió i el suspens del film.

Pel que fa a les decisions formals, comencem per *Blair Witch* (Adam Wingard, 2016), la rèplica, anys més tard, del *blockbuster* del 1999. Si bé es torna a donar el recurs del *found footage*, a diferència de la primera part de la història en aquesta seqüela s'incorpora l'element familiar (la protagonista és germana d'un dels desapareguts en l'anterior film), i el *crescendo* del suspens. Seguint amb qüestions formals, trobem *Searching* (Anesh Chaganty, 2018), una versió actualitzada de *The Visit* (pel que fa a dispositius), ja que tot el film se'ns presenta a través de pantalles, siguin de l'ordinador, de la tauleta o bé del mòbil, i l'espectador només coneix els fets que s'enregistren en forma de correus electrònics, vídeos, comentaris a xarxes socials, o bé

trucades amb imatge i el que enregistra la càmera d'algun d'aquests dispositius, un *thriller* força ben aconseguit i que reformula el *found footage*.

Genericitat:

A partir dels conflictes relacionals, interns, i de les trames mestres del film, arribem a la conclusió que la història de *The Visit* és un drama vestit de *thriller*, amb certes pinzellades de conte de por a la vora del foc i alternat amb uns quants moments d'humor, que sempre funcionen tan bé com a contrapunt en films de suspens. Hitchcock n'era el mestre, i en tenim exemples com els ja esmentats, tot i que per incloure'n algun més, podem citar *Rear Window* (1954) i l'homenatge que en va fer Woody Allen amb *Manhattan Murder Mystery* (1993); tots dos casos mantenen un equilibri fràgil i alhora magnífic entre suspens i comèdia, i el mateix aconsegueix Shyamalan amb *The Visit*.

Als temes i motius ja analitzats anteriorment, com la figura de l'impostor (el llop amb pell d'ovella dels contes populars, o la bruixa que rep els nens perduts a casa seva), la suplantació, i els conflictes relacionals familiars que conformen la ideologia del film, cal afegir-hi, com ja és habitual en Shyamalan, l'aventura, el fet fantàstic o, en aquest cas, la situació traumàtica o límit que actua com a catalitzador per a resoldre la resta de conflictes de fons. A diferència d'altres films, els intrusos malfactors de *The Visit* no són éssers fantàstics o sobrenaturals, i per tant cal afegir elements propis del terror per augmentar l'amenaça. Malgrat tot, i com passa en la major part de l'obra del cineasta (amb l'excepció de la catastrofista *The Happening*, 2008), el final feliç dels protagonistes queda garantit gràcies al descens als inferns i la prova suprema, que els porta a l'enfrontament victoriós amb els suplantadors i alhora a la superació dels seus traumes o seqüeles, la fòbia als gèrmens de Tyler i la por a mirar-se al mirall de Becca.

6.9. *Split* (Múltiple) 2017. La Bèstia i la donzella ferida

Figura 35. Cartell: *Split*, Shyamalan (2017).



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

“Tu no ets com les altres. El teu cor és pur. Alegra’t! Els desesperats, els trencats, som els més evolucionats”. La Bèstia.

Taula 14. Fitxa d'anàlisi: *Split* (2017).

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
A. Característiques generals de la pel·lícula	Títol	<i>Split; Múltiple.</i>
	Any	EEUU: 20 Gener 2017 (Espanya: 24 gener 2017).
	Producció i Distribució	Blinding Edge Pictures, Blumhouse Productions, Universal Pictures, Dentsu Production Company, Fuji Eight Company. Universal Pictures International.
	Equip tècnic i artístic	Direcció: M.N. Shyamalan; Producció: Dominic Catanzarite, Marc Bienstock, Kevin Frakes, Jason Blum, Buddy Patrick, M.N. Shyamalan; Guió: M.N. Shyamalan; Dir. Fotografia: Mike Gioulakis; Muntatge: Luke Ciarrocchi; Disseny Prod.: Mara LePere-Schloop; Dir. Art: Jesse Rosenthal; Música: West Dylan Thordson. Intèrprets: James McAvoy - Kevin Wendell Crumb (i altres); Anya Taylor-Joy - Casey Cooke; Betty Buckley - Dr. Karen Fletcher; Haley Lu Richardson - Claire Benoit; Jessica Sula - Marcia; Izzie Coffey - Casey amb 5 anys; Brad William Henke - Oncle John.
	Gènere/Subgènere	Suspens, terror, drama, fantasia. Subgènere: fantasia d'aventures.
	Tagline	<i>Kevin has 23 distinct personalities. The 24th is about to be unleashed (En Kevin té 23 personalitats diferents. La nº 24 és a punt d'alliberar-se/de ser a lliberada/desfermar-se).</i>
	Sinopsi de producció	Tres noies adolescents són segrestades. Poc a poc, s'anirà descobrint que l'extrany comportament del seu segrestador respon a un desdoblament de la personalitat (la seva psiquiatra explica que en té 23 de conegudes). Les noies intentaran escapar sense èxit, i dues d'elles acabaran morint a mans de la bèstia, una de les seves encarnacions. Però la tercera, Casey, considerada especial pel torturat segrestador, podrà fugir sana i estalvia.
	Premis i ressò social	9 premis i 19 nominacions a diversos festivals internacionals.
	Pressupost	9MS
	Taquilla	278MS (global acumulat).
B. Característiques del sistema formal filmic (recursos narratius). Anàlisi semionarrativa i neoforalista de l'obra	Trama	Cicle Fantàstic: Del misteriós a la fantasia d'aventures. Trames mestres principals: rescat, persecució i fugida, rivalitat, metamorfosi i descobriment-maduració. Trames secundàries: cerca, enigma, el desvalgut, la caiguda i l'ascens. Forja heroica: completa.
	Tema	Pèrdua, família trencada. Trauma i violència infantil. Soledat. La ferida física/emocional com a catalitzador de la força.
	Personatges principals i rols actancials	Kevin - Oponent/antiheroi; Casey - Protagonista/Heroïna; Dra. Fletcher - Coadjuvant/mentora; Oncle John - antagonista/oponent; Claire i Marcia - núvia dòcil i hostil/donzella.
	Cameo director	Jai, guarda de seguretat.
	Arguments universals, mites i arquetips	Arguments: Intrús malfactor. L'Ésser desdoblant. Amor redemptor (Bella i bèstia); Dins del laberint. Autoconeixement d'un mateix. Arquetips: donzella desvalguda/hostil (Marcia i Claire); heroïna/Èdip (Cassey); Monstre (Bèstia). Motiu de Cupido i Psiqué.
	Intertextualitat	Cançó de Kanye West. Conferència de la Dra. Fletcher per Skype.
	Metatextualitat	Mails de Kevin a la Dra. Fletcher. Vídeos personalitats de Kevin. Reflexions sobre el trastorn de personalitat múltiple per part de la Dra. Fletcher i un col·lega. Notícies TV.
	Simbolismes	Tipus de roba dels personatges: Casey, moltes capes i samarreta blanca. Doctora, moderna i molts colors. Patricia: vermell i roba sobria. Hedwig, xandall informal. Beast: nu. Ferides Casey, defecte parla Hedwig, Zoo i gàbies. Casey de nena anant a cacar.
	Estructura narrativa	Acte I: Estadi inicial o inalterat: Després de celebrar la festa d'aniversari Claire explica al seu pare que hauran d'acompanyar a una altra noia, Casey, a qui ni tan sols volia haver convidat. Alteració: En arribar a l'aparcament, un desconegut deixa inconscient el pare i segresta les tres noies després de drogar-les. Acte II: Lluita: Quan Claire, Marcia i Casey desperten, són en una habitació aïllada i sense finestres. Qui les ha segrestat té un comportament molt estrany. Primeres ferides: el segrestador va a la consulta de la doctora Fletcher. La doctora intenta ajudar-lo, i li pregunta per altres persones que formen part del trastorn del jove. Visita a l'oracle: Dra. Fletcher. Proves, aliats i enemics: les noies segrestades segueixen buscant formes de fugir. Casey intenta fer amistat amb Hedwig, la personalitat com a nen de Barry. Acte III: Baixada als inferns: Hedwig deixa entrar Casey a la seva habitació. Sorgeix la Bèstia. La doctora Fletcher va a veure Kevin i abans de morir en mans de la Bèstia, deixa escrit el nom complet de Kevin. Prova suprema: La Bèstia mata Marcia i Claire. Casey intenta escapar. Quan la Bèstia l'atrapa i és a punt de matar-la, descobreix les ferides de Casey (provocades per l'abús del seu tiet) i decideix no tocar-la. Resurrecció: Enfrontament final de Casey i la Bèstia: Casey finalment pot fugir i avisar els guardes del Zoològic (que és on es trobaven segrestades les noies). Quan arriba la policia, la Bèstia ha fugit. Ajustament final obert per a Casey. Epíleg.
	Focalització narrativa/Punt de vista	Narrador Omniscient. Focalitz. Zero amb paral·lelisi (focalitz. Interna variable de la Bèstia i de Casey -a partir d'anàlisi-).
Twists i/o Twist Ending	Twist principal: revelació de Cassey com a "pura" per les ferides i cicatrius. Twist Ending: Descobriments de David Dunn en dir el nom de Mr. Glass. Avançament de la tercera part de la trilogia.	

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
C. Característiques del sistema estilístic. Anàlisi dels codis cinematogràfics	Llenguatge i tècniques audiovisuals: Posada en escena; Fotografia; Muntatge; So	Contrastos interior/exterior, llum/fosc, pla superior/inferior i els colors del vestuari per enviar missatges narratius a l'espectador. Vestuari molt detallat per les personalitats. Contrast entre espais vells i nets/endreçats. Pistes de les personalitats (raspalls de dents). Plans generals contra detalls. Panoràmiques contra zenitals. Picats i contra-picats. Canvi a la banda sonora: Thordson/Howard. Més sobria. No hi ha motius personalitzats.
D. Característiques autorals en relació a les convencions de gènere (fantàstic)	Referents	<i>Psycho</i> (Alfred Hitchcock, 1960); <i>Carrie</i> (Brian de Palma, 1976). <i>The Shining</i> (Stanley Kubrick, 1980); <i>Misery</i> (Rob Reiner, 1990). <i>Black Swan</i> (Darren Aronofsky, 2010). <i>La piel que habito</i> (Pedro Almodóvar, 2011).
	Ideologia i valors	La ferida física/emocional com a dualitat: debilitat i marginalització vs. Fortalesa i resorgiment. L'aïllament com a xacra individual i mal social. El poder de la ment per la transformació física.
	Shyamalan com a referent d'altres cineastes	<i>10 cloverfield Lane</i> (Dan Trachtenberg, 2016). <i>Get Out</i> (Jordan Peele, 2018).
	Genericitat	L'intrús destructor/ L'ésser desdoblant // forja d'heroi // creença en el fet fantàstic per a la superació de pors o traumes // autoconeixement per a l'encaix al món.

Font: Elaboració pròpia.

6.9.1. Característiques generals de la pel·lícula

Tal i com ja s'ha comentat a l'inici d'aquest treball, l'esposa de Michael Night Shyamalan és psicòloga. La seva professió ha exercit una gran influència en el cineasta a l'hora de construir personatges i aprofundir en els seus trets definitoris i les seves personalitats. Aquesta influència també s'ha materialitzat en lectures recomanades i compartides, una de les quals es va convertir en el detonant principal del film que tots els fans de Shyamalan desitjaven, la continuació de l'univers d'*Unbreakable* (2000). Shyamalan ja havia intentat tornar a treballar amb Bruce Willis al 2014, amb *Labour of Love*, l'etern i inacabat projecte del cineasta des del 1998. No va poder ser en aquella ocasió i Shyamalan va tirar endavant *The Visit* (2015). Però d'alguna manera, Shyamalan també sentia que tenia cert deute amb els seus seguidors i amb la pròpia història inacabada i només plantejada de David Dunn, el superheroi que tan bé va incorporar Willis. Així, amb aquests pensaments i després de la lectura d'un llibre sobre casos famosos de personalitat múltiple que li va deixar la seva dona, Shyamalan va començar a idear el seu nou projecte. El cas més inspirador de tots els que va llegir fou el de Billy Miligan (1955-2014), la primera persona en qui es va fer servir com a argument de la defensa el desordre de personalitat per tal de no entrar a la presó i ser internat en un centre psiquiàtric, i que va acreditar, amb informes de psiquiatres forenses, fins a vint-i-quatre personalitats diferenciades i identificades. Shyamalan havia trobat, en la inspiració de Miligan, el protagonista i centre neuràlgic de *Split*.

Producció i distribució:

Després de l'èxit i la bona entesa amb els diferents equips de *The Visit*, Shyamalan tenia molt clar que volia tornar a associar-se amb la productora de Jason Blum. En aquell moment, Blum estava immers en una altra producció en què la seva productora apostava molt fort, *Get Out (Déjame salir, 2017)*, que acabaria guanyant un Òscar en l'edició d'aquell any, i va demanar a Shyamalan que li deixés incorporar alguns membres més a l'equip de producció per tal de repartir tasques i arribar a tots els projectes. Això suposava un increment de pressupost, però Shyamalan tenia clar que no repetirien la xifra anterior de 5M\$, ja que volia incorporar efectes visuals, i d'altres equips havien de créixer, entre d'altres despeses. Així doncs, *Blinding Edge* va tornar a associar-se amb Blumhouse Productions i hi van afegir dues productores petites més, *Densu Production Company* i *Fuji Eight Company*, totes dues japoneses³³. Blum va demanar una cosa més a Shyamalan, incorporar Universal també com a productora, a més de la distribució global. En un principi, Shyamalan va manifestar certa recança pel fet de tornar a acceptar una Major com a productora, ja que volia trencar definitivament amb aquesta dinàmica, però després de veure el guió definitiu amb Blum i acordar el pressupost necessari, tots dos van coincidir en deixar participar Universal en la producció amb la condició de Shyamalan que la Major no exerciria cap mena de control sobre el guió, la realització ni cap procés creatiu.

Estrena, pressupost i recaptació:

Split es va estrenar als Estats Units el vint de gener de 2017, després de gairebé dos anys de producció. Al cap de quatre dies arribava a les sales espanyoles i hi romania setze setmanes. Part del tracte amb Universal de cara a la distribució fou intentar allargar el període d'exhibició, que va passar de ser onze setmanes amb *The Visit* a les finalment setze de *Split*. Això va comportar molts beneficis: el primer, la gran afluència de públic, que va fer que *Split* fos el film més vist el cap de setmana d'estrena i els dos següents; el segon, les expectatives generades pels fans, que esperaven amb delit la

³³ La incorporació d'aquestes productores com a associades al projecte no només garantia dues entrades més de finançament, sinó també, de cara a la distribució global, una bona estrena i promoció al Japó, un país sempre complex per a la distribució americana.

continuació d'*Unbreakable*³⁴ (Fotogramas, 2015); i per últim, la recaptació acumulada a nivell global obtinguda, que va superar totes les previsions i va gairebé triplicar la recaptació de *The Visit*. Si al 2015 Shyamalan celebrava els 98M\$ obtinguts per la seva petita i sòbria història de terror, al 2017 Universal ja començava converses amb el cineasta per tancar ben aviat la trilogia després dels més que satisfactoris 278M\$ recaptats a taquilla. Si bé la recaptació de *The Visit* havia resultat una proesa en beneficis partint de 5M\$ de pressupost, *Split* no va augmentar gaire les xifres inicials de despesa, que es van tancar en 9M\$, de manera que finalment la recaptació ve esdevenir un veritable rècord.

Equip tècnic i artístic:

En aquesta nova etapa com a productor associat amb Blum, Shyamalan tenia clar intentar mantenir pressupostos ajustats per tal de conservar el control creatiu i financer tant com fos possible. Certament, tal i com hem esmentat, era necessari incrementar en equip humà certs departaments (com el d'efectes visuals i el de so), però Shyamalan no volia tornar als equips multitudinaris de la seva època anterior a Hollywood. Universal va acceptar el pacte de no intervenció, i va enviar només un equip reduït de producció durant el rodatge, i Shyamalan va poder gaudir de tota la llibertat creativa i d'actuació que ja havia obtingut a *The Visit*.

A més de reservar-se els crèdits de producció, guió i direcció, Shyamalan va incorporar Dominic Catanzarite (de *Blinding Edge*), Marc Bienstock, Kevin Frakes, Jason Blum i Buddy Patrick com a productors, membres de l'anterior equip de *The Visit* (tot i que alguns com a ajudants i ara promocionats com a responsables). Va assignar el muntatge de nou a Luke Ciarrocchi, amb qui ja havia confiat per a la postproducció de l'anterior film.

Com a nous membres, Shyamalan va tornar a apostar per gent més jove i amb poca trajectòria. Això li assegurava sous més assequibles, i poder dirigir més la feina dels

³⁴ Universal va arribar a filtrar als mitjans, durant el rodatge i setmanes abans de l'estrena, que es tractava de la segona part, un *Unbreakable 2*. Després es desmentiria aquesta filtració durant la promoció del film en aclarir que formava part de l'univers de superherois de *Unbreakable*, però que no era exactament una segona part.

departaments. Va incorporar com a Director de Fotografia Mike Gioulakis; en el Disseny de Producció a Mara LePere-Schloop; a la Direcció d'Art a Jesse Rosenthal; i va encarregar la música a West Dylan Thordson, un jove compositor amb poca trajectòria acreditada (des del 2009), i qui sobretot havia fet bandes sonores en formats com curtmetratges i documentals, igual que Gioulakis o Rosenthal. James Newton Howard torna a quedar fora, com d'altres col·laboradors habituals del cineasta. De nou, Shyamalan va argumentar la impossibilitat d'assumir el seu catxet.

Pel que fa a l'equip artístic, Shyamalan volia apostar, altra vegada, per un càsting jove i amb poca trajectòria. Una de les primeres decisions importants era buscar la protagonista femenina del film, una jove adolescent reservada i tímida. L'elecció fou Anya-Taylor Joy, una jove actriu que havia treballat només en cinc films i dues sèries, però que ja comptava amb experiència en el cinema de suspens i de terror (*The Witch: a New-England Folktale*, 2015, Robert Eggers). Per a interpretar a les dues companyes de la protagonista, es van triar Haley-Lu Richardson i Jessica Sula. Per al personatge de l'oncle John, es va buscar un secundari habitual en sèries i films, de llarga trajectòria però poc conegut al *star system*, Brad William Henke. L'altra gran secundària del film, la psiquiatra preocupada pel protagonista, la va interpretar una actriu veterana, ja coneguda per Shyamalan, Betty Buckley, que havia encarnat la inquietant Mrs. Jones de *The Happening* al 2008 i que va deixar el cineasta captivat amb la construcció d'aquell personatge.

Una altra cosa ben diferent va ser la tria del protagonista. Shyamalan s'havia plantejat diversos noms, i estava disposat a incrementar pressupost, si feia falta, per assumir certs catxets. Però qui veritablement imaginava com a Kevin, el torturat protagonista, era Joaquin Phoenix. Shyamalan encara recordava les seves interpretacions a *Signs* (2002) i a *The Village* (2004), i estava convençut que podria donar molt de joc a les diferents personalitats del jove transtornat del film. Malgrat tot, i quan no es va poder arribar a un acord entre Phoenix i la productora, Shyamalan va haver de començar de nou. En una ComicCon, on Shyamalan es trobava promocionant la sèrie *Wayward Pines* (2015-2016) on havia fet, per primera vegada, de *showrunner*, va conèixer James McAvoy, que es trobava també fent promoció, en el seu cas, de *X-Men: Days of Future Past* (Brian Singer, 2014) i del seu personatge a la saga, el professor Charles Xavier. Es

diu que McAvoy es va acostar a Shyamalan per dir-li que admirava molt la seva obra i que voldria treballar per a ell, i que Shyamalan li fa fer una primera prova a la mateixa Convenció Internacional de Còmics. El cineasta (Shyamalan, 2018) mai no ha volgut ni confirmar ni desmentir tot això, sempre n'ha fet broma. El que sí assegura és que a la segona prova que li va fer a James McAvoy va quedar molt sorprès de la capacitat de reacció i rapidesa amb què l'actor passava d'un registre a un altre, fent arribar a creure que eren persones diferents convivint en un mateix cos. Aquesta capacitat va convèncer Shyamalan.

Sinopsi:

En sortir d'una festa d'aniversari, tres noies adolescents són segrestades per un jove. En un primer moment, no sembla voler fer-los mal, sinó que en té cura, les alimenta i els procura certes comoditats. Malauradament, en poc temps anuncia que les està preparant per a un sacrifici que oferirà a una horda liderada per una bèstia. Poc a poc, s'anirà descobrint que l'estrany comportament del seu segrestador respon a un desdoblament de la personalitat (la seva psiquiatra explica que en té 23 de conegudes). Les noies intentaran escapar sense èxit, i dues d'elles acaben mortes a mans de la bèstia, l'última de les seves encarnacions. Però la tercera noia, Casey, considerada especial pel torturat segrestador degut als traumes de la seva infantesa, podrà fugir sana i estàlvia.

Gènere i subgènere:

El film, que comença amb la mateixa sobrietat i aparent senzillesa que l'anterior, *The Visit*, es va fent complex i afegeix nous matisos a mesura que l'espectador s'endinsa en la ment d'aquest antiheroi que és Kevin. Igual que Tyler -el nen protagonista força irreverent de *The Visit* (2015)-, Hedwig, una de les personalitats de Kevin, aportarà breus instants d'humor, tot i que queden molt diluïts en aquest cas entre els drames i passats traumàtics dels dos protagonistes i el suspens imperant en el film. Per tant, hem de dir que com a gènere, predomina el suspens amb visos de drama i component fantàstic. Com a subgènere, i en assumir que *Split* forma part i és coherent amb

l'univers començat a *Unbreakable* (2000), es respecta i s'entén la fantasia d'aventures, si interpretem que Kevin és un intrús malfactor i Casey l'heroïna de la història³⁵.

Premis i ressò internacional:

Lluny queden aquells Razzies que tant van fer patir a Shyamalan. Aquesta vegada, Universal va col·laborar molt activament en la promoció del film, i es va preocupar de cuidar molt el circuit de festivals. *Split* va aconseguir una vintena de nominacions (com el Saturn al millor film de terror-suspens) a Festivals nord-americans i del Regne Unit, amb guardons a la millor interpretació protagonista i secundària per a James McAvoy i Betty Buckley, o guardons per al millor cartell o tràiler.

No cal dir que el boca-orella que va fer gran *The Visit* i augurava un retorn potent de Shyamalan va esdevenir una veritable revolució entre la premsa especialitzada. Crítica i mitjans es disputaven uns minuts amb el cineasta durant el període de promoció de l'estrena del film, per tal de conèixer curiositats de la trama i de la construcció del personatge i dedicar, de nou, frases d'alabança al recuperat geni del suspens. Shyamalan era, altra vegada, el nen mimat de crítica i públic (Bustamante, 2017).

6.9.2. Característiques del sistema formal filmic

Temes principals:

Els temes principals del film posen en relleu la connexió entre els dos personatges principals, que tot i ser contraris (Casey és l'heroïna, Kevin és l'oponent) han patit els mateixos traumes: tots dos han sofert abusos quan eren infants, tots dos han viscut en famílies desestructurades marcades per la pèrdua (Casey, la mare i després el pare; Kevin, el pare), i tots dos viuen pràcticament en soledat, condemnats pel rebuig social dels seus entorns (Casey a causa del buit social, Kevin a causa del seu trastorn). Per tant, podem resumir això en un sol tema: el de la ferida. La ferida física que deixa cicatrius a la pell (ho veiem en els cossos de tots dos personatges), i la ferida emocional que deixa seqüeles psicològiques (en el cas de Casey, la seva reserva i el silenci; en el cas de Kevin, el propi trastorn).

³⁵ Si ho llegim així, Casey compleix els sis requisits plantejats per Sánchez-Escalonilla pel que fa a característiques bàsiques de l'heroi de la fantasia d'aventures.

Una situació que, tot i no ser la mateixa, conté algunes referències a la relació de David Dunn i Elijah Price: David és irrompible. Mai no es posa malalt, no es trenca res ni té lesions, i té una força sobrehumana. Elijah té una malaltia que popularment és coneguda com tenir els "ossos de vidre". Són contraris perfectes, és a dir, complementaris. Els perfectes heroi/oponent. Casey i Kevin/*The Beast* tenen certes similituds amb l'altre binomi, tot i que no es complementen tan bé en no tenir una fortalesa/mancança a compensar amb el contrari.

Trames mestres i cicle fantàstic:

En l'esquema de mons implicats, *Split* estableix el mateix recorregut que *Unbreakable* (2000), i passa del misteriós a la fantasia d'aventures molt ràpidament.

Pel que fa al viatge de l'heroi, Casey compleix totalment les fases, tot i que amb una lectura superficial del film costa detectar algunes etapes, com la de la trobada amb el Mentor (ja que amb la Dra. Fletcher no arriben a parlar mai, i l'única informació que Casey rep d'ella és a través d'un paper escrit), o la del retorn a casa amb l'elixir, ja que Shyamalan deixa el final obert i l'espectador ha d'interpretar que Casey s'alliberarà del seu tiet (quedant l'elixir reduït a la fortalesa interior que ha guanyat Casey amb aquesta experiència).

Pel que fa a les trames mestres, hi podem reconèixer les de rescat (els intents constants de Casey per escapar i salvar les companyes i a la inversa; per la seva part, la dra. Fletcher i després Casey intenten alliberar Kevin de les seves personalitats); persecució i fugida; rivalitat (lluita de les personalitats de Kevin per sortir a llum i tenir el control); metamorfosi (malalties o defectes únics en cada personalitat, a més de la transformació en la bèstia) i descobriment-maduració (per part de Casey, per poder enfrontar-se a la bèstia i al seu tiet com a catarsi). Com a trames secundàries hi podem trobar la cerca (de la sortida d'on són atrapades les noies; l'autoconeixement de Casey); l'enigma (la bèstia com a ésser sobrenatural); el desvalgut (Casey i les noies segrestades; Casey nena i Kevin nen/adult); la caiguda (segrest i tancament) i l'ascens final (alliberament del segrest, emancipació de Casey).

Personatges principals i rols actancials:

Kevin Wendell Crumb (i les seves vint-i-quatre personalitats): al contrari que en casos anteriors, amb *Split* cal començar parlant de l'antiheroi/oponent de la història. D'entrada sobre el significat del seu nom que, com és habitual en Shyamalan, no ha estat triat a l'atzar. Kevin és un nom d'origen irlandès, transcrit del gaèlic *Caoimhín*, i és la combinació dels conceptes bell o bonic i naixement. Pot significar bonic de naixement, naixement bonic, o bé acabat de néixer. Això ens podria donar pistes sobre el naixement de l'última de les personalitats latents del personatge, la bèstia, obsessionada amb la bellesa, la sublimació i la puresa dels cossos ferits. Si bé el *middlename* Wendell no té cap significat especial, si que hem de donar importància al cognom, Crumb, que en anglès significa, en la seva principal accepció, fragment o petita part d'un tot. Molt revelador. Shyamalan ja ens regala pistes amb el nom del seu malfactor, i juga a completar el joc de paraules amb el títol del film (*Split* vol dir escissió o divisió) (Collins, 2019). Hi ha també conjectures que consideren que el cognom Crumb és triat en homenatge al dibuixant de còmics *underground* Robert Crumb (Fernández, 2019). Tant si és per un motiu com si és per l'altre, els conceptes encaixen amb la figura de Kevin.

La primera vegada que coneixem Kevin, no sabem encara que pateix el trastorn de personalitat múltiple. El descobrim a través dels ulls de Casey tot just quan Kevin la segresta a ella i a dues noies més. A mida que avança el film, l'espectador pot anar reunint peces d'un aparent trencaclosques, i amb el mateix desconcert que les noies segrestades, anirà descobrint, una darrera de l'altra, les diferents personalitats que conformen l'oponent. La primera personalitat en aparèixer és la de Barry. Es tracta d'una personalitat considerada positiva o favorable, i la coneixem a la visita amb la seva psiquiatra, la Dra. Fletcher. Barry és aspirant a dissenyador, i es mostra delicat, vulnerable i considerat. Res pot fer sospitar encara a l'espectador que podem estar parlant del trastorn ja esmentat. Però aviat apareix la segona personalitat, la de Patrícia, considerada desfavorable o negativa (i integrant de l'horda, grup de personalitats negatives que volen el naixement/sorgiment de la bèstia). Patrícia és controladora, obsessiva i agressiva en l'actitud, i va vestida sempre amb colors grana o vermells. El tercer en aparèixer és Hedwig, un infant que pateix un defecte a la parla.

És qui aporta la mirada més ingènua del film, i és, per tant, innocent i manipulable. Forma part de l'horda gairebé per accident, ja que no és capaç de reconèixer la diferència entre el bé i el mal, i és molt naïf. Fa amistat amb Casey, i fins i tot arriba a establir-se (tot i que de manera pueril) una mena de relació amorosa entre ells. Hedwig és també qui aporta els moments d'humor a la història, i les seves falques constants (com el *etcètera* que fa servir indiscriminadament i acaba sempre les seves frases) alliberen una mica la tensió constant del suspens generat. La quarta personalitat present al film és la de Dennis, també integrant de l'horda juntament amb Patrícia i Hedwig, i per tant personalitat desfavorable o negativa. Dennis és meticulós, organitzat i fred (és qui segresta les noies, ja que es considera el més qualificat de l'horda i mà dreta de la bèstia), però també és violent. Casey podrà descobrir altres personalitats de Kevin gràcies als vídeo-diaris que les diferents personalitats deixen gravats a l'ordinador, i l'espectador podrà conèixer breument personalitats favorables - com Jade, una jove que pateix diabetis, o bé Orwell, un expert historiador obsessionat amb les teories conspiratives-, però només es mostren a través de la pantalla de l'ordinador. També podrem veure breument a Kevin, quan Casey el crida pel seu nom seguint les instruccions de la Dra. Fletcher i el fa tornar a la llum, per descobrir un home molt ferit, desorientat i perdut en la foscor dels seus traumes, incapaç de fer res per evitar el seu trastorn. La cinquena i última personalitat en aparèixer és la bèstia, i en ser considerada l'element o ésser fantàstic del film, comptarà amb efectes visuals (cos musculat) i de so (veu distorsionada) que ajuden a reforçar la sensació de personatge nou. A diferència de Dennis, que es mostra molt reflexiu i calculador, la Bèstia sorgeix per executar i calmar les ànsies de violència i venjança de Kevin (i d'altres personalitats). Assegura ser immortal i invencible, sembla no sentir dolor per les ferides (Casey el dispara en diverses ocasions), i té la capacitat de córrer a gran velocitat, saltar grans distàncies, i enfilarse a les parets i els sostres sense cap més suport que mans i peus. Assassina les companyes de segrest de Casey, però en descobrir les ferides i cicatrius de la noia, canvia d'actitud i la deixa viure, ja que considera (com a element o ésser catalitzador del trauma de Kevin) que les ferides a causa d'abusos són belles, i que la persona que les pateix és pura (i per tant, se salva de la purga/assassinat), de manera que la resta de persones que no han patit traumes o cicatrius resten condemnades i considerades impures segons el seu criteri.

Parafrasejant el que li diu a Casey: “Només a través del dolor s’aconsegueix la grandesa. Els qui no han patit, no són res”.

Figura 36. Split: algunes de les personalitats de Kevin Crumb: Patricia, Hedwig, Barry i La Bèstia.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Davant d’aquest crisol de personatges, és difícil establir arcs d’evolució, ja que només podem anar veient pinzellades breus de cadascun. Però com els *crumbs* o fragments que indica el cognom de Kevin, l’espectador pot anar afegint les característiques i capacitats de les diferents personalitats i sumar-les (juntament amb els *flashbacks* de Kevin nen) per poder entendre la dimensió total del personatge polièdric. Un exercici molt complex, i molt ben treballat alhora.

En analitzar totes aquestes categories de personatges i arquetips, podem considerar Kevin (i la suma de personalitats que el conformen) l’oponent o antagonista del film, tot i que a vegades se’ns presenta com a fals heroi (Propp, 1987a). En funció de les diverses personalitats, pot adquirir també els rols de savi (Orwell), innocent o bufó (Hedwig), governant (Dennis), cuidador (Patricia) i malfactor (Bèstia) (Jung, 2016). Pel que fa als personatges de Campbell (1984), Kevin pot representar el canviapells de forma literal, i algunes de les seves personalitats el missatger (Hedwig), l’embaucador (Patricia) i el guardià (Dennis).

Casey Cooke: heroïna i protagonista del film. Si ens aturem al seu nom, Casey, també d’origen irlandès, significa, en gaèlic, alerta vigilant. Més pistes del cineasta. Casey passa tot el film pràcticament en silenci, amatent, esperant l’oportunitat adequada per actuar o escapar. Si bé Cooke és un cognom comú als Estats Units, podem establir certes interpretacions en agafar el so fonètic, Cook, ja que en l’accepció figurativa del mot cuinar (el significat literal), hi podem trobar definicions interessants com

maquinar, planificar amb enginy, o bé tramar (Etymonline, 2019). Certament, només és una interpretació, però no deixa de cridar l'atenció la tria del cognom.

Casey és una adolescent molt reservada i silenciosa. De seguida que la coneixem, a la festa d'aniversari d'una companya d'escola, ja rebem dades importants sobre el seu aspecte i personalitat: vesteix diferent de la resta de noies (totes amb faldilles i roba ajustada; ella, amb pantalons, camisa ampla, i moltes capes de roba, com si volgués amagar el seu cos); ha estat convidada per compromís (la noia de l'aniversari explica que s'ha vist obligada per a què Casey no fos l'única en no assistir a la festa i no ho veiés a les xarxes socials), i sembla estar trista i avorrida enmig del grup. És segrestada de manera accidental, ja que ella no hauria d'haver anat al mateix cotxe que les seves dues companyes, i és l'única de les tres que sembla mantenir la calma durant el temps que estan tancades. Aparentment, és obedient amb Patrícia i Dennis, i ens podria fer pensar en la princesa dòcil de Propp (1987a), però es deixa anar una mica amb Hedwig i intenta manipular-lo per poder fugir. La història i bagatge de Casey l'anem descobrint a petites dosis en forma de *flashbacks* de la seva infantesa, i que ens permeten construir el retrat d'una nena òrfena de mare que pateix abusos per part del seu tiet, i que en morir el seu pare queda condemnada a seguir-los patint, ja que el seu botxí passa a ser el seu tutor legal. Aquesta vida de patiment constant ha fet de Casey una noia trista, silenciosa i resignada, però també l'ha fet forta, i és la més preparada per aguantar el segrest i afrontar la violència de la bèstia, ja que no té res a perdre. En la primera trobada amb la bèstia mostra desconcert i por, però es pot sobreposar i mostrarà una força i valentia que no havia tret mai. És aquí on culmina el seu arc d'evolució. Casey passa de ser innocent/orfe a heroïna durant el seva reclusió (Jung, 2016), coincidint amb els rols de Propp i Campbell (1984), en aquest últim arquetipus heroic. Casey aconseguirà, en enfrontar-se i atacar la bèstia, el que no es va atrevir a fer mai amb el seu tiet, i ho podrem veure gràcies al muntatge paral·lel entre el present i els *flashbacks* del passat, on Casey dispara a la bèstia, però no arriba a disparar mai al seu tiet, en una escena amb reminiscències d'*Unbreakable* (quan Joseph apunta el seu pare amb una pistola).

Claire i Marcia: companyes d'escola i captiveri de Casey, són personatges secundaris, amb un arc d'evolució molt pla i poc pes narratiu al film, però necessàries per al

contrast amb l'heroïna i per a la missió de la bèstia. Vesteixen de manera similar, i estan molt unides. Responen al clixé d'estudiant americana, animadora d'institut, i a aquells personatges femenins que moren de seguida en els films de terror. Reaccionen de manera nerviosa al segrest, i es mostren espantades i inquietes en un inici, però aviat comencen a pensar com fugir. Ho intentaran diverses vegades, fins que Patrícia i Dennis decideixin separar-les i tancar-les en habitacions independents a la de Casey. Segons la classificació de Propp (1987a) serien més princeses o donzelles hostils que no pas coadjuvants, mentre que poden assumir el rol d'aliades (per estar en la mateixa situació que Casey i pels intents de complicitat amb ella durant el segrest) segons Campbell (1984). Pel que fa als arquetips de Jung (2016), alternen els rols d'innocent i explorador (pels intents de fugida). Seran, com es fa previsible al llarg del film, les segones víctimes de la bèstia, després de la doctora Fletcher.

Doctora Karen Fletcher: personatge secundari. Psiquiatra de Kevin, especialitzada en el trastorn de personalitat múltiple o dissociada. La doctora Fletcher és una persona afable, carinyosa, i que tracta Kevin amb molta delicadesa. És una erudita de la matèria, i en diversos moments del film la veiem discutint característiques del trastorn amb un col·lega, o bé fent una conferència a través de Skype sobre la qüestió. Creu fermament que el trastorn atorga capacitats sorprenents i diferents a qui el pateix, com tenir una força impensable en una constitució més aviat feble, o bé si una personalitat pateix diabetis, una altra pot perfectament no tenir-ne cap símptoma. Com defensa a la conferència que realitza d'una manera molt reveladora i visionària: "aquest trastorn és el llindar d'allò sobrenatural". En la seva voluntat per ajudar Kevin, Karen s'implica fins al punt de detectar quan alguna de les personalitats l'enganya fent-se passar per una altra i, preocupada pels deliris de Dennis sobre la bèstia, decideix anar a casa de Kevin per evitar que pateixi, sense sospitar el que està passant. Quan descobreix una de les noies segrestades, la doctora Fletcher perd el control, i en intentar fugir és drogada per Dennis. Quan desperta, i abans de morir a mans de la bèstia, té temps de deixar el nom complet de Kevin escrit en un tros de paper, que Casey farà servir per escapar. Les diferents aparicions de Karen Fletcher ajuden l'espectador a recollir informació científica i trobar explicacions racionals i versemblants al desconcert que provoca el personatge de Kevin i totes les seves

personalitats. És el personatge que aporta l'intertext i metatext principals del film, d'aquí la seva importància, tot i ser secundari. Segons les classificacions estudiades, la doctora assumeix el rol de coadjuvant (Propp, 1987a), cuidadora de Kevin (Jung, 2016) i aliada amb una breu alternança com a mentora (de Casey) segons Campbell (1984). Té un arc relativament petit d'evolució, essent pla en gairebé tota la història, i transformant-se només breument quan es troba en perill de mort, ja que es resisteix molt a contradir els seus coneixements i principis, i deixar de comprendre Kevin i la seva malaltia.

Uncle John: el tiet de Casey i principal mal del bagatge físic i emocional de la nena. Es tracta d'un personatge sense cap presència al film fora dels *flashbacks* (ni tan sols el veiem al final del film, quan ha anat a buscar Casey, ja alliberada). Aquest detall és important, ja que ens distancia d'aquest personatge malfactor i impedeix que generem cap a ell cap reacció que no sigui rebuig. El seu arc no evoluciona en tot el film. Seria el malfactor en les classificacions de Propp (1987a) i Jung (2016) i rivalitza amb la bèstia en el rol d'oponent o antagonista de Casey, tot i que per causes diferents. Pel que fa a la classificació de Campbell (1984), considerarem John com l'embaucador.

Figura 37. Protagonistes de Split: Kevin (i personalitats), Casey, Claire i Marcia, Dra. Fletcher, Uncle John.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Cameo del director: en aquesta ocasió, i després de les absències d'*After Earth* (2013) i *The Visit* (2015), Shyamalan torna a reservar-se un cameo a *Split*, que es convertirà, com veurem posteriorment a *Glass* (2019) en un petit *twist* de guió. A *Split*, i gràcies a la metòdica Dra. Fletcher, coneixem breument Jai, un guàrdia de seguretat que ajuda la doctora a revisar el comportament de Kevin gràcies a les cintes gravades al carrer del seu edifici. Com diem, el personatge apareix molt breument i com a coadjuvant de la doctora, però cal que el recordem, ja que passarà a ser un *twist* o *fangift* interessant a *Glass* (2019).

Arguments universals:

Si respectem la cronologia narrativa del film i busquem el detonant inicial, cal començar aquest punt parlant del motiu de la llar amenaçada, sobretot pel que fa a la concepció del psicòpata, interpretat com un veí més en el seu entorn, camuflat en la normalitat. Quan Kevin (amb la personalitat de Dennis) segresta les tres noies en entrar al cotxe del pare d'una d'elles, a plena llum del dia i en un parking públic, es pot interpretar perfectament com l'intrús malfactor del film (Balló i Pérez, 2012, p. 84), tot i que no seria aquest l'argument que més defineix a Kevin. Però en aquest moment inicial del film, Kevin/Dennis ens remet fàcilment a Norman Bates, de *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960). Igual que Bates, que pateix un trastorn psicopatològic greu, esquizofrènia, Kevin ha de ser interpretat amb l'argument de l'ésser desdoblant (Balló i Pérez, 2012, p. 235-236), que en el gènere fantàstic, ja sigui literari o cinematogràfic, adquireix una dimensió força angoixant, i que obliga el lector o espectador a establir una relació ambivalent amb aquell antagonista/protagonista. D'una banda, el rebutjarà (ja que acostuma a cometre crims, d'aquí el motiu del psicòpata que acostuma a acompanyar aquest argument universal (Balló i Pérez, 2012, p. 242); de l'altra, no podrà evitar sentir certa empatia cap al seu patiment, a causa de la concepció hobbesiana del món. El psicòpata fa mal com a defensa contra un món (una societat, una mare, un pare) que li fa mal a ell (Balló i Pérez, 2012, p. 241). Fins i tot quan intenta demanar ajuda a la seva psiquiatra, la Dra. Fletcher (en un intent d'humanitzar-se), ho fa a través de mails i els seus vídeo-diari, en un engranatge tecnològic que augmenta la percepció de soledat que en tenim com a espectadors, i que ens remet a l'argument de "dins el laberint" (Balló i Pérez, 2012, p. 271), que deixa Kevin aïllat i sol amb les seves personalitats en un món paradoxalment hipercomunicat. Potser és a partir d'aquí que s'inicia una connexió especial amb Casey, la protagonista segrestada. Si bé Marcia i Claire optaran per la relació de rebuig i no desisteixen en l'intent de fugir, Casey opta per l'empatia amb algunes de les personalitats de Kevin, i més enllà d'una superficial síndrome d'Estocolm, Casey arribarà a comprendre, de manera intuïtiva, el dolor de Kevin (dolor compartit per ella a causa dels abusos que tots dos han patit), entrant en una nova fase de la seva relació amb ell, que es podria llegir segons l'argument de la Bella i la Bèstia i l'amor redemptor (Balló i Pérez, 2012, p. 142-

143). Si posem en paral·lel el conte de fades amb l'argument del film, hi podem trobar correspondències interessants: en el conte, una jove és segrestada per la Bèstia, i tancada al seu castell; la jove, normalment, té dues germanes que no la tracten gaire bé, i ella, per contra, és sensible i empàtica. L'única diferència, de moment, és que en el cas del film, la bèstia segresta les tres noies i que no són germanes. Tornant al conte de fades, la jove es guanya, a poc a poc, la confiança de la Bèstia, que fins i tot la deixa sortir de la seva cel·la i moure's lliurement per l'interior del castell, igual que Kevin/Hedwig amb Casey. Fins i tot, igual que al conte, hi ha un petó redemptor per part de Casey a Hedwig, que farà que estiguin més units. Si bé en el film hi ha un allunyament progressiu de l'argument Bella-Bèstia, sí que és cert que s'hi retorna de manera indirecta al final de la trama principal, quan Casey crida el nom de Kevin Wendell Crumb per recuperar-lo i retornar-lo "a la llum". Tal i com expliquen Balló i Pérez (Balló i Pérez, 2012, p. 145) en observar la relació que Bruno Bettelheim fa d'aquest conte amb d'altres motius del monstre a la literatura, hi ha una connexió clara amb el mite de Cupido i Psiqué, en el qual la donzella, suposadament casada en sacrifici amb un monstre, té prohibit veure el seu marit i només es pot trobar amb ell en la foscor. Psiqué, desesperada per la curiositat, acaba il·luminant Cupido amb un llum d'oli, igual que Casey "il·lumina" de nou Kevin en dir el seu nom.

