

Ruptura de la realidad y meta-televisión en American Horror Story 6: Roanoke

Valeria Arévalos

<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/4573>

Cita sugerida: Arévalos, V. (2018). Ruptura de la realidad y meta-televisión en American Horror Story 6: Roanoke.

Question, 1(58), e051. doi:<https://doi.org/10.24215/16696581e051>

Recibido: 25-01-2018 Aceptado: 15-03-2018

Ruptura de la realidad y meta-televisión en American Horror Story 6: Roanoke

Rupture of reality and meta-television in American Horror Story 6: Roanoke

Valeria Arévalos arevalosvaleria@gmail.com

<http://orcid.org/0000-0002-9412-2812>

Facultad de Filosofía y Letras;

Universidad de Buenos Aires (Argentina)

Resumen

Desde el nacimiento de la telerrealidad, a comienzos de los noventa, lo real se presentó como un objetivo múltiple y endeble, con una fragilidad que daría cuenta de una falta. Esa falta nos remite directamente al recorte necesario efectuado por la mirada. Será así, entonces, como producciones del registro del *reality show*, año a año fueron desarrollando una estética particular que buscaría negar esa ausencia de completa realidad. American Horror Story 6: Roanoke posee una alta carga de autorreflexividad tomando distintos formatos televisivos para problematizar los conceptos de ficción-realidad implícitos en ellos. En el presente trabajo se realizará un recorrido por este camino meta-televisivo planteado por la serie y se establecerá un diálogo con trabajos que aborden la temática en cuestión, como los de Paula Sibilia, Michela Marzano, Susan Sontag y Francois Jost.



Palabras clave: Telerrealidad; ficción; construcción.

Abstract

Since the birth of reality TV, at the beginning of the 90s, the real was presented as a multiple and weak objective, with a fragility that would account for a lack. That lack refers directly to the necessary cut made by the look. It will be like that, then, as productions of the reality show's record, year after year they developed a particular aesthetic that would seek to deny that absence of complete reality. *American Horror Story 6: Roanoke* has a high load of self-reflexivity taking different television formats to problematize the concepts of fiction-reality implicit in them. In the present work a journey through this meta-television path proposed by the series will be made and a dialogue will be established with works that address the subject matter in question, such as Paula Sibilia, Michela Marzano, Susan Sontag and Francois Jost.

Keywords: Reality Tv; fiction; construction.

La cuestión de la verdad en la imagen ha estado muy presente en las indagaciones cinematográficas. De un tiempo a esta parte, con el nacimiento de la telerrealidad, ese aspiracional fue resultando aún más evidente no sólo desde lo temático sino también desde lo estético, en un claro interés por ahondar en las fibras mismas que componen el fotograma. Realizaciones como *The task* (*La prueba*, Alex Orwell, 2011), *The condemned* (*La isla de los condenados*, Scott Wiper, 2007) o *Halloween Resurrection* (Rick Rosenthal, 2002), se sirvieron del lenguaje televisivo, en especial lo proveniente del registro *reality-show*, para el desarrollo de sus tramas y el tratamiento estético de los films.

Así como en la pantalla grande se pudo observar esa hibridación con lo televisivo, en la pantalla chica también se empezó a generar material autorreflexivo. En este caso, particularmente, tomaremos la sexta temporada de *American Horror Story: Roanoke* (Ryan Murphy, 2016) para indagar sobre las estrategias estéticas y narrativas empleadas por los creadores de la serie y la construcción de una realidad que se denuncia, en todo momento, como irreal.

American Horror Story (de aquí en más: *AHS*) es una serie de horror de la cadena Fox, cuyo primer episodio fue emitido en octubre del 2011. Cada temporada retoma un suceso o tradición norteamericana y lo ubica como telón de fondo de la trama. En el caso de la sexta temporada,



la leyenda que servirá de inspiración será la de la Colonia Roanoke. Según la misma, un centenar de colonos, enviados por la Reina Isabel I de Inglaterra, habría desaparecido sin dejar rastro alguno. Lo único que se encontró en el lugar fue la palabra Croatoan escrita en un árbol. La serie convertirá a los colonos desaparecidos en una turba sedienta de sangre que acechará a los protagonistas en las noches de luna de sangre.

