

## **“Stranger Things” y las “zonas del revés”: un idilio menor con la novelística de Stephen King**

Dr. David Fuentefría Rodríguez (Universidad de La Laguna). dfuentef@ull.es

**Resumen:** En la estela de la corriente “revival” en torno a los años 80 que recorre algunas manifestaciones culturales modernas, sobre todo en el terreno audiovisual, ha destacado, en 2016, la producción de Netflix “Stranger things”. De inmediato, la red ha dejado constancia, mediante sus cronistas aficionados, de las dos conexiones paralelas más evidentes que la serie presenta en su superficie: los principales filmes juveniles estadounidenses de la citada década y la obra literaria de Stephen King. A partir de este segundo foco de interés, este artículo se centra, más allá de la localización ociosa de escenas o de personajes concretos, en el estudio exhaustivo de un segmento de correlaciones menos puntual, y que propone una ardua comparativa: el de los mundos paralelos -generalmente oscuros- interconectados con el nuestro, o zonas “del revés”, como se las califica en la serie, y sus precedentes en las obras completas del escritor de Maine.

**Palabras clave:** “Stranger things”; Stephen King; literatura; series; audiovisual.

**Abstract:** In the wake of the current "revival" around the 80s that touches some modern cultural manifestations, especially in the audiovisual field, has highlighted, in 2016, the Netflix production "Stranger things". Immediately, the network has recorded, through its amateur chroniclers, the two most obvious parallel connections that the series presents on its surface: the main American youth films of the decade and the literary work of Stephen King. From this second focus of interest, this article focuses, beyond the idle location of scenes or concrete characters, in the exhaustive study of a segment of less punctual correlations, and that proposes an arduous comparison: the parallel worlds - generally dark ones- interconnected with ours, or "upside down" zones, as they

are described in the series, and their precedents in the complete works of the Maine writer.

**Keywords:** “Stranger things”, Stephen King, literature, series, audiovisual.

### **1.Introducción.**

Contra quienes siguen insistiendo en el carácter adoctrinador, lineal o alienante de la televisión, la revolución digital ha impelido al espectador a superar, en los últimos tiempos, la pasividad de su antiguo rol de observador de productos audiovisuales, transmutándolo en activo buscador de contenidos y contribuyendo a crear catálogos culturales propios de forma progresiva e individualizada.

Es de reseñar el papel crucial que nuevas experiencias como las que ofrece Netflix juegan en este tránsito. La empresa californiana de televisión por internet, que gracias a su exitoso lanzamiento de series completas ha introducido, entre otros cambios relevantes, el final de las esperas semanales o las presiones de impacto de los primeros episodios, ha logrado, en un espacio de tiempo relativamente corto, una amplia penetración en todos los mercados internacionales, superando ya, en Wall Street, durante 2015, a sus principales competidores.

Pero Netflix no es concebible tan solo como un conglomerado de iniciativas exitosas y pingües beneficios. Resulta curioso cómo, al tiempo, la naturaleza del nuevo formato ha devuelto una libertad creativa a los directores de ficción de la que el cine producido por las “majors” no gozaba desde hace años, concentrando y desviando, por ende, talentos a sus filas, y unificando criterios al respecto: todos coinciden en señalar que la producción original de series como “House of cards”, “Daredevil”, “Narcos”, “Stranger Things”, e incluso filmes concebidos bajo el “concepto Netflix”, como la reciente “Beasts of No Nation” (Cary Fukunaga, 2015), han devuelto a los directores la mirada y la autonomía dispersas, aproximadamente desde finales de los años 70, para contar sus propias historias.