Per últim, cal parlar de l'argument que ens ajuda a entendre millor Casey, que viu una lluita interior amb els seus records. Gràcies als *flashbacks*, coneixem el viatge interior d'autoaprenentatge que fa Casey durant el temps del segrest, i que ens remet directament a l'argument del coneixement d'un mateix (Balló i Pérez, 2012, p. 249), si bé s'allunya de la figura d'Èdip i, en el cas de Casey, no es completa el cicle de descobriment i maduració mitjançant la venjança o la violència, sinó a través de la lluita per la supervivència. Casey no vol fer mal a Kevin, però si ha de matar la Bèstia per tal d'escapar, ho farà, i a la fi es resoldrà el seu conflicte interior i el trauma a causa del seu oncle (en què la Casey nena sempre ha quedat paralytzada sense poder fugir ni defensar-se).

Intertextualitat, Metatextualitat:

De nou, Shyamalan torna a connectar i relacionar estretament intertext i metatext del film. Pel que fa a l'intertext més espontani o independent, cal començar per la cançó de Kanye West que Hedwig fa escoltar a Casey mentre balla. És la segona vegada en un film de Shyamalan que escoltem música diegètica que recull alguna peça no original de la pel·lícula (la primera ocasió va ser a *The Visit*, 2015). Tota la resta de bandes sonores dels treballs anteriors han estat creades especialment per l'ocasió, mai adaptades o reproduïdes de música existent. La tria de Kanye West no és casual. El cantant té una cançó en un disc anterior, on fa referència a *Unbreakable* (2000) en un vers: "Unbreakable, what you thought they called me Mr. Glass?". Shyamalan va voler tornar-li l'homenatge incloent un tema seu al film.

Per contra, els videodiaris de Kevin on coneixem algunes personalitats més i les notícies de la televisió que veiem al final del film (on es parla de l'horda) han estat creats expressament (i per tant són artificials com a intertext) i ajuden a l'avenç narratiu.

La discussió que té la Dra. Fletcher amb el seu col·lega sobre les capacitats de les persones amb trastorn de personalitat dissociada, conté frases i afirmacions extretes de llibres de psicologia real, igual que algunes afirmacions que fa la doctora durant la seva conferència per Skype. Aquests moments aporten molta riquesa a la narrativa de la història, tant com a intertextos com per les reflexions inherents que s'hi poden trobar, i assoleixen també la categoria de metatextos per a l'espectador. Recordem que Shyamalan es va inspirar en un cas real per a crear el personatge de Kevin, i malgrat que la ficció l'allunya de la figura de Billy Milligan, el cineasta no pot evitar reflexionar sobre el trastorn a través de la veu del protagonista i la seva psiquiatra, que també ho fa sobre el trauma infantil provocat per abusos (així que certs *flashbacks* sobre Casey poden ser tractats, en certa manera, com a fragments metatextuals a part de records).

Símbolismes:

Pel que fa als símbols, Shyamalan fa amb *Split* un desplegament espectacular de referències visuals. Deixa un munt de pistes a l'espectador sobre el trastorn de Kevin o la ubicació de les noies segrestades, per exemple: l'apartament de Kevin, i més concretament l'habitació de Hedwig, és plena de petges simbòliques, com el dibuix de la finestra a la paret (en un lloc sense finestres, ens pot ajudar a entendre millor l'aïllament de Kevin), o els dibuixos d'animals a les parets (per indicar-nos que som a prop – o a sota- d'un zoològic). El sorgiment de la bèstia (com a concepte animal), l'única personalitat de Kevin que no és humana, pot ser entès com una referència més a l'emplaçament. La gàbia on Casey acaba atrapada per la bèstia, i el fet que ella hagués après a caçar animals de petita amb el seu pare i el seu tiet, són més referències simbòliques al lloc i a la pròpia figura animalitzada de la bèstia.

També a l'habitació de Kevin hi trobem un got amb vint-i-tres raspalls de dents (que passen a ser vint-i-quatre als crèdits finals del film, per la incorporació de la bèstia). Patrícia porta flors al lavabo de l'habitació on té tancades les noies, un detall que podria passar desapercbut si no fos perquè les flors que porta s'anomenen *Proteas Pincushion* (família de les Protiàcies), en referència al mite de Proteu, un déu mitològic que podia canviar de forma i aspecte sempre que volgués.

La roba dels personatges també aporta informació carregada de simbolisme. Ja hem comentat que Casey sempre va vestida amb moltes capes de roba, i sempre ample, per cobrir l'exterior i amagar l'interior d'aquest personatge. I que cada personalitat de Kevin té una roba assignada: Patrícia, jerseis de coll alt, mocadors, faldilla, l'única que es vesteix de vermell; Hedwig, xandall; Dennis, roba passada de moda i fosca; Barry, sempre amb gorra de llana i vestit amb estil, segurament imitant a la doctora Fletcher, que vesteix amb roba moderna i d'estil. Pel que fa a Casey, a mida que va traient-se capes de roba (passa a quedar-se amb una samarreta interior blanca, igual que en l'escena en què apunta al seu tiet amb una escopeta), i quan la bèstia li arrenca i la deixa només amb un top de tirants és quan es descobreixen les seves cicatrius (considerat un dels *twists* del film). Amb la Casey pràcticament nua (simbòlicament), és quan ja podem relacionar, de forma completa, l'obsessió de Kevin (i la bèstia) per la

nuesa. L'exposició total del cos, sense artificis. Igual que Patricia acaba despullant les companyes de Casey (com Vincent i Cole a *The Sixth Sense*, 1999) exposant-les, la Bèstia mostra el seu tors despullat. Però la vulnerabilitat mostrada amb la nuesa és, en el cas de la bèstia, la seva força. La puresa de les cicatrius i la bellesa del monstre.

El defecte a la parla de Hedwig ens pot remetre a d'altres personatges infantils (o amb mirada infantil) de Shyamalan. No és casual que Hedwig tingui dificultats per parlar. Ajuda l'espectador a empatitzar més amb Kevin i la seva infància, i el remet al personatge infantil que falta en aquesta història i que sempre està present als films de Shyamalan.

I per últim, la retornada presència del sòtan. En aquest cas, i com a *The Visit* (2015), és de nou un lloc hostil. Kevin porta les noies al seu apartament, que no deixa de ser el sòtan i dependències de manteniment del zoològic. El fet que estigui a un nivell inferior al carrer, no només ajuda a reforçar la desorientació, sinó també la idea d'aïllament i de reclusió /segrest.

Estructura narrativa:

Pel que fa a l'estructura narrativa del film, i d'acord a l'esquema de mons implicats i la dinàmica de conflictes que proposa Sánchez-Escalonilla (2009), plantejem en aquest cas les trames mestres de persecució i rescat i forja d'heroi que articulen els tres actes.

Acte I

1. Estadi inicial o inalterat (Món ordinari; Introducció de la missió interior): Després de celebrar la festa d'aniversari de la jove Claire, ella i la seva amiga Marcia es disposen a marxar cap a casa en el cotxe del pare de l'homenatjada. Claire explica al seu pare que hauran d'acompanyar a una altra noia, Casey, a qui ni tan sols volia haver convidat.

2. Alteració (Crida a l'aventura; Món ordinari; Determinació de l'objecte extern): En arribar a l'aparcament, un desconegut deixa inconscient el pare i segresta les tres noies després de drogar-les.

Acte II

3. Lluita (Món ordinari; Abast de l'objecte extern): Quan Claire, Marcia i Casey desperten, són en una habitació aïllada i sense finestres. Qui les ha segrestat té un comportament molt estrany. En ocasions es comporta com una dona, en d'altres com un home, i fins i tot com un nen. Marcia i Claire comencen a pensar com escapar d'allà, però Casey sembla desconcertada, no parla ni fa res. Només observa.

3.1. Primeres ferides: el segrestador de les noies va a la consulta de la seva psiquiatra, la doctora Fletcher, qui s'adreça al jove com a Barry. La doctora Fletcher intenta ajudar-lo, i li pregunta per altres persones que no sabem qui són, però deduïm que formen part del trastorn del jove.

Visita a l'oracle: Dra. Fletcher (mestre/savi).

3.2. Proves, aliats i enemics: Quan Barry marxa, la doctora Fletcher parla amb un col·lega sobre el trastorn de personalitat múltiple, i fa una conferència sobre el tema. Mentrestant, les noies segrestades segueixen buscant formes de fugir. Claire intenta escapar pel conducte de ventilació, però el segrestador l'atrapa i la separa en una altra habitació. Casey intenta fer amistat amb Hedwig, la personalitat com a nen de Barry. Marcia intenta escapar quan Patrícia (la dona) les porta a la cuina. També és separada en una altra habitació.

Acte III

3.3. Baixada als inferns: Hedwig deixa entrar Casey a la seva habitació. Casey troba una ràdio i intenta demanar ajuda sense èxit. Sorgeix la Bèstia. La doctora Fletcher va a veure Kevin (el seu pacient), però la seva personalitat com a home (Dennis) la droga. Quan la doctora desperta, i abans de morir en mans de la Bèstia, deixa escrit el nom complet de Kevin.

3.4. Prova suprema: La Bèstia mata Marcia i Claire. Casey intenta escapar. Casey crida el nom complet de Kevin i aconsegueix parlar amb ell breument, però Kevin no pot aguantar molta estona i torna la Bèstia, que persegueix a Casey. Quan la Bèstia l'atrapa

i és a punt de matar-la, descobreix les ferides de Casey (provocades per l'abús del seu tiet) i decideix no tocar-la.

3.5. Resurrecció: Enfrontament final de Casey i la Bèstia: Casey dispara una escopeta i el fereix. Casey finalment pot fugir i avisar els guardes del Zoològic (que és on es trobaven segrestades les noies). Quan arriba la policia, la Bèstia ha fugit. Casey es queda al cotxe de policia.

Autorevelacions de Casey i Kevin.

4. Ajustament (Món ordinari; Resolució de missió interior): Final obert per a Casey. No sabem si tornarà o no amb el seu tiet.

Epíleg: En una cafeteria, diferents persones comenten el cas de l'Horda i la Bèstia (ho veiem a les notícies de la televisió del local). Apareix David Dunn, com a anunci de la seqüela *d'Unbreakable*.

Conflictes bàsics: trama de persecució i rescat. Forja d'heroi

No és la primera vegada que Shyamalan opta per una heroïna femenina, ni tampoc el primer film en què el rescat és d'un mateix. Ningú salva Casey més que ella mateixa.

Tenim, per tant, una protagonista que fuig dels seus records traumàtics i d'un passat d'abusos, fet que la connecta directament amb l'antagonista per la coincidència de trauma i que ahora els converteix en perfectes contraris (igual que a *Unbreakable*, 2000, amb David i Elijah); i tenim un antagonista o oponent que, a causa del seu trastorn viu en una fugida permanent (la lluita per la llum de les seves personalitats en contrast amb Kevin, que fa anys que és adormit per tal d'oblidar la seva infantesa).

Per la seva banda, Casey superarà totes les etapes del viatge de l'heroi fins a sortir vencedora del seu enfrontament amb la Bèstia.

Podrem veure tot això gràcies a un conjunt d'analepsis de la infantesa de Casey, que permeten reconstruir el seu trauma de manera gradual fins arribar al clímax, en què Casey és capaç de disparar a la bèstia (quan no va ser-ho amb el seu tiet). D'alguna manera, el fet d'explicar les analepsis de manera progressiva i alternades amb el

present, converteix el clímax dels records en una anagnòrisi, que es dona alhora que el descobriment de les ferides de Casey.

Conflictes de relació:

Casey – Marcia i Claire: Companyes de classe i de segrest. Aliades per la força de les circumstàncies.

Kevin/Barry/Dennis(pacient/deixeble) – Doctora Fletcher: (Mestre/Mentora).

Casey (heroïna)-Kevin/Hedwig, la Bèstia, Dennis, Patricia...(antagonista): Oponents.

En iniciar-se el film, podem veure com Casey és una persona reservada i silenciosa, sense amics. Es troba per accident al cotxe quan la segresten juntament amb Claire i Marcia. Elles dues són les amigues. Casey és un element afegit a la força. Seran aliades a desgrat d'elles, perquè la situació els obliga.

D'altra banda, la relació entre la doctora Fletcher i Kevin (i la resta de personalitats) és clarament la de Mestre-Deixeble, i podem entendre Karen Fletcher com a mentora de Kevin. Ella és l'únic suport de Kevin (que sembla no tenir tampoc a ningú), i l'única que sembla entendre el perill de l'Horda i de la Bèstia. Precisament pel coneixement que té de totes les personalitats i pel fet de descobrir què pretén la Bèstia, la seva mort és necessària i lògica en la història.

L'estranya connexió que s'estableix entre Casey i Hedwig i posteriorment amb Kevin, queda explicada al final del film, quan la Bèstia descobreix les ferides de Casey i entén que és "pura" (és a dir, que ha patit el mateix que Kevin). El fet de no matar Casey ens ajuda a entendre que es reproduïx el patró d'*Unbreakable*: la necessitat de mantenir en vida al contrari per tenir sentit com a oponent.

Conflictes interns narratius:

Casey: rescat, fugida, desvalguda, ascens, descobriment-maduració.

Kevin (i altres): persecució, metamorfosi, descobriment-transformació, caiguda.

Els fets traumàtics que la persegueixen des que és una nena són precisament els que salvaran Casey d'una mort segura (com les de Marcia i Claire) i els que la connecten, de forma inversament proporcional, a Kevin.

Twists i/o Twist Ending:

La majoria de *twists* importants del film queden reservats per al tercer acte de l'estructura narrativa del film, destacant, en començar el tancament de trames, la mort de la Doctora Fletcher. Com a mestra de Kevin i establerta una relació de dependència i mentoria amb ella, la Bèstia no pot deixar-la lliure un cop ha descobert el seu amagatall i el segrest de les noies; l'assassinat de la doctora és el primer dels girs importants del desenllaç.

Cal destacar un altre *twist* determinant en la relació/conflicte entre Casey i Kevin: el descobriment, per part de la Bèstia, de la puresa de Casey gràcies a les seves ferides i cicatrius. Aquest gir, que en el moment de la revelació s'acompanya d'un *crescendo* musical i crida l'atenció de l'espectador, ve precedit d'una alternança de trames, que van del coneixement progressiu de Casey i Kevin a la relació abusiva de l'oncle John amb la Casey infant. No podem entendre les cicatrius si no se'ns expliquen les analepsis del passat de la jove.

L'últim *twist* destacable abans de l'epíleg conté un final obert o inconclús en el conflicte de Casey i el seu oncle. No sabem si Casey torna amb ell o bé el denuncia i marxa del seu costat (aquest gir es resoldrà a *Glass*, 2019).

El *twist ending* del film queda reservat a l'epíleg, i torna a ser un *fangift* que el cineasta ofereix als seus seguidors, en forma de promesa. La seqüència de la cafeteria, amb l'aparició de David Dunn, assegura la continuïtat de la saga i dóna pistes sobre l'últim film de la trilogia, que comptarà de nou amb Dunn, Casey, Kevin i Mr. Glass, reunits en el capítol final d'aquesta aventura de super-herois.

Focalització i punt de vista narratiu:

El film alterna de manera equilibrada la focalització zero i la narració omniscient amb moments de focalització interna fixa, per donar veu a Casey i saber com se sent a

través dels *flashbacks* (analepsis) i alguns plans subjectius amb la càmera per mantenir la bèstia fora de quadre abans de mostrar-la, al final del film.

6.9.3. Característiques del sistema estílic filmic

Posada en escena, ambientació i localitzacions:

De nou, Shyamalan juga amb els contrastos interior/exterior, llum/fosc, pla superior/inferior i els colors del vestuari per enviar missatges narratius a l'espectador. Com ja hem pogut veure en d'altres films, el cineasta és coherent amb els seus propis codis, començant amb les localitzacions. Una vegada més, el film es roda, íntegrament, a Philadelphia. Si bé més de la meitat de les escenes són interiors, i per tant rodades en platós o domicilis existents, trobem un bon nombre de localitzacions exteriors, la majoria d'elles rodades de dia i amb llum natural, buscant escenaris oberts i lluminosos, com l'aparcament on són segrestades les noies, o bé els carrers i parcs de la ciutat. Aquestes escenes lluminoses aprofiten la mimesi espacial sense requerir gaire artificialitat. En la majoria d'ocasions, aquestes seqüències diürnes estan protagonitzades per la doctora Fletcher. En canvi, les poques escenes exteriors de Kevin i la Bèstia, són majoritàriament nocturnes, i intensifiquen amb la fosc, el suspens sobre el personatge antagonista. Les escenes interiors, i sobretot les de l'amagatall/casa de Kevin (recordem, sota el zoo de la ciutat en la ficció) continuen jugant al contrast lumínic. Els passadissos pels quals intenten fugir les noies són sempre foscos, igual que la cel·la de l'escena de lluita final entre Casey i la Bèstia. Les diferents habitacions de l'amagatall de Kevin tenen il·luminació interior i en general poc generosa, majoritàriament de llums fluorescents o petites làmpades. Durant el temps del segrest, Shyamalan juga a confondre l'espectador, igual que les noies, fent perdre, amb l'enclaustrament, la perspectiva del temps, del dia i la nit, i del pas dels dies. L'habitació de les noies, aparentment senzilla i sòbria, compta amb dos llits i colors terrosos. Igual que la resta dels espais de Kevin, sembla vella i antiga, però no es veu deixada ni bruta. Els llençols, el terra i les parets semblen molt nets (gràcies a la personalitat obsessiva-compulsiva de Patrícia), i el bany reservat a les joves és totalment blanc i impol·lut, amb detalls com les flors, que denoten cura dels espais i voluntat per agradar. La cuina i el despatx de Kevin també semblen endreçats i nets, i

el munt de vaixel·la i menjar (a la cuina) i roba penjada (al despatx de Kevin) indiquen que l'antagonista porta temps vivint allà. L'única habitació que es veu una mica més desendreçada i plena de coses fútils és la cambra de Hedwig. Els dibuixos, l'aparell de música, el llit sense fer i la roba rebregada al terra ens ajuden a endevinar la presència d'un infant o preadolescent. La resta de cambres compten amb mobles barats i passats de moda, i també amb guixetes (aparentment de treballadors del zoo) i gàbies. Des de l'inici del film, i a mida que anem descobrint cambres de la "casa" de Kevin, podem deduir que no és una llar convencional, i comprovem, en diverses ocasions, que és un espai destinat a un altre ús (eines, recanvis, vestidors de treballadors) aparentment cedit al jove perquè hi visqui. Kevin ha intentat, amb els pocs recursos dels quals disposa, dotar l'espai de sensació de llar.

El despatx situat a l'apartament de la doctora actua com a contrast dels dominis de Kevin. Tant el despatx com l'apartament denoten caliu i sensació de llar des del primer moment. Els mobles semblen cars i ben triats, els espais són amplis, i tot i plens de llibres (la doctora compta amb una gran biblioteca a les parets del saló i del despatx) semblen endreçats i molt cuidats. Hi abunden els colors i la llum (gràcies a les finestres i a que són, la majoria, escenes diürnes), i són espais amplis, a diferència de les cambres dels dominis de Kevin, normalment petites i tendents a la claustrofòbia (per reforçar la sensació de tancament i aïllament).

Figura 38. Split: Majoria de localitzacions interiors. Exemples del soterrani del Zoo on viu Kevin.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Cal destacar també la posada en escena de les seqüències de la Bèstia a l'estació de trens abandonada, i la persecució final de Casey fins la gàbia cel·la. Les dues seqüències tenen la foscor com a element indispensable per a la tensió del suspens. En totes dues, la manca d'atrezzo reforça la interpretació dels personatges i la càrrega narrativa dels dos moments (el naixement de la Bèstia i la fugida de Casey respectivament). Són segurament els moments més despullats, a nivell d'ambientació, del film, i també dos dels moments amb més pes dramàtic pel que fa a revelacions interiors i resolucions de conflictes dels personatges. Hi trobem una sobrietat poc acostumada en Shyamalan, normalment amic de la quotidianitat i per tant d'ambientacions molt convencionals.

Pel que fa al vestuari, hi ha diversos detalls a tenir en compte. Per començar, el contrast entre la doctora Fletcher (sempre ben vestida, amb peces contemporànies i a la moda), i el vestuari de Kevin i les seves personalitats. Evidentment, un vestuari variat i molt propi de cada personalitat que surt a la llum: Patricia amb faldilles, Hedwig amb roba esportiva i infantil, Barry amb roba extravagant... Però en general, i tot i la cura amb els detalls en funció de la personalitat, la roba que col·lecciona Kevin es veu vella, desgastada, passada de moda. El vestuari de les noies també mostra contrastos. La roba de Marcia i Claire, les dues amigues, és similar i moderna, ajustada i curta: mini-faldilles, samarretes o jerseis entallats. La roba de Casey, per contra, es veu vella i desfasada. Porta una camisa que li va gran, com si no fos seva, molt masculina. Va amb texans, també desgastats. I porta moltes capes de roba, camisa i diverses samarretes, que s'anirà traient a mida que avanci el film fins a quedar-se amb una samarreta interior ajustada, la que revela les cicatrius a l'abdomen de la jove. Les seves companyes de segrest també aniran perdent, a poc a poc, peces de roba, fins a quedar pràcticament despullades en el moment de les seves morts. Com hem esmentat, aquesta pèrdua progressiva de roba de les joves reforça la vulnerabilitat de les víctimes, cada vegada més exposades (amb la seva nuesa) al seu botxí.

Igual que es va veure amb *Unbreakable* (2000), Shyamalan torna a respectar l'assignació del codi de colors heroi/antagonista: Casey porta una samarreta verda (igual que David a l'epíleg, que llueix de nou la capa impermeable del mateix to). En una de les trobades de Kevin amb la doctora Fletcher, Dennis porta una jaqueta lila (el

color de Mr. Glass), tot i que el drap groc que fa servir, i d'altres detalls en peces de roba de la resta de personalitats apunten a un tercer color com a codi de la saga: el groc o terròs, que quedarà assignat a la bèstia.

Realització, fotografia i muntatge:

Ja hem assenyalat la importància dels contrastos per a les seqüències interiors/exteriors, llum/fosc i la sensació d'espai obert o tancat en funció dels personatges o les localitzacions. El joc del contrast, heretat d'*Unbreakable* (2000), també es fa palès en la realització i la fotografia de *Split*. Els plans generals exteriors (que serveixen a l'inici del film per presentar als personatges) contrasten amb plans molt més tancats durant el segrest, organitzats en primers plans, plans mitjos i de detall de cares, vestuari, peus, mans o d'altres parts dels cossos, o bé detalls d'objectes, com els dibuixos de Hedwig, la ràdio o la roba i complements de les personalitats de Kevin. El film juga amb panoràmiques verticals (per mostrar, progressivament, les diverses personalitats de Kevin, dels peus al cap, o bé del detall a la totalitat del cos), horitzontals i diagonals (com a la seqüència de la cafeteria de l'epíleg); plans seqüència en moments destacats (com el sorgiment de la bèstia a l'estació de tren o la persecució i fugida final de Casey), i les ja habituals angulacions amb picats i contrapicats que reforcen l'element emocional de l'escena o bé ajuden a introduir personatges (sobretot en el cas de les personalitats de Kevin, amb picats de Hedwig o contrapicats de Patricia i Dennis). Els clàssics pla-contraplà es reserven, sobretot, a les converses, la majoria de les quals són entre la doctora Fletcher i Dennis/Barry, i entre Casey i Hedwig/la Bèstia.

La fotografia del film mereix menció a part. La complexitat lumínica dels espais, sobretot pel que fa als contrastos de l'amagatall de Kevin, demana alternances constants entre llums fredes (de fluorescents i tons blavosos) i fosc amb detalls il·luminats (com la cara de la bèstia, les cicatrius de Casey, o la silueta del cos de la bèstia enfilada per les canonades i parets de l'amagatall) o bé penombra (la cuina), i la il·luminació càlida i uniforme dels exteriors diürns (converses de la doctora amb un col·lega psiquiatra al parc) i del despatx de la doctora (amb llum combinada natural i artificial en ambient diürn).

El muntatge del film és àgil ja al primer acte, i s'accelera en les persecucions a les noies (durant el segon acte) i en la de Casey (tercer acte). Per contra, s'alenteix en les converses, tant en les de Kevin amb la doctora Fletcher com en les de Casey amb Hedwig i la Bèstia. Cal destacar també la mestria en el muntatge altern dels *flashbacks* de la infantesa de Casey, perfectament integrats en la trama i acció principal del film. És rellevant, també, el muntatge a partir dels tirs de càmera de la seqüència de l'enfrontament final entre Casey i la Bèstia. Hi trobem, combinats, l'últim *flashback* de Casey (l'escena en què apunta al seu oncle amb l'escopeta i finalment no dispara), que és una rèplica de muntatge i tirs de càmera de l'escena de la pistola de David i el seu fill a *Unbreakable* (2000), i la resolució final amb els dispars que Casey sí que fa finalment contra la Bèstia (i que mostren el contrast amb la Casey infant i evolució del personatge), i que culmina amb un fora de quadre de la Bèstia ferida allunyant-se de la jove, que queda alliberada.

So i música:

Com ja va passar amb *The Visit* (2015), Shyamalan va aprofitar la reducció de partides del pressupost per transformar-la en fortalesa (en aquest cas narrativa i d'ambientació). Igual que amb l'anterior film, va decidir no fer ús d'una banda sonora que acompanyés l'acció del film, i va reservar certes melodies per a moments clau (*twists* i *twist ending*) i pels crèdits finals. Després de descobrir-lo a *The Jinx* (2014), va contactar a West Dylan Thorsdon i li va fer l'encàrrec de la música del film. La melodia és simple, sòbria, i ben diferent a les bandes sonores de Newton Howard. És també més fosca, i gairebé passa desapercebuda. Això serveix per contrastar amb altres moments musicals del film, com el ball de Hedwig amb la cançó de Kanye West (l'única música diegètica del film), o la última escena de la Bèstia, en la qual sentim el tema *Visions* (de Newton Howard), pertanyent a *Unbreakable* i que precedeix al motiu de David (en l'epíleg).

Pel que fa als efectes sonors del film, trobem, de nou, contrastos entre el silenci imperant i el so ambient (de trànsit o d'altres sons del carrer) de les escenes de la doctora Fletcher, així com el silenci asfixiant interromput pels sons metàl·lics de canonades, barrots, candaus i guixetes de l'amagatall de Kevin, tots ells molt

reverberats. Aquestes escenes, juntament amb els *flashbacks* de la Casey nena al bosc (també amb reverberacions de fulles i branques), sempre sense música de fons, augmenten el pes narratiu dels espais, posada en escena i diàlegs i silencis dels personatges, i atorguen al metratge una sensació angoixant i claustrofòbica, que permet tornar a respirar amb les escasses seqüències amb música.

6.9.4. Característiques de recurrència o renovació autorals en relació a les convencions de gènere fantàstic

Referents del film:

A *Split* trobem un conjunt de referents que es fan molt evidents; d'una banda, per a la construcció de Kevin i les seves personalitats, i de l'altra, per a la representació del segrest, l'aïllament i la sensació de claustrofòbia de les víctimes.

Comencem amb Kevin i l'argument del psicòpata o l'ésser desdoblant. Shyamalan, a més de consultar amb la seva psicòloga de capçalera (la seva dona) i documentar-se amb llibres científics, comptava amb el seu bagatge literari i cinematogràfic, llegat dels seus principals mestres en el suspens: Alfred Hitchcock i Stephen King.

Des de la presentació del personatge, introduït amb la personalitat de Dennis, podem copsar un psicòpata fred, calculador i complex, que confon la percepció de l'espectador en alternar sensacions de rebuig i simpatia en funció de la personalitat mostrada i del moment narratiu. Aquest fluxe amor-odi que es genera en l'espectador a partir de la relació entre Kevin i Casey, o entre les diverses personalitats i la doctora és una rèplica gairebé idèntica del que provoquen personatges com el Norman Bates de Hitchcock (*Psycho*, 1960), o el Jack Torrance de Stephen King (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980). Personatges contradictoris, extrems, que generen angoixa i tendresa a parts iguals, i als qui se'n reconeix un passat (o present) torturat, amb abusos que justificarien la seva maldat o bé amb possessions que els desconnecten de la realitat. Temem al psicòpata, però no podem evitar comprendre i explicar, d'alguna manera, el seu comportament.

Pel que fa a Casey, i seguint amb l'herència de King, hi podem trobar, salvant les distàncies, uns quants punts de connexió amb *Carrie* (Brian de Palma, 1976). El mateix nom de l'heroïna té una sonoritat similar, i de la mateixa manera que la protagonista de King, Casey ha viscut tancada en una vida d'abusos i maltractaments, ferida i aïllada pel seu entorn (bullying a l'escola), i contenint la ira i ànsies de venjança. Si bé la gran diferència entre les dues joves és la resolució de la venjança (Casey no assassina ningú, ni causa la mort de les seves companyes de classe/secrest), totes dues acaben amb el seu captiveri matant/ferint els seus segrestadors (la mare de Carrie/la Bèstia-Kevin, en el cas de Casey).

Pel que fa a la posada en escena i materialització del segrest de les joves, trobem correspondències amb dos obres. La primera, i de nou recurrent a Stephen King, és *Misery* (Rob Reiner, 1990). Tot i que a la novel·la de King (i a la seva adaptació al cinema) el segrest és perpetrat per una dona, reconeixem, en la posada en escena i la relació víctima-captor, forces paral·lelismes. La decoració i ambientació de la casa d'Annie, la segrestadora, ens remet lleument a l'amagatall de Kevin, sobretot pel que fa als mobles (antics, desgastats, passats de moda), el vestuari (fora de modes, modest), l'espai (petit i claustrofòbic) i els canvis sobtats de comportament de la segrestadora amb la víctima, completament desconcertada i perduda. Malgrat la semblança, és cert que Shyamalan ofereix una modernitat que no veiem a *Misery*, d'una banda per la distància temporal entre els films (vint-i-set-anys), i de l'altra per la influència d'altres cineastes com Pedro Almodóvar. A *La piel que habito* (2011), Almodóvar és capaç de transmetre l'angoixa i l'aïllament de la jove segrestada i la fredor del seu captor situant-los, en una deliberada contradicció, en una casa acollidora, moderna i elegant. Shyamalan, sense anar a buscar un emplaçament similar (l'espai de Kevin és molt més pobre i modest en la decoració), es va inspirar en aquestes sensacions per generar la mateixa claustrofòbia en l'ambient i els comportaments de les joves segrestades per Kevin, que no deixen de conviure en una estranya harmonia domèstica amb les personalitats aparentment pacífiques del psicòpata, que sempre es preocupa de tenir cura de les seves víctimes, procurant-les una alimentació sana, rentant la seva roba, atenent les seves necessitats o fins i tot

generant una relació de pseudo-amistat (igual que fa Antonio Banderas amb Elena Anaya al film d'Almodóvar).

Podem trobar encara una altra possible influència cinematogràfica en l'obra de Darren Aronofsky, concretament a *Black Swan* (2010), en què Natalie Portman interpreta una turmentada ballarina amb deliris i fases maníacques que fins i tot la porten a patir al·lucinacions. En aquests ensomniaments, la protagonista arriba al punt de desdoblar-se en dos personatges antagònics del ballet que prepara. I és precisament aquí, en aquest desdoblament entre heroïna i antagonista, on hi podem observar la relació amb Kevin i les seves personalitats. Kevin no és un malfactor. De fet, moltes de les personalitats ocultes durant el film tampoc ho són, però malauradament les personalitats "dolentes" han pres el control. Aquesta sensació confusa o contradictòria que Shyamalan transmet a l'audiència és molt similar a la manera de fer d'Aronofsky, que aconsegueix, fer sentir a l'espectador amor i odi cap a un mateix personatge, eufòria o angoixa, en un exercici magnífic d'empatia emocional.

Ideologia i valors:

Trobem, a *Split*, valors concomitants en l'obra de Shyamalan. Qüestions com la ferida (física i emocional) com a element de construcció del personatge i detonador de la seva dualitat (feblesa-fortalesa). Tant Kevin com Casey parteixen de febleses visibles (cicatris dels abusos i maltractaments) i invisibles (marginalització i aïllament social). D'aquestes ferides, tots dos en trauran les principals fortaleces: Kevin amb la personalitat de la Bèstia, que sublima les cicatrius com a símbol de la puresa dels éssers que han patit. Casey, per contra, purgant les pors d'infantesa cap al seu oncle, i atrevint-se a disparar una escopeta per poder fugir i salvar la vida. Alhora, també són les ferides les que acosten heroïna i antagonista. Les cicatrius salven la vida de Casey, i permeten l'acostament amb Kevin, també ferit quan era infant. El mal emocional també els acosta, a mida que Casey comença a entendre la psicopatia de Kevin com a defensa cap al món (la defensa de Casey ha estat sempre el seu silenci i reserva cap als altres). Cal destacar també les ferides físiques finals de la Bèstia (dels disparats de Casey), que fomentaran el seu ressorgiment i la promesa de tornar a buscar més víctimes.

L'aïllament com a xacra individual i mal social és un altre dels temes recurrents a Shyamalan i molt present a *Split*. Tant Kevin com Casey han viscut aïllats (ell per la mare i la seva psicopatia, ella per l'oncle i els seus abusos). Aquest aïllament els allunya de la societat, fent de Casey una persona solitària i poc sociable, i de Kevin un psicòpata refugiat en un món de fantasia i personalitats diverses. Una vegada més, Shyamalan ens envia el missatge de la necessitat de relacionar-nos de manera positiva, de demanar ajuda, de conviure solidàriament (valors representats, sobretot, per la doctora Fletcher).

Un altre dels valors predominants a *Split* (i en films anteriors de Shyamalan com *The Sixth Sense*, 1999; *Unbreakable*, 2000; *Signs*, 2002; *Lady in the Water*, 2006; *The Happening*, 2008; *After Earth*, 2013, o *The Visit*, 2015) és el poder de la ment per a la millora o la transformació física. La doctora Fletcher explica, en diverses ocasions, que la malaltia mental de Kevin el fa, d'alguna manera, superior. Descriu alguns casos de personalitat múltiple com fenòmens extraordinaris, en els quals el malalt és capaç de desenvolupar una malaltia per a una personalitat, o bé tenir capacitats físiques o esportives superiors per a una altra, patologies o capacitats diferenciades i presents o no en funció de la personalitat predominant. La doctora no ho verbalitza, però descriu aquest fenomen amb un punt d'admiració, de fascinació. El mateix Kevin, en crear la personalitat de la Bèstia, dota a aquest ésser d'una força sobrenatural, i de la capacitat de caminar per parets i sostres en posicions impossibles per a una persona corrent. La transformació que veiem en les diverses personalitats de Kevin, des de l'infant Hedwig fins a la femenina Patricia no és només de caracterització o d'actitud, és pràcticament física (en gestos, tamany i complexió).

Shyamalan com a referent d'altres cineastes:

És difícil trobar films que beguin de *Split* molt directament a causa del poc temps passat des de l'estrena del penúltim film de Shyamalan –2017-. Tot i així hem identificat dos títols, propers per dates de producció i estrena. El primer, *10 Cloverfield Lane* (2016), dirigit per Dan Trachtenberg i produït per J.J. Abrams i considerat no una segona part, però sí part de l'univers *Cloverfield* (*Monstruoso*, 2008, també d'Abrams), té una curiosa i propera relació amb *Split*. Shyamalan i Abrams són amics personals, i

admiradors de les respectives obres. Tant l'un com l'altre, són molt propensos a l'element extraordinari irrompent en un entorn quotidià, i ho podem veure en diversos exemples. Començant amb Abrams, ja des de *Lost* (2004-2010), va voler incloure un bunker i el motiu del pànic a una invasió alienígena o destrucció del món. Aquest element també és articulador de la trama principal del film de Trachenberg, del qual Abrams va ser no només productor, sinó també revisor actiu del guió definitiu. Aquest paral·lelisme entre el bunker i els recurrents soterranis de Shyamalan vincula les dues històries. Si a això hi afegim l'estreta relació i intercanvi constant de consells i consultes entre els dos directors, és fàcil detectar semblances entre *Cloverfield* (2008, Abrams) i *The Happening* (2008, Shyamalan) –ambdues amb invasions/amenaces sobtades, la primera, alienígena, i la segona a través de la natura i les plantes-; o bé entre *Split* i *10 Cloverfield Lane*, situades en un soterrani/bunker, amb un segrest com a detonant, i amb la figura del boig/ésser desdoblant com a segrestador.

L'altre cas on trobem similituds també té a veure amb les relacions personals de Shyamalan. Jason Blum, productor i amic del cineasta de Philadelphia, està associat amb Shyamalan en els seus últims tres films: *The Visit* (2015), *Split* (2017) i *Glass* (2019). L'any 2017, Blumhouse va tenir dos grans èxits. El primer, a inicis d'any amb l'estrena de *Split*. El segon va venir amb la gran sorpresa de *Get Out*, dirigida per Jordan Peele i estrenada al cap d'uns mesos, i que va arribar a guanyar un Óscar en la categoria de millor guió original. La història d'un jove que va a casa dels pares de la seva promesa i acaba segrestat i torturat per una mena de secta racista té força punts de connexió amb *Split*. El més evident, el del segrest, és clar. D'altres, com el grup de segrestadors que volen modificar els cervells de la gent de color –amb clares influències de *Rosemary's Baby* (Polansky, 1968), *Invasion of the Bodysnatchers* (Kaufman, 1978) o *The Stepford Wives* (Oz, 2004)-, la presència amenaçadora del bosc colindant com a espai hostil, la casa com a localització quotidiana i terrorífica alhora, la comunitat de gent tancada i aïllada, resulten molt semblants a *The Village* (2004). Tot un conjunt d'elements que fan pensar constantment en algú que juga amb els mateixos referents que Shyamalan i que, en el cas de Peele, es confessa gran admirador de la seva obra. No és estrany, doncs, trobar-hi tantes correspondències.

Genericitat:

Ja hem esmentat anteriorment, tant pel que fa a arquetips i arguments com amb valors i ideologia del cineasta, els temes de l'ésser desdoblant o psicòpata (l'intrús destructor de *Split*) o la forja de l'heroi (en aquest cas, heroïna) com a motius recurrents en l'obra de Shyamalan, i que aporten codis i convencions del suspens i del fantàstic respectivament. També és propi del fantàstic (de l'obra de Shyamalan en general) la creença en el fet sobrenatural o extraordinari per a la superació de traumes, ferides o pors. La necessitat de l'element fantàstic per a poder mostrar la fortalesa o bé superar l'obstacle és determinant a *Split*, sobretot en el cas de Kevin i la construcció de la personalitat de la Bèstia, dotada amb súper-poders.

Per últim, cal destacar també, l'autoconeixement per a l'encaix al món, un mecanisme narratiu molt present en els protagonistes de Shyamalan. Les revelacions i superacions d'etapes de Casey (i també de Kevin) permetran la resolució del conflicte intern. El segrest actua com a catalitzador de l'evolució i venjança de Casey, però també com a font nodridora del sorgiment de la Bèstia (recordem com les altres personalitats la van anunciar durant els primers dos actes del film), i tant la protagonista com l'ésser sobrehumà troben el seu lloc al món (i a la societat) en sublimar les seves respectives ferides i convertir-les en fortaleces.

6.10. *Glass*, 2019. La recompensa als fans en forma d'estratègia mestra

Figura 39. Cartell: *Glass*, Shyamalan (2019).



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

“Això és el món real, no un còmic. I malgrat tot, a alguns no ens maten les bales. Alguns podem doblegar acer. Això no és una fantasia”. Mr. Glass.

Taula 15. Fitxa d'anàlisi: *Glass (2019)*.

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
A. Característiques generals de la pel·lícula	Títol	<i>Glass; Glass (Cristal)</i> .
	Any	18 de gener de 2019.
	Producció i Distribució	Blinding Edge Pictures, Blumhouse Productions, Universal Pictures, Buena Vista International, Perfect World Pictures. Buena Vista (Worldwide); Universal Pictures (EEUU i Canadà).
	Equip tècnic i artístic	Direcció: M.N. Shyamalan; Producció: Gary Barber, Marc Bienstock, Roger Birnbaum, Jason Blum, John Rusk, M.N. Shyamalan; Guió: M.N. Shyamalan; Dir. Fotografia: Mike Gioulakis ; Muntatge: Luke Ciarrocchi i Blu Murray; Disseny Prod.: Chris Trujillo; Dir. Art: Jesse Rosenthal; Música: West Dylan Thordson. James McAvoy - Kevin Wendell Crumb (i d'altres); Bruce Willis - David Dunn; Samuel L. Jackson - Elijah Price; Sarah Paulson - Dr. Ellie Staple; Spencer Treat Clark - Joseph Dunn (fill de David); Anya Taylor-Joy - Casie Cooke; Charlayne Woodard - Mrs. Price (Mare d'Elijah).
	Gènere/ Subgènere	Suspens, Aventura, Drama. Subgènere: Fantasia d'aventures.
	Tagline	<i>You Cannot Contain What You Are (No pots amagar/contenir el que ets); Real villains are among us. Real heroes are within us (Els veritables vilans/dolents són entre nosaltres. Els veritables herois són dins nostre); The World of Superheroes will be Shattered (El món dels superherois serà destruït/fet a miques); It Has Begun (Ha començat/la ha començat).</i>
	Sinopsi de producció	David Dunn, busca a la Bèstia (i la Horda) amb l'ajuda de Joseph (ja adult). Quan finalment el troba, són tots dos sorpresos per la policia i una doctora, Ellie Staple, que els ingressa en un hospital psiquiàtric. La Dra. Staple, especialitzada en individus que es veuen a si mateixos com a superherois, intenta convèncer, a David, Kevin i el retrobat Elijah que són homes corrents sense cap poder. Quan David i Kevin estan a punt de perdre la fe en si mateixos, Elijah, ja convertit de nou en Mr. Glass, els abocarà a un enfrontament final que acabarà amb la vida de tots tres. Però Mr. Glass haurà pogut fer públiques les imatges de la baralla, i per tant revelar al món que els superherois sí que existeixen, i viuen entre nosaltres.
	Premis i ressò social	1 nominació ALFS London Critics Film Awards (Anna-Taylor Joy). Premi honorífic Festival de Sitges 2018 per M.N. Shyamalan.
	Pressupost	20M\$
	Taquilla	247M\$ (a data de quatre d'abril de 2019).
B. Característiques del sistema formal filmic (recursos narratius). Anàlisi semionarrativa i neoforalista de l'obra	Trama	Cicle Fantàstic: Del misteriós a la fantasia d'aventures. Forja de l'heroi i trama mestra: trama Persecució, aventura i venjança.
	Tema	L'heroi quotidià. Concepció de la diferència/eliminar al diferent. La creença en el fet fantàstic o sobrenatural. La pròpia identitat.
	Personatges principals i rols actancials	Kevin - Oponent/Heroi; David - Heroi; Elijah/Mr. Glass - Oponent/Heroi; Dr. Staple - Oponent/antagonista; Casey, Joseph i Mrs. Price - Coadjuvants.
	Cameo director	Personatge que recull de <i>Unbreakable</i> i <i>Split</i> i interactua amb David; un guarda de seguretat anomenat Jai.
	Arguments universals, mites i arquetips	Arguments universals: Intrús benefactor; Intrús malfactor; monstre/l'èsser desdoblant; Amor redemptor; Laberint/fortalesa. El coneixement d'un mateix. Figura del fals boig/diferent. El demiurg o cervell del pla mestre. El motiu de Peter Pan, els nens perduts i Wendy.
	Intertextualitat	Història dels còmics, notícies televisió, vídeos a xarxes, revistes i diaris, consultes informació a internet.
	Metatextualitat	Reflexió sobre els superherois del còmic, reflexió sobre narrativa cinematogràfica. Reflexió sobre el fet fantàstic.
	Simbolismes	Colors per a cada personatge: Lila/violeta (Glass), Verd (David), Terròs/Marró (La Bèstia). Roba dels personatges. Els superherois observats no com a salvadors o éssers superiors sinó com a elements perillosos de la societat. Aigua. Miralls/reflexos. Soterrani.
	Estructura narrativa	Acte I: Estadi inicial: David Dunn ha assumit la seva condició de superheroi i és ajudat pel seu fill Joseph. Alteració: La Bèstia ha segrestat quatre noies. David s'enfronta a la Bèstia. Els dos són sorpresos per la policia i la Doctora Ellie Staple, que els reclou en un centre psiquiàtric. Acte II: Lluita: La doctora Staple explica perquè són allà. Comença una teràpia basada en el descreït i debilitat dels seus poders. Primeres ferides: David es va sumint en una depressió. Les personalitats de Kevin comencen a dubtar de la Bèstia. Apareix Elijah Price, totalment drogat i en estat catatònic. Proves, aliats i enemics: Joseph, Casey i Mrs. Price van a l'hospital per intentar veure David, Kevin i Elijah. Prova difícil o traumàtica: Elijah burla la seguretat de l'hospital i s'alta amb la Bèstia. David aconsegueix escapar de la seva cel·la i persegueix a la Bèstia. Baixada als inferns: David, la Bèstia i Mr. Glass s'enfronten en l'exterior de l'hospital. Joseph explica a la Bèstia que Mr. Glass va matar el seu pare amb l'atemptat del tren de fa vint anys. Els superherois moren. La doctora Staple explica qui és en realitat: pertany a una societat secreta que elimina els superherois. Acte III: Ajustament: Joseph, Casey i Mrs. Price ploren als seus familiars/amic. Arriben a casa i descobreixen un mail amb un enllaç a una pàgina web. Resurrecció de l'heroi: Casey, Joseph i Mrs. Price es troben a l'estació de trens per veure com el vídeo es difon entre la ciutadania.
	Focalització narrativa/Punt de vista	Narrador Omniscient. Focalitz. Zero amb paral·lepsi (focalitz. Interna variable David, Joseph, Elijah i Kevin); analepsis de David, Joseph, Elijah i Kevin.
Twists i/o Twist Ending	Twist i anticlímax: Mort dels protagonistes i posterior revelació de la Dra. Staple i veritable professió. Twist end: revelació del pla de Mr. Glass (Elijah).	