Aquí, el tratamiento de la ficción dentro de la ficción, redirigirá el punto de vista hacia la televisión como medio de construcción significativa. La multiplicidad, el collage y la construcción evidente de la realidad, serán los pilares fundamentales que sostienen a *AHS: Roanoke*. La tesis de la serie será expresada por el personaje de Kathy Bathes, la falsa Carnicera: “¿nos crees ahora o querés seguir negando lo que ven tus propios ojos?”.

Tomando las reflexiones de Francois Jost acerca de la construcción de la realidad en televisión, podemos observar que: “En lugar de considerar que el objeto del cual la imagen es un signo es el motivo, es decir el mundo, debemos operar un giro copernicano, y considerar que este objeto es el sujeto de la enunciación que está en el origen de la imagen (...) Lo propio del cine de ficción es reorganizar el mundo para la cámara (...)”. (Jost, 2012: 5) Para dar cuenta de esto, la estructura narrativa de *AHS: Roanoke* estará dividida en tres partes: la primera, llamada *My Roanoke Nightmare*, será un falso documental en donde se evocarán los sucesos vividos por una pareja recién mudada a Carolina del Norte, que, tras comprar una casona en territorio embrujado, comienza a vivir una historia de terror. Aquí, el armado del relato estará a cargo de los protagonistas del suceso, por un lado, con el típico formato de entrevistas sobre fondo neutro y, por el otro, por la dramatización a cargo de actores. De esta forma, al tratarse de una doble representación, la idea de realidad y construcción comienza a presentarse como el eje de la serie.

La segunda parte en la que se dividirá la temporada será un *reality-show (Return to Roanoke)*, en donde, tanto actores como protagonistas “reales”, regresarán a la casa para habitarla durante tres noches. Ya en esta instancia, la representación deja de ser doble para convertirse en triple, ya que, quienes en la primera parte habían interpretado personajes ficticios pasarán ahora a representarse a ellos mismos al ingresar con su verdadera identidad.

Por último, el capítulo décimo de la temporada se ambienta en dos días posteriores a la masacre ocurrida durante la filmación del *reality-show*. A su vez, este capítulo presentará también una estructura múltiple, generando una inmensa cadena ficcional y una puesta en abismo interminable. Por un lado, en el *Paleyfest* de *My Roanoke Nightmare*, se observa la relación entre el elenco y los fanáticos del show, similar a la dinámica de eventos como Comic-Con en donde artistas y público comparten un espacio de intercambio. Por otro lado, tras los



asesinatos del personaje de Lee (Adina Porter), tres programas de televisión mostrarán los eventos posteriores a *Return to Roanoke*: en *Crack'd* se presentará el juicio de Lee, en *The Lana Winters Special*, la reportera Lana Winters (Sarah Paulson) de *AHS: Asylum* (temporada 2) la entrevistará, y, finalmente, en *Spirit Chasers*, un grupo de investigadores paranormales entrarán de manera ilegal en la casa de Roanoke durante la luna de sangre con el fin de capturar a los espíritus en vídeo. De este modo, el creador de *AHS* multiplica el concepto de la temporada y utiliza distintos formatos reconocibles por la audiencia: programa de paparazis, *talk-show* y cazadores de mitos/fantasmas, para reflexionar sobre los variados mecanismos televisivos utilizados para generar falsa realidad.

En cuanto a las tecnologías empleadas, dentro de la narración nos encontraremos con una historia contemporánea al espectador, por lo tanto, los adelantos tecnológicos tendrán una presencia fundamental a la hora de conformar la imagen. Se utilizarán todo tipo de cámaras: subjetivas, fijas, de celulares, de vigilancia, sensores de movimiento en la secuencia de los “cazafantasmas”, etc. Es decir, *AHS Roanoke* abunda en facilidades tecnológicas, ya sea en el relato de la historia original como, posteriormente, en el armado de las entrevistas, *realities*, etc. Este punto marca una diferencia notable en comparación con producciones de terror previas al 2000, en donde la clave del terror se asociaba al desamparo y al aislamiento. En este caso, la hipercomunicación no servirá de nada, salvo para la transmisión de la imagen.