**2. “Stranger things” y el “revival” como género híbrido.**

Es preciso localizar el citado deterioro creativo de los proyectos producidos por los grandes estudios en diversos factores, como el auge del control de los estudios por ejecutivos, las elevadas inversiones en “blockbusters”, el descreimiento del público por saturación y su mayor libertad de acceso a contenidos, o la multiplicación de la oferta de entretenimientos y canales audiovisuales. Así las cosas, no es de extrañar que el riesgo haya dejado de contemplarse, siquiera como alternativa, en buena parte de la producción de películas de Hollywood. En su lugar, proliferan los formatos de franquicia, con segundas, terceras, cuartas partes, y cuantas precise la rentabilidad en taquilla; “remakes” de éxitos de un pasado pretérito o reciente, y proyectos con guiones herméticamente ajustados a las pautas de demanda del público masivo. Entre estos fenómenos destaca además, por añadidura, la querencia por rescatar determinadas esencias cinematográficas de décadas cercanas, especialmente la de los 80, con el tiempo reconocida como una de las épocas de mayor esplendor del relato lúdico y familiar en la cinematografía estadounidense. Hoy en día venimos asistiendo a relecturas de estos clásicos contemporáneos, como “Robocop” (José Padilha, 2014), “Posesión infernal” (Federico Álvarez, 2013) o “Karate Kid” (Harald Zwart, 2010); también al rescate estético y musical de sus atmósferas dentro de contextos más modernos (“Drive”, Nicholas Winding Refn, 2011); incluso al de personajes concretos que marcaron la época, también desde la interpretación icónica o política, y que, si no han vuelto ya (“John Rambo”, Sylvester Stallone, 2008), lo harán en breve (“Blade runner 2049”, Denis Villeneuve, 2017), o bien, directamente, y para finalizar, a homenajes amalgamados de ambientes, guiones y protagonistas, que temporalmente vuelven a desarrollarse en aquel decenio prodigioso, como en el caso de “Super 8” (J.J. Abrams, 2011).

Dice García Guerrero (2016), a propósito de este auge, y sobre la serie que nos va a ocupar:

“Una reflexión interesante que genera el último éxito de Netflix es plantearse si culturalmente la década de los ochenta fue tan importante como las recientes odas morriñeras nos hacen ver. Si nos centramos exclusivamente en el mundo audiovisual, es

## Del verbo al bit

### Universidad de La Laguna, 2017

---

indudable que la nostalgia es el motor fundamental de este fenómeno *revival*: toda una generación de cineastas y espectadores que disfrutaban recreando sus idealizados años mozos. Pero también lo es que a la misma le dio forma en su vertiente popular (y con esto ampliamos la horquilla cronológica a una década antes y si me apuran, a una después) un grupo de directores, productores y guionistas con un talento proverbial para el espectáculo, al que supieron acompañar de una capacidad igual de grande para hacer de este un producto mega rentable con el que cambiar la industria del cine”.

Se comprende, pues, y dada la evolución referida de la industria, la ausencia de casualidad en la profusión y el rescate de la cultura de los 80 dentro de revisiones e impregnaciones cinematográficas actuales, como las citadas, hasta el punto de que, más allá de la tendencia inmediata, podríamos llegar a categorizar a este tipo de “revival” nostálgico, situado en esta época concreta, como una suerte de subgénero híbrido, autónomo y relativamente joven, cuyo fin se colige aún lejano en el corto plazo. Precisamente en la órbita del último filme apuntado, “Super 8”, parece navegar “Stranger Things”, serie creada por los hermanos Matt y Ross Duffer que, según Cuevas (2016), no vendría a ser sino un cuento moldeado “siguiendo el patrón de las producciones ochenteras de ciencia ficción fantástica, aquellas que tenían ese halo oscuro que las emparentaba con el terror con solo cruzar una puerta”. En un sentido similar, aunque quizá más pendiente de “E.T., el extraterrestre” (Steven Spielberg, 1982) que de “La cosa” (John Carpenter, 1982) o “Poltergeist” (Tobe Hooper, 1982) –ambas también objeto de revisión reciente- se expresa Marcos (2016), cuando afirma sin ambages que

“lo que ‘Super 8’, de J.J. Abrams, fue en el cine es ‘Stranger Things’, de los hermanos Duffer, en la televisión. Por la ambientación, la fotografía, la banda sonora, los créditos iniciales, el papel pintado de las paredes y ese grupo de niños que ponen la amistad por encima de todo, que se mueven por los caminos y bosques de alrededor del pueblo en bicicleta y

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

que no tienen miedo a correr aventuras aunque desconozcan lo que se puedan encontrar ahí fuera”.

“Stranger Things” es, efectivamente, un collage de instantes para el recuerdo y la degustación por parte de una generación educada con los códigos y parámetros del cine y el serial, desde el mismo resumen de su argumento: en la tranquila villa de Hawkins (Indiana), el pequeño Will Byers (Noah Schnapp) desaparece sin dejar rastro, raptado, al parecer, por una extraña criatura. En su búsqueda, su madre, Joyce (Winona Ryder), sus amigos Mike (Finn Wolfhard), Dustin (Gaten Matarazzo) y Lucas (Caleb McLaughlin), y también el sheriff local Hopper (David Harbour), se ven envueltos en una misteriosa trama que implica experimentos de un proyecto ultrasecreto del Gobierno (inspirados en los experimentos reales del tristemente célebre MK Ultra), sucesos paranormales terroríficos, y, sobre todo, la presencia de Once (Millie Bobby Brown), una extraña niña con increíbles poderes.