Condicionants d'anàlisi	Descripció	Contingut
C. Característiques del sistema estètic. Anàlisi dels codis cinematogràfics	Llenguatge i tècniques audiovisuals: Posada en escena; Fotografia; Muntatge; So	Espectacularitat, recursos tècnics, efectes visuals. Travellings i panoràmiques contra primers plans i detalls. Picats, contrapicats i plans zenitals. Disseny d'il·luminació i fotografia centrats en els colors simbòlics dels protagonistes. Muntatge trepidant als actes I i III. Ralentitzat a l'acte II per la importància de la trama i els diàlegs. Escenes inicials Bèstia i David, i Falsa Grand Finale: úniques seqüències d'acció i efectes visuals explícits del film. Banda sonora combinada: Thordson i temes d' <i>Unbreakable</i> (Howard).
D. Característiques autorals en relació a les convencions de gènere (fantàstic)	Referents	<i>Alguien voló sobre el nido del Cuco</i> (Milos Forman, 1975), Cinema i atmosferes d'Almodóvar. <i>Hancock</i> (Peter Berg, 2008). <i>The Incredibles</i> (Brad Bird, 2004). <i>Saga X-Men. Heroes</i> (sèrie TV).
	Ideologia i valors	L'existència dels superherois és plausible perquè són éssers ordinaris amb alguna capacitat especial. La justícia/venjança pòstuma. El sacrifici pel bé de tots. La lleialtat a la família. La protecció del feble.
	Shyamalan com a referent d'altres cineastes	N/A
	Genericitat	La unió dels herois en contra de l'enemic comú // l'intrús malfactor destructor de la fantasia // el deixeble supera al mestre // forja d'heroi // l'amor redemptor // l'autoconeixement per a la superació de pors i inseguretats // el fet fantàstic com a catarsi // la mirada infantil com a veritat.

Font: Elaboració pròpia.

6.10.1. Característiques generals de la pel·lícula

Mentre preparava el rodatge de *Split*, Shyamalan tenia clar que havia de continuar amb l'univers iniciat a *Unbreakable* (2000). D'alguna manera, ho devia als fans i als seguidors fidels que no havien deixat d'anar a les estrenes dels seus films, i s'ho devia a ell mateix, com a tancament simbòlic d'una part de la seva trajectòria. Com a bon lector de còmics i fan de les franquícies de superherois, Shyamalan era conscient de la necessitat de construcció d'un món lògic, on les històries comencen i acaben, i els personatges tenen evolucions i arcs coherents amb les seves trames, missions i poders extraordinaris. La història de David Dunn havia quedat interrompuda³⁶ a les primeres aventures, i els fans volien saber què se n'havia fet i si seguia combatent el mal. El regal de Shyamalan amb el cameo de Bruce Willis en els minuts finals de *Split* era l'avís perfecte per a navegants. Es preparava la següent seqüela de l'univers d'herois "quotidians". Una manera impecable de seguir, en part, amb els cànons habituals de les franquícies de Marvel o DC, i de trencar-los alhora en mostrar les vulnerabilitats i inseguretats d'uns herois que són invisibilitzats (com David), o bé percebuts per la societat com a persones normals que fan coses relativament estranyes o peculiars

³⁶ Volgudament, és clar. Shyamalan volia mostrar la dificultat de David en l'acceptació del seu do i l'esforç per a entendre'l i per a entendre que Elijah no és un aliat, sinó un antagonista. Tot això ja era una història en tres actes en sí mateixa.

(com Kevin), o directament titllats de terroristes (com Elijah), però que no porten uniformes llampants, ni tenen poders evidents, com volar o fer-se invisible.

Amb la culminació de la trilogia, Shyamalan podia tancar un capítol obert a l'inici de la seva carrera, assolir la consolidació que com a cineasta havia reprès tan brillantment amb *The Visit* (2015) i començar a pensar en històries noves i a explorar nous formats.

Producció i distribució:

D'inici, el cineasta volia repetir la fórmula que li havia suposat els èxits de *The Visit* (2015) i *Split* (2017). Blumhouse era fonamental com a productora associada per tornar a jugar la carta de pressupost petit i grans resultats. Jason Blum s'havia fet un lloc privilegiat al sector des de l'Oscar guanyat amb *Get Out* (2017), de Jordan Peele, i amb ell com a productor es preparava un nou èxit, *Blackkkansman (Infiltrado en el KKKlan)*, 2018, Spike Lee).

Signat l'acord amb Blum, van buscar, igual que en les anteriors ocasions, una tercera productora que s'afegiria a Blinding Edge i Blumhouse. En aquest cas fou Perfect World Pictures. Per tal de sumar una productora més gran i rebre una injecció important de pressupost (a part de garantir una bona distribució), tant a Blum com a Shyamalan ja els semblava bé tornar a treballar amb la Universal, amb més raó després de la bona comunicació i promoció que havien fet de *Split*. La Universal hi estava més que disposada. Tant Blum com Shyamalan els estaven suposant projectes molt rendibles, i l'associació a tres bandes funcionava d'allò més bé fins al moment.

Però Shyamalan no comptava amb una qüestió que seria cabdal, tant per a la producció com per a la distribució de la pel·lícula. Quan, amb la versió definitiva de *Glass*, Shyamalan es va reunir amb Blum i Universal, els executius de la Major van detectar el que podria suposar un problema important de drets d'exhibició. Shyamalan havia afegit al guió un fragment narratiu que recuperava d'una escena eliminada d'*Unbreakable*. Era una escena important per a la trama, i a més era un veritable regal per als fans, que rescataven metratge de l'anterior film i gaudien d'una cosa que passa poc al cinema, un *flashback* en què es pot veure un infant (ara ja un adult) interpretat pel mateix actor al cap de gairebé vint anys. Shyamalan no volia renunciar a aquesta

escena de cap manera, però no havia tingut en compte que qui tenia els drets de distribució i exhibició de l'anterior film era Buena Vista, amb qui el cineasta havia tallat la relació (i no en gaire bons termes) al 2005.

La Disney, en conèixer el projecte (i amb les dades de les recaptacions anteriors a la mà), no va dubtar en posar les seves condicions en la negociació. Cediria els drets si se la deixava participar en la producció (en igualtat de condicions que Universal) i assegurar-se la distribució global. En aquest punt hi va haver grans discrepàncies amb la Universal, que no volia cedir territoris en els quals la recaptació podia aportar grans beneficis, i després d'un temps de discussions, es va arribar a un consens que va satisfer a tothom: la producció quedava assegurada amb la participació de les tres productores associades (Blinding Edge, Blumhouse i Perfect World) a les quals se sumaven les dues Majors (Universal i Buena Vista en igualtat d'equips humans i aportació de finançament); la distribució del film quedava repartida entre Universal, que assumia els Estats Units i Canadà, i Buena Vista, que s'assegurava la distribució global a la resta de països³⁷.

Estrena, pressupost i recaptació:

Si Buena Vista entrava en joc, les coses canviaven en tots els sentits. Era la primera vegada en la seva carrera que Shyamalan compartia producció amb dues Majors, i sabia que les coses podien complicar-se, tant a nivell econòmic com de gestió d'equips i de control sobre l'obra. No volia tornar a èpoques passades, i menys amb Buena Vista, així que Shyamalan va arribar a un acord gairebé inèdit en el món del cinema: ell conservava el control sobre el guió, la direcció i la producció de *Glass*, i a canvi mantindria la tònica de *low budget* dels últims films, sense tornar a les xifres de seixanta o setanta milions de dòlars.

En demanar una rebaixa important de catxets a l'equip artístic, i en mantenir de nou estructures mínimes als equips tècnics principals, es va aconseguir tancar el pressupost en vint milions, assumits a parts iguals per les dues Majors i repartits en xifres menors

³⁷ Aquest repartiment fou el més lògic, ja que Buena Vista té oficines de distribució repartides a la majoria de països a nivell global, mentre que la Universal no.

entre les productores associades. Shyamalan aconseguia, una vegada més, trencar dinàmiques del sector.

Glass es va estrenar el divuit de gener de 2019 a tot el món. Va romandre deu setmanes en sales, i fou el film més vist els tres primers caps de setmana després de l'estrena. A les cinc setmanes encara estava situada entre les deu pel·lícules més vistes. Lògic si entenem el circuit de promoció que es va acordar amb Buena Vista, que va organitzar, des del mes d'octubre anterior, una gira per tot Europa amb visionats de vint minuts pels mitjans i que va generar molta expectació entre crítica i públic.

A causa del poc temps passat des de l'estrena fins la publicació d'aquesta tesi, és arriscat donar xifres definitives de recaptació, tot i que el tancament a quatre d'abril de 2019 deixa els resultats en 111M\$ a EEUU i prop de 136M\$ a la resta de països, amb un total acumulat de gairebé 247M\$ en tot el món. Una bona xifra en comparació a la despesa, però no l'esperada. *Split* havia acumulat 30M\$ més, tot i que als 278M\$ hi són inclosos els ingressos dels canals de DVD *retail* i exhibició en d'altres finestres (com plataformes de VOD), i encara és d'hora per saber xifres d'aquests canals obtingudes per *Glass*, que tot just s'estrenava en DVD i Blu-Ray el mes d'abril del mateix any.

Equip tècnic i artístic:

Amb les tasques de guió, direcció i producció per a M.N.Shyamalan, l'equip de producció va créixer una mica i va recuperar antics col·laboradors del cineasta. Jason Blumhouse i Marc Bienstock ja havien acompanyat Shyamalan a *The Visit* i *Split*, i s'hi van sumar Roger Birnbaum (*Unbreakable; The Happening*) i John Rusk (*Lady in the Water*).

Per a la Direcció de fotografia, Shyamalan va tornar a confiar en Mike Gioulakis (*Split*); va repetir també amb el Muntatge, amb Luke Ciarrocchi i sumant-hi a Blu Murray; va recuperar també Jesse Rosenthal a la Direcció d'Art i West Dylan Thordson a la banda sonora. L'única novetat fou en el Disseny de Producció, que va assumir Chris Trujillo.

Cal fer un incís per parlar de la banda sonora, que va requerir un rigor especial. Shyamalan era conscient que, si bé amb Buena Vista havia aconseguit una cessió de

drets sense, no passaria el mateix amb James Newton Howard i les melodies i motius dels personatges d'*Unbreakable*. Amb l'escena final de *Split*, on hi havia el cameo de Willis, ja va haver-hi alguns problemes per a fixar el preu de cessió per uns pocs segons del motiu musical de David Dunn, i no calia fer gaires números per deduir que si es demanava la totalitat dels *scores*, no es podria assumir en el pressupost. Finalment, es va pactar que Thordson només faria servir les melodies introductòries dels leit motivs dels protagonistes (David i Elijah) com a mecanisme recordatori, i després treballaria en una banda sonora nova per a la resta de seqüències, tot i i recuperar els motius de Casey i Kevin a *Split* (que havia compostat el propi Thordson).

Pel que fa a l'equip artístic, Shyamalan tenia al davant un repte econòmic important. No només tornava a comptar amb James McAvoy (Kevin) i Anya Taylor-Joy (Casey), els protagonistes de *Split* (i els demanava la mateixa rebaixa de catxets), sinó que havia de recuperar (i retrobar-se) amb els seus dos protagonistes d'*Unbreakable*, Bruce Willis (David Dunn) i Samuel L. Jackson (Elijah Price/Mr. Glass). Amb Jackson, el cineasta hi té una amistat personal des de fa anys, i de fet era el propi Jackson qui li havia insistit, més d'una vegada, en reprendre la història d'Elijah Price; per tant va acceptar de bon grat rebaixar els seus honoraris. Junts, i gràcies al recolzament de Buena Vista, van aconseguir convèncer Willis, que també va acabar acceptant una rebaixa de sou. Més enllà dels protagonistes, i amb la desaparició de Betty Buckley del càsting (el seu personatge mor assassinat a *Split*), Shyamalan va recuperar els secundaris d'*Unbreakable*: Spencer Treat-Clark (Joseph Dunn), ara ja adult i convertit en un actor molt celebrat en diversos films i sèries; i Charlayne Woodard (Mrs. Price), que torna a oferir una gran interpretació com a mare d'Elijah. En un repartiment ple de retrobaments, hi va brillar un fitxatge en especial, el de Sarah Paulson, que interpreta un personatge clau per a la història, el de la Dra. Ellie Staple. Shyamalan feia temps que seguia la seva carrera, i després de veure la seva versatilitat a *American Horror Story* (Brad Falchuck, Ryan Murphy, 2011-2017) i a *12 Years a Slave* (Steve McQueen, 2013), no tenia cap dubte que era ella la incorporació que feia falta per a la doctora de dues cares.

Per últim, és important comentar que el propi Shyamalan, que no havia tornat a fer cap cameo en un film seu des del 2008 (a *The Happening* només podem sentir la seva

veu al telèfon, interpretant l'amant d'Alma), reatrapa aquí el personatge de *Split*, on interpretava un guàrdia de seguretat que apareix momentàniament ajudant Betty Buckley a revisar les càmeres del carrer, i fa un veritable regal als fans amb una escena en la qual el mateix personatge manté una conversa amb Willis, tot recordant la primera vegada que es van creuar, fa dinou anys, a *Unbreakable*.

Premis i ressò internacional:

Potser no és del tot acurat parlar dels premis guanyats per un film quan encara no fa un any que s'ha estrenat (a data de finalització d'aquest treball), i la veritat és que en aquest temps *Glass* només acumula una nominació per a Anya Taylor-Joy, per la London Critics Circle Film Awards, al guardó de Young British/Irish Performer of the Year. Malgrat tot, i a l'espera que *Glass* pugui rebre més nominacions i premis al llarg del temps, és important aturar-se a un guardó que, tot i no tenir una relació directa amb el film, sí que fou molt celebrat per tot l'equip i les productores i Majors: el premi honorífic que va rebre Shyamalan a l'edició del Festival de Cinema Fantàstic de Sitges l'octubre de 2018. Tot i aprofitar per fer promoció de *Glass* i organitzar diverses activitats entorn de la pel·lícula, com una roda de premsa, entrevistes amb els mitjans, un visionat exclusiu de vint minuts i una trobada amb els fans de més d'una hora de conversa amb el cineasta³⁸, el premi d'aquest festival en reconeixement merescut a més de vint anys de carrera, va resultar d'allò més oportú.

D'altra banda, val la pena també destacar alguns detalls de la promoció del film que es van fer a nivell europeu i a d'altres continents, com l'asiàtic, que Buena Vista va voler cuidar molt. En primer lloc, una varietat de cartells en què els focus principals es repartien entre els protagonistes, i amb un disseny i gràfiques que jugaven amb el concepte del vidre i de la trencadissa ja iniciada amb els dissenys de *Split*. Això mantenia la continuïtat i coherència entre films del mateix univers, i aportava un to

³⁸ L'autora d'aquesta tesi va poder assistir a aquesta trobada i va poder formular dues preguntes a Shyamalan que resultarien cabdals per al desenvolupament d'aquest treball. L'enregistrament sonor de la trobada es pot consultar a l'Annex 5 d'aquest treball. De la mateixa manera, es van poder mantenir trobades amb alguns crítics de cinema, periodistes i professionals del sector que també van fer aportacions interessants, així com prendre bona nota de les trobades de Shyamalan amb la premsa gràcies a la complicitat d'una de les traductores assignades a aquestes entrevistes, com s'ha anticipat en la Introducció. Aquesta informació, contrastada amb les publicacions posteriors a les entrevistes, s'ha bolcat en forma de cites al text en el capítol d'anàlisi.

més èpic al concepte de superherois en contrast amb la sobrietat que després mantenen els personatges dins del film.

6.10.2. Característiques del sistema formal filmic

Temes principals:

Ja hem avançat abans el que *Glass* ha suposat per a Shyamalan com a guionista i creador d'un univers. Aquest últim film de la trilogia tanca la història de David Dunn com a superheroï, finalitza les aventures de Dunn i Mr. Glass, i recupera els personatges de *Split* per, relacionant-los amb l'univers d'*Unbreakable*, culminar no només les primeres parts obertes, sino, de manera simbòlica, tota una etapa fílmica del cineasta. Amb *Glass*, Shyamalan es mostra més transcendent que mai. Reflexiona i teoritza sobre el cinema, la psicologia i l'estudi de la ment humana, i sobre la gran discussió literària i cinematogràfica del gènere fantàstic: fa discutir als propis personatges sobre la creença en el fet extraordinari, els fa dubtar dels seus propis poders. I per poder-ho fer, busca una antagonista que, de manera racional, desmunta totes les seves creences i mini la seva fe.

Si a *Unbreakable* (2000) ens va convèncer de que un heroi pot tenir una vida convencional i problemes quotidians, i a *Split* (2017) ens va fer creure que algú pot tenir capacitats sobrehumanes si una de les seves personalitats ho requereix, amb *Glass* ho posa en dubte, i igual que Barry amb Peter Pan, demana als espectadors (i a alguns personatges) si creuen prou en la fantasia per no abandonar els seus herois a una vida de "normalitat". Aquest seria, sobretot, el tema principal del film. El fet de creure o no en el fet sobrenatural.

Aquest gran tema s'acompanya d'altres temes colaterals que ja s'han pogut veure en els dos anteriors films de la trilogia, com la concepció de l'heroi quotidià (de fet, al film, Mr. Glass en parla com una cosa habitual i menys rara del que es pensa la gent), la comprensió de la diferència *versus* el seu aïllament (reflexió recuperada de *Split*), i l'assumpció de la pròpia identitat (recuperada d'*Unbreakable*).

A partir de diàlegs, disquisicions, metatextos i símbols repartits al llarg del film, Shyamalan obre la discussió i intenta tancar-la, amb el seu posicionament, amb un final agredolç però lògic.

Trames mestres i cicle fantàstic:

Com ja havia fet Shyamalan a *Unbreakable* (2000) i *Split* (2017), *Glass* continua l'esquema de mons implicats i passa del misteriós a la fantasia d'aventures. Si bé en el cas d'aquest tancament de trilogia dóna continuïtat a aquest esquema obrint el pas de la fantasia d'aventures al meravellós, amb un final esperançador en què la societat té l'oportunitat de creure en els superherois.

Pel que fa a les trames mestres del film, hi podem trobar les de cerca (de David amb la Bèstia i de Joseph amb Clarence Crumb), aventura, rescat (per part dels coadjuvants als herois i per part de Mr. Glass cap a tots els herois) i venjança (primer per part de la Dra. Staple i finalment per part de Mr. Glass). En relació a les trames secundàries, hi reconeixem les de fugida i rivalitat (per part dels herois a l'hospital), la de metamorfosi (per part de la Bèstia i Casey), la d'amor (dels coadjuvants als herois i Casey amb Kevin), sacrifici (per part de Mr. Glass), la de descobriment-maduració (dels herois i coadjuvants) i la del preu de l'excés i posterior caiguda (per part de la Dra. Staple).

Pel que fa al cicle de l'heroi, ens trobem amb un exercici molt complex, en el qual tant els herois com els coadjuvants realitzen totes o gran part de les fases del viatge de l'heroi, en una mena de missió conjunta i col·laborativa per a recuperar les identitats veritables dels herois i, per part dels coadjuvants, agafar el relleu i assumir ells mateixos la figura heroica.

Personatges principals:

David Dunn: protagonista del film. Tot el procés que David va experimentar a *Unbreakable* (2000) per assumir i acceptar la seva identitat ha culminat amb una vida relativament tranquil·la amb el seu fill. Quan reprenem la història, Audrey (esposa de David i mare de Joseph) fa cinc anys que ha mort d'una malaltia, i David s'ha establert pel seu compte amb un negoci de serveis de seguretat. Ha convertit la seva condició de superheroi en una dinàmica quotidiana que viu amb normalitat amb el seu fill, que ha

esdevingut el seu principal i eficient ajudant, i que l'assisteix, des de la botiga, amb diverses pantalles d'ordinador i un intercomunicador telefònic, en la localització i detenció de criminals diversos. Vesteix sempre amb roba esportiva i informal, i segueix fent servir la capa amb caputxa impermeable verda que el defineix com a superheroï.

Quan és sorprès per la policia intentant aturar la Bèstia i el tanquen a l'hospital psiquiàtric, viurà una crisi d'identitat que el farà dubtar de si mateix. Serà altra vegada Mr. Glass i l'amenaça d'un nou crim, juntament amb la fe de Joseph, el que el farà recuperar la confiança i la seguretat necessàries per tornar a actuar. L'arc de David és el que menys evolució pateix entre els herois protagonistes, ja que fora dels dubtes creats per la Dra. Staple en les sessions a l'hospital, David no requereix de totes les proves que ja va passar a *Unbreakable* per assumir les seves capacitats (que ja sap que té). Tot i això, durant la seva estada a l'hospital podem observar un esgotament progressiu, a causa del tractament amb aspersors d'aigua que el ruixen constantment, i que el faran arribar a l'enfrontament final en baixa forma.

Segons les classificacions treballades en aquest bloc d'anàlisi, David és clarament l'heroi de la història en la seva concepció més clàssica, fent coincidir les categories de Propp (1987a), Jung (2016) i Campbell (1984).

Kevin Wendell Crumb/La Bèstia (i altres personalitats): Coprotagonista el film. En haver passat tan poc temps narratiu entre els fets de *Split* i la represa del personatge a *Glass*, el personatge gairebé no presenta canvis físics ni psicològics, fora de les ferides dels disparats de Casey, que ja comencen a cicatritzar. Si bé a l'inici del film veiem aparèixer quatre personalitats ja conegudes per l'espectador, les de Patricia, Hedwig, Dennis i la Bèstia, quan Kevin sigui ingressat a l'hospital i a causa del tractament amb un seguit de flaixos que l'atordeixen constantment, altres i noves personalitats sortiran a la llum, fins a catorze: coneixerem breument a Jade, Norma, Heinrich, Ian i Mary (bessons), Jalin, Kat, Mr. Pritchard, B.T., Felida, Luke, Goddard, Samuel i Polly, que s'aniran posicionant a favor o en contra de l'horda. Quan la doctora Staple, en les seves sessions, posa en dubte les qualitats i força de la bèstia, les diferents personalitats es desorienten, patint-ho especialment la de Patricia. D'altra banda, Casey aconseguirà parlar amb Kevin en una visita al centre, i es descobrirà que la

connexió que els uneix és prou forta per mantenir Kevin a la llum i tenir controlada la Bèstia (en una clara referència al personatge de Bruce Banner i el seu àlter ego The Hulk, superheroi de Marvel).

Si bé, i tal com es va avançar a l'hora de descriure el personatge al bloc d'anàlisi de *Split*, Kevin és massa complex i la quantitat d'arquetips que representa no permeten establir un únic arc, sí que a *Glass* podem conèixer més la seva història. Gràcies als descobriments de Joseph, podem saber que el Kevin infant, que no sabia molt bé què havia passat amb el seu pare, no va ser abandonat com sospitava, sinó que Clarence W. Crumb va morir a l'accident de tren en el qual va sobreviure únicament David (al film se'ns mostra com Clarence es trobava a unes poques files de distància de David).

El personatge de Kevin tindrà una important evolució en aquesta continuació de les seves desventures. Els dubtes generats sobre la Bèstia i la seu vincle amb Casey ens permeten reconèixer un costat més humà i menys psicopatològic de Kevin, i els descobriments que Joseph i Mr. Glass fan sobre el pare de Kevin (Clarence W. Crumb – notem que té les mateixes inicials de nom i cognom, C.C., com Casey Cooke i com David Dunn-) faran que la Bèstia, la més incontrolable i manipulable de les personalitats (i en un principi associada amb Mr. Glass com a oponent), canviï de banda i fereixi Mr. Glass per acabar morint com a Kevin en braços de Casey. Veurem un arc de transformació que parteix de l'oponent/malfactor (Jung, 2016) combinat amb l'antiheroi (Propp, 1987a), passant pel canviapells (Campbell, 1984), i que evoluciona fins a una figura que, sense ser heroica com la de David, s'hi assembla molt, però que veurà interrompuda la transformació per la seva mort.

Elijah Price/Mr. Glass: És, dels tres protagonistes, el que més triga en aparèixer al film. No és fins que David i Kevin són ingressats a l'hospital psiquiàtric que no se'ns mostra Elijah, totalment sedat, immòbil i en cadira de rodes. Haurà de passar més de mig metratge perquè el sentim parlar, i quan ho faci, veurem que en realitat era Mr. Glass esperant el moment adequat per a mostrar-te, burlant la seguretat, i explicant un pla mestre per a fugar-se, associar-se amb la Bèstia, acabar amb David i matar tanta gent com sigui possible. Per tant, quan recuperem Mr. Glass i reprenem el seu arc d'evolució (interromput 19 anys per l'internament), ens retrobem amb l'oponent per

excel·lència de David (Propp, 1987a), el malfactor (Jung, 2016) que raona els seus actes i explica perquè actua com actua, aquell que amb la seva elegància i delicadesa conquesta Patricia (Kevin) i convenç la Bèstia de lluitar al seu costat, assumint el rol d'engalipador (Campbell, 1984). Elijah no deixarà la cadira de rodes en tot el film, i ha de ser Kevin qui el meni per sortir fora de l'hospital.

En una clara referència al personatge del professor Xavier dels X-Men (Marvel), reconeixem un Mr. Glass sempre a la cadira i sense mobilitat a les cames, però que reivindica el seu superpoder: la ment, la intel·ligència i la planificació de missions. La culminació de la transformació d'Elijah no arribarà fins als últims minuts del film, quan en braços de la seva mare, repetirà una frase d'*Unbreakable* (2000), "no sóc un error", i quan la Dra. Staple descobreixi el veritable pla mestre de Mr. Glass, que no era assassinar un munt de gent que assistia a la inauguració de la torre Osaka, sinó mostrar al món les imatges de l'enfrontament final dels herois, per revelar a la societat que els Herois existeixen. Per tant, el sacrifici (o missió suïcida, com diu la Dra. Staple) d'Elijah, acaba amb èxit. Mr. Glass no serà recordat com un heroi, sinó com un malfactor, perquè aquesta figura no acostuma a fer sacrificis per ningú, però el pla d'Elijah anava més enllà de la dicotomia clàssica d'heroi/oponent que tant l'obsessionava a *Unbreakable* (2000). Elijah ja ha trobat una missió que els uneix tots els personatges amb superpoders: defensar les seves identitats davant del món i evitar que l'organització secreta de la Doctora Staple en negui l'existència. Per una vegada, Mr. Glass no fa mal indiscriminadament, sinó que assumeix la seva pròpia mort per defensar la seva creença, és a dir, que fa un acte generós i catàrquic per a tots. Mr. Glass tanca el seu arc després de passar pels rols de malfactor, oponent, engalipador, per acabar convertit en el guardià simbòlic de la veritat dels herois, de les seves històries.

Casey Cooke: Tal i com se'ns mostra a la primera part del film, Casey viu feliç i alliberada del seu tiet amb una família d'acollida. Assisteix amb normalitat a l'institut (el mateix on va estudiar Joseph Dunn) i porta una vida (per fi) convencional. Fins i tot ha canviat el seu estil de vestir, i se la veu amb roba de més estil, sense el cabell a la cara i amb l'esquena recta quan camina pels passadissos. L'única cosa que conserva,

gairebé com un amulet, és la jaqueta que el guarda de seguretat del zoo li va donar en rescatar-la.

El despertar de Casey (o la crida heroica) comença quan l'informen que Kevin és tancat a l'hospital psiquiàtric. Hi anirà de seguida per poder parlar amb ell, i després d'intentar comunicar-se amb diverses personalitats, Kevin sortirà a la llum. Casey li podrà explicar que ha enviat el seu tiet a la presó i viurà un moment de gran comunió amb Kevin, que parla dels dos com a "iguals". A partir d'aquell moment, la lleialtat de Casey cap a Kevin es tornarà incondicional, i intentarà protegir-lo i defensar-lo fins i tot a l'enfrontament final, ja que sent que, amb la fe que té en ell, és l'única capaç de treure coses bones de Kevin i de tenir la Bèstia lluny de la llum. Casey actuarà com a coadjuvant (Propp, 1987a), cuidadora/protectora (Jung, 2016) i aliada (Campbell, 1984). No podem confondre el tracte de Casey cap a Kevin amb una relació amorosa convencional (tot i que hi ha certes pistes), ni llegir Casey com una nena que creu en els superherois d'entrada. Casey va creient de manera progressiva (ho veiem en la seva visita a la botiga de còmics) en els poders sobrenaturals, però sempre ho fa des d'una mirada adulta, com la de David. Assumeix el fet fantàstic de manera tranquil·la i sense estridències, però meravellada al cap i a la fi.

Joseph Dunn: una de les qüestions més importants a l'hora de valorar el personatge de Joseph és que han passat gairebé vint anys des que el vam conèixer, i llavors era un nen. Ara, com a adult, ha madurat i se'l veu molt més sobri a l'hora de manifestar sentiments i emocions, però sorprenentment conserva un tret que el definia en un rol molt clar de coadjuvant (Propp, 1987a): Joseph continua admirant el seu pare amb una fe cega, amb la mateixa mirada infantil que tenia fa vint anys. S'ha acostumat a conviure amb el fet, i l'ajuda gràcies als coneixements que té d'internet, tot reforçant el paper de mentor (Campbell, 1984) que ja va iniciar a *Unbreakable* (2000), i que la veneració cap a l'heroi no ha minvat gens (ho podem veure quan intenta memoritzar un discurs per parlar amb la Dra. Staple i amb l'entrevista que tenen al seu despatx, en què la doctora parla de la relació de Joseph amb el seu pare tot reduint-la a una dependència i adoració puerils. Aquest serà l'únic moment en què veurem flaquejar a Joseph, i assumir breument la figura de l'orfe (Jung, 2016), tot i que se'n referà de seguida i s'allunyarà d'aquest arquetip).

Joseph és un dels coadjuvants que menys arc de transformació pateix. Els seus pensaments i actes, el seu objectiu i desig intern no varien gens. Ajuda el seu pare quan volta pels carrers a la caça de criminals, i l'ajuda encara més quan pretén rescatar-lo del centre psiquiàtric, unint-se a Mrs. Price i Casey, i investigant tot el que pot sobre Kevin W. Crumb. La intervenció de Joseph per aturar la Bèstia explicant-li la història del pare de Kevin serà determinant per a aturar el seu atac a David i canviar la lleialtat de Kevin, però no arribarà a temps de salvar el seu pare de morir ofegat. Ni tan sols llavors Joseph deixarà de complir amb el seu deure d'aliat, i contribuirà, enviant els vídeos rebuts per Elijah, per tal de viralitzar la informació sobre els herois. Per tant, i en el moment en què deixem Joseph, preparat per assumir el relleu del seu pare, ens trobem, de nou, amb un perfil heroic clàssic.

Mrs. Price: vam conèixer a aquest personatge a *Unbreakable* (2000), i gràcies a diversos *flashbacks*, vam poder descobrir la relació entre mare i fill, i com la senyora Price (de qui desconeixem el nom) va intentar protegir i motivar un fill constantment malalt (Elijah pateix Osteogènesi imperfecte, o la síndrome dels ossos de vidre). El personatge que retrobem a *Glass* aparentment no s'allunya gaire del de fa dinou anys, segueix protegint Elijah (tot i ser tancat pels seus crims), i fins i tot veiem cert distanciament entre mare i fill (Mrs. Price menciona en una escena que no sempre va totes les setmanes a veure Elijah, i que és conscient que va fer mal a molta gent, per tant assumeix qui és el seu fill), però torna de seguida a defensar-lo, quan el justifica en explicar que Elijah no ha trobat mai el seu lloc i que ell percep la seva existència com un error.

Com a mare, Mrs. Price encarna de manera incondicional els arquetips de protectora i cuidadora (Jung, 2016). Ara bé, cal repassar algunes de les seves frases d'*Unbreakable* per entendre que, ja llavors, hi havia indicis del que ara, a *Glass*, és una certesa: Mrs. Price no és només una cuidadora que desconeix el món en el qual viu immers Elijah (la creença que "els còmics expliquen l'evolució màxima de l'ésser humà"). En més d'una ocasió la sentim reflexionar sobre el món del còmic i els superherois, i fins i tot l'escoltem teoritzar sobre narrativa, igual que el seu fill. Per tant, i si observem bé els gestos i les paraules de Mrs. Price al final del film, podem entendre perfectament la seva correspondència (igual que Joseph amb David, i Casey amb Kevin) amb Mr. Glass.

Quan Elijah és a punt de morir i repeteix la pregunta que ja ha fet anteriorment a la seva mare, “no sóc un error, oi?”, Mrs. Price li contesta: “no, no has estat un error, has estat espectacular”. Aquesta resposta podria revelar més coses, com per exemple que Mrs. Price fos coneixedora del pla de Mr. Glass des de l'inici. Que ella fos conscient (i per tant còmplice passiva) de la missió del seu fill. Si bé és una interpretació, una possible confirmació la podem tenir a l'última escena del film, quan Joseph, Casey i Mrs. Price s'asseuen a un banc de l'estació de tren per veure si els vídeos que s'han enviat són vistos o no, i Mrs. Price diu a Joseph i Casey, tot posant les seves mans als seus genolls: “ara és quan se'ns mostra l'univers”. Òbviament, si agafem aquesta frase de manera literal, simplement significa que els herois han estat presentats al món amb les seves identitats superheroiques, però també, i veient que els tres familiars/coadjuvants (Propp, 1987a) van vestits amb els colors dels seus oponents/herois (verd, lila i marró), podem interpretar que es tracta del relleu cap a ells. Per tant, i en el cas de Mrs. Price, podem assumir que es tracta d'una aliada (Campbell, 1984) de Mr. Glass, i les seves funcions van més enllà de les d'una mare. És a dir, que l'arc de transformació del personatge pot haver avançat força i, sense arribar a ser considerada oponent, sí que esdevindria mentora (*mastermind*, com el seu fill) o guardiana, de la nova generació heroica.

Doctora Ellie Staple: La doctora Staple és l'únic personatge de nova incorporació a la trilogia, i si a *Split* (2017) la presència de la malaurada doctora Fletcher era la d'una mentora i protectora per a Kevin, des del primer moment que l'espectador coneix Ellie Staple ja sap, pel seu posat fred i contingut, que no serà una presència positiva. La seva fredor, unida a una mena de cordialitat forçada en la seva actitud, és una amenaça constant al llarg del film. Les sessions amb David, Elijah i Kevin són devastadores (tant per ells com pels fans de la trilogia). La racionalitat i les dades científiques que Staple fa servir per desmuntar les creences dels herois va minant, a poc a poc, la confiança en les seves respectives identitats, fins al punt que aconseguix que David es deprimeixi i Patrícia, la principal defensora de la Bèstia i l'Horda, posi en dubte tot el que ha aconseguit.

Si busquem el significat de Staple, el diccionari ens ofereix accepcions com essència o substància. Té molt de sentit amb el tipus de tractaments que realitza aquesta peculiar

doctora. Va a buscar l'essència de les fortaleces i debilitats de cada heroi per a debilitar-los fins al punt que oblidin les seves superidentitats: a Kevin i les seves múltiples personalitats, que lluiten sempre per ser a la llum (i tenir el control), l'encercla amb un grup electrògen de flaixos que astoren les personalitats i les atordeixen perquè mai puguin ser massa estona a la llum; a David, li aplica un sistema d'aspersió d'aigua per a debilitar-lo progressivament (tot i que, segons Staple, és per fer-li entendre que l'aigua, realment, no li fa res); a Elijah el mantenen en un fort estat de sedació, per adormir la seva ment.

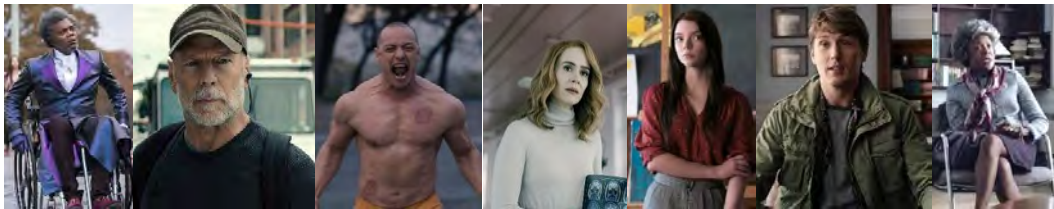
La doctora Staple podria tenir un arc d'evolució pla i ser considerada una simple oponent (Propp, 1987a), però a l'últim tram del film podem veure com en realitat forma part d'una organització secreta que lluita per evitar que els herois es mostrin al món, i havent vist els seus mètodes, podem considerar-la un personatge malfactor (Jung, 2016, pp. 65-66) o fins i tot fer-la evolucionar d'oponent a fals heroi (Propp, 1987a). És més, mentre l'espectador encara considera engalipador (Campbell, 1984) a Mr. Glass perquè desconeix el seu veritable pla, serà Staple qui assumirà aquest rol, fet que se'ns revela al final del film i que la converteix en la pitjor oponent per als herois: aquella que els vol negar l'existència i condemnar-los a l'oblit. El crit de ràbia que fa la doctora en descobrir el pla mestre de Mr. Glass, ens permet obrir els ulls i veure qui és veritablement aquest personatge, algú que només brilla enfonsant la grandesa dels herois, i que per tant només és valorada per l'èxit de la seva missió, restant com una persona mediocre i sense essència en fracassar davant de la seva organització. Se'ns donen pistes des de l'inici de la seva trama: la seva actitud sempre controlada, la seva veu calmada, un vestuari pulcre i dels mateixos colors que les parets de fons de l'hospital... Ellie Staple és un personatge creat per fer mal als herois fent apologia de la seva invisibilitat (igual que Harry Farber, el crític que desvirtua la narrativa a *Lady in the Water*, 2006).

Cameo del director

Ja hem avançat, quan parlàvem del cameo de Shyamalan a *Split* (2017), que el director reservava un rol important a aquell guàrdia de seguretat anomenat Jai que ajuda a la malaurada doctora Fletcher amb els vídeos del carrer. Shyamalan va voler convertir el

seu cameo en un *fangift*, un homenatge als seguidors fidels d'*Unbreakable* (2000), donant al seu personatge un final de recorregut i un comiat fins i tot èpic a la trilogia. Jai apareix a l'inici el film, a la botiga de David i el seu fill, interessat a comprar un dispositiu de seguretat. Jai reconeix a David de la seva anterior feina, i li recorda quan es van trobar per primera vegada, al camp de futbol, fa dinou anys, tot reconeixent que llavors portava una mala vida. Aquest retrobament, més emotiu per a Jai que no pas per David, suposa el tancament perfecte del cameo. Shyamalan, d'alguna manera, també s'acomiada del seu heroi.

Figura 40. Protagonistes de Glass, Shyamalan: Elijah Price/Mr. Glass, David Dunn, Kevin Crumb/La Bèstia, Dra. Ellie Staple, Casey Cooke, Joseph Dunn i Mrs. Price.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Arguments universals:

De la mateixa manera que els personatges principals del film s'estableixen en parelles d'heroi-coadjuvant/aliat (David-Joseph, Kevin-Casey, Elijah/Mr. Glass-Mrs. Price), podem associar també els arguments universals detectats a les trames principals de dos en dos:

Intrús malfactor - Intrús benefactor (Balló i Pérez, 2012): Si bé a *Unbreakable* (2000) Mr. Glass assumia la figura de l'intrús malfactor, i la repreneia la Bèstia a *Split* (2017), Shyamalan volia per a *Glass* un tancament de la trilogia amb un enfrontament titànic. Per a que David, Kevin i Elijah acabin lluitant per una causa comuna, cal un oponent a l'alçada. La doctora Staple passarà a ser l'intrús malfactor, i arribarà a representar no només a la seva organització secreta, sinó un tipus d'intrús incorpori, la incredulitat o la indiferència cap al fet fantàstic o l'extraordinari (Balló i Pérez, 2012, p. 73). D'altra banda, per contrarestar les males arts de Staple, els tres herois necessiten una complicitat que vagi més enllà del coadjuvant o l'aliat. És per això que Mrs. Price, Casey i Joseph assumiran les figures respectives d'intrusos benefactors de cada heroi, i

ofereixen l'ajuda adequada a cadascun perquè recuperin la confiança en ells mateixos i puguin enfrontar-se, primer entre ells, i després contra l'organització que els vol fer desaparèixer. Convertim, doncs, les presències dels intrusos en idees (tot i ser representades per personatges) que uneixen els protagonistes per una causa comú, i els fan oblidar els seus enfrontaments inicials (Balló i Pérez, 2012, p. 70).

Ésser desdoblant-Amor redemptor: Pel que fa a la trama de Kevin i Casey, la connexió que es va iniciar a *Split* es materialitza del tot en les dues converses que tenen a *Glass*. Kevin, que segueix responent a l'argument de l'ésser desdoblant (Balló i Pérez, 2012, pp. 235-242) i que ja hem analitzat abastament al bloc de l'anterior film, és salvat, moments abans de la seva mort, per Casey, que en calmar-lo entre els seus braços aconsegueix fer marxar la Bèstia i que Kevin mori sent ell mateix, en un acte claríssim d'amor redemptor (Balló i Pérez, 2012, pp. 142-147).

Coneixement d'un mateix-Laberint: David, que va encarnar l'argument edípic del coneixement d'un mateix al llarg del procés d'acceptació de la seva identitat a *Unbreakable*, és ara algú que s'accepta tal com és (Balló i Pérez, 2012, pp. 249-255), però que per culpa de l'administració i la llei cau en la trampa d'una institució que el tracta com un criminal més. Al laberint administratiu caldrà afegir-hi els dubtes que li genera la Doctora Staple, que tindran més efecte en David (pel seu temperament més depressiu i humà) que en els altres dos protagonistes, i caldrà l'ajuda, no només de Joseph, sinó també la provocació de Mr. Glass per fer-lo tornar a reaccionar (Balló i Pérez, 2012, pp. 262-268).

Baixada als inferns-Epifania interior: Ja hem comentat abans que, dels tres superherois del film, Elijah/Mr. Glass és qui fa l'evolució més important, ja que passa de malfactor a heroi en una causa comuna per a tots. Tot i que ens ho pugui semblar, el seu descens als inferns no és durant el seu (fingit) estat vegetatiu, sinó la seva por constant (que no va resoldre a *Unbreakable*) a no tenir cap propòsit, a que la seva existència no serveixi per a res ni deixi cap empremta al món. D'aquí la seva obsessió constant, en les converses amb la seva mare, a preguntar si va ser un error, o quan ella li demana que mostri orgull; o bé quan a *Unbreakable* necessita desesperadament que David assumeixi la seva condició de superheroï per, automàticament, donar-li sentit a ell com

a contrari, com a Mr. Glass. Aquesta és la veritable baixada als inferns d'Elijah, l'angoixa perquè el seu pla mestre surti bé i pugui ser reconegut com a figura sobrenatural (tot i les seves limitacions físiques), que veiem en forma de *flashbacks* d'Elijah nen patint lesions. L'epifania interior arribarà al final del film, quan Elijah, a punt de morir, sent en boca de la seva mare que tot ha sortit bé gràcies al seu pla, i per tant Mr. Glass tindrà lloc a l'olimp de superherois (essent la seva mare, com Orfeu (Balló i Pérez, 2012, p. 293), qui el rescata de l'infern en què es troba).