Hacia el final de la temporada, se realizará una transmisión en vivo, vía redes sociales, en donde se mostrará el empalamiento y, posterior, incineración de unos fans. En esta instancia se imprimirán sobre la imagen una catarata de comentarios debatiendo sobre la veracidad de lo visto. En relación a este punto, Michela Marzano (2010) analizará la cuestión de la expectación vinculada al cine *snuff* y a las imágenes transmitidas por la web en donde rehenes son decapitados. Ella dirá en su trabajo *La muerte como espectáculo* que el registro de la telerrealidad favoreció a que la aspiración del mostrarlo todo se acercara a una especie de morbosidad de la imagen total. Y, a su vez, considera que la irrupción de las redes sociales y los canales irrestrictos de internet llevaron a que la circulación del material se produjera sin censura hasta limitar con lo pornográfico. Dirá que este tipo de imágenes (el *snuff*, el *reality-show*, las decapitaciones) se vinculan a la pornografía por tratarse de una tortura efectuada por y para la cámara. En *AHS: Roanoke* se utilizará la lógica del *snuff* al transmitir de manera directa y con pretensión de veracidad, torturas y asesinatos y, a su vez, utilizará la estética del *gore*, sobre todo en la segunda parte de la serie, aportando una alta ración de sangre y vísceras en cada capítulo.



La cuestión de la expectación, entonces, se problematizará desde el interior de la diégesis, al poner en boca de distintos personajes, cuestionamientos sobre lo real o no real de las diversas muertes y la búsqueda de mayor realismo, asociado a la cantidad de sangre observada. Susan Sontag revisará este tema en *Ante el dolor de los demás* (2003), allí dirá que la constante estimulación sensorial con la que nos enfrentamos a imágenes de sufrimiento ajeno irá modificando nuestra recepción, anestesiándola. Así, el dolor es el mismo y lo que cambia es la pasividad de quien lo contempla como un espectáculo. En AHS se plantea de manera tan fuerte el descreimiento de la mirada para con el objeto (la serie) que toda situación de dolor y muerte será contemplada como mero show y, desde esa lógica, la exigencia de mayor dramatismo irá en un *in-crescendo*.

Asimismo, se utilizará el recurso del video casero con uno de los personajes, con decisiones de ángulos de cámara en una clara cita a *The Blair Witch Project* (*El Proyecto de la bruja de Blair*, Myrick, Daniel y Sanchez, Eduardo, 1999), aún con la frase famosa “si no salgo vivo de esto...”. (Fig. 1 y 2). De este modo, los creadores aluden a la cinefilia del género terror reinterpretando una escena conocida. Al mismo tiempo, se utilizarán celulares en modo cámara para que ellos mismos se filmen, captando las escenas más sangrientas en primera persona. Esto también se puede tomar como un guiño a *The Blair Witch Project*, ya que fueron los propios actores quienes realizaron la totalidad de las tomas, con cámaras subjetivas.

Las citas cinéfilas no se agotarán con la ya mencionada en relación a *The Project Blair Witch*, sino que habrá una variedad de ellas, por mencionar algunas: la familia Cheng tendrá un registro de terror japonés que resultará contrastante con el resto de las escenas, habrá un cameo en el cual se remite a la escena de la puerta rota de *The shining* (*El resplandor*, Stanley Kubrick, 1980), entre otros. Los creadores, de este modo, utilizan la serie para hablar del dispositivo que los aloja (la televisión) pero también se permiten homenajear a la industria del cine. Del mismo modo, la inclusión de Lady Gaga para el personaje de la nueva diosa, responderá a la lógica del *star-system*, al componer este personaje como a alguien excéntrico, extraño y monstruoso. (1)

Valeria Arévalos. *Ruptura de la realidad y meta-televisión en American Horror Story 6: Roanoke*



Figura 1: Fotograma de AHS: Roanoke citando la escena de la Figura 2.