Intertextualitat, Metatextualitat:

Tal i com hem vist en anteriors treballs d'aquest cineasta, l'ús constant d'intertextualitat, metatextualitat i símbols visuals és un dels seus mecanismes més recurrents per a explicar coses sense paraules o bé per reflexionar sobre d'altres fets més transcendents que els propis conflictes a través de diàlegs farcits d'homenatges i referències. *Glass* no només no n'és una excepció, sinó que juntament amb *Unbreakable* (2000), *The Visit* (2015) i *Split* (2017), és un dels casos amb més exemples per analitzar.

Pel que fa a la intertextualitat, Shyamalan torna a recórrer a fragments de textos existents (sobretot pel que fa a història del còmic i a teoria literària i audiovisual), però també crea intertextos artificials o ficcionals que li permeten jugar amb diferents capes narratives. Casey i Joseph són dos personatges que, per la seva joventut, aprofiten molt les tecnologies i la xarxa per fer recerca pel seu compte, i en alguns moments els sentim referir-se a notícies (fictícies) de diaris o televisió, o bé mirar vídeos de Youtube (com fa Joseph per veure quins sobrenoms posen al seu pare i si han descobert o no la seva identitat). En el cas de Casey, és molt interessant la conversa que té amb el venedor de la botiga de còmics en la qual li explica la història del còmic amb dates concretes i tot. Els dispositius tecnològics tenen una funció desvetlladora: les pantalles de televisió ensenyen notícies en directe; portades de revista (com la de la inauguració de la torre d'un nou edifici que existeix realment), o el circuit tancat de les càmeres de seguretat de l'hospital, que se'ns mostraran al final del film per explicar la veritat al món sobre els superherois.

Ja hem esmentat abans les constants referències al món del còmic, i a la narrativa literària i audiovisual que hi ha incloses als diàlegs de *Glass*. Hedwig pregunta, en una ocasió, si l'Horda és un nom de còmic. Joseph i Casey van en dues ocasions a una botiga de còmics per investigar enigmes relacionats amb David, Kevin/la Bèstia o Elijah. Però no fan reflexions més enllà del que investiguen per ajudar els seus amics o familiars. Hi ha tres personatges que sí aprofiten els seus coneixements, com per exemple, la Doctora Ellie Staple, que se'n serveix per desmentir els suposats poders sobrenaturals dels superherois, i que per tant fa servir de manera racional i científica ("m'especialitzo en un tipus molt específic de deliris de grandesa, concretament en individus que creuen que són superherois"). En una conversa entre la doctora Staple, Casey, Joseph i Mrs. Price, la doctora els diu: "Els còmics són una obsessió. Saben com és una ComicCon? (en referència a les convencions de còmics nord-americanes). Venen. Venen sèries adolescents". I continua la conversa definint Elijah, David i Kevin com a arquetips simplificats: "David, un heroi al seu desgrat; Elijah, el cervell de tot; la Bèstia, un nen que busca al seu pare".

Però els que veritablement ens interessin són els personatges de Mr. Glass/Elijah i Mrs. Price, qui dominen la teoria d'aquests àmbits i en repetides ocasions (tant a *Unbreakable*, 2000, com a *Glass*, 2019) la fan servir a la seva conveniència per tal de justificar accions o situacions de tota mena. Fent servir només uns quants exemples, podem recuperar frases d'alguns moments clau del film:

Tot just quan veiem Elijah despert i en acció, s'escapoleix de la cel·la per anar a veure Kevin i parlar amb algunes de les seves personalitats. En aquesta conversa, molt reveladora per a l'horda i amb la finalitat que Mr. Glass es guanyi la confiança de la Bèstia, hi ha fragments completament metatextuals. Per exemple, mentre parla amb Patrícia, Mr. Glass li diu: "Vinc a parlar amb la criatura meitat humana, meitat bèstia" (...) "Els còmics són el registre que es fa, des de fa segles, sobre les capacitats humanes. D'allò que algú va escoltar alguna vegada, en alguna banda, sobre algú altre. Els calçotets, capes i botes són posteriors, i venen dels anys trenta, del món del circ. L'animo a veure més enllà de tot això i dels monòlegs dels malfactors. Està amb mi?". És una clara referència a ell mateix com a oponent i alhora una reflexió sobre els còmics com a relat evolucionat que trasllada el poder sobrenatural a la quotidianitat.

Més endavant, en la mateixa conversa, Mr. Glass parla sobre la Bèstia en aquests termes: “Hi ha referències a éssers en part humans i en part bèstia. El personatge dual, l'home amb habilitats animals”. Quan Patrícia manifesta els seus dubtes referint-se a les sessions amb la Doctora Staple i es planteja si és cert o no que la Bèstia té poders, Mr. Glass li contesta: “Tot el que és extraordinari es pot rebatre, però no deixa de ser veritat. Crec que en el fons ho sap. Tot el que veiem i fem tindrà una base científica, però tindrà límits. Això és el món real, no un còmic. I malgrat tot, a alguns no ens maten les bales; alguns dobleguem l'acer. Això no és una fantasia”. És un dels moments més reveladors, que conté una reflexió seriosa no només sobre el món del còmic, sinó sobretot en relació al fet fantàstic.

Un altre dels exemples metatextuals, que a més incorpora un motiu literari, es dona també en una conversa entre Mr. Glass i Hedwig. El nen li pregunta si és cert que, només de tocar-lo, li poden trencar els ossos. Mr. Glass li respon que sí. Hedwig li pregunta si el seu superpoder és la ment, i Mr. Glass torna a contestar afirmativament. Quan Hedwig li pregunta quin és el seu superpoder, Mr. Glass li contesta: “Tens nou anys per sempre. Això és fantàstic. Pots veure el món tal com és. Sempre”. En una clara al·lusió al nen que no creix mai per excel·lència, Peter Pan. I sí bé és cert que Mr. Glass té raó en potenciar la qüestió de la mirada infantil/innocent, oblida que Hedwig té nou anys eternament perquè és el nen que ha quedat atrapat, a la ment de Kevin, esperant al pare que mai torna i en mans de la seva mare maltractadora.

D'altres moments interessants com a metatext, es troben, per exemple, en forma de petits instants d'humor enmig del suspens. Quan Mr. Glass es prepara per escapar amb la Bèstia i van al magatzem, un vigilant els sorprèn. La Bèstia atrapa el vigilant i és a punt de matar-lo, Mr. Glass li diu al vigilant: “Si això fos un còmic, ara et dibuixarien amb els ulls molt grans i bombolles de confusió al teu voltant”. O bé quan, durant l'enfrontament final, Mr. Glass saluda Casey tot referint-se a ella com “la noia segrestada que comprèn a la Bèstia”, o quan s'autodefineix dient: “jo creo superherois, sóc la ment mestra”. També quan Joseph explica la veritat a Kevin sobre la mort del seu pare, i en una clara referència a estructures narratives, Mr. Glass exclama: “És clar! El clàssic gir! L'enemic es torna aliat gràcies als impertorbables principis de l'heroi!”.

Per acabar morint, com ja hem comentat anteriorment, en braços de la seva mare, reconeixent que “això no és una edició limitada. És una història d'orígens”.

Simbolismes:

Pel que fa a la simbologia, cal començar, de nou, per l'ús que fa Shyamalan dels colors. En aquest cas, deixant l'obsessió pel vermell a banda, el cineasta es concentra en els colors que defineixen a cadascun dels herois/oponents: el verd fosc per a David, el lila o violeta per a Mr. Glass, i els marrons o terrosos per a Kevin. Aquests colors no només vestiran als personatges, sinó que els acompanyaran en tota la seva estada a l'hospital, on observem parets, bates clíniques i fins i tot mobiliari o mantes dels colors associats a cadascun d'ells. Fins i tot quan Joseph va a la botiga de còmics, veurem, amb cartells il·luminats, el color verd per als herois i el violeta per als malfactors; o en el cas de la Bèstia, podem reconèixer com la seva transposició en el còmic que llegeix Casey és marró i terrosa.

A mida que avanci el film, anirem identificant com els coadjuvants dels tres superherois també vesteixen amb els mateixos colors indicatius, i veurem a Joseph amb una jaqueta verda, Mrs. Price amb vestits i mocadors de colors lila, malva o violeta, i Casey amb samarretes i jerseis marrons o beixos.

En contrast a aquesta norma autoimposada dels tres colors dels protagonistes i els seus coadjuvants, el vestuari de la doctora Ellie Staple vol representar pulcritud, ordre i racionalitat. Els colors triats per als seus vestits són el blanc, el gris, el blau clar i el blanc trencat, majoritàriament. Són els colors de la majoria d'espais de l'hospital, i en algunes ocasions, fins i tot fa la sensació que la doctora es mimetitza amb el fons de les parets, amb una clara intenció d'identificar la responsable dels pacients amb la institució que els manté tancats.

Figura 41. La importància del color a Glass: exemples de diferents espais de l'hospital.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

El vermell: ja hem dit que en aquest film apareix molt poc. Però precisament per això, les aparicions són molt escollides. A l'inici del film, que recupera l'acció tres setmanes després dels fets de *Split* (2017), trobem quatre noies segrestades en un edifici abandonat. Tot l'edifici és fosc, vell, i amb colors marronosos i terrossos a les parets. Els uniformes blancs i vermells d'animadores de les joves fan un contrast important amb el fons, i alhora indiquen perill imminent.

Després de dos breus escenes on veurem sang (quan Mr. Glass mata un vigilant i quan la Bèstia ataca uns guàrdies), caldrà avançar fins al final del film per tornar a veure colors vermells llampants. No serà fins un pla molt breu d'un franc tirador, que apunta a Kevin per disparar-lo, en el qual s'aplica un filtre vermell inferior per tornar a indicar perill. La següent imatge serà la de Kevin, mirant la ferida del dispar i la sang que en brolla, just abans de morir.

Els miralls i els objectes i persones reflectits tornen a ser importants en aquest film, com tantes altres vegades en la filmografia de Shyamalan. D'una banda, cal començar amb Mr. Glass, qui dona títol a la pel·lícula, i que, en la major part de les seves aparicions, ho fa sempre a prop d'un mirall, reflectit en ell, o bé el trenca per matar un vigilant (Saloz, 2019).

L'aigua també farà de reflex, en aquest cas per a David, a qui veurem reflectit en superfícies mullades durant el seu ingrés a l'hospital per reforçar la seva imatge de debilitat i depressió.

Un altre personatge que apareix sovint reflectit en miralls és la doctora Ellie Staple, però ho fa sempre en miralls còncaus o convexos, per tal de distorsionar la seva imatge, i indicar que mostra una aparença i és una altra cosa en realitat.

Figura 42. *Glass: La doctora Staple reflectida en un mirall convex.*



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Els reflexos també estan present en dispositius com pantalles d'ordinador, un recurs que agafa protagonisme en les escenes posteriors al desenllaç fatal, quan els coadjuvants van rebent en els seus dispositius els vídeos de l'hospital que han registrat la fi dels tres protagonistes.

Soterrani: com en molts altres treballs del cineasta, torna a aparèixer un soterrani, que en aquest cas no és perillós ni hostil per als personatges, però sí que ens indica coses. Quan Mr. Glass i la Bèstia volen fugir de l'hospital, Mr. Glass li demana que vagin primer al soterrani i surtin per la porta lateral, en comptes de l'entrada principal. No sabrem fins al final del film que al soterrani es troba la sala de control d'imatges de les càmeres de seguretat, i que abans de fugir Mr. Glass ha donat l'ordre d'enviar les imatges en streaming a una pàgina web privada per poder difondre-les (Mullor, 2019).

L'aigua com a element destructor: a diferència d'altres treballs del cineasta on l'aigua és un element de vida, de puresa i fins i tot de salvació (com a *Signs*, 2002 o a *Lady in the Water*, 2006), ja vam poder veure a *Unbreakable* (2000) com aquest element es converteix en la kriptonita, tendó d'Aquil·les o punt feble de David Dunn. A *Glass* podrem recordar, en forma de *flashbacks*, l'origen d'aquesta feblesa (quan de petit va estar a punt de morir ofegat en una piscina), i viurem la seva lluita final amb la Bèstia dins d'un dipòsit d'aigua de l'hospital que deixarà molt afeblit l'heroi. Tant, que serà molt fàcil pels agents ofegar-lo i matar-lo en un bassal a terra.

El motiu de Peter Pan, els nens perduts i Wendy: ja hem parlat abans d'una referència a Barrie i el seu *Peter Pan* (1904), en una conversa entre Mr. Glass i Hedwig, però cal aprofundir en aquest motiu com a símbol que va més enllà de la Metatextualitat. Si establim correspondències entre els personatges de *Glass* i de l'obra de Barrie, podem identificar, en primer lloc, la relació mentor-deixeble de Mr. Glass i Kevin com a dos Peter Pans que mai han volgut créixer per tal de mantenir les seves creences en la fantasia. La relació d'Elijah amb la seva mare seria la mateixa que estableix Peter amb Wendy, que creu en ell però també li fa de mare o cuidadora, i que en morir tots tres herois quedarà a càrrec (mentora) de Joseph i Casey, tots dos orfes i vinculats als nens perduts de Neverland. Una mostra explícita d'aquesta simbologia es dona en un dels

últims plans del film, quan veiem als tres coadjuvants asseguts en un banc de l'estació, amb Mrs. Price al mig, i posant les mans als genolls de Joseph i Casey en senyal de protecció/domini.

Estructura narrativa:

En aquesta ocasió, situem les trames mestres o conflictes bàsics del film en l'aventura, la persecució i la venjança. Analitzem a continuació les etapes canòniques segons el paradigma ternari, que hem disposat en paral·lel amb *Unbreakable* (2000).

Acte I

1. Estadi inicial o inalterat: Món ordinari (Introducció de la missió interior): David Dunn viu sol (després de la mort de la seva dona), i s'ha establert pel seu compte amb un negoci propi de seguretat. Ha assumit la seva condició de superheroï i és ajudat pel seu fill Joseph.

2. Alteració (Crida a l'aventura; Món ordinari; Determinació de l'objecte extern): La Bèstia ha segrestat quatre noies. David vol trobar-les. Amb ajuda del seu fill, localitza la zona i descobreix Hedwig. David allibera les noies i s'enfronta a la Bèstia. Durant la baralla, salten per una finestra a l'exterior. En caure al carrer, David i la Bèstia són sorpresos per la policia i la Doctora Ellie Staple, que els reclou en un centre psiquiàtric.

(Savi: Joseph).

Acte II

3. Lluita (Món ordinari; Abast de l'objecte extern): David i Kevin estan tancats en sales aïllades. La doctora Staple explica a cadascun perquè són allà. Comença una teràpia basada en el descrèdit i debilitació dels seus poders (aigua amb David, flaixos de llum amb Kevin i, com veurem després, fàrmacs per a Elijah).

3.1. Primeres ferides: David es va sumint en una depressió. Les personalitats de Kevin comencen a dubtar de la Bèstia. Apareix Elijah Price, totalment drogat i en estat catatònic.

3.2. Proves, aliats i enemics: Joseph, Casey i Mrs. Price van a l'hospital per intentar veure David, Kevin i Elijah. Casey parla amb Kevin (enamoramant), Mrs. Price parla amb Elijah.

(Oracles: Joseph i Casey).

3.3. Prova difícil o traumàtica: Elijah burla la seguretat de l'hospital i s'alia amb la Bèstia. Volen escapar del centre i provocar un enfrontament amb David. David aconsegueix escapar de la seva cel·la i persegueix a la Bèstia.

3.4. Baixada als inferns: David, la Bèstia i Mr. Glass s'enfronten en l'exterior de l'hospital. Arriben les forces especials. La Bèstia ataca a David i Mr. Glass li diu que el llença al dipòsit d'aigua, el seu punt feble. Joseph explica a la Bèstia que Mr. Glass va matar el seu pare amb l'atemptat del tren de fa vint anys. La Bèstia fereix de mort Mr. Price. Un franc tirador mata la Bèstia. Un suposat policia ofega David fins matar-lo. Els superherois han mort. La doctora Staple explica qui és en realitat: pertany a una societat secreta que elimina els superherois.

(Autorevelacions de Kevin, Elijah i David)

Acte III

4. Ajustament (Món ordinari; Resolució de missions interiors de David i Elijah): Joseph, Casey i Mrs. Price ploren als seus familiars/amic. Arriben a casa i descobreixen un mail amb un enllaç a una pàgina web.

4.1. Resurrecció de l'heroi: En descobrir el veritable pla de Mr. Glass, que era donar a conèixer al món els superherois, Casey, Joseph i Mrs. Price es troben a l'estació de trens de Philadelphia per veure com el vídeo es difon entre la ciutadania. El pla de la dra. Staple i la societat secreta ha fracassat.

(Autorevelacions de Joseph, Casey i Mrs Price)

Conflictes bàsics: aventura, persecució i venjança.

En el tancament de la trilogia dels superherois trobem l'aventura conjunta dels herois (i antics oponents) per escapar i vèncer la doctora Staple (i la societat secreta que els

persegueix), així com la seva relació amb els seus respectius aliats i mentors. L'anticlímax del film, la mort dels herois, prepara el clímax i anagnòrisi final del film: la revelació de la identitat de Staple i el veritable pla pòstum de Mrs. Glass, que destapa les accions i identitats dels superherois.

Resulten molt interessants les analepsis sobre el passat de Kevin i del seu pare, que ajuden a acabar de construir l'origen del personatge i del seu trastorn, i serveixen també per a acabar de confegir una de les revelacions importants del film, el causant de la mort de Clarence W. Crumb, Mr. Glass, fet que provoca un dels girs més interessants del guió del film.

Conflictes de relació:

David – Joseph / Mrs. Price – Elijah: familiar, afectiu.

Casey – Kevin: amorós, afectiu.

Joseph – David / Mrs. Price – Elijah / Casey - Kevin: Mestre/Mentor – deixeble.

Dra. Ellie Staple – Mr. Glass/Kevin/David: antagonista/oponent – heroi.

Les relacions entre els personatges, que es reprenen 19 anys (després dels fets d'*Unbreakable*, 2000) i tres setmanes (després dels fets de *Split*, 2017) més tard, són les trames més interessants del film. El canvi de papers entre Joseph i David, que han passat de ser el nen que admira al seu pare a tenir una relació adulta en la qual Joseph actua com a guia o mentor de David; o l'evolució de Casey que, ja deslliurada del seu tiet, es pot enfrontar a la Bèstia i calmar-la fins que n'ergeixi Kevin, amb el qual té una connexió "d'iguals" pels seus passats d'abusos soferts, però també d'enamorament incipient; o fins i tot l'evolució de Mrs. Price, que si bé sempre es manté en el discret paper de mare comprensiva d'un fill malalt, comprèn la visió de Mr. Glass sobre el paper dels superherois. La nova incorporació, la doctora Staple, i la relació tortuosa que estableix amb els superherois, aportarà no només un oponent comú a tots, sinó també el detonant necessari per a la transformació dels aliats orfes en possibles o potencials nous herois.

Conflictes narratius interns:

David: desvalgut, ascens, descobriment-maduració, caiguda.

Elijah/Mr. Glass: desvalgut, ascens, descobriment-maduració, caiguda, sacrifici.

Kevin (i altres personalitats): desvalgut, ascens, metamorfosi, descobriment-transformació, caiguda.

Joseph: ascens, descobriment-transformació.

Casey: ascens, descobriment-transformació.

Mrs. Price: sacrifici, descobriment-transformació.

Ellie Staple: rivalitat, temptació, preu de l'excés, caiguda.

Focalització i punt de vista narratiu:

Glass, com la majoria de treballs de Shyamalan, ofereix una focalització zero, centrada en la narrativa omniscient. Però igual que en d'altres casos, podem observar alguns canvis de punt de vista, la majoria subjectius i enregistrats amb càmera a l'espatlla, per oferir, en determinats moments, focalitzacions internes variables (sobretot en el cas de Mr. Glass/Elijah, a qui interessa mostrar fora de quadre en moltes ocasions), o els casos en els quals hi ha la voluntat de mostrar els pensaments o records d'algun personatge en forma d'analepsis (són els casos de Joseph, Elijah, David i Kevin).

6.10.3. Característiques del sistema estilístic fílmic

En la conversa mantinguda entre l'autora de la tesi i J. A. Bayona (2019), un dels aspectes que va voler destacar de seguida va ser que considerava *Glass* com un dels films més ben dirigits, ja no de Shyamalan, que també, sinó de l'any. Ho corroboraven diverses crítiques aparegudes durant la setmana de l'estrena del film, com per exemple la de la revista divulgativa *Fotogramas* (Saloz, 2019) que arriba a considerar *Glass* com una de les pel·lícules de superherois més ben dirigides que existeixen. Si bé és cert que, a diferència de *Split* (2017) -que gairebé pot ser considerada una producció independent pel seu pressupost-, el fet que a *Glass* hi participi molt

directament Universal (tant com a productora com a distribuïdora) implica que van incrementar-se els recursos tècnics, circumstància que és fa palesa visualment, però això no significa que Shyamalan tingui menys mèrit com director, i que no pugui lluir-se com a virtuós realitzador, tal i com veurem a continuació.

Posada en escena, ambientació i localitzacions:

Si comencem parlant d'espais i localitzacions, cal fer-ho, com ja és habitual, amb la constant de Philadelphia com a postal de fons, mostrant, com a *Unbreakable* i *Split*, alguns dels carrers de la ciutat i espais emblemàtics reals del municipi. Per exemple, l'hospital psiquiàtric del film, una localització que, tot i que actualment en desús, havia estat realment un centre hospitalari d'internament per a malalties mentals. Shyamalan es permet, a *Glass*, canviar d'ubicació a Kevin i a David. El primer, perquè es troba en cerca i captura, i s'amaga en un edifici abandonat (una antiga fàbrica dels afores de la ciutat que es va convertir en un plató ple de possibilitats per a l'escena d'enfrontament entre la Bèstia i David, amb moltes columnes d'obra vista, politges i cadenats que confereixen a l'espai l'horror necessari per empatitzar amb les víctimes segrestades). El segon, perquè ha canviat de domicili, suposem després de la mort de la seva dona, i intenta recomençar. La casa de David, molt similar a la que vam descobrir a *Unbreakable*, ens parla d'un entorn i un ànim marcats per la tristor i amb un punt de foscor. També descobrim la nova vida de Casey gràcies als espais: la seva nova casa, d'acollida, és plena de nens, sorolls, però també de llum, un aspecte que contribueix, juntament amb l'institut on ara estudia la jove (també ple de gent i sorollós), al retrat de la nova Casey, l'heroïna convertida en una adolescent convencional.

Cal destacar també dos negocis que apareixen en el film en diverses ocasions: el primer, la botiga de seguretat per a la llar de David. El segon, la botiga de còmics que visiten Joseph, Casey i la Doctora Staple en diferents moments.

No és tan important la botiga Dunn com la rebotiga, el centre d'operacions des d'on Joseph col·labora estretament en les missions heroiques del seu pare. L'espai, petit i desendreçat, és ple de papers i mapes, i el centre l'ocupa un ordinador amb una gran pantalla, on Joseph consulta constantment l'ubicació del seu pare, escolta la ràdio de la policia per a detectar crims i malfactors, i tafaneja vídeos de Youtube on s'intenta

descobrir la veritable identitat del "Protector" (David). Tant la botiga com la casa de David denoten poca cura en la decoració. Es veuen una mica deixades.

La botiga de còmics, un espai ple de passadissos i atapeït de còmics i DVD, respon als tòpics d'aquest tipus de negocis. Aparentment, un espai amb poca personalitat o estil, fred, i ple de cartells indicadors de l'ordre i del gènere de les històries que ven, embolicades en plàstic, però cal parar atenció als rètols de neó que il·luminen les dues grans divisions temàtiques: herois, de llum verda, i malfactors, de llum violàcia. Un últim detall a tenir en compte és el mirall còncau del sostre de la botiga (que normalment ajuda als encarregats a poder vigilar passadissos i clients i preveure robatoris o d'altres incidents), i que construeix, durant la revelació del *twist ending*, una de les imatges més icòniques del film.

Menció especial, i tornant a l'inici d'aquest punt, mereix l'hospital psiquiàtric. Si bé des de fora no trobem res destacable en la façana blanca i asèptica de l'edifici, cal parlar del disseny de les diferents estances i de la càrrega de cadascuna: en primer lloc, la sala comú, en què el poc mobiliari (tres cadires per als pacients, una per la doctora) no la fa simple o despullada, sinó angoixant tot i la il·luminació càlida i el rosa dominant (recordem que el rosa pastel és un dels colors de Staple). En segon lloc, les cel·les destinades als herois/antagonistes: per a David, un espai nu, amb terra i parets de rajoles, que servirà a vegades com a mirall, tot en tons verds, com el seu pijama (el color de David), i amb presència constant d'aigua (el punt feble de l'heroi). La cel·la d'Elijah també té poc mobiliari (no gaire cosa més enllà d'una taula i un llit), i hi domina el color lila (color de Mr. Glass), igual que la camisa de dormir d'Elijah. La cel·la que té més tecnologia és la de Kevin, tota decorada en tons grocs (color de Kevin i la Bèstia), com el pijama de Kevin. L'espai compta amb una instal·lació de focus que, a voluntat de la doctora, emeten flaixos sobtats (recordem que els flaixos confonen a les personalitats i atorguen cert control sobre elles, com dir el nom complet de Kevin en veu alta, que el fa emergir a la llum). Cal destacar, per últim, espais com la sala de control d'imatges del centre, o el menjador i la cuina. Espais que apareixen sempre poc il·luminats o en penombra (per donar més suspens a les escenes que s'hi esdevenen).

No podem acabar aquest punt sense tornar a referir-nos a un altre element indispensable al film i que forma part, en conjunt, de gairebé tota l'ambientació: els miralls. I no sempre evidents. Ja hem parlat del mirall de la botiga, que serveix simbòlicament per a reforçar la importància de la revelació final i anunciar el *twist* final del film. Però al llarg del metratge trobem moltes més ocasions en què el mirall o reflex té molt de pes: no cal ni dir que sempre veiem reflexes o miralls en les escenes en què intervé Mr. Glass (herència d'*Unbreakable*, que també aprofita aquest recurs visual). La mateixa Casey aprèn a contemplar-se en miralls (com a reforç del seu nou jo), i molts contraplans d'escenes de converses transcorren amb el pla principal i el reflex simultani de l'altre. Una de les més destacades, precisament protagonitzada per David, passa quan l'heroi, deprimat i sense esperança, recolza la cara a la paret de rajola, mostrant el seu reflex (duplicat), just abans de ser alliberat per Mr. Glass. Un moment que trobarà el seu paral·lelisme en l'instant previ al seu assassinat, quan, gairebé enfonsat en un toll d'aigua, escolta la trama que ha ordit Staple.

I de nou, la multiplicitat de pantalles com a element d'ambientació i reforç narratiu: des dels telèfons mòbils de David i Joseph quan col·laboren per atrapar malfactors, passant per l'ordinador de la botiga, el de la sra. Price i el portàtil de Casey, i acabant per la sala d'imatges de l'hospital, les pantalles són, cada vegada més, una presència constant i cabdal en les narratives de Shyamalan.

Realització, fotografia i muntatge:

Ja hem esmentat anteriorment que la presència d'Universal al film va suposar, a part d'algunes servituds per al cineasta, un gran avantatge: comptar amb recursos que en d'altres films el pressupost no permet.

La realització del film és grandiosa i delicada alhora. Com a *Unbreakable*, tornen els plans seqüència llargs i plens de detalls amb valor narratiu (en destaquem un dels inicials, amb David caminant pel carrer i atrapant dos joves delinqüents); els grans plans generals de situació per ubicar l'espectador en l'espai i el temps narratiu; els travellings per fer seguiments de converses (en comptes del clàssic pla-contraplà), plans zenitals que reforcen accions (com la fuga de Mr. Glass i la Bèstia, o la batalla final dels herois) o bé panoràmiques amb grua (com molts plans exteriors de l'hospital

i la batalla final). I tot aquest desplegament conviu amb recursos tan minimalistes com efectius com els detalls de cares i mans per afegir càrrega dramàtica als diàlegs o el pla-contraplà reservat a Kevin que ens indica, a cada canvi, una nova personalitat.

La fotografia del film, en aparença senzilla per coherència amb interiors/exteriors i dia/nit, guanya força gràcies a la càrrega simbòlica dels colors (ja esmentats anteriorment amb la personalització de color-personatge) i amb una il·luminació càlida o freda segons la narrativa i to emocional de l'escena. Cal destacar, per exemple, l'encertat contrast entre els colors pastel aparentment càlids del vestuari de la Dra. Staple, però que, en moments puntuals, es tornen grisos o blancs gèlids per tal d'acompanyar escenes o espais amb il·luminació freda i mostrar el personatge encara més insensible i pervers.

El muntatge del film és un altre element especialment destacable i ja característic de Shyamalan. Trepidant al primer i tercer actes, i més relaxat en la part central del film (final de primer acte i tot el segon), el muntatge ens ajuda a centrar l'atenció en detalls o bé a recordar de manera àgil fets anteriors per tal de mantenir el ritme.

Des del primer minut del film, i gràcies a un muntatge força accelerat (amb plans de curta durada), sense gairebé diàlegs, entenem de seguida que Audrey ha mort, que David s'ha traslladat, que té un negoci propi i que continua fent d'heroi gràcies a l'ajuda de Joseph. El primer enfrontament amb la Bèstia, al cap de pocs minuts de l'inici del primer acte, és també d'un ritme intens, i la detenció de David i Kevin i trasllat a l'hospital arriben de seguida.

Una vegada l'acció es trasllada al centre psiquiàtric, el muntatge es ralenteix, busca el travelling i moviments de càmera més lents, i la durada de cada pla s'allarga en comparació amb el primer acte. Un efecte necessari per captar l'angoixa del tancament i progressiu deteriorament dels personatges, però també per anar comprenent, a poc a poc, el pla de cadascú i l'implacable pes de la quotidianitat de l'hospital. Cal destacar, d'aquest acte, els recursos de flaixos (per a les escenes de Kevin) i dels *flashbacks*, que sempre es mostren en muntatge altern o paral·lel.

El tercer acte torna a accelerar el ritme, per arribar a la falsa *grand finale* de la batalla dels herois (les úniques escenes d'acció del film juntament amb les de l'inici del primer acte) i la seva mort. De nou, i just abans d'arribar al *twist ending* (la gran revelació), el muntatge es torna a ralentir, com volent baixar el ritme perquè l'espectador capti, detall a detall, cada paraula, cada imatge, que tanquen aquest univers. Aquest acte compta, també fins al gir final, amb moments de muntatge altern i *flashbacks*.

So i música:

Com ja hem vist a la fitxa tècnica del film, la banda sonora de *Glass* torna a comptar amb West Dylan Thordson. Però, i com ja passa als últims minuts de *Split* (2017), en els que escoltem el motiu musical de David Dunn per anticipar el *twist ending* i la seva aparició, la construcció musical de *Glass* va ser molt més complexa que l'aparició d'un sol nom en un crèdit final.

D'una banda, Shyamalan volia seguir col·laborant amb Thordson. Ja havien treballat plegats a *Split* (2017), i el cineasta havia quedat molt content amb el resultat minimalista i d'estil discret del músic. L'estil de Thordson quedava molt lluny dels motius personalitzats i l'èpica fantàstica de James Newton Howard. Ara bé, per al tancament d'una trilogia, de la qual la primera part sí que és íntegrament de Howard, Thordson no podia eliminar ni variar motius o peces que, al cap de dinou anys, el públic tenia tant reconegudes i identificades amb els personatges.

Calia una gestió, per part de Universal, per tal d'obtenir els drets de la música i el permís de Howard. I no només això, sinó també la voluntat, per part de Thordson, d'adaptar el seu estil i fer-lo encaixar amb la banda sonora anterior.

El resultat no pot ser més encertat. Thordson aconsegueix mantenir l'equilibri entre els moments de silenci i recolliment (la majoria dels quals els trobem a l'hospital), i d'altres en què la música deixa de fer la funció de coixí de segon pla per agafar protagonisme (destaquem, sobretot, els moments pertanyents a la reaparició de personatges, o la batalla final del tercer acte), portant la continuïtat entre temes a un nivell molt més simbòlic: una vegada més, es tracta de regalar grans moments a l'espectador, al fan. La recuperació i adaptació dels temes de Howard i la combinatòria

amb la música de Thordson es converteixen en sensacions que passen de la benvinguda i retrobament amb personatges, al comiat dels protagonistes, i la càrrega extradiegètica (tan poc utilitzada habitualment per Thordson) suma i no recarrega els moments més emotius del film. Una missió complicada, en una tercera entrega que, pel fet de comptar amb la injecció d'Universal, no deixa de passar per certes servituds -sobretot pel que fa a efectes especials visuals i de so-. L'equilibri, per tant, no només passa per fer conuiu la música amb la càrrega narrativa i reforçadora de símbols o personatges, sinó també per la combinatòria de melodies amb efectes de so, sobretot amb el *capper* (reverberació). De nou, el disseny de so agafa importància en un film de Shyamalan, i s'encarrega de reforçar els efectes visuals i els moments més espectaculars del film, com les reaparicions de David i Kevin i la seva baralla a la fàbrica abandonada, o la batalla a l'exterior del psiquiàtric, de la que en destaquem el disseny sonor de les escenes de David al dipòsit d'aigua, o bé el flashback de Kevin a l'estació de tren i el posterior accident ferroviari.

6.10.4. Característiques de recurrència o renovació autorals en relació a les convencions de gènere fantàstic

Referents del film:

Podem dir que *Glass* és un dels casos en els quals Shyamalan beu d'un ventall de referents molt variat i aparentment amb poca connexió entre fonts. Igual que amb *Unbreakable* (2000) i *Split* (2017), el cineasta sembla allunyar-se tímidament dels seus mestres inspiradors habituals (Spielberg i Hitchcock), per anar a buscar d'altres interessos i passions històriques que ell mateix ha confessat, en particular el món del còmic.

Seria un error no reconèixer la clara influència dels universos i sagues de superherois que la història del còmic americà ha regalat a tants *showrunners* i cineastes actuals. Molts d'ells s'han criat amb DC, Marvel i d'altres franquícies anteriors, i gràcies a l'imaginari construït per dibuixants i escriptors del gènere (tantes vegades reivindicats i celebrats), la gran majoria han acabat emulant en les seves obres, d'una manera més o menys evident, la construcció de trames i personatges. Shyamalan no n'és l'excepció, i

podem identificar en la seva trilogia constants homenatges a la cultura del còmic. Les visites de Joseph i Casey a la botiga de còmics (la mateixa doctora Stapple també hi va, per acabar assistint de manera accidental a la revelació que l'enfonsarà com a professional), la iniciació i descobriment de Casey en la cultura del còmic, els coneixements de la sra. Price i del mateix Elijah... *Glass*, igual que *Unbreakable* (2000), compta amb un munt d'escenes, imatges, frases i fins i tot diàlegs que analitzen i teoritzen sobre la narrativa del còmic. Un gest, per part de Shyamalan, que no només dedica al seu públic i seguidors, sinó també a ell mateix, en forma de reivindicació del gènere i homenatge a la seva infantesa.

Ara bé, si ja a *Unbreakable* (2000), amb la portada emmarcada d'un còmic d'Action Comics (en la qual molts fans ja hi veien l'anunci de la Bèstia de *Split*, 2017), el missatge era clar: la deconstrucció del superheroi i la conversió a persona ordinària amb capacitats extraordinàries –un missatge que continua palès a *Split* (2017) amb les explicacions racionals de la doctora Fletcher a l'extraordinarietat de Kevin–, calia mantenir la coherència del discurs a *Glass*. De fet, més que coherència, podem veure a *Glass* la cristal·lització d'aquesta premissa, fins i tot portada a l'exageració amb la doctora Staple i la seva organització, que defensen que els superherois no només són gent ordinària, sinó que els poders que creuen tenir són il·lusions generades per ells mateixos o projectades pels seus familiars. Una premissa o missió que ens és familiar per obres anteriors. Tant en el còmic com en cinema, aquest conflicte entre el normal i l'extraordinari és present en molts referents previs. La saga *X-Men*, per exemple, basada en els còmics de 1963 de Stan Lee i Jack Kirby per Marvel, i que compta amb una franquícia cinematogràfica pròpia iniciada l'any 2000 encara vigent, basa el conflicte principal en dos organismes oposats: una escola de mutants en què se'ls ensenya a controlar els seus poders i fer-los servir amb responsabilitat i pel bé comú, i una societat que rebutja els mutants i els aparta, per por i desconeixement. Tot això es fa més complex amb un tercer element, una lliga de mutants antagonistes, que lluiten contra aquesta societat que els rebutja i també contra l'escola del professor Xavier,

que actua habitualment com a mediadora dels dos mons³⁹. És clar que *X-Men* no és l'única saga de còmics on es parla del rebuig de la societat cap a la figura superheroica. Tenim molts altres exemples d'aquest motiu, juntament amb obres posteriors, com *Watchmen* (novel·la gràfica de Dave Gibbons i Alan Moore, que compta amb un film i una sèrie com a adaptacions a la gran i la petita pantalles). L'element comú entre aquesta tradició i *Glass* (i també per extensió en la trilogia) no és només aquest element de rebuig/por de la societat (o la necessitat del superheroi d'amagar la seva veritable identitat), sinó l'existència d'organitzacions o institucions que persegueixen a aquests superherois i en pretenen eradicar els poders, esdevenint un intrús malfactor més poderós que els antagonistes contra els quals lluiten els herois habitualment. Aquest mateix conflicte el podem trobar en films i sèries, com per exemple *Hancock* (2008, Peter Berg); *Heroes* (2006-2010, Tim Kring), o en la incursió de Pixar en l'univers del còmic tradicional, *The Incredibles* (2004, Brad Bird)⁴⁰. En tots els casos, igual que a *Glass*, o bé el govern o una organització privada s'encarreguen d'allunyar els superherois de la vida pública i esborrar el rastre de les seves accions.

Pel que fa a un dels espais narratius principals del film, l'hospital psiquiàtric, cal també destacar-ne influències força evidents i reconegudes pel mateix Shyamalan. El cineasta, en la trobada a Sitges (2018) amb la premsa i els fans, va parlar de dos principals referents per a la construcció de l'espai i de les narratives que hi situa: el primer dels referents, torna a ser Almodóvar. Com hem vist a *Split* (2017), Shyamalan es fixa en l'ús dels colors que fa el director espanyol i en com el seu simbolisme no actua només per crear ambients sinó que té també una intenció narrativa. Els colors que dominen els diferents espais de l'hospital, i representatius de cada personatge, ens transmeten missatges constants. Les cel·les dels superherois, gairebé personalitzades gràcies als colors; la sala comú en la qual la doctora Stapple els

³⁹ No deixa de tenir cert punt de casualitat i d'ironia el fet que James McAvoy, l'interpret de Kevin (i la Bèstia, i d'altres personalitats), sigui també l'interpret actual del professor Xavier dels *X-Men* contemporanis (en les entregues de 2014, 2016 i 2019 de la saga). De fet, la seva interpretació a una saga de superherois va ser el primer que va cridar l'atenció a Shyamalan quan el va conèixer, a una ComicCon de San Diego, l'any 2015. McCavoy promocionava la seva primera aparició com a Xavier a *X-Men: Apocalypse* (2016); Shyamalan, *The Visit* (2015).

⁴⁰ Un altre fet anecdòtic: Samuel L. Jackson presta, a *The Incredibles* (2004) i la seva seqüela, la seva veu a un dels superherois, Frozone.

entrevista, marcada amb el color de la doctora per indicar el seu domini de la situació. Fins i tot la mateixa ambientació del seu despatx, juntament amb d'altres espais allunyats de l'hospital (com la botiga de còmics, les cases de Casey i David, o el mateix institut de Casey) doten a les diferents escenes d'un costumisme més propi del cineasta manxec que no pas de Shyamalan.

D'altra banda, i en relació al segon referent, Shyamalan va voler explicar l'enorme influència del clàssic *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (1975, Milos Forman. Adaptació de la novel·la de Ken Kesey). Un espai que ocupa tants minuts de metratge i un pes narratiu determinant en la història havia d'explicar moltes coses. Reconeixem el clàssic de Forman en molts elements: des de l'ambientació (les rajoles, el vestuari dels treballadors, la sala comuna per les sessions col·lectives) a conflictes com les relacions dels (suposats) malalts mentals amb els treballadors (veiem semblances fins i tot amb els rols dels propis zeladors, distingint els empàtics dels que torturen als pacients), l'ús del so i la megafonia (i també la música), per acabar amb la magistral interpretació de Samuel L. Jackson de l'Elijah catatònic, que ens remet directament al Jack Nicholson vençut del film de Forman.

Ideologia i valors:

Ja hem esmentat la voluntat de Shyamalan, iniciada amb *Unbreakable* (2000) i que culmina amb *Glass*, de deconstruir les narratives i la figura del superheroi. Aterrar-lo, fer-lo de carn i ossos, portar-lo a una vida ordinària, amb limitacions i frustracions constants. Si bé aquest fet l'allunyaria de les franquícies, la trilogia no pot desprendre's d'elements indispensables en les històries de superherois, com les capacitats extraordinàries de cada personatge i atorgadores d'identitat (allò que tan obsessiona a Mr. Glass). El poder, l'element que fa especials als herois i antagonistes, juga a la contradicció narrativa de la convenció del gènere amb la vida ordinària que Shyamalan els condemna a portar, i contra la qual es revelen. Però alhora, aquesta contradicció, fa més plausibles les històries dels protagonistes, aporta certa racionalitat i versemblança al fet extraordinari, un tret distintiu en Shyamalan.

L'optimisme etern i les bones intencions del director indi ens ajuden (malgrat el final agredolç de la trilogia) a reconèixer valors molt interessants en *Glass*, mostrats tots a

través dels protagonistes i els seus coadjuvants. Gràcies a les relacions entre els herois/antagonistes i els seus familiars (considerem Casey gairebé com família de Kevin), Shyamalan ens parla de la lleialtat a la família per sobre de tot (ja ho vam descobrir a *Unbreakable* amb Elijah i la seva mare, i ara també amb David i Joseph), i també es fa més complexa l'anàlisi de la protecció del feble, que ja no només passa per les missions de rescat de David, sinó que també acaba sent la missió principal dels familiars quan intenten alliberar els seus superherois de l'hospital.

Figura 43. La importància dels coadjuvants a *Glass*: escenes de l'anticlímax i veritable clímax del film.



Font: IMDB (Imatges promocionals de la pel·lícula).

Però sens dubte, els valors més interessants són els d'Elijah/Mr. Glass. I cal començar per la venjança, un valor que li reconeixem propi com a antagonista. La preparació amb tot detall del pla de Mr. Glass ofereix dues cares que poden semblar clarament contradictòries però que es complementaran perfectament. Mr. Glass fa creure a David, la policia i a la Dra. Staple que prepara un atemptat multitudinari. Això, de fet, activa el seu pla, que no és altre que mostrar en acció als superherois. En jugar amb les aparences i manipulant a Kevin/La Bèstia i David, aconsegueix les imatges que vol mostrar al món. Gràcies a la difusió del vídeo (viralització, de fet) de la batalla i mort dels herois, aconsegueix la seva venjança (que no deixa de ser un acte de justícia) pòstuma.

A això, cal afegir-hi el sacrifici pel bé comú: la mort dels herois servirà per mostrar la veritat al món. Una vegada més, triomfa el fantàstic, encara que suposi la desaparició dels seus artífex.

Shyamalan com a referent d'altres cineastes:

En aquest cas, i donat el poc temps de marge existent entre l'estrena del film i produccions posteriors, al tancament de la tesi no podem trobar, encara, cap film amb similituds amb *Glass*.

Genericitat:

Tot i ser considerada com una de les millors històries (o conclusions d'històries) originals del cineasta, *Glass* conté característiques narratives que la ubiquen clarament en la majoria de convencions i codis tradicionals del fantàstic i de la fantasia d'aventures. Podríem dir per tant que, en aquest aspecte, hi trobem al Shyamalan més conservador (narrativament parlant) pel que fa al gènere.

Potser el tret més identificador seria el propi tema del film com a cloenda de la saga: la unió d'heroi i antagonistes en una associació puntual per a lluitar contra un enemic comú, l'organització secreta que els vol eliminar (l'intrús malfactor que vol destruir el fet fantàstic).

Si mirem de prop els personatges, podem identificar, en les seves trames i conflictes, motius que Shyamalan domina d'altres obres anteriors, i que repeteix aquí (potser com a auto-homenatge): la ja clàssica forja de l'heroi (en aquest cas, superades les de David i Casey, la podem observar sobretot en Joseph i en Kevin; la superació del mestre per part del deixeble (representada sobretot en Joseph); l'amor redemptor (identificat en la relació de Casey i Kevin); la mirada infantil com a mirada veritable (representada de nou, i com a *Unbreakable*, per Joseph, però també per Hedwig, i breument amb Casey i la Sra. Price en el tancament del film) i l'autoconeixement per la superació de pors (de nou, i com a *Unbreakable*, en David, però també amb Kevin i Elijah).

La mateixa coda del film, amb el gir final apoteòsic del triomf pòstum dels herois, és d'allò més respectuosa no només amb el gènere fantàstic sinó també amb certs mecanismes visuals i narratius molt propis de les franquícies cinematogràfiques dels superherois de còmic. Amb la publicació del vídeo de la batalla al psiquiàtric, Joseph,

Casey i la Sra. Price no només honoren els seus éssers estimats -com ho fem com a espectadors en els crèdits finals que expliciten la finitud orgànica de fragments, literalment trossos de vidre, de la trilogia però també la seva la unicitat-, sinó que mostren la veritat extraordinària a una societat marcada per l'ordinari i la manca de fantasia. El fet fantàstic es mostra com a veritat alliberadora, com a catarsi per a una societat que ja havia perdut la fe, l'esperança en allò extraordinari.

7. Conclusions

“Por primera vez el tema central y el principio organizador del cuadro ya no es la historia santa, ni los mitos griegos, ni la vida heroica de personajes ilustres, sino la vida cotidiana de las personas anónimas”.

Tzvetan Todorov

Aquest apartat té un caràcter conclusiu en relació a les preguntes de recerca i els objectius formulats de manera que, fetes l'anàlisi i interpretació de l'obra fílmica de Shyamalan, pertoca ara confirmar el seu assoliment, revisió o refutació.

La primera pregunta de recerca (PR1) demanava si Shyamalan es pot considerar un cineasta representatiu del gènere cinematogràfic de la fantasia d'aventures.

En consonància, el primer objectiu plantejat volia:

1. Analitzar de manera sistemàtica l'obra de Shyamalan com a cineasta d'acord a les característiques del gènere de fantasia d'aventures.

Com ha quedat evidenciat en la fonamentació conceptual d'aquesta tesi, la definició de fantasia d'aventures ha demanat prèviament un recorregut en profunditat per les nocions de gènere, de narrativa fantàstica (tant en literatura com en cinema) fins a la consideració de fantasia d'aventures. Dels diversos trets que segons els investigadors defineixen la fantasia d'aventures - i en observar històricament una certa ambigüitat conceptual-, hem adaptat la proposta de Sánchez-Escalonilla (2009) per la seva capacitat integradora i de síntesi que aconsegueix a partir d'un coneixement exhaustiu de la tradició anterior. Aquests trets són la presència imprescindible de l'element fantàstic o meravellós; la trama d'acció amb una missió definida i un objectiu difícil; l'estructura narrativa des d'un món ordinari a un món secundari que ha d'evidenciar un caràcter extraordinari; i el viatge interior i l'evolució/construcció del personatge protagonista amb trets heroics.

De tots aquests trets, hi ha una clau definitiva per considerar l'obra de Shyamalan com a cineasta representatiu del gènere de la fantasia d'aventures: la vacil·lació entre fantàstic/meravellós/estrany queda assimilada a un fet problemàtic (a partir de la

revisió de les reflexions de Todorov, ho hem vist a Barrenechea, 1972; Roas, 2001; Burguera, 2015). Efectivament, hem observat com Shyamalan presenta, en els seus films tots els trets de la fantasia d'aventures i, particularment, el fet o personatge fantàstic com una font de problemes o conflictes, tant a nivell de narració i de construcció de personatge, com en el dispositiu que organitza del fantàstic per oferir-li a l'espectador.

A partir de l'esmentada fonamentació conceptual i de l'organització del marc teòric, i després de l'anàlisi metodològica, podem afirmar que les obres de Shyamalan transiten sempre en mons que passen del fantàstic pur al fantàstic-estrany fins arribar a l'estrany pur, i que potser en menor mesura poden virar, en alguns casos, cap al fantàstic-meravellós, però sense arribar al meravellós pur. En resum, la filmografia de Shyamalan sempre parteix de la premissa d'un fet fantàstic que irromp en un món ordinari conegut per l'espectador, i per tant en genera una reacció (al contrari que la no sorpresa cap al fet meravellós). Una assumpció que, com s'ha vist, implica també al públic i que representem a continuació en forma de taula:

Taula 16. Esquema dels mons implicats i trets de fantasia d'aventures (Sánchez-Escalonilla, 2009) en la filmografia de Shyamalan.

Títol	Món ordinari (narratiu)	Element/Fet fantàstic disruptiu (intrús benefactor/malfactor)	Escenari resultant (revelació final/acceptació)
<i>The Sixth Sense</i> (1999)	Philadelphia. Malcom Crowe és un psiquiatra que pateix l'atac d'un pacient, que el dispara i es suïcida. Cole és un nen rebutjat pel seu entorn. Pateix bullying i aïllament social. Malcolm intenta ajudar-lo.	Cole viu aïllat a causa del seu comportament erràtic i estrany. <u>Pot veure gent morta i viu atemorit per aquest trauma.</u> Malcolm se'l creu, i l'ajuda a gestionar-ho, fent que escolti als espectres i els ajudi.	COLE (heroi) accepta la seva condició/do, i ajuda a MALCOLM (heroi) a acceptar la seva circumstància: Malcolm s'ha estat relacionant amb Cole com a fantasma/espectre, ja que ha estat mort tot el temps.
<i>Unbreakable</i> (2000)	Philadelphia. David és un guàrdia de seguretat que està passant una crisi greu amb la seva esposa, Audrey, i està pensant en separar-se. David pateix un accident ferroviari del que en surt il·lès i com a únic supervivent.	Un desconegut, Elijah Price, vol convèncer a David de que té una <u>força sobrenatural i poders sensorials per percebre el mal, i per tant, és una mena de superheroí.</u> David, que en un inici no s'ho creu, comença a investigar la seva vida passada, i comprova que mai no ha patit cap malaltia ni lesió.	Gràcies a Elijah i al seu fill Joseph, i després d'experimentar algunes aventures, com el rescat d'una família segrestada, DAVID (heroi) es convenç de la seva força i accepta la seva condició superheroica.
<i>Signs</i> (2002)	(Afores de Philadelphia) Graham Hess i la seva família són testimonis d'una sèrie de fets estranys als camps de la seva granja. Els seus dos fills estan convençuts que són alienígenes a punt d'enlairar la terra. Graham no ho creu i busca explicacions racionals.	Graham veu, primer per televisió, i després tancat en un rebost, a un alienígena. <u>Es convenç del perill alienígena malgrat la irracionalitat de la seva existència i la seva pròpia crisi de confiança.</u> A partir d'aquest moment, busca protegir la seva família.	Gràcies al record d'una conversa amb la seva dona abans que ella morís, GRAHAM (heroi) salva la seva família i recupera la fe perduda en la humanitat i la vida.
<i>The Village</i> (2004)	(Reserva natural afores de Philadelphia) Una comunitat de famílies viu en un petit poble situat a prop d'un bosc. Viuen atemorits per unes criatures monstruoses a les que no poden molestar i han de mantenir tranquil·les amb sacrificis animals i distància.	Un jove, Noah, gelós perquè la seva estimada, Ivy, s'ha promès amb un altre noi, Lucius, intenta assassinar-lo a punyalades. <u>Ivy, que és cega, demana superar els límits del poble, tot i haver d'enfrontar-se als monstres del bosc,</u> i anar a la ciutat més propera per comprar medicaments que salvin la vida de Lucius. Mai ningú ha sortit abans del poble ni creuat el bosc.	El pare d'Ivy i líder de la comunitat, explica a la seva filla una veritat incòmoda: no hi ha monstres al bosc. Són disfresses que alguns membres del poble es posen per tal de mantenir la por i la seguretat dels habitants. IVY (heroïna) aconsegueix els medicaments i torna a casa, mantenint el secret dels habitants de la comunitat i la seva innocència.
<i>Lady in the Water</i> (2006)	Una comunitat de veïns de la zona residencial de Philadelphia. Cleveland Heep és l'encarregat del manteniment. Heep aparenta ser un home gris, mediocre, que només fa reparacions als pisos i instal·lacions de la urbanització.	<u>Cleveland troba, a la piscina, una jove perduda molt estranya. Es diu Story, i li explica que és una Narf (innocència) i que ha de trobar algú per transmetre un missatge important i tornar a casa seva.</u> Cleveland la intenta ajudar i revoluciona tot el veïnat, fent-los participar en un conte llegendari.	CLEVELAND (heroi) aconsegueix que Story transmeti el missatge i pugui ser rescatada. Però STORY (heroïna) també ha ajudat a Cleveland, revelant la seva vida passada com a metge i pare de família, i retornant-li la seva força interior i seguretat.
<i>The Happening</i> (2008)	Elliot és professor de ciències naturals a una escola de Philadelphia. Un matí, a causa d'una espècie de pandèmia, és obligat a marxar, amb la seva dona (Alma), i un company i la seva filla, per tal de salvar la vida.	En la seva fugida/exòde, Elliot i els seus aniran tenint, cada vegada, més informació del que està passant: <u>la pandèmia és provocada per la natura, sobretot les plantes, que emeten una substància que induïx al suïcid.</u>	Poc a poc, la situació es va aturant, i quan ha acabat el perill, ELLIOT (heroi) i Alma poden tornar a casa, on referan de nou la seva vida. Malgrat tot, la situació no s'ha acabat, ja que la pandèmia/atac continua a d'altres indrets del món.
<i>After Earth</i> (2013)	En un futur post-apocalíptic, i en un planeta lluny de la terra, la família Raige intenta refer-se de la mort de la filla gran, Senshi, a mans d'un monstre alienígena. Kitai viu obsessionat amb assemblar-se al seu pare, un general condecorat que l'ignora.	En una missió rutinària, Kitai i el seu pare pateixen un accident i acaben aterrant a <u>la Terra (un planeta abandonat i perillós, on criatures salvatges perceben l'olor de la por de possibles víctimes), on hauran de sobreviure, ferits i sense conèixer l'entorn, i contactar amb casa seva per ser rescatats.</u> Per aconseguir-ho, Kitai ha de travessar 100Km i recuperar una antena comunicadora.	Kitai, després de superar molts reptes físics i psicològics, aconsegueix arribar al comunicador i vèncer a una criatura que el vol matar. KITAI (heroi) supera la seva por, aconsegueix que els rescatin, i fa sentir orgullosos al seu pare.
<i>The Visit</i> (2015)	Dos adolescents visiten, per primera vegada, als seus avis, amb qui la seva mare no es parla des de fa vint anys. Passaran una setmana a la granja familiar, als afores de Philadelphia.	A mida que van passant els dies, els dos germans observen, molt angoixats, una sèrie de <u>comportaments molt estranys dels seus avis, especialment a les nits quan els demanen que no sortin de l'habitació.</u> Un dia abans de marxar, demanaran ajuda a la seva mare, ja convençuts de que estan en perill.	Els dos germans descobreixen que el matrimoni que els acull a la granja no són els seus veritables avis, sinó dos ancians trastornats d'un centre psiquiàtric que han matat als avis, i que pretenen matar-los a ells. Després d'enfrontar-se a ells i aconseguir fugir, BECCA i TYLER (herois) superen també els traumes de la seva infantesa.
<i>Split</i> (2017)	Philadelphia. Casey Cooke, una jove reservada, és convidada a una festa d'aniversari, tot i que no es relaciona amb les noies que hi participen. En sortir de la festa, Casey i dues noies més són segrestades per un home, que les tanca en una mena de soterrani.	Les joves van descobrint, a mida que interactuen amb el seu segrestador (Kevin), <u>que aquest pateix alguna mena de trastorn,</u> ja que es mostra i comunica amb diferents veus, vestuaris i maneres de fer. Casey connecta amb una de les personalitats, Hedwig. Les seves companyes intentaran fugir sense èxit.	Casey s'enfronta a la pitjor personalitat de Kevin, la Bèstia, i intenta fugir. En descobrir el passat de Casey, víctima d'abusos com Kevin, la Bèstia li permet viure i la deixa escapar, pel fet de reconèixer-la com a igual. CASEY (heroïna) superarà les seves pors i traumes de la infantesa i finalment aconsegueix fugir.
<i>Glass</i> (2019)	Philadelphia. David viu sol (Audrey ha mort), i té el seu propi negoci. El seu fill Joseph l'ajuda a perseguir criminals. La Bèstia segresta a quatre noies. David busca el lloc, i allibera les joves. La policia intercepta a David i Kevin quan s'estan barallant.	David i Kevin són tancats a un centre psiquiàtric. Allà també hi ha Elijah Price. La doctora Staple fa diverses sessions amb tots tres, per tal de <u>convèncer-los que ni tenen poders sobrenaturals, ni poden considerar-se herois/antagonistes.</u> Elijah Price es troba un estat catatònic, i David, a poc a poc, entra en depressió.	Elijah ha enganyat a tothom fent-los creure que prenien la medicació. Ja com a Mr. Glass, s'associa amb la Bèstia per portar a terme un pla maquiavèlic. Aconsegueixen fugir i s'enfronten a l'exterior del centre amb David, mentre la policia intenta reduir-los. Tots tres moren, però Mr. Glass ha pogut enregistrar en vídeo la batalla. El vídeo, que viralitzen els familiars, permet conèixer la veritat sobre els superherois DAVID, ELIJAH, KEVIN).

Font: Elaboració pròpia

En relació a aquesta taula, recordem que la tria del corpus d'anàlisi (5.3.) respon als criteris d'ordre comercial, autoral i de format que s'han presentat a l'apartat dedicat al disseny metodològic (5.1.): títols estrenats comercialment com a pel·lícules, en què Shyamalan ocupa un mínim de dues tasques principals -guionista o productor- inclosa ineludiblement la de director, i basats en històries originals pròpies. La selecció final quedava definida en deu títols que compleixen els criteris definits, i que hem pogut veure analitzats al capítol d'Anàlisi i Interpretació d'aquest treball.

A continuació aportem la proposta de categorització de gènere dels films del director segons la divisió entre fantàstic/meravellós/estrany.

Taula 17. Categorització dels atributs de gènere fantàstic en la filmografia de Shyamalan.

Any Producció	Títol	Categoria de gènere
1999	<i>The Sixth Sense (El sexto sentido)</i>	fantàstic-meravellós
2000	<i>Unbreakable (El protegido)</i>	estrany pur
2002	<i>Signs (Señales)</i>	fantàstic-meravellós
2004	<i>El bosque (The Village)</i>	estrany pur
2006	<i>La joven del agua (Lady in the water)</i>	fantàstic-meravellós
2008	<i>The Happening (El incidente)</i>	fantàstic-estrany
2013	<i>After Earth</i>	fantàstic-meravellós
2015	<i>The Visit (La visita)</i>	estrany pur
2017	<i>Split (Múltiple)</i>	estrany pur
2019	<i>Glass (Cristal)</i>	estrany pur

Font: Elaboració pròpia

A més d'aquestes dues taules, i per tal d'atendre el primer objectiu d'aquesta tesi, s'ha dissenyat un model d'anàlisi fílmica per aplicar-lo a l'obra cinematogràfica de Shyamalan i que ha permès, d'una banda, una sistematització analítica de paràmetres i aproximacions als trets definitoris de la seva filmografia i de l'altra, observar llur relació amb la fantasia d'aventures.

El model, organitzat en una graella d'anàlisi (5.2.2.1.) que ha recollit amb voluntat integradora diverses aportacions conceptuals (provinents dels marcs teòrics de l'estructuralisme, el neoformalisme, la sociosemiòtica i els estudis culturals), ha

resultat metodològicament un instrument eficaç per identificar les següents categories:

- (a) les característiques generals – elements contextuals i lògiques de la indústria audiovisual-;
- (b) les característiques narratives – sistema formal fílmic-;
- (c) les característiques estilístiques – codis expressius o sistema estilístic-;
- (d) les característiques de gènere – assenyalades específicament com a elements de recurrència/tradició o de renovació autoral en relació al fantàstic-.

Més concretament, en relació als codis de gènere característics de la hibridació pròpia de la fantasia d'aventures, la graella els ha pogut evidenciar essencialment en les característiques narratives (b) i de gènere (d), però també en la resta de categories de caràcter més específicament audiovisual.

En conclusió i com a **resposta a la primera pregunta de recerca (PR1), ha quedat demostrat que Shyamalan integra en la seva obra fílmica dos gèneres canònics populars com són la fantasia i l'aventura** a través de l'assenyalat desenvolupament d'una fórmula dramàtica que estén l'exploració pròpia de l'aventura fins a regions fantàstiques i que, amb la denominació de fantasia d'aventures (Sánchez Escalonilla,2009), configura una consciència creixent de gènere, tant pel que fa a autors com entre el públic.

A més, es confirma que s'ha acomplert **el primer dels objectius** proposats, analitzar de manera sistemàtica l'obra de Shyamalan com a cineasta d'acord a les característiques del gènere de fantasia d'aventures, ja que **s'ha dissenyat i aplicat una graella d'anàlisi fílmica que ha permès sistematitzar l'anàlisi de cada producció cinematogràfica de Shyamalan i alhora entendre la globalitat de la seva obra fílmica d'acord a les característiques del gènere de fantasia d'aventures.**

La segona pregunta de recerca (PR2) demanava quins són els trets que connecten Shyamalan amb la primera generació de *Storytellers* fantàstics al cinema.

A resultes d'aquesta pregunta, el segon objectiu plantejat volia:

2. Identificar els trets de continuïtat que vinculen l'obra audiovisual de Shyamalan amb l'anomenada primera generació de *Storytellers* fantàstics.

Pel que fa a la connexió de Shyamalan amb els primers *Storytellers* fantàstics resumim d'antuvi els trets (o codis, segons hem vist que estableix Fiske, 1999) presents en aquesta generació de cineastes abans d'esmentar-ne alguns dels exemples del director:

- a. Codis representacionals: Els criteris de gènere característics de la hibridació pròpia de la fantasia d'aventures.
- b. Codis ideològics: Els trets de la postmodernitat (metatextualitat i un ús i alhora un progressiu abandonament del pastitx postmodern com a mecanisme d'homenatge, joc de referents o vincle amb l'espectador apel·lant a l'imaginari col·lectiu).
- c. Codis socials: La consideració d'aquests films com a *blockbusters* (sense prejudicis, les produccions plenament integrades en el sistema *mainstream*).

Com a representants més rellevants d'aquesta primera generació de *Storytellers* fantàstics han estat esmentats Tim Burton, Chris Columbus, Francis Ford Coppola, David Cronenberg, Brian de Palma, William Friedkin, George Lucas, David Lynch, Martin Scorsese, Steven Spielberg, o Robert Zemeckis, entre d'altres, la majoria d'ells en actiu. Però són sobretot Spielberg, Lucas, Cronenberg, Zemeckis, Lynch i Burton (tot i que aquest darrer ja hem comentat que és molt discutit i sovint considerat un cineasta intergeneracional) els qui acumulen més títols fantàstics.

Per això procedim ara a fer una revisió sintètica a l'obra de Shyamalan en clau de testimoniatge dels trets que el connecten amb aquesta primera generació, com a resum dels diversos homenatges que hem anat assenyalant de manera detallada al llarg de la tesi. Cada film de Shyamalan és una incursió cap alguna part no explorada del seu propi imaginari, i alhora s'ancora temàticament i formalment en la tradició prèvia dels primers *Storytellers* fantàstics.

The Sixth Sense (1999) va ser una prova amb el terror i un nou gir a les històries de fantasmes (i aquí es podrien citar com a principals referents *The Changeling*/*Al final de*

la escalera, de Peter Medak, 1980; *Poltergeist*, de Tobe Hooper, 1982 o *The Exorcist*, de William Friedkin, 1973). *Unbreakable* (2001) volia ser un particular homenatge al còmic de superherois (amb les obres i personatges de Stan Lee o *The Princess Bride*, Rob Reiner, 1987, com a inspiradors principals), però juntament amb el tractament visual casi de vinyetes hi ha també la contenció del suspens de Hitchcock (per exemple, en l'escena de la forja de l'heroi i la seva caiguda a la piscina com a contrapunt). *Unbreakable* (2001), juntament amb *Split* (2016) i *Glass* (2019), esdevé una trilogia que connecta amb l'univers de seqüeles, *crossovers* i *spin-offs* més propi de sagues com *Star Wars* (Lucas, 1977-2019) però amb un *crescendo* reverencial cap els personatges amb superpoders, que tant esdevenen una condemna com benedicció. *Signs* (2002) vol fer un doble homenatge a Spielberg (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977 i a *E.T.*, 1982) i als films dels anys cinquanta de sèrie B que recreaven invasions extraterrestres. *The Village* (2004) és un exercici d'autorevisió: una metaficció per jugar amb l'espectador sense arribar a enganyar-lo, amb un gir final que ens podria remetre a *Planet of the Apes* (Schaffer, 1968). *Lady in the Water* (2006) combina els millors elements de *E.T.* (1982) i de *Peter Pan* per a convertir-se en un conte de fades modern. *The Happening* (2008) conjuga els títols més emblemàtics de la ciència-ficció literària amb la versió cinematogràfica de Spielberg de *War of the Worlds* (2005) i de nou la sèrie B, però com a rerafons narratiu i gairebé ideològic hi reconeixem *The Birds* (1963), d'Alfred Hitchcock. *After Earth* (2013) podria passar per un capítol llarg de *Star Trek* (1966-69). *The Visit* (2015) ens torna a portar els contes i llegendes a la vora del foc, una revisió de *Hansel i Gretel*, però trenca amb la tradició gràcies al recurs del *found footage* i a una focalització narrativa interna variable (gens habitual en Shyamalan).

Amb variacions, totes les obres queden unides per la irrupció de l'element fantàstic, que pot ser tractat de forma individual, com a *The Sixth Sense* (1999), *Unbreakable* (2001) o *After Earth* (2013); de manera col·lectiva en d'altres, com *The Village* (2004), *Signs* (2002) o *The Happening* (2008); i des de múltiples punts de vista, com a *Lady in the Water* (2006), *The Visit* (2015), *Split* (2016) o *Glass* (2019). Alhora aquest fet disruptor, sigui l'horror, la sorpresa, el perill o la meravella, pot venir tant de l'exterior,

d'allò desconegut (com hem referenciat en Spielberg), o bé de l'interior d'un mateix (una opció més característica en el seu altre gran mestre, Alfred Hitchcock).

Recordem que quan a la tesi ens hem referit a la noció de generació, no ens hem limitat a una conceptualització determinada per les etapes cronològiques. Hem volgut destacar, entre les accepcions possibles, la perspectiva sociològica de Mannheim (1928) de generació com a dimensió analítica útil per a l'estudi tant de les dinàmiques del canvi social, com per als 'estils de pensament' i l'actitud de l'època. D'acord a aquesta consideració, s'ha pogut desenvolupar com a element pertinent per al nostre objecte d'estudi l'autoconsciència de generació. Com hem recollit de Leccardi i Feixa (2011, p. 22), "Aunque la conciencia generacional conduce a la comparación con las generaciones previas, ello no significa que se construya contra esas generaciones".

En conclusió, en relació a la **segona pregunta de recerca (PR2)**, que demanava quins són els trets que connecten Shyamalan amb la primera generació de *Storytellers* fantàstics al cinema, podem concloure que **en Shyamalan en aquesta connexió generacional domina clarament el valor d'homenatge conscient a la primera generació de Storytellers** respecte a altres possibilitats, com l'enfrontament. Aquesta reacció de reconeixement segurament va resultar força lògica, ja que el moment en què s'estrena la primera pel·lícula seva que hem analitzat, *The Sixth Sense* (1999), el gènere fantàstic cinematogràfic s'esgotava en forma de terror sanguinari, entre Kruegers i morts vivents als qui els podia a naftalina l'excés de capes de maquillatge, allunyats de l'estil d'aquesta continguda pel·lícula que considerem inaugura un nou cicle generacional. Cuéllar (2019, p. 45) compara la "revolució" de la primera estrena de Shyamalan amb la que va significar el film *Sin perdón* (1992), de Clint Eastwood, per a l'esmoreït gènere del western.

Alhora, en relació al segon objectiu de la tesi, podem concloure que s'han **identificat abastament els trets de continuïtat que vinculen l'obra audiovisual de Shyamalan amb l'anomenada primera generació de Storytellers fantàstics**.

Precisament en aquest homenatge a la primera generació de *Storytellers*, hem identificat en l'obra de Shyamalan alguns trets emblemàtics de la postmodernitat que, en termes generals, impliquen el rebuig d'alguns dels ideals de la il·lustració heretats

pel racionalisme i la modernitat, a favor d'un nou paradigma de valors relativistes: casualitat enfront a la veritat, fragmentació en relació a la centralitat, hibridació respecte la puresa. Però en cas de Shyamalan ha estat especialment pertinent destacar la importància atorgada a un aspecte particular com és la hibridació i l'emergència de la cultura de masses com a forma de cultura popular. Shyamalan és un representant d'aquest moment clau en què el relat cinematogràfic ofereix canvis en l'orientació i la determinació de la seva estructura pel que fa als cànons preservats per la indústria en la seva factura clàssica.

Altman (2000, p. 182) assenyala com un gènere cristal·litza quan s'arriba precisament a un marc de referència que permet el seu funcionament malgrat les possibles variants i hibridacions. Tal i com hem vist, la cristal·lització del gènere cinematogràfic de la fantasia d'aventures que representa Shyamalan recull la tradició d'il·lusions, terrors i fantasmagories i viu en paral·lel al moment àlgid de la postmodernitat.

Talment com estan presents en els relats dels cineastes de la primera generació de *Storytellers*, hem identificat en les històries de Shyamalan – en base a les categories de Sánchez-Escalonilla (2009)– una mateixa fusió d'antigues llegendes i contes de fades amb l'experiència quotidiana de personatges ordinaris que acaben involucrats en situacions extraordinàries.

La influència cinematogràfica més evident en Shyamalan és la de Spielberg, ja que Hitchcock i representants de la primera generació de *Storytellers* fantàstics no s'hi reconeixen amb tanta claredat (hi són, com s'ha anat assenyalant, sobretot Hitchcock que travessa la filmografia de Shyamalan amb el misteri i el suspens però, com reconeix el mateix Shyamalan en referir també la influència de la sèrie *The Twilight Zone* (Rod Sterling, 1959-64), ho fa amb la "qualitat deconstructiva des del minimalisme" (Pérez Cerezo i Colmenarejo, 2019, p. 427). En el cas de Spielberg, si bé els separa un quart de segle i Shyamalan actua com a deixeble seu (es va criar amb els seus films fantàstics), una de les claus comunes de l'èxit de tots dos rau en la seva mútua capacitat de fer una proposta sòlida de narració clàssica en moments caracteritzats per la crisi d'aquest model narratiu (Pérez, 2008).

Per acabar, doncs, assenyalarem aquells elements que indiquen una clara continuïtat temàtica i narrativa amb Spielberg:

- Shyamalan situa els seus mons ordinaris en entorns familiars en crisi (retroben les famílies en crisi d' *E.T.*, *Close Encounters...*, a *The Sixth Sense*, *Unbreakable*, *Lady in the Water*, entre d'altres), de forma que la irrupció de l'element fantàstic acabarà sent catàrquica a la vida dels personatges i les seves relacions personals.
- Tant Shyamalan com Spielberg estableixen una relació directa entre els conflictes dramàtics generats per l'aventura i els conflictes derivats de les fractures entre pares i fills, marits i mullers...
- Igual que Spielberg, Shyamalan també dóna especial importància als personatges representats per nens. Els atorga el privilegi de captar una dimensió fantàstica que és imperceptible per als adults. La seva força es basa precisament en la seva fe indestructible en la fantasia. En l'obra de tots dos directors, aquesta capacitat especial dels nens per sintonitzar amb mons meravellosos i personatges fantàstics delimita la frontera entre els àmbits adult i infantil.

Però si bé en Spielberg podem reconèixer, en afrontar drames personals i catàstrofes col·lectives, un element messiànic que es vincula molt directament amb l'afany de superació arrelat en la cultura nord-americana, en el cas de Shyamalan l'amalgama de por i fe té una dimensió que hem apuntat com a espiritual, tal i com desenvoluparà en el tercer i darrer objectiu.

Una altra divergència significativa l'hem vist en relació al descobriment de la pròpia identitat com a conflicte essencial de les històries anteriors. Si bé aquest aspecte apareix tímidament a la filmografia de Spielberg, es converteix en un dels punts forts en Shyamalan. Els seus personatges acostumen a presentar-se com gent desorientada, perduda en el seu propi món perquè no troben el seu lloc o bé perquè la realitat no té sentit.

La tercera pregunta de recerca (PR3) demanava si l'obra cinematogràfica de Shyamalan presenta característiques pròpies que l'emmarquen en una nova generació de *Storytellers* fantàstics al cinema.

Com a corol·lari, el tercer objectiu volia:

3. Delimitar els trets definitoris de l'obra de Shyamalan en el context actual d'evolució del *Storytelling* cinematogràfic de fantasia d'aventures (segona generació de *Storytellers*).

Per tal de resumir les característiques pròpies que adscriuen el cineasta a una nova generació de *Storytellers*, destaquem a continuació els elements de renovació que Shyamalan aporta al gènere de fantasia d'aventures:

- Des d'una dimensió temàtica, la irrupció del fet fantàstic no és un aspecte puntual en la seva filmografia -com passa amb *Storytellers* de la primera generació, fins i tot amb Spielberg com a referent intergeneracional i més emblemàtic- sinó que protagonitza (i organitza) les seves pel·lícules. I sempre ho fa a partir de la naturalització - problemàtica, això sí-, d'aquest fet fantàstic en un entorn ordinari que, com intensifica Shyamalan en relació als seus predecessors, està en crisi.

- Des d'una dimensió narrativa cal assenyalar la construcció de la por com a personatge. També hem de recordar la voluntat de transcendència en narrar melodrames (que arrenca com hem analitzat ja amb *The Sixth Sense*, 1999), ara bé, en entorns que ens traslladen a l'allò sobrenatural.

- Des d'una dimensió estructural, hi ha connexions amb altres narratives a part de la cinematogràfica, com amb la transmèdia i/o les estratègies d'activació del contacte directe amb els fans (l'efecte de trilogia *Unbreakable - Split - Glass* o, entre d'altres, referents intertextuals com a sèries o còmics -*Sin City* de Frank Miller-).

- Des d'una dimensió visual hi ha un defugi dels efectes visuals, en sintonia amb una moderada voluntat de retorn a una certa senzillesa estilística.

Recordem que Spielberg i la resta de noms de la primera generació de *Storytellers* fugien de l'avorriment postmodern i van començar a plantejar històries originals que renovarien un gènere que fins llavors sempre depenia de l'adaptació literària, però que estaven encara força avesats a una certa pirotècnia en els efectes visuals. Shyamalan (i posteriorment d'altres cineastes com Bayona o del Toro) seran la resposta al cansament post-tecnològic dels efectes digitals i a la necessitat de retornar a la senzillesa de les petites coses en una societat de consum víctima de l'ultracapitalisme.

Pel que fa específicament a aquestes decisions de posada en escena i realització, visual i sonora, resumim aquí les més característiques del cineasta:

- Enquadraments físics i emocionals.

Shyamalan busca enquadraments més aviat tancats. A *Lady in the Water* (2006), un film que sembla voler alternar l'intimisme d'*E.T.* (1982) amb l'ambició epifànica de *Close Encounters of the Third Kind* (1977), Shyamalan aconsegueix capturar els personatges en plans claustrofòbics, com si volgués traslladar la incomoditat dels pisos petits a l'espectador, i la reducció de l'escenari a un petit edifici d'apartaments que envolten la piscina on situa l'acció principal (no se surt mai al carrer), és una resposta radical a les maneres expansives del mestre Spielberg.

Ahora, les dificultats de comunicació entre els personatges es mostren també en el distanciament que expressa la posició de la càmera, sigui amb una alternança per tall entre pla-contraplà, com en fer sortir d'enquadrament algun dels personatges implicats. El distanciament físic actua com a forma d'expressió cinematogràfica del distanciament emocional.

- Angulacions extremes i moviments de càmera psicològics.

Recurs a posicions de càmera en sintonia a la situació emocional (angulacions extremes: el nen Cole en entrar a l'escola en una angulació picada, travellings en retrocés: Cole s'allunya físicament en l'espai i figuradament en la realització durant el joc per guanyar-se la confiança del psiquiatra a *The Sixth Sense*, 1999...i que retrobem anys després amb angulacions zenitals impossibles, com a *Unbreakable* (2000), *Split*

(2017) o *Glass*, 2019). El punt de vista des de càmeres de seguretat també reforça una intenció visual amb una de psicològica (control).

- Fora de camp i esferes de coneixement.

Com ha estat analitzat abastament al llarg del treball, l'ús del fora de camp pretén tenir un valor de mostra quan finalment en té d'ocultació, ja que la intencionada identificació d'un punt de vista omniscient es fa equivaldre de fet al d'un personatge amb informació privilegiada (el cas més emblemàtic és el del nen Cole a *The Sixth Sense*, 1999). Vint anys després, a *Glass*, l'espectador accedirà a una revelació final no a través del fora de camp sinó amb el recurs d'un *flashback* autocompletiu des del punt de vista de Mr. Glass/Elijah, que donarà el significat final a la trama dicotòmica de bons i dolents i un valor moral a l'encaix entre mons ordinaris i extraordinaris.

-Contenció minimalista del suspens i dilatació del *tempo* (la latència del misteri, la dilatació temporal, el control de la por).

Com a exemple de contenció i ús dels clímaxs narratius a favor de la intensitat psicològica del relat, a *The Sixth Sense* (1999) els primers fantasmes es mostren als cinquanta minuts del metratge (Vilanova, 2019, p. 63). Hem vist com el muntatge és majoritàriament continu, d'acord al tipus d'arquitectura temporal que domina en el sistema narratiu clàssic, tot i que en algunes ocasions és de caràcter altern, o *crosscutting*, en què se'ns mostren amb plans successius accions que s'estan desenvolupant simultàniament en espais distints. A *Signs*, podem veure un Mel Gibson com a rèplica minimalista de Tom Cruise en un guió amb un atac alienígena similar al de *War of the Worlds* (Spielberg, 2005). En la seva recreació de pastor/predicador que afronta l'amenaça extraterrestre, Gibson assumeix un personatge i una interpretació molt allunyades del seu arquetip habitual, lluny de desaforaments èpics de superproduccions que protagonitzà a *Mad Max* (George Miller, 1979) o *Braveheart* (Mel Gibson, 1995).

-Escasses escenes d'acció i visualització antiespectacular de tota acció heroica.

Entre les poques escenes d'acció de la filmografia de Shyamalan, n'hi ha una que pertany al tram final de *Unbreakable* (2000). Un astorat David Dunn (Bruce Willis), afronta la seva primera tasca com a superheroi, en intentar salvar, en una mansió de Filadèlfia, una família segrestada per un violent psicòpata. La baralla contra el criminal és tractada per Shyamalan en un pla seqüència des d'una estratègica angulació zenital, que permet observar el desenvolupament de la lluita com si es tractés d'una coreografia. En concentrar el moviment èpic del film en aquest pla, amb un sol punt de vista i fent servir la capa de Dunn com una pantalla negra que dificulta l'observació dels detalls, el director posa en evidència una escrupolosa òptica minimalista. Diversos analistes reconeixen aquesta intenció en l'afirmació, potser extrema, que la càmera de Shyamalan no es mou mai per acompanyar l'acció dels personatges sinó per mostrar com se senten (Glez, 2019, p. 102).

- Identificació cromàtica dels personatges i algunes situacions amb un color.

El color més fàcilment reconeixible des d'aquest ús simbòlic és el vermell, que es fa servir, gairebé sempre, com a avís de perill o mort. El verd fosc s'associa a l'esperança, és el color de la senzilla capa de l'heroi David; mentre que el lila o violeta seria el color de la reialesa (Heredia, 2019), del poder i de l'ambició, i se'l vincula a un personatge egòlatra i pagat de sí mateix, com Elijah. També hem observat alteracions del color, per exemple una sensació de blanc i negre que relaciona la situació dels personatges amb llurs emocions o amb referents intertextuals (com les al·lusions que fa Díaz Maroto, 2019, al còmic *Sin City* de Frank Miller).

- Contenció visual i sonora

Shyamalan s'allunya de la pirotècnia d'imatge, música i so de la generació anterior (per exemple, a *Raiders of the Lost Ark*, Spielberg, 1981, propera als patrons de Cecil B. De Mille amb *The Ten Commandments*, 1956), amb escenes contingudes com la de la punyalada de *The Village* (2004), una de les més violentes de la seva filmografia, però que transcorre amb una lentitud i un silenci totalment eixordador. L'espiritualitat de Shyamalan és capaç de reduir una guerra de mons a un combat amb un sol extraterrestre (*Signs*, 2002), simbolitzar el duel còsmic de *Lady in the Water* (2006)

amb la simplicitat dels objectes domèstics o la foscor pròpia d'una piscina comunitària en aquell final intangible de conte de fades.

Com a conclusió darrera i en **resposta a la tercera pregunta de recerca (PR3)**, ha quedat fonamentat no només com l'*Storytelling* fantàstic permet en la seva reformulació actual la consideració d'una segona generació de *Storytellers*, sinó també el rol inaugural destacat que hi té Shyamalan.

Els resultats han permès observar trets comuns a les tendències *mainstream* de l'actual cultura popular i de la indústria de l'audiovisual, d'acord amb les convencions i exigències no només del model narratiu clàssic sinó també de l'actual model de mercat en què s'emmarca (i retroalimenta) la segona generació de *Storytellers*.

Alhora, hem pogut assenyalar elements específics que caracteritzen l'obra de Shyamalan. Hem argumentat a partir de l'anàlisi detallada de la seva obra fílmica com s'evidencia la marca autoral del cineasta, en especial en incorporar un component místic o espiritual que singularitza la seva aportació.

Finalment, es confirma que **s'ha acomplert el tercer dels objectius proposats**, delimitar els trets definitoris de l'obra de Shyamalan en el context actual d'evolució de l'*Storytelling* cinematogràfic de fantasia d'aventures (segona generació de *Storytellers*) ja que hem pogut demostrar com **Shyamalan fa d'engranatge entre dues generacions de *Storytellers*, en donar continuïtat al fet fantàstic que articula la primera generació però alhora introduint-hi elements de complexitat narrativa i alleugerint el component estilístic de l'espectacularitat.**

És Shyamalan qui inaugura i representa el cineasta d'aquesta segona generació que atorga més pes narratiu als conflictes i crisis quotidianes. Al contrari que l'anterior generació, que dedicava poc metratge al món inicial abans del fet fantàstic, i buscava de seguida l'evasió de l'entorn ordinari, Shyamalan transita de manera intencionadament lenta i delicada pels conflictes, drames, crisis i grisors del pla ordinari, i hi retorna després de l'aventura, per mostrar els canvis operats gràcies a la irrupció meravellosa.

Un altre dels grans canvis ja esmentats pel que fa a la primera generació és que Shyamalan no busca l'espectacularitat dels efectes visuals. De fet, intenta evitar-los sempre que pot, i prefereix suggerir (sobretot amb el recurs del fora de camp) més que no pas mostrar, si bé aquest no és un recurs emprat per tots els seus coetanis i companys de generació. Aquesta absència d'efectismes visuals i/o digitals, fomenta una presentació més acurada de trames i d'aproximació a la psicologia dels personatges, que ofereixen més informació a l'espectador i són més rics en matisos (descobrim herois i heroïnes amb traumes, complexes, secrets i passats dolorosos gràcies als *flashbacks*) que és impossible trobar en obres de la primera generació.

Precisament aquests traumes i tristeses que defineixen la majoria de protagonistes shyamalanians es basen, en la majoria dels casos, en defectes, malalties o trastorns que es fan visibles a través de la por (que pren com ja s'ha assenyalat una dimensió gairebé corpòria, com si fos un personatge més). Però tant la superació de la por com l'assumpció de les limitacions (físiques, sensorials, fins i tot socials i econòmiques) dels protagonistes acaba esdevenint la seva fortalesa.

També una altra de les característiques particularment innovadores de l'obra de Shyamalan és l'economia i bona gestió de la informació en els diàlegs. Gairebé coneixem millor els personatges i sabem més de la seva vida per elements visuals que complementen la informació amb l'assignació d'un color determinat que no és mai casual, o a través d'elements d'atrezzo i del disseny d'espais que indirectament - fotografies, reflexes i pantalles (de televisió, càmeres, ordinadors i telèfons mòbils)-, guanyen, progressivament, més presència en les obres de Shyamalan.

Per últim, i no gens menor, hi ha la característica emblemàtica de la ideologia i el conjunt de valors que el cineasta planteja en les seves obres. A la transcendència del fet fantàstic cal sumar-hi la pròpia lectura que Shyamalan fa de la vida, el món i la societat actuals, que si bé ens les presenta grises, a voltes mediocres i amb febleses pròpies dels problemes contemporanis occidentals (la soledat, la pèrdua, el rebuig, l'aïllament i l'alienació), acostuma a deixar-les, amb el tancament i resolució de les trames principals, amb una pàtina d'optimisme, fe, i una espiritualitat que projecta una sensació positiva i esperançadora cap el futur. En tot cas, són reflexions més

complexes que les que acostumem a trobar en els tercers actes de la generació anterior, i sovint, amb una càrrega mística superior a la dels seus col·legues en el gènere fantàstic i de fantasia d'aventures. Un fantàstic transcendental, com l'anomenen acadèmics (Domingo, 2016; Sánchez-Escalonilla, 2018), crítics (Navarro, 2004; Monedero, 2012, 2018) i cineastes coetanis (Bayona, 2018), que resumeix la trajectòria de Shyamalan i que dona sentit a tota una nova generació.

8. Limitacions del projecte i propostes de futur

“No creo en lo sobrenatural. En ese sentido, soy bastante escéptico. Parece raro que lo diga, cuando en mis películas ese elemento fantástico tiene mucha relevancia, pero creo que, en realidad, de lo que hablan es de la necesidad de encontrar un patrón que nos ayude a entender cómo funciona el mundo. Llámalo fe, tal vez.”
M. Night Shyamalan.

Quan l'any 2008 l'autora d'aquesta tesi preparava el seu treball de final de Màster dedicat a l'estudi de la filmografia (que llavors comptava només amb set títols) de M. Night Shyamalan, ja es van detectar alguns dels factors que han estat més determinants a l'hora d'abordar, en el transcurs d'aquesta recerca, la trajectòria d'aquest cineasta: el primer, que no era (ni és encara avui) un autor abastament estudiat des del món acadèmic i, per tant, no hi hauria un corpus extens de fonts que avalessin les conclusions que, mitjançant el visionat directe i l'anàlisi fílmica, se'n poguessin extreure; el segon, i segurament el de més pes, és que Shyamalan resulta un cineasta difícil de classificar. No se'l pot ubicar en un sol gènere cinematogràfic, tot i que hem pogut demostrar que destaca de manera emblemàtica dins de l'anomenada fantasia d'aventures, de naturalesa intrínsecament híbrida, i com a autor està alhora atent a esberlar els llindars canònics del terror, el suspens o la comèdia. Li agrada experimentar i homenatjar obres i autors dedicats a temàtiques diverses, des de motius quotidians a preocupacions transcendentals. Tampoc se'l pot identificar en un format únic (tot i que sigui el cinematogràfic el que més abunda a la seva carrera), ja que ha participat en un *mockumentary*, ha treballat en publicitat fent espots, ha realitzat dos videoclips, ha escrit un conte infantil i fins i tot, ja a la segona dècada del segle XXI, ha estat *showrunner* de diverses ficcions seriades.

A la diversitat i multiplicitat d'interessos s'hi afegeix la dificultat de voler estudiar un autor en actiu i prolífic. En la fase final d'aquesta tesi es va decidir incorporar la seva darrera pel·lícula, estrenada l'any passat. Així, l'anàlisi de *Glass* (2019), que tanca la trilogia sobre els superherois (amb *Unbreakable*, 2000 i *Split*, 2016), tanca també el

cicle d'aquesta tesi. Reconeixudes les limitacions per abordar el nostre objecte d'estudi, hem mirat d'entendre-les també com a repte.