Figura 2: Fotograma de la escena emblemática de *El Proyecto de la bruja de Blair* citada en AHS 6.

El cuestionamiento de la mirada

La estética de Ryan Murphy se caracteriza por su gran dramatismo, abundando en paneos inversos o amplias tomas con marcado gran angular. Sin embargo, en esta temporada, si bien el sello personal sigue impregnado en la imagen, la textura de la misma, la composición del plano y los ángulos de cámara se supeditaron a una finalidad superior: la construcción de *una* realidad. Al respecto Francois Jost dirá que: "(...) lo que importa hoy, es hacer sentir al espectador que la imagen ha sido captada por un cuerpo, por un ser humano comprometido con la realidad que filma y que, lejos de borrarse, muestra su subjetividad, su punto de vista, su



visión” (Jost, 2012: 5). De este modo, las cámaras omniscientes y aquellas instaladas en los celulares de cada personaje, darían la sensación de testigo de un hecho real, cuyo recorte escaparía a la manipulación de la edición. Sin embargo, al tratarse de un universo ficcional múltiple, en el cual existe una primera instancia de dramatización seguida de un armado *reality-show*, el halo de realidad construida se mantendrá latente durante toda la serie, planteando un mensaje subliminal para aquel que observa: duda de todo, principalmente de aquello que se presenta como hiper-real.

Al mismo tiempo, el texto irá proponiendo una reflexión constante para el espectador atento. En el primer capítulo, cuando el personaje de Sarah Paulson es atacado por los colonos, el esposo, Matt (Andre Holland/Cuba Gooding Jr.) observará, a través de su celular, las imágenes sin poder hacer nada y así lo expresa: “mi familia estaba en peligro y yo sólo podía mirar”. Aludiendo al poder inocuo de la mirada que sólo contempla la tragedia. Esto sería un claro ejemplo de lo que se viene elaborando con relación al rol de la mirada, pasividad y distancia segura como signos de contemplación. En otro momento, cuando se encuentran con el *home-video* dejado por el Dr. Elias Cunningham (Dennis O’Hare) dirá: “creí que era un *fake*” aludiendo a la sensación de inverosímil del video casero, pero también a lo planteado en la serie. ¿Qué es lo real? ¿Cómo detectarlo cuando hay tantos medios de comunicación confeccionando cada imagen? En el cine podemos ver esta relación de la mirada contemplativa, por ejemplo, en *8 mm* (Joel Schummaher, 1999) en donde un detective, interpretado por Nicolas Cage, deberá descubrir si un video snuff es real o no. La expectación del detective irá cambiando a medida que ve el film una y otra vez, lo que en un comienzo provocó asco, luego se convirtió en anestesia. La búsqueda de la verdad en la imagen la fracciona de tal manera que convierte a la imagen total en una sumatoria de píxeles y, de este modo, la curiosidad permanece como única sensación válida.

Murphy se vale del humor como un recurso sutil, pero a la vez efectivo para la transmisión de lo que quiere decir con la obra. Uno de estos momentos se dará a partir de la segunda mitad cuando el personaje de Agnes Mary Winstead (Kathy Bates), quien quedará envuelta en una falsa realidad tras encarnar a la Carnicera, dirá: “Los dioses me eligieron, era la preferida de los fans”. De manera irónica introducirá la cuestión de la conformación del *star* en los *reality-show* y de aquella necesidad de agradar para conseguir la permanencia. Así como en *The hunger games* (*Los juegos del hambre*, Ross Gary, 2012) la supervivencia de los tributos dependía en gran medida de la simpatía provocada en el público, aquí el personaje admirado encarnará la locura generada por la fama. *Star system* efímero y sujeto a inmediatas modificaciones.



Los fans tendrán también su representación en el show, especialmente en el capítulo 9. Tres jóvenes blogueros se aventurarán en las tierras cercanas a la casa en busca del objeto de deseo. En palabras de una de ellas (Taissa Farmiga, actriz recurrente en el serial *AHS*) se expresará una tesis sobre el show, quizás en una especie de crítica ofrecida a la Crítica y sus teorías. Ella dirá que el show habla del establecimiento de un matriarcado (el de la Carnicera) en medio de una sociedad patriarcal. De esta manera, se establece una suerte de análisis invertido, planteándole también un margen de falibilidad a los acercamientos académicos a la serie. Los fans cumplirán el rol del testigo, ya que además de registrar el paso a paso de su travesía con cámaras y transmitir las imágenes en vivo vía web, darán testimonio de la veracidad de los hechos por vivirlos en carne propia. El lugar del testigo, tomando a Giorgio Agamben, sería el que está imposibilitado de dar testimonio, ya que, al morir la mayor cantidad de prisioneros de los campos (tomando el caso de Auzchwitz), los sobrevivientes serían la excepción. Por lo tanto, en cuanto sobrevivientes tendrían el deber de testimoniar acerca de la regla, no la excepción, pero como la regla era la muerte no hay testimonio posible de la regla y los sobrevivientes se encuentran con la difícil carga de testimoniar en lugar de los exterminados. (1998) En el caso de este grupo de fans, el testimonio antecede a la aniquilación, de la cual formarán parte. Será así como sus roles de testigos se aunarán con los de las víctimas, dándole voz a aquello visto, pero sin poder trascenderlo.

Al mismo tiempo, cuando se encuentren con los personajes de Paulson y Basset huyendo de la verdadera asesina (Lee), la chica irá en su ayuda porque “ahora matará a Shelby y a Lee”, a lo que su amigo responderá: “¡Ella es Lee!”, en un intento de desentrañar los nudos que atorán lo verdaderamente real. Ante tanta mentira armada, la realidad aparece como falsa. La identidad se fracciona dándole espacio al collage, al espejo roto.

El tratamiento del tiempo será laberíntico y tendrá vaivenes elípticos. En el segundo capítulo, por ejemplo, los testimonios de las entrevistas hablarán de un futuro cercano, que luego será superado por el nuevo punto 0 de la historia. Del mismo modo, al acompañarse la acción con una entrevista, el espectador anticipará las futuras acciones (cuáles son los personajes que morirán y cuáles no), manejando el juego del suspense con un supuesto conocimiento que antecede a la trama, para, capítulos más adelante, descubrir que su saber estaba infundado y que también se sostenía sobre una falsa realidad.

El registro actoral será una marca de enunciación ya que, en las escenas de las dramatizaciones, las actuaciones serán en un tono más elevado, difiriendo con los personajes originales. Esta diferencia, sutil y matizada, durante la primera mitad de la temporada, se verá claramente hacia la segunda mitad cuando todos ingresen juntos al *reality-show*, allí podríamos



considerar que se unifica el registro de actuación a la vez que se unifica la entidad del ser. El sujeto ficcional en primera instancia se desdibujaría para darle lugar a su otro yo. Identidad múltiple, realidad múltiple.

Al comienzo de cada capítulo, se presentará un resumen con imágenes que se verán al instante siguiente. Promediando la temporada, se presentarán distintos personajes, como por ejemplo una historiadora, que completará cierta información de los seres de la casa. De este modo, la pretensión de veracidad se apoyaría en un sujeto con supuesto conocimiento empírico, en relación directa a los testimonios documentales. La actuación de dicho personaje remitirá al registro empleado por Werner Herzog en sus falsos documentales, en donde, desde la actitud corporal y la calidad del discurso, se habilitaría el margen de duda sobre la entidad de lo real.