Des del punt de vista teòric i metodològic, també es van assumir algunes limitacions. D'entrada, les perspectives teòriques com la semiòtica o la narratologia, com assenyala Bordwell (1996), s'aproximen a l'anàlisi de l'enunciat amb més o menys arrelament en el model lingüístic, una aproximació que resulta problemàtica quan s'aplica al cinema. D'aquí que s'hagi fet una proposta original de model d'anàlisi fílmica que combina diferents tradicions, amb especial rellevància del neoformalisme i la sociosemiòtica (per exemple, en incorporar l'anàlisi estilística fílmica) i dels estudis culturals (per exemple, per contextualitzar les relacions entre cultura i indústria, o art i consum), presents entre altres dimensions en la graella d'anàlisi. Alhora, per tal de ser molt curoses amb l'abast de la mostra d'estudi i la idoneïtat del disseny metodològic, es van prendre una sèrie de decisions que van portar, en primer lloc, a establir com a corpus d'anàlisi els títols que fossin pel·lícules (ja s'ha dit que la trajectòria cinematogràfica de Shyamalan és més extensa i representativa de l'autor que la de les recents ficcions seriades o les incursions a produccions d'altra naturalesa, com la publicitat), i en segon lloc, a establir uns criteris que suposarien acotar amb rigor la llista de films a analitzar. Principalment, tal i com s'ha desenvolupat al capítol del disseny metodològic, la tria de films demanava una dimensió comercial - estrenes a sales i distribució internacional- i una dimensió autoral -Shyamalan hi desenvolupa el rol de director i, com a mínim, també el de guionista o productor.

Totes aquestes decisions han comportat que, en el transcurs de la tesi, s'hagin detectat enfoccs que, tot i haver de quedar fora de l'àmbit d'aquest estudi, obren nous camins d'investigació que, en un futur, ampliïn la cerca sobre la trajectòria d'un autor tant eclèctic com Shyamalan. Els resumim a continuació:

Estudi exhaustiu i comparatiu, obra a obra, de tots els títols de Shyamalan amb treballs d'altres cineastes pertanyents a la primera i, sobretot, segona generació de *Storytellers* i a l'entorn d'un únic motiu temàtic:

Si bé ha estat imprescindible estudiar l'anterior generació de *Storytellers* i les seves característiques per tal d'identificar els trets característics d'una segona, i també s'han

esmentat molts títols cinematogràfics i televisius, bé com a referents de Shyamalan o bé com a obres posteriors que reben la seva influència, no s'ha pogut fer l'exercici en profunditat i d'anàlisi comparativa amb la mateixa fitxa emprada en aquesta tesi.

Hem assenyalat en el capítol 6 d'anàlisi i interpretació de l'obra de Shyamalan autors coetanis i posteriors que formen part de la segona generació de Storytellers i que considerem que reben la seva influència. També en les converses mantingudes amb Sánchez-Escalonilla, Monedero i Bayona van sorgir noms en els quals tots tres coincidien: J.J. Abrams, Guillermo del Toro, Sergio G. Sánchez o els germans Duffer, entre altres (Annexos 2, 3 i 4).

Podria ser una continuïtat a aquesta tesi l'estudi dels paral·lelismes que es poden establir, per exemple, entre *The Sixth Sense* (1999) i obres coetànies o posteriors dedicades al motiu del *revenant* com *El espinazo del diablo* (Guillermo del Toro, 2001); *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001); *El Orfanato* (J.A. Bayona, 2007); *Crimson Peak* (Guillermo del Toro, 2015); *A Monster Calls* (J.A. Bayona, 2016); *I Am the Pretty Thing That Lives in the House* (2016, Oz Perkins); *Marrowbone* (Sergio G. Sánchez, 2017); *The Lodgers* (Brian O'Malley, 2017) i *The Haunting of Hill House* (Mike Flanagan, 2018).

D'altres correspondències, com l'establerta a *Bird Box* (2017, Susanne Bier) i *Annihilation* (2018, Alex Garland) amb *Signs* (2002) i *The Happening* (2008), podria suposar una recerca oportuna sobre ciència-ficció postapocalíptica i l'eco-terror.

Altres treballs comparatius que temàticament o narrativament han quedat apuntats en aquesta tesi són: l'estudi dels personatges infantils dels films, que tant pes tenen en les narratives fantàstiques i de terror contemporànies; o bé dels personatges femenins, en què es pot reconèixer una clara evolució al llarg de la trajectòria del director (de ser considerats arquetips estereotipats a acabar convertint-se en heroïnes protagonistes empoderades); l'ús narratiu que Shyamalan fa de les pantalles (de televisió, ordinadors i telèfons mòbils), que també podem observar de forma evolutiva, i que s'adapta als canvis que, des de 1999 fins a l'actualitat, la societat ha anat adoptant en la manera de comunicar-se i consumir continguts; o bé la narrativa construïda amb la tècnica del *found footage* a *The Visit* (2015) i el paral·lelisme que es pot establir amb propostes tan original com *Searching* (Anesh Chaganty, 2018), que combinen el *found footage* i el

multipantalla digital per repartir peces del trencaclosques narratiu per generar suspens.

Shyamalan a la petita pantalla i en nous formats:

L'any 2010, el cineasta va fer la seva primera incursió a la televisió, produint una història pròpia titulada *Evil (La trampa del mal)* que es va comercialitzar com a film televisiu.

El 2015 es va estrenar *Wayward Pines*, i tot i no ser una història original de Shyamalan (està basada en les novel·les de Blake Crouch), sí que va ser una aposta personal del director, que hi fa de productor executiu i, per primera vegada a la seva carrera, de *Showrunner* d'una ficció seriada, responsable per tant de les decisions narratives de l'argument i guions de l'obra.

La sèrie va tenir dues temporades, i tot i que l'audiència va ser irregular a Nord-Amèrica, i a l'Estat Espanyol va patir diversos canvis d'horari i contraprogramació (es va emetre en obert a Cuatro, Mediaset), va servir per situar al cineasta com a opció adient per a la ficció seriada.

Fins al 2020 no arriba el seu segon treball televisiu, *Servant*, que compta, de moment, amb una temporada a Apple+, i que la crítica ha lloat i identificat de seguida amb el segell personal del director (Freire, 2019).

Pel fet de mantenir capacitat de control i presa de decisions sobre el producte (res nou per a Shyamalan, que com hem comprovat acostuma a tenir el control majoritari o total dels seus treballs) i pel fet de ser les primeres (i segurament no les últimes) incursions del cineasta a la petita pantalla, creiem que la futura trajectòria del director en l'àmbit de la seriació televisiva i nous formats obre noves i interessants línies d'estudi.

Paratextos, convergència de mitjans, cultura fan i narratives 2.0:

Una pràctica molt habitual en Shyamalan és buscar altres fórmules creatives per complementar i enriquir l'univers de les seves històries. Quines? Des dels *cameos* del cineasta, que són fidelment seguits pels fans; passant per la varietat de dissenys

treballats en els cartells dels seus films; dibuixos realitzats per fans de personatges que Shyamalan publica a les seves xarxes socials i concursos de *fan art* per a cartells alternatius dels films; festes de disfresses celebrades anualment per *Halloween* i patrocinades per la fundació que el cineasta dirigeix amb la seva dona; *quotes* que publica de manera regular a *Twitter*, anomenant als seus cineastes més admirats, jocs que proposa als fans, comentaris sobre els partits dels Sixers i la NBA o bé els avenços en guions de nous projectes, entre altres exemples de com l'autor connecta amb la seva comunitat de seguidors, sobretot gràcies a les xarxes socials.

El mèrit original resideix en iniciatives anteriors al 2.0, com la primera web oficial del cineasta, en què Shyamalan hi va tenir una participació molt activa en el disseny i ideació, i que, ja al 2002, proposa un videojoc ubicat en una casa abandonada i aparentment encantada, on l'internauta, d'habitació en habitació, accedia a anècdotes i miscel·lànies dels films estrenats, i podia jugar a descobrir altres secrets de l'obra del director. Posteriorment, la seva participació a un fals documental, l'esmentat *The Buried Secret of M. Night Shyamalan* (2004), en què feia parodia de si mateix i de la seva filmografia, va ajudar a trencar la seva imatge de persona poc afable amb els mitjans. O el conte infantil en què basa *Lady in the Water* (2006) i que encara avui es pot comprar en llibreries nord-americanes i plataformes de venda online. Si bé no podem dir (encara) que Shyamalan hagi construït narratives transmediàtiques, sí que les aprofita per enriquir els relats amb la hibridació constant de gèneres, formats i suports, i mantenint la vida de l'obra més enllà de l'estrena.

Tot i que M. Night Shyamalan genera divisions entre defensors cada vegada més fidels i detractors del seu cinema, considerem que té prou trajectòria per merèixer ser estudiat també des d'aquestes noves línies de recerca.

Continuïtat de la segona generació de Storytellers:

Com ha quedat demostrat en aquesta tesi, i com ha admès ell mateix (Àudio Annex 5: trobada de Shyamalan amb els fans a Sitges) Shyamalan encaixa, si no inaugura, la segona generació de *Storytellers* fantàstics. En aquesta generació, com ja hem comentat, hi destaquen noms com Guillermo del Toro, J. A. Bayona i el propi Shyamalan –tots ells ubicats, per a molts, en el fantàstic transcendental-, o bé, en una

altra línia, J. J. Abrams, els germans Duffer, Susanne Bier, Sergio G. Sánchez o Mike Flanagan.

Veient la força i la bona acollida que les ficcions fantàstiques i de terror tenen a la gran i la petita pantalla i la prolífica producció que cineastes i *showrunners* com Shyamalan s'encarreguen de fer créixer any rere any, les línies de futur en aquesta i d'altres investigacions sobre una segona generació audiovisual de Storytellers de fantasia d'aventures estan més que assegurades.

Són noms també que s'associen al *blockbuster* o bé a plataformes de vídeo *on-demand* amb milions d'usuaris. Cineastes com Abrams o Bayona, que abracen plenament la tradició de la primera generació de *Storytellers* pel que fa a l'ús dels efectes especials (només cal revisar l'exemple més evident a l'hora de recollir testimonis amb el *Jurassic World -2018-* de Bayona i els homenatges que dedica a Spielberg durant el metratge); o bé d'altres com el propi Shyamalan o Susanne Bier, que prefereixen insinuar més que mostrar, i busquen el minimalisme que evita els efectes sense deixar de convidar a l'espectador a imaginar les coses més extraordinàries. Un grup nombrós i creatiu, estable i present a sales de cinema, plataformes i festivals. Que trenca barreres invisibles aconseguint que un film fantàstic guanyi Oscars principals sempre limitats al cinema "prestigiós", dedicat als gèneres dramàtics o històrics i aparentment vetat a la fantasia⁴¹. Noms propis que estan mantenint el gènere i els seus subgèneres més vius i amb més bona salut que mai, però que sobretot formen part d'un teixit cultural popular que està construint l'imaginari col·lectiu de les generacions presents i futures. Cineastes que adapten bones històries de fantasia o ciència-ficció, o que en creen de noves.

Aquestes són algunes de les línies de recerca futures que, pensem, poden fructificar.

⁴¹ Guillermo del Toro va guanyar, amb *La forma del agua* (2017), quatre Oscars, entre els quals el de millor director i millor pel·lícula, i dos globus d'or, entre els quals el de millor director. Sense comptar les nominacions i d'altres guardons com els BAFTA, o els Screen Actors, entre d'altres, fins arribar a més d'una cinquantena de premis acumulats.

9. Epíleg

Acabem aquí la nostra tesi. L'anàlisi de l'obra cinematogràfica de Shyamalan ens ha permès explorar els vells/nous contes que necessitem que ens expliquin. Contes amb monstres amb dubtes i complexitat com a personatges, enlloc de ser plans o unidimensionals; herois i heroïnes imperfectes, amb febleses i mancances. Antagonistes que no són tan malvats i que no actuen sense motiu o causa, antiherois que acaben generant empatia entre el públic. Històries filles d'una societat que ja no es tan naïf ni innocent, que és exigent amb la ficció i que està molt entrenada en la detecció de referents, però que alhora necessita, més que mai i desesperadament, tornar a creure i tenir esperança en coses i fets extraordinaris que poden passar en un món tan ordinari com el nostre i en un present tan incert com el que ens ha tocat viure. Creiem haver deixat palès que, tot i abordar qüestions transcendents, Shyamalan no deixa mai de banda elements i referències propis de la tradició anterior o de la cultura popular; que connecta de seguida amb el públic de diverses generacions fent del fet fantàstic un element versemblant i plausible gràcies a atmosferes quotidianes i personatges propis de la societat contemporània. Aquest equilibri entre la conservació de la continuïtat (amb la tradició dels primers *Storytellers*) i l'experimentació constant per a la innovació narrativa i estilística fa difícil d'encabir Shyamalan en la dicotomia cinema d'autor/*mainstream*, i alhora li facilita de manera natural i lògica un lloc principal o inaugural a la segona generació de *Storytellers* fantàstics (com ell mateix va afirmar a Sitges l'octubre de 2018; comunicació personal). El cinema de Shyamalan parla de nosaltres, de la humanitat, de la quotidianitat de cada dia, i el que és més important, planteja preguntes inquietants. Les respostes a aquestes qüestions acostumen a quedar situades a l'univers d'allò extraordinari, fet que no implica, ni de bon tros, que ocupin explicacions inabastables per l'ésser humà. Ben al contrari, Shyamalan sembla voler-nos dir, amb les seves pel·lícules, que aquesta realitat sorprenent i fantàstica, si es medita una mica, no és a l'altra banda, sinó en la nostra rutina diària. Només cal observar-la (Monedero, 2012, p. 42).

La guineu de *El Petit Príncep* (Saint-Exupery, 1943) ens deia: "Heus aquí el meu secret, que no pot ser més simple: només amb el cor hi podem veure bé: l'essencial és

invisible per als ulls". Shyamalan ens diu que l'essencial no és invisible, només ens hi hem de fixar.

Potser no ens ho mostra de seguida, però ens dóna les eines per detectar-ho i saber-hi conviure. Efectivament, hem comprovat que el seu cinema respon a una de les necessitats més ancestrals de l'ésser humà: la de fabular i construir mites i llegendes que ajudin a entendre millor conflictes i situacions inabastables per a la dimensió humana. Aquesta pretensió d'universalitat la presenta amb un matís únic: no ens explica contes fantàstics amb grans efectes visuals, els mons imaginaris acaben aterrant a les comunitats de veïns i els herois són ciutadans anònims que es protegeixen de l'aigua amb una capelina. L'universal aterra aquí mateix, en el nostre temps i en el nostre món; la màgia s'ancora en la vida ordinària per a enaltir-la, per convèncer l'espectador que el fet fantàstic o meravellós rau en cada racó de casa nostra.

10. Referències

Nota: Els criteris de citació dins del text i d'aquesta relació íntegra de les referències ha respectat la normativa APA 2018.

10.1. Monografies, llibres electrònics i llibres en format PDF:

Aguilar, C. y Pról. De John Phillip Law. (2004). *El cine fantástico de aventuras*. Málaga: Diputación provincial de Málaga.

Albares, A. (2019). *Cómics y celuloide*. A: Pérez Cerezo, R.; Colmenarejo, J. (2019) *M. Night Shyamalan. El cineasta de cristal*. Córdoba: Ed. Almuzara, p. 85- 95.

Alexander, L. (1964). *El libro de los tres. Las crónicas de Prydain I*. [2003]. Madrid, Alfaguara.

Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.

Anderson, E. (2007). *Teoría y técnica del cuento*. Madrid: Ariel.

Ang. I. (1985). *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. York (U.K.): Methuen.

Aresté, J. M. (2003). *Breve encuentro. Estudios sobre veinte directores de cine contemporáneo*. Madrid: Editorial Dossat.

Aristòtil (2016). *Poètica*. Barcelona: Angle Editorial.

Aumont, J. [et al.]. (1993). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós comunicación.

Aumont, J., Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.

Balló, J. (2000). *Imatges Del Silenci. Els Motius Visuals En El Cinema*. Barcelona: Empúries.

Balló, J., Pérez, X. (2005). *Jo ja he estat aquí. Ficcions de la repetició*. Barcelona: Empúries.

Balló, J., Pérez, X. (2012). *La llavor immortal. Els arguments universals en el cinema*. Primera ed. 1995. Barcelona: Empúries.

Bamberger, M. (2006). *The Man Who Heard Voices. Or How M. Night Shyamalan Risked His Career on a Fairy Tale*. Nova York: Gotham Books.

Baquero (1949). *El cuento español del siglo XIX*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2012. CDU: 821.134.2-32.09. URI: <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmczw248>

Barber, B. R. (2005). *Por otra comunicación. Los Media, Globalización Cultural y Poder (Coord. Denis de Moraes)*. Capítol 2: Cultura McWorld. Barcelona, Encuentro. Icaria Editorial.

Barrie, J. M. (1904). *Peter Pan. En los jardines de Kensington. Peter Pan y Wendy*. [2001] Madrid: Edhasa.

Barthes, R. (2003). *Mitologías*. Madrid: Siglo XXI.

Baum, L. F. (1900). *El màgic d'Oz*. (2011). Barcelona: La Galera.

Baum, L. F. (1915). *Scarecrow of Oz*. (2014). Hesperus Press LTD.

Berger, P.L.; Luckmann, T. (1988). *La construcció social de la realitat*. Barcelona: Herder.

Bettelheim, B. (1995). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Drakontos. Grijalbo Mondadori.

Bizarro, D. "En ocasiones veo muertos": el giro espectral de *El sexto sentido*, A: Cerezo, R., Colmenarejo, J. (2019). *M. Night Shyamalan. El cineasta de cristal*. Córdoba: Ed. Almuzara, pg. 50- 61.

- Bloom, H. (1995). *El canon occidental. La escuela y los libros de todas las épocas*. Barcelona: Anagrama.
- Blumenberg, H. (2004). *El mito y el concepto de realidad*. Barcelona: Herder.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D., Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D., Staiger, J., Thompson, K. (1996) *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge: Harvard University Press.
- Brönte, E. (1847). *Cumbres borrascosas* (1990). Barcelona: Alba Editorial.
- Buonanno, M. (2009). *El drama televisivo: Identidad y contenidos sociales*. Madrid: Gedisa.
- Campbell, J. (1984). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Campbell, J. (1991). *El poder del mito*. Madrid, Emecé.
- Carroll, L. (1865). *Alícia al país de les meravelles*. Barcelona: La Butxaca (2009).
- Carroll, L. (1871). *Alícia a través de l'espill*. Barcelona: Quaderns Crema (1985).
- Carroll, N. (2002). *Una filosofía del arte de masas*. Madrid: Antonio Machado Libros.
- Casetti, F. Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Casetti, F.; Di Chio, F. (1999). *Análisis de la televisión*. Barcelona: Paidós.
- Cerezo, R., Colmenarejo, J. (2019). *M. Night Shyamalan. El cineasta de cristal*. Córdoba: Ed. Almuzara.

- Creeber, G. [ed.]. (2006). *Tele-visions: An introduction to studying television*. Londres: British Film Institute.
- Cuéllar, J.M. (2019). *El sexto sentido*. A: Cerezo, R., Colmenarejo, J. (2019). *M. Night Shyamalan. El cineasta de cristal*. Córdoba: Ed. Almuzara, pp. 43-49.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- David Cruz, J. (2013). *Modelo actancial. Los resortes narratológicos de la obra de Greimas*. *Escribanía*, 11(2), pp. 85-110.
- De Moraes, D. (2005) *Cultura Mediática y poder mundial*. Barcelona: Norma.
- Defoe, D. *Robinson Crusoe* (1983). Madrid: Cátedra.
- Díaz Maroto, C. (2019). *La mitología de Superman*. A: Pérez Cerezo, R., Colmenarejo, J. (2019) *M. Night Shyamalan. El cineasta de cristal*. Córdoba: Ed. Almuzara, p. 95-101.
- Dumézil, G. (1973). *Del mito a la novela. La saga de Hadingus. [Saxo Gramático, I, V-VIII] y otros ensayos*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Dumézil, G. (1958). *La ideologie tripartite des Indo-Européennes*, Collection Latomus, vol. 31, Bruxelles,
- Durand, G. (1982). *Las Estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus.
- Durand, G. (2000). *Lo Imaginario*. Barcelona: Ediciones del Bronce.
- Eco, U. (1986). *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen.
- Eliade, M. (1981). *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona: Guadarrama / Punto omega.
- Ende, M. (1973). *Momo*. [1984] Madrid: Alfaguara.
- Ende, M. (1979). *La historia interminable*. [1987] Madrid: Alfaguara.

Ferreras, D.F. (1995). *Lo fantástico en la literatura y el cine. De Edgar Allan Poe a Freddy Krueger*. Madrid: VOSA.

Fisher, M. (1964). *Intent Upon Reading*. Leicester: Brockhampton.

Fiske, J. (1999). *Television Culture*. London: Routledge.

Genette, G. (1989a). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

Genette, G. (1989b). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.

Giroux, H. (1997). *Cruzando límites. Trabajadores culturales y políticas educativas*. Barcelona: Paidós.

Glez, B. (2019). La dirección emocional de M. Night Shyamalan. A: Pérez Cerezo, R., Colmenarejo, J. (2019) *M. Night Shyamalan. El cineasta de cristal*. Córdoba: Ed. Almuzara, p.101- 106.

Greimas, A. (1976). *Semántica Estructural*. Madrid, España: Gredos.

Grossberg, L. (2010). *Estudios culturales: teoría, política y práctica*. Valencia: Letra Capital.

Habermas, J. (1994). *Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Heffernan, Kevin (2004): *Ghoul, Gimmicks, and Gold: Horror Films and the American Movie Business, 1953-1968*. Durham, Duke University Press.

Hoggart, R. (1957). *The Uses of Literacy: Aspects of Working-Class Life*. London: Essential Books.

Homero (1989). *Odisea*. Madrid: Gredos.

Horaci (2012). *Art poètica i Epístoles literàries*. Barcelona: La Magrana.

Huntington, S.P. (2006). *El xoc de civilitzacions i el nou ordre mundial*. Barcelona: Proa.

- Imbert, G. (2010). *Cine e imaginarios sociales: El cine posmoderno como experiencia de los límites (1990-2010)*. Madrid: Cátedra.
- Irving, W. (1820). *La leyenda de Sleepy Hollow y otros cuentos de fantasmas*. (2009). Madrid: Editorial Valdemar.
- Jackson, R. (1981). *Fantasy, the Literature of Subversion*. London: Editorial Methuen.
- Jak, S. (2004). *Writing the Fantasy Film. Heroes and Journeys in Alternate Realities*. Studio City: Michel Wiese Productions.
- James, H. (1898). *The Turn of the Screw*. [Kindle DX version]. Recuperat d'Amazon.com
- Jameson, F. (1995). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Jameson, F. (2002). *El posmodernismo y la sociedad de consumo. A: El giro cultural. Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*. Buenos Aires, Manantial, pp. 14-38. PDF: <https://seminariopensarelcine.files.wordpress.com/2011/03/40508560-jameson-frederic-el-giro-cultural-sociologia-ensayo-pdf.pdf>
- Jameson, F. (2003b). *Las semillas del tiempo*. Madrid, Trotta.
- Jameson, F. (2003a). *La posmodernidad y el mercado. A: Ideología. Un mapa de la cuestión*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Jennings, W. (1987). *Fantasy*. A: Gehring Wes D. (Ed.). *Handbook of American Film Genres*. Westport, Connecticut: Greenwood Press.
- Jones, D. W. (1986). *El castillo ambulante*. [2018] Madrid: Nocturna Ediciones.
- Jung, C. G. (2016). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona; Paidós.
- Jung, C. G. (1998) *Simbología del espíritu: estudios sobre fenomenología psíquica*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

Langford, B. (2005). *Film Genre. Hollywood and Beyond*. Edimburg: Edinburgh University.

Le Guin, U. K. (1962). *Ekumen I*. (1998) Barcelona: Edicions Bromera.

Le Guin, U. K. (1968). *Terramar I*. (2000) Barcelona: Edicions Proa.

Lenne, G. (1999). *El cine fantástico y sus mitologías*. Madrid: Anagrama, 1974.

Leutrat, J. L. (1995). *Vida de fantasmas. Lo fantástico en el cine*. Valencia: Contraluz-libros de cine. Ediciones la Mirada.

Lévy-Strauss, C. (1969). *La estructura de los mitos. A: Antropología estructural*. Buenos Aires: Editorial Universitaria.

Lewis, C. S. (1950). *Les cròniques de Nàrnia*. (1998). Barcelona: Edicions 62.

Lyotard, J.-F. (2001). *La posmodernidad (Explicada a los niños)*. Barcelona, Editorial Gedisa.

Manlove, C. N. (1999). *The Fantasy Literature of England*. London: Palgrave.

Martel, F. (2010). *Cultura mainstream: cómo nacen los fenómenos de masas*. Barcelona: Taurus.

Martin, G. R.R. (1996). *Juego de Tronos*. (2012). Barcelona: Alfaguara.

Martín-Barbero, J. (2005). *Por otra comunicación. Los Media, Globalización Cultural y Poder (Coord. Denis de Moraes)*. Capítulo 3: *Globalización comunicacional y transformación cultural*. Barcelona: Encuentro. Icaria Editorial.

Mattelart, A.; Neveu, E. (2004). *Introducción a los Estudios Culturales*. Barcelona: Paidós.

Matthews, R. (1978). *Lightning from a Clear Sky: Tolkien the Trilogy and the Silmarillion*. Maryland: Borgo Press Publisher.

Melville, H. (1851). *Moby Dick*. (2000). Madrid: Valdemar.

- Miller, A. (1952) *El Crisol*. (1998). Madrid: Cátedra.
- Moi, T. (1996). *The Kristeva Reader*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Monedero, R. (2019). *Los primeros amigos: una película equivocada*. A: Cerezo & Colmenarejo (2019). *M. Night Shyamalan. El cineasta de cristal*. Córdoba: Ed. Almuzara, pp. 34-41.
- Monedero, R. (2012). *M. Night Shyamalan, En ocasiones veo muertos*. Madrid: Ediciones Encuentro.
- Morduchowicz, R. (Coord.). (2008). *Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de sociabilidad*. Barcelona: Gedisa.
- Morley, D. (2008). *Medios, modernidad y tecnología*. Barcelona: Gedisa.
- Muñiz Sodr  (2005). *Reinventando la cultura. La comunicaci n y sus productos*. Barcelona, Gedisa.
- Nesbit, E. (1899). *El libro de dragones*. [2006]. Buenos Aires: Ed. Andr s Bello.
- Nesbit, E. (1906). *Historia de un amuleto*. [2006]. Buenos Aires: Ed. Andr s Bello.
- Nesbit, E. (1907). *El Castillo encantado*. [2017]. Madrid: Anaya.
- Nikolajeva, M. (1988). *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. [1998]. Estocolm: Almqvist & Wiksell International.
- P rez Cerezo, R., Colmenarejo, J. (2019). *M. Night Shyamalan. El cineasta de cristal*. C rdoba: Ed. Almuzara.
- P rez-Ochando, L. (2017). *Noche sobre Am rica. Cine de terror despu s del 11-S*. Val ncia: Publicacions de la Universitat de Val ncia.
- Peterson, M. (1995). *Running out of time* London: Aladdin
- Pinel, V. (2009). *Los g neros cinematogr ficos. G neros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*. Barcelona: Robinbook.

- Propp, V. (1987a). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- Propp, V. (1987b). *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- Reguillo, R. (2000). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Bogotá: Editorial Norma.
- Roas, D. (Ed.). (2001). *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arcos Libro.
- Rowling, J. K. (1997-2007) *Harry Potter* (saga completa). Barcelona: Salamandra.
- Saint-Exupéry de, A. (1943). *El petit príncep*. (2001). Barcelona: Salamandra.
- Sala, À. (2019). *En los límites del relato: Twist final y otras prerrogativas del autor*. A: Pérez Cerezo, R.; Colmenarejo, J. (2019) *M. Night Shyamalan. El cineasta de cristal*. Córdoba: Ed. Almuzara, p. 71-77.
- Sánchez Navarro, J. (2000). *Tim Burton: cuentos en sombras*. Barcelona: Glénat.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2002) *Guión de aventura y forja del héroe*. Barcelona, Ariel.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2004) *Steven Spielberg: entre Ulises y Peter Pan*. Madrid: Dossat, 2004.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2009). *Fantasia de aventuras. Claves creativas en novela y cine*. Barcelona: Ariel.
- Sánchez-Noriega, J.L. 2002. *Historia del cine, teorías y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza Editorial.
- Sánchez-Noriega, J.L.: *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona, Paidós, 2000.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Shelley, M. (1818) *Frankenstein*. [1991]. Barcelona, L'Esparver.

- Shyamalan, M. N. (2006) *Lady in the Water, a Bedtime Story*. Little, Brown and Company Books for Young Readers, Boston.
- Sobchack, T. (1988). *The Adventure Film*. A: Wes D. Gehring (Ed.). *Handbook of American Film Genres*. Westport, Connecticut: Greenwood Press.
- Stam, R. (2001). *Teorías del cine: Una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Stevenson, R. L. (1886). *El doctor Jekyll y Mister Hyde*. [1997]. Barcelona, Fontana.
- Stocker, B. (1897). *Drácula*. [2005]. Barcelona: Ediciones B.
- Thompson, K. (2003). *Storytelling in Film and Television*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Todorov, S. (1982). *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Ediciones Buenos Aires.
- Todorov, S. (2001). *Definición de lo fantástico*. A: David Roas (Ed.) *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco/ Libros, 47-64.
- Todorov, T. (1988) *Teoría de los géneros literarios*. Madrid: Arco Libros.
- Tolkien, J.R.R. (1936-1949). *El Señor dels Anells. La trilogia completa*. (2001). Barcelona: Editorial Vicens Vives.
- Tolkien, J.R.R. (1998). *Sobre los cuentos de hadas*. [Kindle DX version]. Recuperat d'Amazon.com
- Tous, A. (2008a). *L'era del drama a la televisió. Recurrència temàtica i gènere a cinc sèries*. https://www.cac.cat/sites/default/files/2017-05/2nPremi_ATous.pdf
- Travers, P. L. (1934). *Mary Poppins*. (2002) Barcelona: Editorial Alianza.
- Verne, J. *Viaje al centro de la tierra*. [Parte de obra completa: Vol.1]. Barcelona: Planeta deAgostini, 2008.

Vilanova, L. (2019). *Susurros en la oscuridad*. A: Cerezo, R., Colmenarejo, J. (2019). *M. Night Shyamalan. El cineasta de cristal*. Córdoba: Ed. Almuzara, pp. 61 -70.

Villafañe, J., Mínguez, N. (1996). *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid: Pirámide.

Vogler, C. (1992). *The Writer's Journey. Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*. Studio City: Michael Wiese Productions.

Volkov, R.M. (1924). *El cuento. Investigaciones sobre la formación del tema en el cuento popular, t. 1. El cuento ruso, ucraniano, bielorruso*. Odesa: Gosizdat Ukrainy.

Walpole, H. (1764). *El castillo de Otranto*. [Kindle DX version]. Recuperat d'Amazon.com

Weinstock, J.A. (2010). *Critical Approaches to the Films of M.N. Shyamalan: Spoiler Warnings*. DOI: 10.1057/9780230112094

Wellek, A., Warren, R. (1953). *Teoría literaria*. Madrid: Gredos.

Wells, H. G. (2006). *La Guerra de los mundos*. Barcelona: Biblioteca Ciencia-Ficción nº 7. Planeta deAgostini.

Wilde, O. (1890). *El retrat de Dorian Gray*. Barcelona, Ediciones B. [2000]

Williams, R. (1976). *Keywords: A vocabulary of culture and society*. Glasgow: Fontana.

Wyndham, J. (1951). *El dia dels trífids*. (1989). Barcelona: L'esparver, autors moderns. Ed. La Magrana.

10.2. Tesis doctorals, Treballs fi de Màster i Actes de Congressos

Aguado, D. (2015). *Cuando el miedo invade la ficción. Análisis de Perdidos y de otros quality dramas de la era Post 11S*. (Tesi doctoral. Universidad del País Vasco). Recuperat de: <https://addi.ehu.es/handle/10810/17613>.

Burguera, J. J. (2015). *Donación simbólica, donación siniestra: aportaciones sobre el cine de fantasía y el cine fantástico*. (Tesi doctoral, Universidad Complutense de Madrid, Madrid). Recuperat de: <http://eprints.ucm.es/34412/1/T36711.pdf>

Cano, A. P.(2006). *Narrativa cinematográfica y Posmodernidad*. (Tesi Doctoral). Universidad Católica San Antonio, Murcia. Recuperat de: <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=%2Bdo3L9kGrUM%3D>

Del Olmo, A. (2013). *El eterno retorno del no-muerto como arquetipo filmico: Una aproximación a la figura del zombi en la cultura popular contemporánea*. (Tesi doctoral). Universitat Ramon Llull, Barcelona. Recuperat de: <http://hdl.handle.net/10803/116217>

Domingo, L. (2011). *El ciclo del fantástico en M. Night Shyamalan*. (Treball fi de Màster) Universitat Pompeu Fabra, Barcelona. Recuperat de: https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/12804/TFD_MariaLourdesDomingo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Domingo, L. (2016). *El relato fantástico y la muerte del espectador. Nuevas metáforas de lo sublime en un contexto de apocalipsis*. (Tesi doctoral). Universitat Pompeu Fabra, Barcelona. Recuperat de: <https://www.tdx.cat/handle/10803/361112#page=1>

Fedele, M. (2012). *El consum adolescent de la ficció seriada televisiva*. Universitat Autònoma de Barcelona.

Oliva, M. (2010). *Disciplinar la realitat. Narratives, models i valors dels realitats de transformació*. (Tesi doctoral). UAB, Barcelona. Recuperat de: <https://repositori.upf.edu/handle/10230/11960>

Sánchez Trigos, R. (2013). *Una aproximación al zombi en el cine: rasgos característicos en la producción española*. (Tesis doctoral). Universidad Rey Juan Carlos, Madrid. Recuperat de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=89029> [Consulta el 03/02/2019].

Sánchez-Escalonilla, A. (1993). *La infancia como constante y su evolución en la obra cinematográfica de Steven Spielberg*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Recuperat de: <http://webs.ucm.es/BUCM/tesis//19911996/S/3/S3006601.pdf>

Sánchez Navarro, J. (2004). *Autoría estética del exceso y reciclaje cultural en el cine contemporáneo*. (Tesi Doctoral). Universitat Ramon Llull, Barcelona.

Solaz, L. (2003). *Tim Burton y la construcción del universo fantástico*. (Tesi Doctoral). Valencia, Universitat de València. Recuperat de: <https://www.tdx.cat/handle/10803/10310#page=1>

Tarragó, A. (2009). *M. Night Shyamalan, el cuentacuentos. Una aproximación a la obra del director y recreación de lo fantástico en entornos ordinarios*. (Treball fi de Màster). Universitat Ramon Llull, Barcelona.

Tarragó, A., Aran-Ramspott, S. *Fear as a Character in Shyamalan's Works*. En P. Drummond (Ed.), *Film and Media 2014: The Fourth Annual London Film and Media Conference, Visions Of Identity* (London University, 26-28 de juny de 2014).

Tarragó, A., Aran-Ramspott, S. *Narratives de la por: la visibilitat del monstre en l'obra fílmica de Michael N. Shyamalan*. En Klaus Zilles, Joan Cuenca, Josep Rom (eds.). *Negotiating (In)Visibility: Managing Attention in the Digital Sphere* (Facultat de Comunicació i Relacions Internacionals Blanquerna, Barcelona 4-5 de Juny de 2015). Recuperat de: <http://cicr.blanquerna.edu/wp-content/uploads/2016/09/cicr2015historicENGLISH.pdf>

Tous, A. (2008b). *El Text audiovisual: anàlisi des d'una perspectiva mediològica*. (Tesi doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona. Recuperat de: <https://ddd.uab.cat/record/36649>

10.3. Diccionaris, bases de dades i d'altres documents de consulta:

Alvar, C. (1991). *El rey Arturo y su mundo. Diccionario de mitología artúrica*. Madrid: Alianza Editorial.

Besson, A. (Dir.) (2018). *Dictionnaire de fantasie*. Paris: Éditions Vendemiaire.

Bordwell, D. (2018). *David Bordwell's website on cinema*.
<http://www.davidbordwell.net/blog/2007/05/13/new-media-and-old-storytelling/>

Box Office Mojo. (2019). Recuperat de: <https://www.boxofficemojo.com>

Català, J.M. (2001). *La puesta en imágenes: conceptos de dirección cinematográfica*. Barcelona: Paidós.

Chevalier, J. M., & Gheerbrau, A. (1986). *Diccionario de los símbolos*. sot 1.

Chion, M. (1998). *La Audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.

Collins Dictionary. (2018). Recuperat de: <https://www.collinsdictionary.com/>

Diccionari de la llengua catalana de l'Institut d'Estudis Catalans. (2020). Recuperat de: <https://dlc.iec.cat>

Díez Puertas, E. (2006). *Narrativa fílmica: Escribir la pantalla, pensar la imagen*. Madrid: Editorial Fundamentos.

Dreyer, C.Th. (1995). *Sobre el cine*. Valladolid: 40 Semana internacional de cine.

Etymonline. Online Etymology Dictionary (2019). Recuperat de: <https://www.etymonline.com/>

Ferro, M. (1995). *Historia contemporánea y cine*. Barcelona: Ariel.

García Jiménez, J. (1993). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A.

Gaudreault, A., Jost, F. (1990). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona, Paidós.

González Requena, J. (1995). *El análisis cinematográfico*. Madrid: Editorial Complutense.

Greimas, A.J. (1976). *Introduction a la semiotique narrative et discursive. Methodologie et application*, Paris: Hachette.

Grimal, P. (2007). *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós.

Hollywood Reporter. (2019). Recuperat de: <https://www.hollywoodreporter.com>

IMDB (2020). Recuperat de: <https://www.imdb.com>

Jullier; L. (2007). *El sonido en el cine*. Barcelona: Paidós.

Kohan, S.A. (2000). *Cómo crear personajes de ficción*. Barcelona, Alba Editorial.

Labrada, J. (2009). *El sentido del sonido: La expresión sonora en el medio audiovisual*. Barcelona: Alba Editorial.

Losilla, C. (1999). *El cine de terror. Una introducción*. Barcelona: Paidós.

Optimot. Consultes Lingüístiques. (2020). Recuperat de: <https://aplicacions.llengua.gencat.cat/llc/AppJava/index.html>

Ortiz Uribe, F.G. (2003). *Diccionario de metodología de la investigación científica*. México: Editorial Limusa.

Oxford Dictionary. (2019). Recuperat de: <https://www.oed.com>

Peña Ardid, C. (1992). *Literatura y cine*. Madrid, Cátedra.

RAE. Diccionario de la lengua española de la Real Academia Española (2020). Recuperat de: <https://dle.rae.es>

Rodríguez, E., Tejero, J. [ed. Al.] (2002). *Diccionario de películas del cine Norteamericano*. Madrid: T&B Editores. Antología crítica.

Wordreference. (2020). Recuperat de: <https://www.wordreference.com>

10.4. Articles: acadèmics, premsa i divulgació (cinema i TV):

Álvarez, L.M. (28-6-2013). Desmontando a M Night Shyamalan: del bluff al fracaso en 8 películas. *Hipertextual*. Recuperat de: <https://hipertextual.com/2013/06/peliculas-de-m-night-shyamalan>

Astruc, A. (2008). ¿Qué es la puesta en escena?”. *Cahiers du Cinéma Española*. Nº 14.

Barrenechea (1972). *Ensayo de una Tipología de la Literatura Fantástica*. Revista Iberoamericana. Vol. XXXVIII, Núm. 80, Julio-Septiembre 1972 DOI: <https://doi.org/10.5195/reviberoamer.1972.2727>

Batlle Caminal, J. (22/09/2002). Plenitud narrativa en Shyamalan. Cultura, Crítica de cine. *La Vanguardia*. p. 64.

Batlle Caminal, J. (27/08/2006). El perro verde. Cultura, crítica de cine *La Vanguardia* p. 41.

Blasco Vilches, L. F. (2017) El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos. *Quaderns*, 12, pp. 27-33. Recuperat de: <https://core.ac.uk/download/pdf/85208309.pdf>

Bou, N.; Pérez, X. (16-1-2005). Del héroe patriarcal a la madre guerrera. Temas de debate. Opinión. *La Vanguardia*. p. 28.

Bou, N.; Pérez, X. (09/10/2002). Los milagros de Night Shyamalan. Pantallas. Cultura/s. *La Vanguardia*. p. 26.

Bustamante, J. (19/03/2017). Fragmentado: M. N. Shyamalan se redime. *Espectador errante*. Recuperat de: <http://www.espectadorerrante.com/index.php/2017/03/19/fragmentado-m-night-shyamalan-se-redime/>

Castrillón, J. L. (2006). *La reconstrucción del héroe: El protegido de M. Night Shyamalan*. *Revista Trama y Fondo*. Nº 20. Primera consulta: 2008. Segona consulta:

2018. Recuperat de: <http://www.tramayfondo.com/revista/libros/33/20-Jose-Luis-Castrillon.pdf>

Cruz, D. J. (2013). Modelo actancial. Los resortes narratológicos de la obra de Greimas. *Escribanía*, 11(2), pp. 85-110.

Currant, J. (1997). El nuevo revisionismo en la investigación de la comunicación de masas: una nueva valoración. *CIC*, 3 (pp. 81-106). Recuperat: <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC9797110081A/7422>.

El País, redacción. (12-08-2008). M. Night Shyamalan rinde tributo al cine de serie B con 'El incidente'. *El País*. Recuperat de: https://elpais.com/cultura/2008/06/12/actualidad/1213221602_850215.html

Feixa, C., Porzio, L. (2005). Golfos, pijos, fiesteros. Studies on Youth Cultures in Spain 1960-2004. *Young*, 13 (1). <https://doi.org/10.1177/1103308805048754>

Fernández, F. M. (15-1-2019). Night Shyamalan nos habla de Glass en 7 factores. *Fotogramas*. Recuperat de: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g25930804/shyamalan-glass-explicacion-secretos-entrevista/>

Fotogramas - redacción. (21/06/2013). Shyamalan y la familia Smith contra el apocalipsis. *Fotogramas*. Recuperat de: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a513086/shyamalan-y-la-familia-smith-contra-el-apocalipsis/>

Fotogramas - Redacción. (30/01/2015) Shyamalan quiere rodar una secuela de El Protegido. *Fotogramas*. Recuperat de: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a5192081/m-night-shyamalan-quiere-rodar-una-secuela-de-el-protegido/>

Freire, J. M. (28-11-2019). Crítica de serie: Servant, Shyamalan impone su ley en Apple+. *El Periódico*. Recuperat de <https://www.elperiodico.com/es/series/20191128/critica-de-serie-servant-shyamalan-impone-su-ley-en-apple-tv-7754172>

Freire, J.M. (13-10-2018). M. Night Shyamalan: "No sabían cómo vender mis películas". *El Periódico*. Recuperat de: <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20181013/shyamalan-sitges-entrevista-glass-7087216>

González, J. (2008). El incidente como desgraciado arquetipo del cine actual. *Espejo de miradas, Eikasia, revista de filosofía (Año III)*. Recuperat de: <http://www.revistadefilosofia.com>

Graell, V. (15-10-2018). Shyamalan: "Entrar en casa y encontrar a un loco en tu habitación, eso es el miedo". *El Mundo*. Recuperat de: <https://www.elmundo.es/cataluna/2018/10/15/5bc4663222601d39348b466e.html>
<https://www.elmundo.es/cataluna/2018/10/15/5bc4663222601d39348b466e.html>

Hall, S. (1980). 'Encoding/Decoding', Ch. 10 A: Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe and Paul Willis (eds). *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson, 1980, pp. 128-38. Un extracte editat de S. Hall, 'Encoding and Decoding in the Television Discourse', cccs stencilled paper no. 7 (Birmingham: Centre for Contemporary Cultural Studies, 1973).

Hall, S. (2004). Codificación y descodificación en el discurso televisivo. *CIC. Cuadernos de información y comunicación*, (9), 215-236. Recuperat de: <https://www.redalyc.org/pdf/935/93500915.pdf>

Iranzo, I. P. (2005). Los desnudos y los muertos: la representación de los muertos y la construcción del otro en el cine contemporáneo: el caso de M. Night Shyamalan. *Formats: revista de comunicació audiovisual*, (4). 1-23. Text en PDF.

Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *MIT Technological Review*. Recuperat de: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling>.

Kristeva, J. (1967). Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman. *Critique*, 239(438-465), 15-25.

Leccardi, C., & Feixa, C. (2011). El concepto de generación en las teorías sobre la juventud. *Última década*, 19(34), 11-32.

Lee, P. (2002). M. Night Shyamalan had a sense that all Signs pointed to Mel Gibson. *Science Fiction Weekly*, 5, 3.

Mannheim, K., & de la Yncera, I. S. (1993). El problema de las generaciones. *reis*, (62), 193-242. Recuperat de: https://www.jstor.org/stable/40183643?item_view=read_online

Marqués, A. S. (També apareix com Ferreira A.S.M.V.) (2018). La técnica de despertar y seguir soñando. Lo onírico y lo fantástico en los microrrelatos de Ángel Olgoso (2007-2015). *Microtextualidades. Revista Internacional de microrrelato y minificción*, (3), 156-168. Recuperat de: <https://revistas.uspceu.com/index.php/microtextualidades/article/view/85/79>

Mittell, J. (2001). A cultural approach to television genre theory. *Cinema Journal*, 3-24. Recuperat de: <https://www.jstor.org/journal/cinemaj?refreqid=excelsior%3A1f0a8893726b29f388f90d3b18696d4b>

Mullor, M. (7-12-2018). M. Night Shyamalan: “Lo más interesante de los superhéroes es cómo son en casa”. *Esquire*. Recuperat de: <https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/a25343611/m-night-shyamalan-glass-entrevista/>

Navarro, A. J. (Septiembre de 2004), El Fantástico trascendental: M. Night Shyamalan. *Dirigido Por*. p. 44-58.

Nogué, J. (26/09/2007). Volver al bosque. Culturas de *La Vanguardia*. P. 3.

Oliva Rota, M. (2012). Sota pressió: anàlisi de l'efecte de realitat en la telerealtà. *Revista de recerca i d'anàlisi*. 2012; 29 (1): 25-44. Recuperat de: https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/27216/Oliva_Comunicacio_Sota.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ortiz, R. (1989) Notas históricas sobre el concepto de la cultura popular. *Diálogos de la comunicación*, ISSN 1813-9248, Nº. 23. Recuperat de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2701090>

Páez, P. (2005). La Aldea: hermosa comunidad suburbana a sólo dos siglos del centro [reseña de cine]. *Bifurcaciones: revista de estudios culturales urbanos*, (3), 5. Recuperat de: <http://www.bifurcaciones.cl/003/laaldea.htm>

Partearoyo, D., (11/09/2015). Shyamalan, de nuevo Spielberg a director de encargo. *Cinemanía*. Recuperat de: <https://cinemania.20minutos.es/noticias/shyamalan-de-nuevo-spielberg-a-director-de-encargo/>

Pascual, A. (2004). El espectáculo del cine norteamericano en la obra de M. Night Shyamalan: la caída de la utopía. *Revista de estudios fronterizos*, ISSN 1698-1006, Nº. 2, pp. 207-237.

Pérez, X. (2008). Dos cineastas mirando al cielo. *Cahiers du Cinéma España*. núm. 13, p. 6-9.

Pintor Iranzo, I. (13/09/2006). En aguas profundas. Pantallas, Culturas de *La Vanguardia*. p. 28.

Piras, S. (14/07/2016). Rip Van Winkle, Washington Irving: el olvido del tiempo. *Fabulantes*. Recuperat de: <https://www.fabulantes.com/2016/07/rip-van-winkle-washington-irving/>

Quintana, A. (11/08/2004). En la hora de la resurrección. *Cultura/s*, suplemento cultural de *La Vanguardia*. nº 112, p. 20.

Quintana, À. (2010). El cine de atracciones y el público modelo. *La Vanguardia*.

Reviriego, C. (2008). Entrevista M. Night Shyamalan: Estructuras del espíritu. *Cahiers du Cinéma España* 13, pp. 12-13.

Romero, R. (també apareix com: Escrivá, R. R). (2014). El universo Psycho: La ansiedad de la influencia en la obra de Hitchcock. *L'Atalante. Revista de estudios*

cinematográficos, 18, 60-70. Recuperat de:
https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/37071660/EL_UNIVERSO_PSYCHO_LA_ANSIEDAD_DE_LA_INFLUENCIA_EN_LA_OBRA_DE_HITCHCOCK.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DN._18_EL_UNIVERSO_PSYCHO_LA_ANSIEDAD_DE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200301%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200301T205116Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=a135fc3083b8332e94ac4bca2f4300596e8028ec9020cd3812268c3065931061

Ruiz Collantes, F. X. (2009). Anexo: Aportaciones metodológicas. Parrillas de análisis: Estructuras narrativas. Estructuras enunciativas. *Questiones publicitarias*, 0294-329. Recuperat de:
https://ddd.uab.cat/pub/quepub/quepub_a2009mono3/quepub_a2009mono3p294.pdf

Saloz, J. C. (2019) ¿Qué necesitas recordar de Múltiple y El protegido para ver Glass? *Fotogramas*. Recuperat de: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g25855095/claves-multiple-protegido-glass/>

Salvà, (14-10-2018). Els secrets de Shyamalan. *El Punt Avui*. Recuperat de:
<https://www.elpuntavui.cat/cultura/article/19-cultura/1484323-els-secrets-de-shyamalan.html>

Sánchez. (2006). La joven del agua. *Fotogramas*. Nº 1955. Págs. 102-105.

Sánchez-Escalonilla, A. (2011). Hollywood, amenaza ciudadana i creadors de tendències narratives. Ficcions populars i discurs polític després de l'11-S. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, (41), 0087-100. Recuperat de:
<https://ddd.uab.cat/pub/analisi/02112175n41/02112175n41p87.pdf>

Sánchez-Escalonilla, A. (2012). Incomunicación y trauma en el cine de M. Night Shyamalan. *Filmhistoria online*, 22(1). Recuperat de: <http://revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/article/view/13868>

Sánchez-Escalonilla, A. (2013). Fantasía suburbana en el cine de M. Night Shyamalan: la huella creativa de Steven Spielberg. *Area Abierta*, (1). Recuperat de: https://www.researchgate.net/profile/Antonio_Sanchez-Escalonilla/publication/295909496_Fantasia_suburbana_en_el_cine_de_M_Night_Shyamalan_la_huella_creativa_de_Steven_Spielberg/links/56d04f2e08aeb52500cd628e.pdf

Serra, X. (14-10-2018) "Em pago les meves pel·lícules i així puc matar qui vulgui". *Diari Ara*. Recuperat de: https://www.ara.cat/cultura/Em-meves-pellicules-matar-vulgui_0_2106389449.html

Sucasas Á. L. (2018). La maldición de Hill House': el golpe de gracia de Netflix para ser monarca absoluta del entretenimiento. *Xataka, Cine y TV*. Recuperat de: <https://www.xataka.com/cine-y-tv/maldicion-hill-house-golpe-gracia-netflix-para-ser-monarca-absoluta-entretenimiento>. 3 novembre de 2018.

Talavera, M. J. (també apareix com: Muñoz, M. J. T.) (2010). El género cuento a lo largo de la historia. *Oceánide*, (2), 9. (format PDF).

TIÓ, M. 2015. Cinefilia, 'La visita', El director nos la cuenta. Las seis normas de la casa del miedo Fotogramas & DVD: La primera revista de cine, ISSN 1136-4351, Nº. 2063, 2015, pp. 42-43.

V. H. (16/01/2019) M. Night Shyamalan, le cinéophile et fan des Sixers et des Eagles. *L'équipe*. Recuperat de: <https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/M-night-shyamalan-le-cinephile-et-fan-des-sixers-et-des-eagles/978035>

Vaskes Sanches, I. (2011). The Postmodern Aesthetics of Frederick Jameson: Pastiche and Schizophrenia. *Praxis filosófica*, (33), 53-74. Recuperat de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-46882011000200003&script=sci_arttext&tIng=pt

Viladevall, F. (23/09/2004) "Entrevista a M. Night Shyamalan". *El Mundo*. Recuperat de: <https://www.elmundo.es/metropoli/2004/09/24/cine/1095976804.html>

Wolf, M. (1984). Géneros y televisión. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, (9), 189-198. Recuperat de: <https://ddd.uab.cat/pub/analisi/02112175n9/02112175n9p189.pdf>

10.5. Filmografia de M. Night Shyamalan:

Medel, B. (Productor), i Shyamalan, M. N. (Director). (1999). *El sexto sentido* [DVD]. Los Angeles: Spyglass Entertainment.

Mercer, S. (Productor), i Shyamalan, M. N. (Director). (2000). *El protegido* [DVD]. Burbank, California: Touchstone Pictures.

Mercer, S. (Productor), i Shyamalan, M. N. (Director). (2002). *Señales* [DVD]. Pennsylvania: Blinding Edge Pictures.

Mercer, S. (Productor), i Shyamalan, M. N. (Director). (2004). *El bosque* [DVD]. Burbank, California: Touchstone Pictures.

Mercer, S. (Productor), i Shyamalan, M. N. (Director). (2006). *La joven del agua* [DVD]. Pennsylvania: Blinding Edge Pictures.

Mercer, S. (Productor), i Shyamalan, M. N. (Director). (2008). *El incidente* [DVD]. Los Angeles: 20th Century Fox.

Mercer, S. (Productor), i Shyamalan, M. N. (Director). (2010). *The Last Airbender* [DVD]. Pennsylvania: Blinding Edge Pictures.

Shyamalan, M. N. (Productor), i Crouch, B. (Creador). (2015-16). *Wayward Pines* [TV]. Pennsylvania: Blinding Edge Pictures.

Shyamalan, M. N. (Productor), i Dowdle, J. E. (Director). (2010). *Devil* [TV]. Pennsylvania: Blinding Edge Pictures.

Shyamalan, M. N. (Productor-Director). (1992). *Praying with Anger* [DVD]. Pennsylvania: Crescent Moon.

Shyamalan, M. N. (Productor-Director). (2015). *La Visita* [DVD]. Pennsylvania: Blinding Edge Pictures.

Shyamalan, M. N. (Productor-Director). (2016). *Split* [DVD]. Pennsylvania: Blinding Edge Pictures.

Shyamalan, M. N. (Productor-Director). (2019). *Glass* [DVD]. Pennsylvania: Blinding Edge Pictures.

10.6. Filmografia esmentada: pel·lícules, sèries de TV i d'altres visionats.

Abrams, J. J. (Productor-Creador). (2004-2010). *Lost* [DVD]. Santa Monica, California: Bad Robot Productions.

Abrams, J. J. i Burk, B. (Producers), i Reeves, M. (Director). (2008). *Cloverfield* [DVD]. Santa Monica, California: Bad Robot Productions.

Abrams, J. J. i Weber, L. (Producers), i Trachtenberg, D. (Director). (2016). *10 Cloverfield Lane* [DVD]. Santa Monica, California: Bad Robot Productions.

Abrahams, M. (Productor), Schaffner, F. J. (Director). (1968). *Planet of the Apes* [VHS]. Los Angeles: ApJac Productions.

Algar, J. i Geronimi, C. i Kinney, J. (Directors). (1949). *La leyenda de Sleepy Hollow y el Señor Sapo* [DVD]. Burbank, California: Walt Disney Pictures.

Allen, I. (Productor), i Guillermin, J. (1974). *The Towering Inferno* [DVD]. Los Angeles: 20th Century Fox.

Allen, I. (Productor), i Neame, R. (Director). (1972). *The Poseidon Adventure* [DVD]. Los Angeles: 20th Century Fox.

Almodóvar, A. (Productor), i Del Toro, G. (Director). (2001). *El espinazo del diablo* [DVD]. Madrid: El Deseo.

Almodóvar, A. i García, E. (Productores), i Almodóvar, P. (Director). (2011). *La piel que habito* [DVD]. Madrid: El Deseo D. A.

Anne Hurd, G. (Productor), i Cameron, J. (Director). (1989). *The Abyss* [DVD]. Los Angeles: 20th Century Fox.

Anne Hurd, G. i Cameron, J. (Producers), i Cameron, J. (Director). (1984-1991). *The Terminator / Terminator 2: Judgment Day* [DVD]. Los Angeles: Pacific Western.

Atienza, B. (Productor), i Bayona, J. A. (Director). (2012). *Lo imposible* [DVD]. Madrid: Telecinco Cinema.

Atienza, B. (Productor), i Bayona, J. A. (Director). (2016). *Un monstruo viene a verme* [DVD]. Madrid: A Monster Calls A.I.E.

Atienza, B. (Productor), i Sánchez, S. G. (Director). (2017). *Marrowbone* [DVD]. Madrid: Ruidos en el Ático A. I. E.

Basgallop, T. (Creador), i Shyamalan, M. N. (Director). (2019). *Servant* [VOD]. Pennsylvania: Blinding Edge Pictures.

Bay, M. (Productor), i Krasinski, J. (Director). (2018). *A Quiet Place* [DVD]. Santa Monica, California: Platinum Dunes.

Bekmambetov, T. (Productor), i Chaganty, A. (Director). (2018). *Searching* [DVD]. Moscú: Bazelevs Company.

Berman, B. i Canton, M. (Producers), i Hoffman, A. (Director). (2000). *Red Planet* [DVD]. Los Angeles: Village Roadshow Pictures.

Bernhard, H. i Donner, R. (Producers), i Donner, R. (Director). (1985). *The Goonies* [DVD]. Universal City, California: Amblin Entertainment.

Bevis, F. (Productor), i Tourneur, J. (Director). (1957). *Night of the Demon* [DVD]. Gran Bretanya: Sabre Film Production.

Blatty, W. P. (Productor), i Friedkin, W. (Director). (1973). *The Exorcist* [DVD]. Hoya Productions.

Blaustein, J. (Productor), i Wise, R. (Director). (1951). *The Day the Earth Stood Still* [DVD]. Los Angeles: 20th Century Fox.

Blomkamp, N. (Productor - Director). (2013). *Elysium* [DVD]. Alpha Core.

Blum, J. (Productor), i Chazelle, D. (Director). (2014). *Whiplash* [DVD]. Los Angeles: Blumhouse Productions.

Blum, J. i Lee, S. (Producers), i Lee, S. (Director). (2018). *BlackKkKlansman* [DVD]. Los Angeles: Blumhouse Productions.

Blum, J. i Peli, O. (Producers), Wan, J. (Director). (2010). *Insidious* [DVD]. Los Angeles: Blumhouse Productions.

Blum, J. i Peli, O. (Producers), Wan, J. (Director). (2013). *Insidious: Chapter 2* [DVD]. Los Angeles: Blumhouse Productions.

Blum, J., Wan, J. i Peli, O. (Producers), Robitel, A. (Director). (2018). *Insidious: The Last Key* [DVD]. Los Angeles: Blumhouse Productions.

Blum, J., Wan, J. i Peli, O. (Producers), Whannell, L. (Director). (2015). *Insidious: Chapter 3* [DVD]. Los Angeles: Blumhouse Productions.

Borchers, D. P. i Kirby, T. (Producers), i Kiersch, F. (Director). (1984). *Children of the Corn* [DVD]. Culver City, California: Hal Roach Studios.

Borman, M. (Productor), i Stone, O. (Director). (2006). *World Trade Center* [DVD]. Los Angeles: Paramount Pictures.

Bovaira, F. (Productor), i Amenábar, A. (Director). (1997). *Abre los ojos* [DVD]. Madrid: Sogecine.

Bovaira, F. (Productor), i Amenábar, A. (Director). (2001). *Los Otros* [DVD]. Madrid: Sogecine.

Brown, D. i Wizan, J. (Producers), i Fleder, G. (Director). (1997). *Kiss the Girls* [DVD]. Atlanta: Rysher Entertainment.

Bruckheimer, J. (Productor), i Turteltaub, J. (Director). (2010). *The Sorcerer's Apprentice* [DVD]. Santa Monica: Jerry Bruckheimer Films.

Burton, T. i Franco, L. J. (Producers), i Burton, T. (Director). (1996). *Mars Attacks!* [DVD]. Burbank, California: Tim Burton Productions.

Cameron, J. i Landau, J. (Producers), i Cameron, J. (Director). (2009). *Avatar* [DVD]. Santa Monica, California: Lightstorm Entertainment.

Canton, M. (Productor), i Waters, M. (Director). (2008). *The Spiderwick Chronicles* [DVD]. Los Angeles: Nickelodeon Movies.

Capra, F. (Productor-Director). (1946). *It's a Wonderful Life* [DVD]. California: Liberty Films.

Carroll, G. (Productor), i Scott, R. (Director). (1979). *Alien* [DVD]. Brandywine Productions.

Castle, W. (Productor), i Polanski, R. (Director). (1968). *Rosemary's Baby* [DVD]. William Castle Enterprises.

Ceyton, K. i Moliere, K. (Producers), i Kent, J. (Director). (2014). *The Babadook* [DVD]. Australia: Screen Australia.

Chernin, P. i Kosinski, J. (Producers), i Kosinski, J. (Director). (2013). *Oblivion* [DVD]. Playa Vista, California: Chernin Entertainment.

Clark, D. (Productor), i Bier, S. (Director). (2018). *Bird Box* [VOD]. Los Gatos, California: Netflix www.netflix.com/es/title/80196789.

Claussen, J. (Productor), i Kreuzpaintner, M (Director). (2008). *Krabat* [DVD]. Los Angeles: 20th Century Fox.

Clayton, J. (Productor - Director). (1961). *The Innocents* [DVD]. Los Angeles: 20th Century Fox.

Clouzot, H. G. (Productor - Director). (1955). *Les Diaboliques* [DVD]. Francia: Vera Films

Coen, E. (Productor), i Coen, J. (Director). (1998). *The Big Lebowski* [DVD]. Londres: Working Title Films.

Coen, E. (Productor), i Coen, J. (Director). (2000). *O Brother, Where Art Thou?* [DVD]. Londres: Working Title Films.

Coen, E. i Coen, J. (Producers), i Coen, J. (Director). (1996). *Fargo* [DVD]. Universal City, California: PolyGram Filmed Entertainment.

Columbus, C. (Productor - Director). (2010). *Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief* [DVD]. Beverly Hills, California: 1492 Pictures.

Cooper, M. C. i Schoedsack, E. B. (Producers - Directors). (1933). *King Kong* [DVD]. Nova York: RKO Pictures.

Cornfeld, S. (Productor), i Cronenberg, D. (Director). (1986). *The Fly* [DVD]. Brookfilms.

Cowie, R. i Hale, G. (Producers), i Myrick, D. i Sánchez, E. (Directors). (1999). *The Blair Witch Project* [DVD]. Orlando: Haxan Films.

Cronenberg, D. (Productor - Director). (1999). *Existenz* [DVD]. Nova York: Dimension Films.

Crowe, C. i Bryce, I. (Producers), i Crowe, C. (Director). (2000). *Almost Famous* [DVD]. Los Angeles: Vinyl Films.

Cruise, T. i Wagner, P. (Producers), i Crowe, C. (Director). (2005). *Elizabethtown* [DVD]. Los Angeles: Cruise/Wagner Productions.

De Laurentiis, R. (Productor), i Lynch, D. (Director). (1984). *Dune* [DVD]. Wilmington: Carolina del Nord: Dino De Laurentiis Company.

Del Toro, G. (Productor - Director). (2015). *Crimson Peak* [DVD]. Burbank, California: Legendary Entertainment.

Del Toro, G. (Productor), i Bayona, J. A. (Director). (2007). *El orfanato* [DVD]. Barcelona: Rodar y Rodar.

Del Toro, G. (Productor), i Del Toro, G. (Director). (2006). *El laberinto del fauno* [DVD]. Madrid: Estudios Picasso.

Del Toro, G. (Productor), i Del Toro, G. (Director). (2011). *No le temas a la oscuridad* [DVD]. Los Angeles: Miramax.

Del Toro, G. (Productor), i Del Toro, G. (Director). (2017). *La forma del agua* [DVD]. New York: TSG Entertainment.

DeMille, C. B. (Productor - Director). (1956). *The Ten Commandments* [DVD]. Los Angeles: Paramount Pictures.

Desconeugut (Productor-Director). (1908). *Sherlock Holmes in the Great Murder Mystery*. Crescent Film Company.

DeVito, D. (Productor), i Soderbergh, S. (Director). (2000). *Erin Brockovich* [DVD]. Los Angeles: Jersey Films.

di Bonaventura, L. (Productor), i Vaughn, M. (Director). (2007). *Stardust* [DVD]. Hollywood, California: Paramount Pictures.

Di Novi, D. i Burton, T. (Productores), i Burton, T. (Director). (1990). *Edward Scissorhands* [DVD]. Los Angeles: 20th Century Fox.

DiCaprio, L. (Productor), i Hardwicke, C. (Director). (2011). *Red Riding Hood* [DVD]. West Hollywood, California: Appian Way Productions.

Donner, R. i Silver, J. (Productor), Donner, R. (Director). (1989). *Lethal Weapon 2* [DVD]. Los Angeles: Silver Pictures.

Douglas, M. (Productor), i Zemeckis, R. (Director). (1984). *Romancing the Stone* [DVD]. Los Angeles: 20th Century Fox.

Dreyer, C. T. (Productor - Director). (1932). *Vampyr* [DVD]. Alemania: Carl Theodor Dreyer-Filmproduktion.

Duffer Brothers (Productors-Creadors). (2016-2019). *Strangers Things* [VOD]. Los Gatos, California: Netflix www.netflix.com/es/title/80057281.

Eastwood, C. (Productor - Director). (1992). *Unforgiven* [DVD]. Burbank, California: Malpaso Productions.

Eichinger, B. i Geissler, D. (Productors), i Petersen, W. (Director). (1984). *The NeverEnding Story* [DVD]. Munich: Constantin Film.

Emmerich, R. i Gordon, M. (Productors), i Emmerich, R. (Director). (2004). *The Day After Tomorrow* [DVD]. Los Angeles: Centropolis Entertainment.

Fahrney, M. J. (Director). (1911). *Sleepy Hollow*. Hollywood, California: Nestor Film Company.

Fernández, J. (Productor), i Balagueró, J. (Director). (1999). *Los sin nombre* [DVD]. Barcelona: Filmax .

Fernández, J. (Productor), i Balagueró, J. (Director). (2005). *Frágiles* [DVD]. Barcelona: Filmax .

Fernández, J. (Productor), i Balagueró, J. (Director). (2002). *Darkness* [DVD]. Barcelona: Fantastic Factory.

Fernández, J. (Productor), i Balagueró, J. (Director). (2011). *Mientras duermes* [DVD]. Barcelona: Filmax .

Fernández, J. (Productor), i Balagueró, J. (Director). (2017). *Musa* [DVD]. Barcelona: Filmax.

Fernández, J. (Productor), i Balagueró, J. i Plaza, P. (Directores). (2007). *Rec* [DVD]. Barcelona: Filmax .

Fichman, N. (Productor), i Meirelles, F. (Director). (2008). *Blindness* [DVD]. Toronto, Canadà: Rhombus Media.

Finerman, W. (Productor), i Zemeckis, R. (Director). (1994). *Forrest Gump* [DVD]. Culver City: Wendy Finerman Productions.

Flanagan, M. (Creador-Director). (2018). *La maldición de Hill House* [VOD]. Los Gatos, California: Netflix www.netflix.com/es/title/80189221

Fleischer, R. (Director). (1954). *20,000 Leagues Under the Sea* [DVD]. Burbank, California: Walt Disney Pictures.

Flynn, B. i Huggins, C. (Producers), i Brevig, E. (Director). (2008). *Journey to the Center of the Earth* [DVD]. Burbank, California: New Line Cinema.

Forde, J. i Treacy, R. (Producers), i O'Malley, B. (Director). (2017). *The Lodgers* [DVD]. Los Angeles: Epic Pictures Group.

Foreman, J. (Productor), i Huston, J. (Director). (1975). *The Man Who Would Be King* [DVD]. Culver City: Columbia Pictures.

Frye W. (Productor), i Smight, J. (Director). (1974). *Airport 75* [DVD]. Universal City, California: Universal Pictures.

Funke, C. (Productor), i Softley, I. (Director). (2008). *Inkheart* [DVD]. Burbank, California: New Line Cinema.

Gale, B. i Canton, N. (Producers), i Zemeckis, R. (Director). (1985-1989-1990). *Back to the Future I-II-III* [DVD Edició Col·leccionista]. Universal City, California: Universal Pictures.

Gibson, M. (Productor - Director). (1995). *Braveheart* [DVD]. Santa Monica, California: Icon Productions.

Goldsmán, A. (Productor), i Berg, P. (Director). (2008). *Hancock* [DVD]. Burbank, California: Weed Road Pictures.

Goldsmán, A. (Productor), i Lawrence, F. (Director). (2007). *I Am Legend* [DVD]. Burbank, California: Weed Road Pictures.

Gordon, L. (Productor), i del Toro, G. (Director). (2004). *Hellboy* [DVD]. Los Angeles: Lawrence Gordon/Lloyd Levin Productions.

Gordon, L. (Productor), i Snyder, Z. (Director). (2004). *Watchmen* [DVD]. Lawrence Gordon/Lloyd Levin Productions.

Gordon, L. i Silver, J. (Producers), i McTiernan, J. (Director). (1988). *Die Hard* [DVD]. Los Angeles: Silver Pictures.

Gordon, M. (Productor), i Emmerich, R. (Director). (2009). *2012* [DVD]. Los Angeles: Centropolis Entertainment.

Gray, J. (Productor - Creador). (2005-10). *Ghost Whisperer* [TV]. Los Angeles: Sander/Moses Productions.

Green, C. (Productor), i Kahn, N. (Director). (2004). *The Buried Secret of M. Night Shyamalan* [TV]. Pennsylvania: Blinding Edge Pictures.

Greengrass, P. (Productor - Director). (2006). *United 93* [DVD]. Londres: Working Title Films.

Greenhut, R. (Productor), i Allen, W. (Director). (1993). *Manhattan Murder Mystery* [DVD]. Culver City, California: TriStar Pictures.

Gutowski, G. (Productor), i Polanski, R. (Director). (1965). *Repulsion* [DVD]. Gran Bretanya: Compton Films.

Haggis, P. (Productor - Director). (2004). *Crash* [DVD]. Los Angeles: DEJ Productions.

Hale, J. (Productor), i Berman, T. i Rich, R. (Director). (1985). *Taron y el caldero mágico* [VHS]. Burbank, California: Walt Disney Pictures.

Hanks, T. (Productor), i Zemeckis, R. (Director). (2000). *Cast Away* [DVD]. Santa Monica, California: Playtone.

Héroux, C. (Productor), i Cronenberg, D. (Director). (1981). *Scanners* [DVD]. Montreal: Canadian Film Development Corporation.

Heyman, D. (Productor), i Columbus, C. (Director). (2001). *Harry Potter and the Philosopher's Stone* [DVD]. Borehamwood, Anglaterra: Heyday Films.

Heyman, D. (Productor), i Columbus, C. (Director). (2002). *Harry Potter and the Chamber of Secrets* [DVD]. Borehamwood, Anglaterra: Heyday Films.

Heyman, D. i Cuarón, A. (Producers), i Cuarón, A. (Director). (2013). *Gravity* [DVD]. Borehamwood, Anglaterra: Heyday Films.

Hitchcock, A. (Productor - Director). (1954). *Rear Window* [DVD]. UK: Alfred J. Hitchcock Productions.

Hitchcock, A. (Productor - Director). (1959). *North by Northwest* [DVD]. Beverly Hills, California: Metro-Goldwyn-Mayer.

Hitchcock, A. (Productor - Director). (1960). *Psycho* [DVD]. Shamley Productions.

Hitchcock, A. (Productor - Director). (1963). *The Birds* [DVD]. UK: Alfred J. Hitchcock Productions.

House, L. i Moorhouse, J. (Producers), i Hogan, P. J. (Director). (1994). *Muriel's Wedding* [DVD]. Victoria, Australia: Film Victoria.

Jacks, J. i Daniel, S. (Producers), i Sommers, S. (Director). (1999). *The Mummy* [DVD]. Alphaville Films.

Jackson, K. R. i Plotkin, H. (Producers), i Lasseter, J. (Director). (1999). *Toy Story 2* [DVD]. Emeryville, California: Pixar Animation Studios.

Jackson, P. (Productor - Director). (2001). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [DVD]. Burbank, California: New Line Cinema.

Jackson, P. (Productor - Director). (2002). *The Lord of the Rings: The Two Towers* [DVD]. Burbank, California: New Line Cinema.

Johnston, J. i Wooll, N. (Producers), i Howard, R. (Director). (1988). *Willow* [DVD]. San Francisco: Lucasfilm Ltd. .

Kennedy, B. (Productor), i Miller, G. (Director). (1979). *Mad Max* [DVD]. Sidney: Kennedy Miller Productions.

Kennedy, K. (Productor), i Spielberg, S. (Director). (1982). *E.T., el extraterrestre* [DVD]. Universal City, California: Amblin Entertainment.

Kennedy, K. (Productor), i Spielberg, S. (Director). (2001). *A.I. Artificial Intelligence* [DVD]. Universal City, California: Amblin Entertainment.

Kennedy, K. i Marshall, F. (Producers), i Spielberg, S. (Director). (1991). *Hook* [DVD]. Universal City, California: Amblin Entertainment.

Kennedy, K. i Wilson, C. (Producers), i Spielberg, S. (Director). (2005). *War of the Worlds* [DVD]. Universal City, California: Amblin Entertainment.

Kenworthy, D. (Productor), i Michell, R. (Director). (1999). *Notting Hill* [DVD]. Gran Bretanya: PolyGram Filmed Entertainment.

Kleiser, R. (Productor - Director). (1980). *The Blue Lagoon* [DVD]. Culver City: Columbia Pictures.

Knudsen, L. i Van Hoy, J. (Producers), i Eggers, R. (Director). (2015). *The Witch: A New England Folktale* [DVD]. Brooklyn: Parts and Labor Films.

Konrad, C. i Woods, C. (Producers), i Shyamalan, M. N. (Director). (1998). *Wide Awake* [DVD]. Toronto: Woods Entertainment.

Kring, T. (Creador - Productor). (2006-10). *Heroes* [DVD]. Tailwind Productions.

- Kubrick, S. (Productor-Director). (1980). *The Shining* [DVD]. Gran Bretanya: Hawk Films.
- Kurtz, G. (Productor), i Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars* [DVD]. San Francisco: Lucasfilm Ltd.
- Kurtz, G. i Henson, J. (Producers), i Oz, F. i Henson, J. (Directors). (1982). *The Dark Crystal* [DVD]. Los Angeles: Jim Henson Productions.
- Lee, R. (Productor), i Wingard, A. (Director). (2016). *Blair Witch* [DVD]. Los Angeles: Vertigo Entertainment.
- Levy, S. (Productor), i Villeneuve, D. (Director). (2016). *Arrival* [DVD]. Los Angeles: 21 Laps Entertainment.
- Lighton, L. D. (Productor), i Cromwell, J. (Director). (1930). *Tom Sawyer* [DVD]. Hollywood, California: Paramount Pictures.
- Lindelof, D. (Creador - Productor). (2019). *Watchmen* [VOD]. Nova York: HBO.
- London, M. (Productor), i Payne, A. (Director). (2004). *Sideways* [DVD]. Los Angeles: Michael London Productions.
- Luhrmann, B. (Productor - Director). (2001). *Moulin Rouge* [DVD]. Sidney: Bazmark Productions.
- Maienthau, H. (Productor), i Pollard, B. (Director). (1931). *Alice in Wonderland* [DVD]. Los Angeles: Metropolitan Studios.
- Marshall, F. (Productor), i Spielberg, S. (Director). (1981). *Raiders of the Lost Ark* [DVD]. San Francisco: Lucasfilm Ltd. .
- Marshall, F. i Crowley, P. (Producers), i Trevorrow, C. (Director). (2015). *Jurassic World* [DVD]. Santa Monica, California: The Kennedy/Marshall Company.
- Marshall, F. i Spielberg, S. (Producers), i Hooper, T. (Director). (1982). *Poltergeist* [DVD]. SLM Production Group.

McCallum, R. (Productor), i Lucas, G. (Director). (1999). *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* [DVD]. San Francisco: Lucasfilm Ltd.

McCallum, R. (Productor), i Lucas, G. (Director). (2002). *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* [DVD]. San Francisco: Lucasfilm Ltd.

Medavoy, M. (Productor), i Aronofsky, D. (Director). (2010). *Black Swan* [DVD]. Los Angeles: Phoenix Pictures.

Michaels, J. B. i Drabinsky, G. H. (Producers), i Medak, P. (Director). (1980). *The Changeling* [VHS]. Chessman Park Productions.

Milchan, A. (Productor), i Scott, R. (Director). (1985). *Legend* [DVD]. West Hollywood: Embassy International Pictures N.V.

Miles Dale, J. i Muschietti, B. (Producers), i Muschietti, A. (Director). (2013). *Mama* [DVD]. Canadà: De Milo Productions.

Miller, R. A. i Picker, D. V. (Producers), i Hytner, N. (Director). (1996). *The Crucible* [DVD]. Los Angeles: 20th Century Fox.

Molen, G. R. (Productor), i Spielberg, S. (Director). (2002). *Minority Report* [DVD]. Universal City, California: DreamWorks Pictures.

Monash, P. (Productor), i De Palma, B. (Director). (1976). *Carrie* [DVD]. Red Bank, New Jersey: Red Bank Films.

Moore, M. (Productor - Director). (2002). *Bowling for Columbine* [DVD]. Nova York: Dog Eat Dog Films.

Moore, M. (Productor - Director). (2004). *Fahrenheit 9/11* [DVD]. Nova York: Dog Eat Dog Films.

Murphy, R. i Falchuk, B. (Creators - Producers). (2011-19). *American Horror Story* [DVD]. Los Angeles: 20th Century Fox Television.

Nolan, C. (Productor - Director). (2014). *Interstellar* [DVD]. Londres: Syncopy Films Inc.

- O'Brien, D. i O'Brien, J. (Creadors). (2010-17). *After Hours*. Cracked Studios.
- Olivares, J (Creador-Productor). (2015-18). *Ministerio del tiempo* [DVD]. Madrid: TVE.
- Paris, R. i Menzies, R. (Producers), i Perkins, O. (Director). (2016). *I Am the Pretty Thing That Lives in the House* [VOD]. Los Gatos, California: Netflix
www.netflix.com/es/title/80094648
- Parkes, W. F. i MacDonald, L. (Producers), i Sonnenfeld, B. (Director). (2002). *Men in Black II* [DVD]. Universal City, California: Amblin Entertainment.
- Parkes, W. F. i MacDonald, L. (Producers), i Verbinski, G. (Director). (2002). *The Ring* [DVD]. Santa Monica, California: Parkes/MacDonald Productions.
- Parkes, W. F. i Valdes, D. (Producers), i Wells S. (Director). (2002). *The Time Machine* [DVD]. Santa Monica, California: Parkes/MacDonald Productions.
- Paterson, D. L. (Producer), i Csupo, G. (Director). (2007). *Un puente hacia Terabithia* [DVD]. Burbank, California: Walt Disney Pictures.
- Peele, J. (Producer - Director). (2017). *Get Out* [DVD]. Los Angeles: Blumhouse Productions.
- Peli, O. (Creador - Productor - Director). (2007-15). *Paranormal Activity* [TV]. Los Angeles: Blumhouse Productions.
- Phillips, J. (Producer), i Spielberg, S. (Director). (1977). *Close Encounters of the Third Kind* [DVD]. Culver City: Columbia Pictures.
- Pinkett, C. (Producer), i Shyamalan, M. N. (Director). (2013). *After Earth* [DVD]. Culver City, California: Overbrook Entertainment.
- Pitt, B. (Producer), i Foster, M. (Director). (2013). *World War Z* [DVD]. Beverly Hills, California: Plan B Entertainment.
- Pitt, B. i McQueen, S. (Producers), i McQueen, S. (Director). (2013). *12 Years a Slave* [DVD]. Beverly Hills, California: Plan B Entertainment.

- Polanski, R. (Productor - Director). (2002). *The pianist* [DVD]. Francia: R. P. Productions.
- Polone, G. (Productor), i Fleischer, R. (Director). (2009). *Zombieland* [DVD]. Beverly Hills, California: Relativity Media.
- Rachmil, L. J. i Zadan, C. (Producers), i Ross, H. (Director). (1984). *Footlose* [DVD]. Los Angeles: Phoenix Pictures.
- Rattray, E. (Productor), i Henson, J. (Director). (1986). *Labyrinth* [DVD]. Los Angeles: Jim Henson Productions.
- Reiner, R. (Productor - Director). (1990). *Misery* [DVD]. Nova York: Castle Rock Entertainment.
- Robson, M. (Productor-Director). (1974). *Earthquake* [DVD]. Universal City, California: Universal Pictures.
- Roddenberry, G. (Productor - Creador). (1966-69). *Star Trek: The Original Series* [TV]. Los Angeles: Desilu Productions (1966-67), Paramount Television Studios (1968-69).
- Roven, C. (Productor), i Nolan, C. (Director). (2005). *Batman Begins* [DVD]. Burbank, California: Warner Bros. Pictures.
- Roven, C. (Productor), i Nolan, C. (Director). (2008). *The Dark Knight* [DVD]. Burbank, California: Warner Bros. Pictures.
- Roven, C. (Productor), i Nolan, C. (Director). (2012). *The Dark Knight Rises* [DVD]. Burbank, California: Warner Bros. Pictures.
- Rudin, S. (Productor), i Burton, T. (Director). (1999). *Sleepy Hollow* [DVD]. Los Angeles: Mandalay Pictures.
- Rudin, S. (Productor), i Fincher, D. (Director). (2010). *The Social Network* [DVD]. Beverly Hills, California: Relativity Media.
- Rudin, S. (Productor), i Garland, A. (Director). (2018). *Annihilation* [DVD]. New York: Scott Rudin Productions.

Rudin, S. (Productor), i Oz, F. (Director). (2004). *The Stepford Wives* [DVD]. Universal City, California: DreamWorks Pictures.

Safran, P. (Productor), i Wan, J. (Director). (2013). *The Conjuring* [DVD]. Los Angeles: The Safran Company.

Salkind, I. (Productor), i Lester, R. (Director). (1973). *The Three Musketeers* [DVD]. Los Angeles: Ilya Salkind Productions.

Sanger, J. (Productor), i Lynch, D. (Director). (1980). *The Elephant Man* [DVD]. Brookfilms.

Scheinman, A. (Productor), i Reiner, R. (Director). (1987). *La princesa prometida* [DVD]. Los Angeles: Act III Communications.

Schuler, L. i Donner, R. (Producers), i Donner, R. (Director). (1985). *Ladyhawke* [DVD]. Los Angeles: 20th Century Fox.

Schwary, R. L. (Productor), i Redford, R. (Director). (1980). *Ordinary People* [DVD]. Provo, Utah: Wildwood Enterprises, Inc.

Scott, R. (Productor - Director). (2015). *The Martian* [DVD]. Los Angeles: Scott Free Productions.

Selig, W. (Productor), i Turner, O. (Director). (1910). *The Wonderful Wizard of Oz* [VHS]. Los Angeles: Selig Polyscope Company.

Serling, R. (Creador - Productor). (1959-64). *The Twilight Zone* [TV]. Nova York: CBS Productions.

Shamberg, M. (Productor), i Soderbergh, S. (Director). (2011). *Contagion* [DVD]. Beverly Hills, California: Double Feature Films.

Shuler Donner, L. i Singer, B. (Producers), i Singer, B. (Director). (2014). *X-Men: Days of Future Past* [DVD]. Nova York: Marvel Entertainment.

Shuler Donner, L. i Winter, R. (Producers), i Singer, B. (Director). (2000). *X-Men* [DVD]. Nova York: Marvel Entertainment.

Silver, J. (Producer), i Hirschbiegel, O. (Director). (2007). *The Invasion* [DVD]. Los Angeles: Silver Pictures.

Silver, J. (Producer), i The Wachowskis (Directors). (1999). *The Matrix* [DVD]. Los Angeles: Silver Pictures.

Smith, W. (Producer), i Muccino, G. (Director). (2006). *The Pursuit of Happyness* [DVD]. Culver City, California: Overbrook Entertainment.

Solo, R. H. (Producer), i Kaufman, P. (Director). (1978). *Invasion of the Body Snatchers* [DVD]. Solofilm.

Spielberg, S. (Producer - Director). (2004). *The Terminal* [DVD]. Universal City, California: Amblin Entertainment.

Spielberg, S. (Producer - Director). (2005). *Munich* [DVD]. Universal City, California: Amblin Entertainment.

Spielberg, S. (Producer), i Abrams, J. J. (Director). (2011). *Super 8* [DVD]. Los Angeles: Paramount Pictures.

Starkey, S. i Zemeckis, R. (Producers), i Zemeckis, R. (Director). (1997). *Contact* [DVD]. Los Angeles: South Side Amusement Company.

Stine, R. L. (Creator), i Forte, D. (Producer). (1995-98). *Goosebumps* [TV]. Toronto, Canada: Protocol Entertainment.

Streiner, R. W. (Producer), i Romero G. A. (1968). *Night of the Living Dead* [DVD]. Pittsburgh: Image Ten.

Stromberg, H. (Producer), i Fleming, V. (Director). (1934). *Treasure Island* [DVD]. Beverly Hills, California: Metro-Goldwyn-Mayer.

Valdes, D. i Darabont, F. (Producers), i Darabont, F. (Director). (1999). *The Green Mile* [DVD]. New York: Castle Rock Entertainment.

Walker, J. (Producer), i Bird, B. (Director). (2004). *The Incredibles* [DVD]. Emeryville, California: Pixar Animation Studios.

Wick, D. (Producer), i Minkoff, R. (Director). (1999). *Stuart Little* [DVD]. Culver City: Columbia Pictures.

Wick, D. (Producer), i Scott, R. (Director). (2000). *Gladiator* [DVD]. Los Angeles: Scott Free Productions.

Wilson, M. G. i Broccoli, B. (Producers), i Mendes, S. (Director). (2012). *Skyfall* [DVD]. Londres: Eon Productions.

Yorlin, B. i Sikes, C. (Producers), i Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049* [DVD]. Los Angeles: Alcon Entertainment.

Zaentz, S. i Douglas, M. (Producers), i Forman, M. (Director). (1975). *One Flew Over the Cuckoo's Nest* [DVD]. Fantasy Films.

Zanuck, R. D. i Brown, D. (Producers), i Spielberg, S. (Director). (1975). *Jaws* [DVD]. Los Angeles: Zanuck/Brown Company.

Zemeckis, R. (Producer), i Malone, M. (Director). (1999). *House on Haunted Hill* [DVD]. Los Angeles: Dark Castle Entertainment.

Ziskin, L. i Bryce, I. (Producers), i Raimi, S. (Director). (2002). *Spider-Man* [DVD]. Nova York: Marvel Entertainment.

10.7. Podcasts, enllaços entrevistes:

Dougan, J., Shyamalan, M. N. (23/04/2018). *Interview with M. Night Shyamalan*. [Youtube]. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=9leegTFUx8Q&t=228s>

Terribas, M. (5/10/2017). *Els matins de Catalunya Ràdio*. [Entrevista a Ken Follet]. Recuperat: <https://www.ccma.cat/catradio/alacarta/el-mati-de-catalunya-radio/ken-follet-rajoy-va-sobrereaccionar-l1-doctubre-en-politica-no-es-pot-ser-tan-tossut/audio/976917/>

11. ANNEXOS

Annex 1: Model Preguntes Entrevista

A continuació, es mostra el model de preguntes que s'ha seguit per a les entrevistes realitzades. Aquest guió, en tractar-se d'un model semidirigit, ha sofert petites variacions en funció de la persona entrevistada, per tal d'adaptar-se al màxim possible a les seves experteses.