Conclusiones

Para finalizar, se observó que la cuestión de la construcción de la realidad es el eje principal del serial investigado. Tal es así que, la manipulación de la imagen, se hará evidente tanto desde las elecciones en la conformación del fotograma (tipos de tomas, cámaras subjetivas, sonido ambiente, etcétera) como en lo concerniente a lo narrativo (búsqueda de la verdad y cuestionamiento de la imagen). A su vez, la pretensión de veracidad encontró apoyatura en el lenguaje de la televisión para, luego, confrontarlo. La supuesta imagen-total daría cuenta de lo verdadero ante las cámaras al mismo tiempo que la multiplicidad de puntos de vista presentaría el problema de la mirada y el creciente rol activo adquirido por el espectador. De este modo, los creadores de la serie toman su propio soporte (la TV) de referencia y lo utilizan para problematizar sobre los elementos que lo componen y sobre la coherencia interna de la telerrealidad.

A su vez, la importancia de aquello que se observa sirvió para pensar el rol desempeñado por la figura espectral y el cambio de pasivo-activo, desde la irrupción de redes sociales y la interacción directa con lo visto. Esto se podría poner en diálogo con las nuevas acciones sociales impulsadas por las redes. Hoy en día, desde portales sociales como Facebook, o páginas ong del tipo de Change.org, se propone un sujeto que con sólo un *click*, provoque una acción modificadora. Esto, que en pequeña escala puede ser así, no hace más que generar una falsa ilusión de movimiento en el usuario. Si tomamos en cuenta que, actualmente, ya existen ejemplos de películas en donde el espectador elige el destino del personaje desde su



butaca (similar a lo que sucedía con los libros de “Elige tu propia aventura”) no será impensable que nos encontremos, en un futuro cercano, con un film en donde efectivamente el público decida, accionando un botón, el destino de las víctimas, desde la comodidad del hogar. (2) De este modo, la disconformidad expresada por los fanáticos de AHS, se solucionaría accionando un botón. Teniendo presente la sed de sangre del público, el panorama no resulta alentador.

Notas

- (1) El fandom de Lady Gaga es denominado “los monstruitos” y ella, la madre de todos los monstruos.
- (2) En relación a este punto, en octubre del 2016 se estrenó en Berlín la película *Ihr Urteil (El veredicto)*, Lars Kraume, 2016). En ella, el público era invitado a participar del proceso judicial que, tras un debate en la sala, sentenciaría al sospechoso.

Bibliografía

- Jost, F. (2012). ¿Qué significa hablar de “realidad” para televisión? *TOMA UNO*, 1(1), 115-128.
- Kubrick, S. (director) (1980). *The Shinning (El resplandor)* [cinta cinematográfica]. USA: Warner Bros. Pictures.
- Kraume, L. (director) (2016). *Ihr Urteil (El veredicto)* [cinta cinematográfica]. Alemania: Das Erste.
- Murphy, R. (productor) (2016). *American Horror Story-Roanoke (AHS Roanoke)* [serie de televisión]. USA: FX.
- Marzano, M. (2010). *La muerte como espectáculo*. Madrid: Tusquets ed.
- Myrick, D. y Sanchez, E. (directores) (1999). *Blair Witch Project (El Proyecto de la bruja de Blair)* [cinta cinematográfica]. USA: Haxan Films.
- Orwell, A. (director) (2011). *The task (La prueba)* [cinta cinematográfica]. USA: After Dark Originals.
- Rosenthal, R. (director) (2002). *Halloween Resurrection (Halloween Resurrección)* [cinta cinematográfica]. USA: Dimension Films.
- Ross, G. (director) (2012). *The hunger games (Los juegos del hambre)* [cinta cinematográfica]. USA: Lionsgate.
- Schummaher, J. (director) (1999). *8 mm* [cinta cinematográfica]. USA: Columbia Pictures.
- Sibilia, P. (2012). *La intimidad como espectáculo*. Bs. As.: Fondo de Cultura Económica.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución - No Comercial – Sin Derivar 4.0 Internacional

Valeria Arévalos. *Ruptura de la realidad y meta-televisión en American Horror Story 6: Roanoke*

Sontag, S. (2003). *Ante el dolor de los demás*. Bs. As.: Alfaguara.

Wiper, S. (director) (2007). *The condemned (La isla de los condenados)* [cinta cinematográfica].
USA: Lionsgate.