1. ¿Cómo definiría el cine de M.N. Shyamalan (como cineasta) de forma breve?
2. Aunque los primeros títulos de su filmografía (considerados siempre menores) son los más alejados de sus características propias, ¿podríamos afirmar que este cineasta ha conseguido un sello propio que nos permite reconocer sus títulos? ¿Cuáles serían esas características propias?
3. ¿Analizando sus títulos uno a uno, podría resumir muy brevemente los leads o puntos narrativos principales de su filmografía? (puede ser una sola frase)
 - The Sixth Sense (El sexto sentido, 1999)*
 - Unbreakable (El protegido, 2001)*
 - Signs (Señales, 2002)*
 - The Village (El bosque, 2004)*
 - Lady in the Water (La joven del agua, 2006)*
 - The Happening (El incidente, 2008)*
 - Devil (La trampa del mal, 2010)*
 - After Earth (2011)*
 - The Visit (La visita, 2015)*
 - Wayward Pines (2015)*
 - Split (2017)*
4. Parece que desde *The Visit*, Shyamalan está variando su habitual tendencia "fantástica" hacia el thriller psicológico y las aventuras de superhéroes. ¿Estaría de acuerdo con esta afirmación?
5. ¿Podríamos considerar *The Visit*, *Split* y *Glass* títulos de una posible tercera etapa de Shyamalan? (Primera etapa, "éxito": *Sexto Sentido*, *El protegido*, *Señales*; Segunda etapa, "declive": *El Bosque*, *La joven del agua*, *el Incidente*,

- After Earth*). ¿Estaría de acuerdo con esta división (realizada en función de la relación con crítica y público)?
6. Desde el fracaso de taquilla de *Lady in the Water*, *El Incidente* y encargos como *After Earth* o *The Last Airbender*, Shyamalan inició un proyecto que se materializó con *The Visit*: la creación de su propia productora para poder escribir, dirigir y producir con total libertad sus obras. Viendo los resultados desde entonces, parece una buena decisión, tanto a nivel de libertad creativa como en resultados económicos (presupuestos mínimos y grandes beneficios). ¿Estaría de acuerdo con esta afirmación?
 7. Aunque no es una historia propia, *Wayward Pines* parece llevar el sello de Shyamalan. La serie se estrenó en 2015 y consiguió renovar por una segunda temporada que ha mantenido índices de audiencia notables en EEUU (aunque en España, las audiencias en Cuatro no fueron nada buenas, por culpa de la contraprogramación). ¿Qué valoración haría de la primera incursión del cineasta en TV?
 8. Uno de los principales puntales del cine del director indio es la presencia de lo fantástico en entornos totalmente ordinarios. Precisamente lo fantástico actúa como catalizador o liberador de los personajes protagonistas, normalmente aislados, para que al volver a sus vidas anteriores lo hagan mejorando su relación con los demás y valorando más su comunidad. ¿Está de acuerdo con esta afirmación?
 9. Algunos teóricos afirman que Shyamalan, aunque sea considerado un director pionero en algunas cosas, es mucho más tradicional de lo que parece, y lo único que quiere hacer con su cine, por encima de todo, es contar cuentos (a veces de hadas) que nos muestran una visión simbólica y alegórica de nuestro mundo. ¿Está de acuerdo con esta afirmación?
 10. Algunos críticos y teóricos afirman que Shyamalan no sólo es un director de twist endings, las lecturas de su narrativa van más allá, defendiendo un cine

trascendente, místico o espiritual, preocupado por el mundo, la humanidad, el entorno y el sentido de la vida. ¿Está de acuerdo con esta afirmación?

11. Shyamalan siempre ha reconocido sus mayores influencias a la hora de hacer cine: Hitchcock en cuanto al suspense y, sobre todo, Spielberg y su perspectiva del cine fantástico y de ciencia ficción. Tal y como consta en su libro *Fantasía de Aventuras* (2009), en la década de los ochenta, Spielberg y otros cineastas como Lucas, de Palma, o Cronenberg entre otros, fueron considerados la Primera Generación de Storytellers fantásticos porque, más allá de adaptaciones de novelas y obras de fantasía literaria, apostaron por crear sus propias historias fantásticas adaptadas a la realidad y el contexto de la época. ¿Le parecería adecuado afirmar que Shyamalan, siguiendo la estela de sus maestros, podría ser uno de los precursores de una posible segunda generación de *Storytellers*?
12. ¿En caso de ser afirmativa la respuesta, Shyamalan sería un integrante más de esta generación? ¿O bien sería un posible iniciador?
13. Al hilo de las anteriores preguntas, ¿podríamos afirmar que otros cineastas (como J.A. Bayona o Guillermo del Toro, entre otros) forman parte de esta segunda generación? (esto se entendería bajo el paraguas común para todos de un cine fantástico transcendental).
14. ¿Para terminar, podría hacer una valoración/crítica breve, título por título de la filmografía de este director? ¿Se atrevería a elegir una favorita? ¿Motivo de la elección? (puede ser una sola frase)

- The Sixth Sense*
- Unbreakable*
- The Village*
- Lady in the Water*
- The Happening*
- Devil*
- After Earth*
- The Visit*
- Wayward Pines*
- Split*

Annex 2. Respostes del Dr. Antonio Sánchez-Escalonilla

1. ¿Cómo definiría el cine de M.N. Shyamalan (como cineasta) de forma breve?

Es un cine que presenta la identidad de sus personajes en cuanto enigma. Por eso sus historias intentan arrojar luz sobre un misterio que, más allá de las investigaciones evidentes (la curación de un paciente infantil, el acecho de unos extraterrestres, la lucha contra una plaga letal), revelan los aspectos más asombrosos de la existencia cotidiana. Por eso su cine, como el de Spielberg, pertenece a un género de aventuras suburbanas que permiten explorar los misterios que surgen en el jardín trasero de nuestras casas.

2. Aunque los primeros títulos de su filmografía (considerados siempre menores) son los más alejados de sus características propias, ¿podríamos afirmar que este cineasta ha conseguido un sello propio que nos permite reconocer sus títulos? ¿Cuáles serían esas características propias?

-Reformulación de los géneros de misterio y aventura desde la perspectiva de la cultura popular contemporánea: *The Sixth Sense* como cuento de fantasmas, *Unbreakable* como trama de superhéroes, *Signs* como invasión extraterrestre, *Lady in the Water* como cuento de hadas, *The Happening* como género de desastres.

-Construcción de sus guiones sobre una trama de enigma con anagnórisis final.

-Interés en los personajes corrientes envueltos en situaciones extraordinarias.

-Historias interiores de protagonistas que evolucionan desde la tristeza a la felicidad.

-Exploración de los misterios humanos mediante fábulas suburbanas.

-Patrón habitual de todos los misterios: personajes que descubren la clave que permite descodificar una realidad sin sentido. La clave está en relación con la propia identidad como misterio fundamental.

3. ¿Analizando sus títulos uno a uno, podría resumir muy brevemente los leads o puntos narrativos principales de su filmografía? (puede ser una sola frase)

-*The Sixth Sense (El sexto sentido, 1999)*: Un cuento de fantasmas con la iniciación de un desvalido en una forja heroica.

-*Unbreakable (El protegido, 2001)*: Un tipo en paro recupera el amor de su esposa y la amistad de su hijo cuando asume su identidad como superhéroe.

-*Signs (Señales, 2002)*: Todos los sucesos de la existencia cotidiana convergen en un plan que da sentido al universo.

-*The Village (El bosque, 2004)*: No existen sociedades segregadas perfectas: volver a los tiempos de los padres peregrinos fue una tentación equivocada tras el 11S.

-*Lady in the Water (La joven del agua, 2006)*: Los mitos y las viejas historias conservan una sabiduría curativa que se transmite de generación en generación.

-*The Happening (El incidente, 2008)*: Podemos ser una especie letal o recuperar nuestra mejor versión, empezando por los nuestros.

-*The Visit (La visita, 2015)*: La peor pesadilla: tus seres queridos, abducidos o reemplazados.

4. Parece que desde *The Visit*, Shyamalan está variando su habitual tendencia “fantástica” hacia el thriller psicológico y las aventuras de superhéroes. ¿Estaría de acuerdo con esta afirmación?

Sí: es una evolución desde la fantasía de aventuras hacia las aventuras misteriosas. Es decir, Shyamalan ha abandonado el ámbito de lo maravilloso para adentrarse en el mundo de lo posible pero igualmente enigmático. Ya lo había hecho en *The Village*, que exorciza a los seres monstruosos de un bosque para sustituirlos por nuestras propias mentiras.

5. ¿Podríamos considerar *The Visit*, *Split* y *Glass* títulos de una posible tercera etapa de Shyamalan? (Primera etapa, “éxito”: *Sexto Sentido*, *El protegido*, *Señales*;

Segunda etapa, “declive”: *El Bosque, La joven del agua, el Incidente, After Earth*. ¿Estaría de acuerdo con esta división (realizada en función de la relación con crítica y público)?

En mi opinión, *El Bosque* y *La joven del agua* son éxitos. El problema es que quizás se dirigen a un público más restringido.

6. Desde el fracaso de taquilla de *Lady in the Water, El Incidente* y encargos como *After Earth* o *The Last Airbender*, Shyamalan recuperó un proyecto que se materializó con *The Visit*: la creación y gestión de su propia productora para poder escribir, dirigir y producir con total libertad sus obras. Viendo los resultados desde entonces, parece una buena decisión, tanto a nivel de libertad creativa como en resultados económicos (presupuestos mínimos y grandes beneficios). ¿Estaría de acuerdo con esta afirmación?

Shyamalan ya tuvo libertad creativa en *Lady in the Water*. En sus primeros éxitos contó con la ayuda de productores que le orientaron para dar perfil a sus relatos. De hecho, el guion de *The Sixth Sense* fue reestructurado por Frank Marshall y reelaborado en el montaje, y esto contribuyó al éxito del filme: el guion de rodaje contaba con numerosas subtramas que complican la trama y todo esto se simplificó, en parte, gracias a los productores. En *Lady in the Water* (genial en muchos aspectos) no contó con este apoyo porque el propio Shyamalan se desvinculó de Touchstone e inició su propio camino. *After Earth* y *The Last Airbender* sí son fracasos, fruto de la deriva y la inexperiencia como productor. En cambio, *The Visit* inaugura una etapa con un Shyamalan maduro en términos de producción, tanto en el ámbito financiero como del diseño.

7. Aunque no es una historia propia, *Wayward Pines* parece llevar el sello de Shyamalan. La serie se estrenó en 2015 y consiguió renovar por una segunda temporada que ha mantenido índices de audiencia notables en EEUU (aunque en España, las audiencias en Cuatro no fueron nada buenas, por culpa de la contraprogramación). ¿Qué valoración haría de la primera incursión del cineasta en TV?

No puedo contestar esta pregunta. No he visto la serie.

8. Uno de los principales puntales del cine del director indio es la presencia de lo fantástico en entornos totalmente ordinarios. Precisamente lo fantástico actúa como catalizador o liberador de los personajes protagonistas, normalmente aislados, para que al volver a sus vidas anteriores lo hagan mejorando su relación con los demás y valorando más su comunidad. ¿Está de acuerdo con esta afirmación?

Sí, lo he comentado previamente.

9. Algunos teóricos afirman que Shyamalan, aunque sea considerado un director pionero en algunas cosas, es mucho más tradicional de lo que parece, y lo único que quiere hacer con su cine, por encima de todo, es contar cuentos (a veces de hadas) que nos muestren una visión simbólica y alegórica de nuestro mundo. ¿Está de acuerdo con esta afirmación?

No es lo único que pretende, pero esa es una de sus claves creativas.

10. Algunos críticos y teóricos afirman que Shyamalan no sólo es un director de *twist endings*, las lecturas de su narrativa van más allá, defendiendo un cine trascendente, místico o espiritual, preocupado por el mundo, la humanidad, el entorno y el sentido de la vida. ¿Está de acuerdo con esta afirmación?

Por supuesto: Shyamalan explora el aspecto extraordinario de nuestra existencia cotidiana, trata de abordar los misterios humanos que se esconden en la rutina mediante relatos fantásticos que, ya en forma de cuentos de hadas, de monstruos o de fantasmas, devuelven la capacidad de asombro a un mundo demasiado cínico. Sobre todo, el Shyamalan anterior a *The Visit*.

11. Shyamalan siempre ha reconocido sus mayores influencias a la hora de hacer cine: Hitchcock en cuanto al suspense y, sobre todo, Spielberg y su perspectiva del cine fantástico y de ciencia ficción. Tal y como consta en su libro *Fantasia de Aventuras* (2009), en la década de los ochenta, Spielberg y otros cineastas como Lucas, de Palma, o Cronenberg entre otros, fueron considerados la *Primera Generación de Storytellers fantásticos* porque, más allá de adaptaciones de novelas y

obras de fantasía literaria, apostaron por crear sus propias historias fantásticas adaptadas a la realidad y el contexto de la época. ¿Le parecería adecuado afirmar que Shyamalan, siguiendo la estela de sus maestros, podría ser uno de los precursores de una posible segunda generación de Storytellers?

Creo que, de hecho, es integrante de esta segunda generación de Storytellers a la que hay que añadir a J.J. Abrams (*Super8*), J.A. Bayona (*El orfanato*, *Un monstruo viene a verme*) y los hermanos Duffer (*Stranger Things*). Claramente.

12. ¿En caso de ser afirmativa la respuesta, Shyamalan sería un integrante más de esta generación? ¿O bien sería un posible iniciador?

Digamos que es uno de los iniciadores, sobre todo por la repercusión de sus primeros filmes en el período 1999-2008.

13. Al hilo de las anteriores preguntas, ¿podríamos afirmar que otros cineastas (como J.A. Bayona o Guillermo del Toro, entre otros) forman parte de esta segunda generación? (esto se entendería bajo el paraguas común para todos de un cine fantástico transcendental).

De acuerdo. Aunque Guillermo del Toro me parece algo más irregular.

14. ¿Para terminar, podría hacer una valoración/crítica breve, título por título de la filmografía de este director? ¿Se atrevería a elegir una favorita? ¿Motivo de la elección? (puede ser una sola frase)

-*The Sixth Sense*. El sueño de todo productor: un guion de fantasía perfecto (tras reescrituras y recortes) sin efectos especiales, rodado en interiores, donde el presupuesto se va a un solo actor del casting. Buena inversión en sonido, una de las claves del filme.

-*Unbreakable*. Uno de los mejores relatos de la historia del cine sobre el abandono de la tristeza, la fe recompensada de un niño en los poderes de su padre y el reencuentro de los amantes tras el desamor.

-*Lady in the Water*. Mi escena favorita: el niño del vecindario leyendo el futuro en las cajas de cereales. El oráculo perfecto, la visión inocente que descifra la auténtica realidad. Una capacidad que los adultos han perdido.

Annex 3. Respostes de Ramón Monedero

1. ¿Cómo definiría el cine de M.N. Shyamalan (como cineasta) de forma breve?

Creo que es un cine de forma y contenido, y esto es algo muy difícil, sobre todo cuando una cosa y otra están íntimamente compenetradas. Lo *que* dice Shyamalan tiene sentido por *cómo* lo dice, y creo que es ahí donde reside la magia.

2. Aunque los primeros títulos de su filmografía (considerados siempre menores) son los más alejados de sus características propias, ¿podríamos afirmar que este cineasta ha conseguido un sello propio que nos permite reconocer sus títulos? ¿Cuáles serían esas características propias?

Desde luego, yo creo que Shyamalan es uno de esos directores a los que, como Hitchcock y unos pocos más, puedes reconocer a los pocos minutos de haber empezado a ver una película suya. A Night lo podemos identificar por un plano o por un movimiento de cámara e incluso por la velocidad con la que mueve la cámara. Tiene un *tempo* identificable y es muy destacable cómo plantea y desarrolla sus escenas.

Pero, además, a Shyamalan también lo podemos identificar por cómo plantea el elemento fantástico en sus películas. Es un elemento que siempre suele estar ahí de forma implícita o explícita, pero en la mayoría de los casos siempre cubre todos y cada uno de sus fotogramas.

3. Algunos teóricos afirman que Shyamalan no sólo es un director de “twist endings”, las lecturas de su narrativa van más allá, defendiendo un cine espiritual, preocupado por el mundo, la humanidad, el entorno y el sentido de la vida. ¿Está de acuerdo con esta afirmación?

Totalmente. Pero yo creo que al final de todo, su cine gira en torno a la esperanza.

4. ¿Analizando sus títulos uno a uno, podría resumir muy brevemente los *leads* o puntos narrativos principales de su filmografía? (puede ser una sola frase)

- The Sixth Sense*. Ofrecer una presencia sobrenatural, mortecina, sobre un relato, en esencia, optimista.
- Unbreakable*. Una *superheroicidad* contenida.
- Signs*. Una historia con doble fondo. Un relato sobre extraterrestres y otro sobre el sentido de la vida.
- The Village*. Esta película es casi *metagenérica* en tanto deconstruye el género de terror poniendo en evidencia “el truco”.
- Lady in the Water*. Cómo contar una épica historia de aventuras y fantasía en un entorno totalmente mundano.
- The Happening*. Una historia de terror sin los códigos propios del género. El terror se suele asociar a entornos cerrados, oscuros y siniestros, y Shyamalan hizo una película de ese género a cielo abierto y de día.
- Devil*. *Whodunit* en un ascensor. Muy divertida.
- After Earth*. Cómo superar tus miedos y de paso, fortalecer tu relación con papá. Aquí creo que hay poco que rascar.
- The Visit*. Un *found footage* que linda con lo extraordinariamente terrorífico sin salirse un ápice de los códigos de fenómeno “metraje encontrado”.
- Wayward Pines*. Yo creo que es un artefacto juguetón, una propuesta resultona repleta de referencias a clásicos del género.
- Split*. Esta peli es la que menos he visto de Shyamalan y honestamente es la que menos trabajada tengo. Creo que la he visto solo una vez.

5. Parece que desde *The Visit*, Shyamalan está variando su habitual tendencia “fantástica” hacia el thriller psicológico. ¿Estaría de acuerdo con esto?

En cierto modo sí, pero... Es evidente que la bofetada profesional que supuso su descrédito como director de cine (no porque no hiciera buenas películas sino porque no hacían la taquilla necesaria y además la crítica empezó a cebarse con él) que lo llevó a dirigir dos películas muy difíciles de encajar en su filmografía como *Airbender* y *After Earth* ha obligado al cineasta a replantearse ciertas cosas. Yo no sé hasta qué punto hay un cambio de registro, por ejemplo, *Split* es un *thriller* psicológico con un elemento fantástico muy importante que seguramente detonará en *Glass*. Quizá deberíamos de darle un poco más de tiempo a Shyamalan en ese sentido porque desde que

“hipotéticamente” modificó su tendencia solo habría hecho *The Visit* y *Split* y ambas, su elemento fantástico sin cegar al respetable, estaba ahí. En realidad, como toda su filmografía....

6. ¿Podríamos considerar *The Visit*, *Split* y *Glass* títulos de una posible tercera etapa de Shyamalan? (Primera etapa, “éxito”: *Sexto Sentido*, *El protegido*, *Señales*; Segunda etapa, “declive”: *El Bosque*, *La joven del agua*, *el Incidente*, *After Earth*).

Bueno, de entrada, yo no incluiría como “declive” *El bosque* o *La joven del agua*. Declive “popular” sí, pero no creativo. (Puntualización personal al respecto). Pero sí, está claro que *The Visit*, *Split* y *Glass* son otra cosa que a buen seguro que habría que estudiar con detenimiento.

7. Algunos fans prefieren los títulos del cineasta que son “enteramente” de su factura. Es decir, aquellos en los que interviene como autor de la historia, guionista, director y productor. Los prefieren por encima de los que consideran “encargos”, aunque precisamente los títulos más criticados por sus detractores, como *Lady in the Water* o *The Village* son considerados los más personales. ¿Cuál es su opinión sobre el tema?

Honestamente, yo creo que tanto *Lady in the water* y *The Village* son dos cumbres en su cine, y aquellos fans que las sigan criticando a día de hoy debería replantearse su admiración por Shyamalan. *Lady in the water* y *The Village* son películas desmembradas, pero precisamente por aquellos que no tienen una especial afinidad con el director, creo yo...

8. Siguiendo con este tema, en el momento de publicación de su libro, Shyamalan estaba con la producción de *After Earth*, un momento en su carrera en el que, tras críticas demoledoras por sus últimos dos títulos estaba en uno de los peores momentos de su relación con la industria. Ahora, después de *The Visit*, y *Split*, parece haber recuperado la credibilidad del público y la crítica. Todo apunta a que el estreno de *Glass* volverá a generar expectativas positivas. ¿Está de acuerdo con esta valoración? ¿Si tuviera que escribir una segunda parte del libro, se alejaría mucho de

sus opiniones anteriores sobre esta relación “tormentosa” entre Shyamalan, crítica y público?

Yo creo que no. Shyamalan y la crítica siempre se han llevado regular. Todavía hay un sector crítico que lo mira con mucho resentimiento. De todos modos, es evidente que desde *La visita* y *Múltiple* el ambiente se ha relajado y parece que todo fluye mucho mejor.

9. Aunque no es una historia propia, *Wayward Pines* parece llevar el sello de Shyamalan. La serie se estrenó en 2015 y consiguió renovar por una segunda temporada que ha mantenido índices de audiencia notables en EEUU (aunque en España, las audiencias en Cuatro no fueron nada buenas, por culpa de la contraprogramación). ¿Qué valoración haría de la primera incursión del cineasta en TV?

Regular. La primera temporada, como propuesta *fantastique* salpicada de referencias a clásicos del género como *La isla del doctor Moreau* estaba bien. Era entretenida e intrigante. Otra cosa es que existan otros hallazgos más allá de su suspense, muy bien mantenido, sobre todo en su primera temporada. Yo creo que fue un capricho cinéfilo convertido en serie de televisión que no se supo estirar. A mí, el final de la primera temporada me pareció tremendo, el inicio de la segunda temporada una total decepción.

10. Shyamalan siempre ha reconocido sus mayores influencias a la hora de hacer cine: Hitchcock en cuanto al suspense y, sobre todo, Spielberg y su perspectiva del cine fantástico y de ciencia ficción. En la década de los ochenta, Spielberg y otros cineastas como Lucas, de Palma, o Cronenberg entre otros, fueron considerados por algunos teóricos como la *Primera Generación de Storytellers fantásticos*, porque, más allá de adaptaciones de novelas y obras de fantasía literaria, apostaron por crear sus propias historias fantásticas adaptadas a la realidad y el contexto de la época. ¿Le parecería adecuado afirmar que Shyamalan, siguiendo la estela de sus maestros, podría ser uno de los precursores de una posible segunda generación de Storytellers?

Esta es una pregunta complicada. Yo sí creo que Spielberg y compañía generaron sus propias fantasías, aunque la semilla de todas ellas estaba en los clásicos. En este sentido yo creo que Shyamalan ha partido de un terreno que ya había sido allanado previamente. Night no tenía por qué tirar de *best sellers* de éxito o de grandes relatos clásicos, el director de *El sexto sentido* se podía permitir el lujo de dar por superado todo ese proceso, pero por un problema de público, no de creatividad. Ahora los espectadores parecen huir de todo lo que huele a *antiguo*, y Shyamalan, utilizando en realidad sus formas y sus métodos, ha conseguido reinventarlos y envolverlos con un tono y una apariencia completamente nuevos.

11. Uno de los principales puntales del cine del director indio es la presencia de lo fantástico en entornos totalmente ordinarios. Precisamente lo fantástico actúa como catalizador o liberador de los personajes protagonistas, normalmente aislados, para que al volver a sus vidas anteriores lo hagan mejorando su relación con los demás y valorando más su comunidad. ¿Está de acuerdo?

Totalmente. La verdad es que creo que has dado en el clavo, no se me ocurre mucho más que añadir. Quizá puntualizar que sus personajes no son personas aisladas, al menos en lo comunitario. Están perfectamente integrados en la sociedad (más o menos) pero si en efecto lo están, porque lo están, es porque ellos mismos se aíslan.

12. Algunos teóricos afirman que Shyamalan, aunque sea considerado un director pionero en algunas cosas, es mucho más tradicional de lo que parece, y lo único que quiere hacer con su cine, por encima de todo, es contar cuentos (a veces de hadas) que nos muestran una visión simbólica y alegórica de nuestro mundo. ¿Está de acuerdo?

Totalmente. De hecho, eso que dices es en esencia lo que hicieron Spielberg y compañía, ofrecer propuestas con apariencia *pionera* pero que en realidad estaban extraídas de los clásicos (lo que hemos dicho más arriba). Pero sí, de acuerdo, sí...

13. ¿Para terminar, podría hacer una valoración breve/crítica, título por título de la filmografía de este director? ¿Te atreverías a elegir tu favorita y el motivo? (puede ser una sola frase)

-*The Sixth Sense*. En esencia me parece una película perfecta. No le sobra ni le falta absolutamente nada.

-*Unbreakable*. Cuando parecía que la perfección no se podía superar llegó *Unbreakable*. Me parece una sublimación de lo que Shyamalan había propuesto en *El sexto sentido*.

-*Signs*. Yo creo que es mejor película de lo que se suele pensar de ella, tanto, que me parece una genialidad. El sentido de la vida en forma de invasión extraterrestre solo se le podía ocurrir a Shyamalan. Creo que es una cinta perfecta como *El sexto sentido*, pero con otro tono. Menos tenebrosa y mejor encuadrada dentro de los códigos del género de la ciencia ficción variante, invasión extraterrestre.

-*The Village*. Cuando uno creía que Shyamalan yo la había dicho todo llega *El bosque*. Pura alegoría socio-cultural y metagenérica. No es perfecta porque nadie pudo encajar una cinta como esta.

-*Lady in the Water*. Si tuviera que elegir una película favorita tal vez sería *La joven del agua*, quizá porque es la cinta más personal y al mismo tiempo más vilipendiada por público y crítica. Me parece el perfecto cuento de hadas para adultos con todas sus consecuencias. Una maravilla emotiva y lo mejor, épica a su manera.

-*The Happening*. Un interesante experimento, muy arriesgado (lo que es bueno) pero irregular. Siempre he pensado que *El incidente* es una película de terror sin los códigos propios del género. Lo dicho, arriesgada (lo que es bueno), ocasionalmente certera, pero en conjunto desequilibrada, tanto en forma como en su contenido.

-*Devil*. Un juguete muy entretenido.

-*After Earth*. Fallida. Con aciertos puntuales pero muy aislados.

-*The Visit*. Un redescubrimiento de un Shyamalan enfrentándose a un formato en principio, completamente ajeno a su estilo (el *found footage*) pero con todas sus señas de identidad intactas y hasta renovadas. Un terrorífico juguete.

-*Wayward Pines*. La primera temporada muy intrigante y entretenida. La segunda no me gustó.

-*Split*. Como te he dicho tengo que verla más veces. No me atrevo a etiquetarla en una o dos frases.... Pero buena...

Annex 4. Entrevista a J. A. Bayona

La transcripció sonora de l'entrevista (setze de juny de 2019) es pot escoltar mitjançant un enllaç ubicat a l'Annex 5.

1. En algunas de sus películas (llamadas por algunos críticos como la trilogía de la maternidad) tienen mucho peso específico, la relación madre-hijo (trama de la maternidad sensible) y la mirada infantil como mirada inocente y creyente en la fantasía o el hecho fantástico. ¿Por qué se decidió así?

No fue algo premeditado. No nace como una trilogía. *El Orfanato* (2007) parte de una historia y guion de Sergio G. Sánchez. Lo que más me gustó de esa historia es que su origen partía de contar Peter Pan a través de los ojos de Wendy, del personaje que se queda en el lado realista de la vida y que finalmente cruzará al otro lado del espejo (fantasía). *Lo imposible* (2012) es una película en la que busco (por debajo de los hechos reales) una argumentación que de alguna forma trascienda la realidad para hablar de un miedo universal. La película está basada en un hecho real, pero bordea lo fantástico para buscar un mensaje trascendente. Un discurso muy parecido al de *El Orfanato* o *Un Monstruo viene a verme* (2016). De alguna forma, me gusta poner en tela de juicio la vida real o la realidad. Los personajes de mis películas aprenden la vertiente más incierta de la vida. La vida es incertidumbre todo el tiempo. Frente a las bofetadas de la realidad, mis personajes tienden a decantarse por la fantasía para defenderse o vivir en un mundo mejor (en *El Orfanato*, la madre decide quedarse en el mundo de fantasía jugando a papás y mamás; en *Un monstruo viene a verme*, el niño tiene que despedirse de su madre y enfrentarse a la realidad más dura, pero de algún modo la fantasía le da las armas necesarias para enfrentarse a ello; en *Lo imposible* los personajes no son conscientes del mundo real: son una familia perfecta, de vacaciones en un lugar idílico, en un resort de lujo, alejados de otra realidad de ese continente, hasta que de un plumazo deben enfrentarse a esa otra realidad, que la vida también es ese drama. Sobre todo, también es ese drama).

2. ¿Se atrevería a ubicar su cine (entendiendo solo las películas *Orfanato*, *Lo imposible*, *Un Monstruo viene a verme*) en el fantástico trascendental?

Pues tiene sentido. La verdad es que todo esto que comentaba ahora siempre ha estado ahí. En mi primer cortometraje, *Mis vacaciones (1999)*, el niño protagonista cruzaba de un mundo a otro y se metía en la pantalla, y en *El hombre esponja (2003)*, basado en un relato de Salinger, también hay un discurso sobre la necesidad de los cuentos de hadas para realidad y el mundo de los adultos. No sé de dónde vendrá. Quizás porque soy un cineasta muy cinéfilo, e ir al cine siempre ha formado parte de mi vida. He crecido viendo mucho cine, y muy diferente. De pequeño no diferenciaba entre cine europeo ni americano, ni siquiera los géneros, para mí era lo mismo Spielberg que Hitchcock o Truffaut; aunque claro, los niños de los ochenta y los noventa, cuando íbamos al cine, casi siempre era para ver grandes blockbusters americanos, como los de Spielberg o Lucas, el cine espectáculo, y eso marca, sin duda.

Hace ya unos años empecé a preguntarme por qué me interesan unas historias por encima de otras. Y empecé a leer sobre cuentos de hadas. Su origen, sus porqués. Leí a Bettelheim y a Campbell, porque Kubrick y Lucas los habían leído respectivamente para hacer *The Shinning (1980)* y *Star Wars (1977- actualidad)*. Y empecé a disfrutarlo mucho. En ese momento me cayó en las manos la posibilidad de *Un monstruo viene a verme*. Me sentí no solo preparado para el proyecto, sino con ganas de profundizar más en todo eso.

3. ¿Cómo definiría el cine de M.N. Shyamalan (como cineasta) de forma breve (una o dos frases)?

Me viene a la memoria el Shyamalan de *El sexto sentido (1999)* o *El bosque (2004)*. Intentaba comprender por qué funcionaba su cine, y me llamaba la atención que siempre había algo por debajo de la historia. Sus personajes, de algún modo, se sienten atraídos o arrastrados por algún hecho que les lleva a una gran revelación, que siempre tiene que ver con la esencia de uno mismo. Shyamalan siempre tiene un relato común que tiene que ver con una especie de resurrección, un nuevo nacimiento a una realidad diferente. Eso es algo muy evidente en su obra y que, además, a mí me interesa mucho como cineasta.

4. Aunque los primeros títulos de su filmografía (considerados siempre menores) son los más alejados de sus características propias, ¿podríamos afirmar que este cineasta ha conseguido un sello propio que nos permite reconocer sus títulos? ¿Cuáles serían esas características propias?

Temáticamente, por todo lo que estamos diciendo es evidente. Pero si hay algo que destaque de Shyamalan por encima de otros directores es el trabajo de cámara. El lenguaje. Lo hablaba el otro día con Guillermo del Toro, y estábamos ambos de acuerdo en que nos preocupa que las películas están perdiendo lenguaje, puesta en escena, la importancia de colocar la cámara en un punto determinado, moverla de una forma concreta... Esto se está perdiendo, en parte, por la influencia de la televisión, donde hay un lenguaje de multicámara, pero no cinematográfica. Para mí, la excelencia de Shyamalan también reside en eso, en su propio lenguaje visual. En ese sentido, Spielberg es el más virtuoso de todos, y creo que Shyamalan es más extremo, se arriesga más a romper algunas convenciones. Como él, yo trabajo siempre los guiones con Storyboards. Y creo que eso viene de la necesidad de contar una historia con imágenes, no solo con palabras.

5. ¿Ve, en las características comentadas del cine de Shyamalan, algún elemento en común con su propia filmografía?

Sobre todo, la idea de entrar en contacto con la incertidumbre, con lo desconocido, con otra realidad diferente, del paso de un mundo a otro.

6. ¿Analizando sus títulos uno a uno, podría resumir muy brevemente los *leads* o puntos narrativos principales de la filmografía de este director? (puede ser una sola frase)

-*The Sixth Sense (El sexto sentido, 1999)*: El punto de vista.

-*Unbreakable (El protegido, 2001)*: La revelación de la propia identidad. La asimilación o descubrimiento de la propia identidad.

-*Signs (Señales, 2002)*: Una película sobre el espacio, tanto el exterior como el físico.

-*The Village (El bosque, 2004)*: Una coartada política. Se produjo durante la invasión de Irak, y la única referencia a la realidad es la de un mundo exterior mucho peor. Este tema, Shyamalan y Spielberg lo comparten. Debe formar parte de sus caracteres humanistas.

-*Lady in the Water (La joven del agua, 2006)*: La recuerdo muy poco. Sí recuerdo muchas referencias a Miyazaki, sobre todo en escenas ubicadas en la piscina. Eso me llamó la atención. Demuestra el bagaje cinéfilo de Shyamalan.

-*The Happening (El incidente, 2008)*: Me acuerdo del plano secuencia de los suicidios en cadena. Aunque empecé a notar cierto cansancio por la repetición de fórmulas.

-*After Earth (2011)*: Casi ni la recuerdo.

-*The Visit (La visita, 2015)*: Me gustó mucho el trabajo de cámara. Shyamalan se movió en un terreno diferente que le obligó a salir de lo establecido (found footage).

-*Split (2017)*: Creo que la trilogía no me interesa tanto en cuanto al relato. Reflexiona sobre el mundo del cómic. No es lo mismo una reflexión sobre el ser humano que sobre superhéroes.

-*Glass (2019)*: Mucho mejor dirigida que escrita. Me interesa mucho más lo que cuenta con la realización que no el relato. No me parece tan trascendente como otros guiones.

7. ¿Se atrevería a asociar alguno de los films de Shyamalan con su propia filmografía?

-*El Orfanato (2007)* con *The Sixth Sense (1999)*: Un giro que obliga a otra lectura de la historia. El contacto con la incertidumbre.

-*Un monstruo viene a verme (2016)* con *Lady in the Water (2006)*: La reflexión sobre la importancia de los cuentos, de las historias.

Aunque creo que la influencia es relativa. Somos coetáneos y nuestras películas se han estrenado las unas muy cerca de las otras. La influencia y el reflejo es inevitable, claro, aunque no es algo que se piense deliberadamente.

8. Uno de los principales puntales del cine de Shyamalan es la presencia de lo fantástico en entornos totalmente ordinarios. Precisamente lo fantástico actúa como catalizador o liberador de los personajes protagonistas, normalmente aislados para que, al volver a sus vidas anteriores, lo hagan mejorando su relación con los demás y valorando más su comunidad. ¿Está de acuerdo con esta afirmación? ¿Se puede afirmar que hay claros paralelismos con su filmografía en este aspecto?

Sí. Realmente es un cine que siempre gira alrededor de lo ordinario frente a lo extraordinario. Es un cine fantástico relacionado directamente con cineastas como Spielberg, con escritores como Richard Madison... con autores que siempre explican que, por muy extraordinarios que sean los eventos, siempre hay una justificación. Los personajes siempre se comportan de una forma realista frente a lo extraordinario. La coartada es fantástica y la psicología es realista. Es un poco el mcguffin, el engranaje que mueve la acción. En ese aspecto, obras como la mía se asemejan más a la de Shyamalan que no otras como la de Guillermo del Toro. Del Toro se ancla en lo fantástico. Shyamalan necesita justificar el porqué de su fantasía, supongo que para tener más autoridad sobre el relato. Del Toro no. Su cine está más encaminado a la fabulación, a la poética de la fantasía per se. No necesita esa coartada. Yo sí la necesito.

9. Algunos teóricos afirman que Shyamalan, aunque sea considerado un director pionero en algunas cosas, es mucho más tradicional de lo que parece, y lo único que quiere hacer con su cine, por encima de todo, es contar cuentos (a veces de hadas) que nos muestran una visión simbólica y alegórica de nuestro mundo. ¿Está de acuerdo con esta afirmación? ¿Se puede afirmar que hay claros paralelismos con su filmografía en este aspecto?

Sí, muy de acuerdo. Busca constantemente una justificación cada vez que rompe las reglas.

10. Algunos críticos y teóricos afirman que Shyamalan no sólo es un director de *twist endings*, las lecturas de su narrativa van más allá, defendiendo un cine trascendente, místico o espiritual, preocupado por el mundo, la humanidad, el entorno y el sentido de la vida. ¿Está de acuerdo con esta afirmación?

Sí. Tiene mucho que ver con esa herencia que comentábamos de Spielberg y otros autores. Todos ellos, en el fondo, tienen alma y corazón de humanista. Son herederos de una sociedad muy acomodada, son niños sobreprotegidos.

11. Shyamalan siempre ha reconocido sus mayores influencias a la hora de hacer cine: Hitchcock en cuanto al suspense y, sobre todo, Spielberg y su perspectiva del cine fantástico y de ciencia ficción. Tal y como consta en el libro *Fantasia de Aventuras*, de Antonio Sánchez-Escalonilla (2009), en la década de los ochenta, Spielberg y otros cineastas como Lucas, de Palma, o Cronenberg entre otros, fueron considerados la *Primera Generación de Storytellers fantásticos* porque, más allá de adaptaciones de novelas y obras de fantasía literaria, apostaron por crear sus propias historias fantásticas adaptadas a la realidad y el contexto de la época. ¿Le parecería adecuado afirmar que Shyamalan, siguiendo la estela de sus maestros, podría ser uno de los precursores de una posible segunda generación de Storytellers?

Sí, no sé si inconscientemente, pero es evidente.

12. Al hilo de las anteriores preguntas, ¿podríamos afirmar que otros cineastas (como usted mismo, J.J. Abrams o Guillermo del Toro, entre otros) forman parte de esta posible segunda generación? (esto se entendería bajo el paraguas común para todos de un cine fantástico transcendental).

Sí, muy de acuerdo, aunque al que quizá no colocaría en este grupo es a J.J. Abrams. Me parece un cineasta curioso. Es hijo de la televisión. Sus películas son o parten de seriales televisivos. Su trabajo de cámara me cuesta más entenderlo. Me gusta lo que hace, pero creo que no está tan en la línea de Shyamalan y los demás. Yo añadiría a Sergio Sánchez (guionista de *El Orfanato* y guionista y director de *El secreto de Marrowbone*).

13. Uno de los temas principales del cine de Shyamalan es el concepto de familia, y cómo la familia (o tribu/comunidad) da la fuerza necesaria a sus protagonistas para afrontar los conflictos o peligros. Parece que éste podría ser un tema común en sus filmografías. ¿Está de acuerdo?

Creo que es más una preocupación de la cultura americana que de Shyamalan. No creo que le obsesione especialmente.

14. En algunas de sus obras, M.N. Shyamalan introduce la figura del intruso benefactor como elemento fantástico que, demandando ayuda o una misión al protagonista, acaba haciendo un bien mayor, tanto al personaje principal como al resto de la comunidad. Son los casos de *The Sixth Sense* o de *Lady in the Water*. ¿Cree que se podría establecer alguna conexión entre dichos casos y *El Orfanato* o *Un Monstruo viene a verme*? (¿O incluso con algunas obras de Guillermo del Toro, como *La forma del agua* o *El laberinto del Fauno*?)

Sí. Tiene que ver mucho con los protagonistas, con la necesidad de demostrar sus emociones. Y no solo de los personajes, sino también del director. Si nos fijamos en Spielberg, Shyamalan, Guillermo del Toro, yo mismo... seguramente nos es más fácil expresar emociones y sentimientos a través de nuestra obra. Somos retraídos, freaks, tímidos, y nos es más fácil explicarnos con nuestro cine que en la vida.

15. ¿Para terminar, podría hacer una valoración/crítica breve, título por título de la filmografía de este director? ¿Se atrevería a elegir una favorita? ¿Motivo de la elección?

En realidad, no es tanto si me gusta la película o no, sino valorar si puedo aprender algo o no. Me gusta cómo Shyamalan toma decisiones de lenguaje y de cámara. Hace que todas sus películas sean buenas. Si tengo que elegir una o pocas, las que más me han gustado son *The Sixth Sense* o *Signs*, porque creo que existe una armonía de elementos. No sólo los argumentos o el lenguaje visual, creo que él no era tan consciente de sí mismo todavía, no había repetición ni hartazgo de fórmulas. También destacar su “renacimiento” en *The Visit*, aunque creo que no era un renacer, para mí no se había ido nunca. No es que haya una aportación diferente en *The Visit*, o que se añada algo más innovador a lo que venía haciendo, pero tiene el mérito de ser una película muy pequeña y arriesgada.

Muchas gracias por sus respuestas y aportaciones.

Annex 5. Material adicional sobre Shyamalan

En aquest annex, s'hi pot trobar material divers relacionat amb Shyamalan i la seva trajectòria, i que llistem a continuació:

-Enregistrament de la trobada que M. Night Shyamalan va tenir amb els fans amb motiu de la presentació de Glass (2019) al Festival de Sitges (13-10-2018). En aquesta trobada, l'autora de la tesi va poder formular preguntes clau al cineasta, que amb les seves respostes confirmaria les principals hipòtesis d'aquest treball.

[Audio trobada de M. Night Shyamalan amb fans, al Festival de Cinema Fantàstic de Sitges \(13-10-2018\).](#)

<https://youtu.be/1UzvMHtpEk>

-Transcripció sonora de l'entrevista mantinguda amb J. A. Bayona.

[Audio Entrevista J. A. Bayona \(16-06-2019\).](#)

<https://youtu.be/bK1ClfUbBbQ>

-Vídeo tribut projectat a Sitges amb motiu del premi honorífic a Shyamalan el 2018.

[Vídeo tribut Premi honorífic Shyamalan Sitges 2018](#)

https://youtu.be/L_NqNaSMwR0

-Entrevista de John Dougan a Shyamalan (2018).

[Entrevista M N Shyamalan 2018](#)

<https://youtu.be/QKupdWvI1qA>

-Trailers dels films analitzats:

[The Sixth Sense - Official Trailer](#) <https://youtu.be/S51rcyWdsyU>

[Lady In The Water - Official Trailer](#) <https://youtu.be/0TNzsqOhNWk>

[Signs - Official Trailer](#) https://youtu.be/S879E_I8EX8

[The Village - Official Trailer](#) <https://youtu.be/h5F3-5UBFmE>

<u>The Happening - Official Trailer</u>	<u>https://youtu.be/slky7Kk2H0</u>
<u>Unbreakable - Official Trailer</u>	<u>https://youtu.be/esLvtC9FbYs</u>
<u>After Earth - Official Trailer</u>	<u>https://youtu.be/cskimW2JKQY</u>
<u>The Visit - Official Trailer</u>	<u>https://youtu.be/Z7i X-I0hOQ</u>
<u>Split - Official Trailer #1</u>	<u>https://youtu.be/Vty2C1k41DQ</u>
<u>Split - Official Trailer #2</u>	<u>https://youtu.be/H ZRaV30uDA</u>
<u>Glass - Official Trailer</u>	<u>https://youtu.be/qvOINiawFn0</u>

-Guions literaris dels films de Shyamalan (a excepció de Glass, que encara no s'ha fet públic a la xarxa).

<u>The Sixth Sense</u>	<u>https://www.scripts.com/script-pdf/27</u>
<u>Unbreakable</u>	<u>https://www.scripts.com/script-pdf/1086</u>
<u>Signs</u>	<u>https://www.scripts.com/script-pdf/381</u>
<u>The Village part 1</u>	<u>https://www.mnightfans.com/wp-content/uploads/2013/06/the-woods-1.pdf</u>
<u>The Village part 2</u>	<u>https://www.mnightfans.com/wp-content/uploads/2013/06/the-woods-2.pdf</u>
<u>Lady in the Water</u>	<u>https://www.scripts.com/script-pdf/12154</u>
<u>The Happening</u>	<u>https://www.mnightfans.com/wp-content/uploads/2013/06/the-green-effect.pdf</u>
<u>After Earth</u>	<u>https://www.scripts.com/script-pdf/2286</u>
<u>The Visit</u>	<u>https://www.scripts.com/script-pdf/21587</u>
<u>Split</u>	<u>https://www.scripts.com/script-pdf/1369</u>

Aquesta Tesi Doctoral ha estat defensada el dia ____ d_____ de 20____
al Centre_____

de la Universitat Ramon Llull, davant el Tribunal format pels Doctors i Doctores
sotasignants, havent obtingut la qualificació:

President/a

Vocal

Vocal *

Vocal *

Secretari/ària

Doctorand/a

(): Només en el cas de tenir un tribunal de 5 membres*