### **3. Stephen King. Elefantiasis literaria y viajes por otros mundos. Impronta inicial en “Stranger things”.**

(King, 2000: 104): “Me fío mucho más de la intuición, gracias a que mis libros tienden a basarse en situaciones más que en historias”. Son palabras de Stephen King (Maine, 1947), extraídas de su reflexivo manual “Mientras escribo”. El más prolífico y -con el tiempo- reconocido autor contemporáneo de terror estadounidense es, efectivamente, un demiurgo de situaciones cotidianas en las que el terror, lo insólito o lo desconocido, surgen para sacudir el apacible transcurrir de una realidad (generalmente muy local) que, ya desde sus novelas iniciales, nos es descrita con detalle en sus grandezas y miserias, con todas sus bondades y trampas, y con personajes muy cercanos y reconocibles en nuestros propios entornos.

Empero, suele achacarse al autor, como problema de acceso, el extremado volumen que suelen cobrar, en páginas, sus historias, hasta el punto de haberse cuestionado en más de una ocasión (parcialmente, al menos), la autoría de algunos textos. Durante un encuentro en junio de 2016 con George R.R. Martin, autor de la serie de novelas “Canción de hielo y fuego” adaptadas

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

para televisión en la famosa serie “Juego de Tronos”, King disipó las dudas argumentando lo siguiente, de acuerdo a lo escrito por Marín (2016):

“Básicamente mi rutina de trabajo cuando estoy escribiendo un libro es que me propongo como meta escribir seis páginas al día, y trabajo todos los días por tres o cuatro horas sin saltarme ni siquiera uno. Si un libro corto tiene unas 360 páginas, esos son poco más de dos meses de trabajo antes de que esté escrito. Claro, siempre y cuando todo salga bien”.

Desde un punto de vista crítico, esta elefantiasis literaria, que no siempre resulta de agradecer, sí ha permitido a sus “lectores constantes”, como el mismo autor los califica, reconocer la riqueza implícita en su particular visión del hecho sobrenatural cuando éste interviene. En este sentido, Shirley Jackson, Edgar Allan Poe, y –sobre todo por lo que atañe al contenido de este artículo- H.P. Lovecraft, son las influencias básicas mayormente reconocibles en la obra de King. En el caso último, además, del escritor de Providence son rastreables la querencia por las localizaciones *ad hoc* en los relatos, la interconexión entre muchas de sus novelas y la concepción de algunas criaturas y personajes antagonistas como entidades procedentes de planos o dimensiones incomprensibles, o inabarcables para la mente humana, que nunca llegan a definirse del todo en los textos, de modo que el lector queda siempre con la sensación de haber visitado tan solo una parte minúscula de estos “no lugares”.

Es en este caldo de cultivo interdimensional donde se han desarrollado algunos de los relatos más terroríficos del autor de Maine. En “It”, “La mitad oscura” o “Revival” se aprecia, como veremos, esa herencia de Lovecraft que apela a mundos que flotan en un estado intuitivo más que racional, y en el que, por añadidura, suelen habitar monstruos o criaturas cercanas a un deísmo pesadillesco. La propia conexión de dichos planos con el nuestro nos hace además suponer, en muchas ocasiones, que nos hallamos ante un reverso oscuro de nuestro mundo tranquilo y luminoso, lo que nos llevaría (mediante un fondo psicológico muy particular, habitualmente sugerido pero nunca

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

enunciado) a interpretar especularmente la relación entre ambos como una balanza en la que el bien y el mal se equilibran, y en la que los personajes cobran un papel fundamental a la hora de mantener este orden desconocido - como sucedía en la obra de Lovecraft-, siempre dentro de situaciones en las que, por accidente o de modo voluntario, se abre un portal, o algún tipo de vaso comunicante, entre ambos universos.

La impronta de King en “Stranger Things” queda, en este sentido, clara desde que descubrimos que un experimento fallido del Gobierno ha abierto uno de estos portales en Hawkins, que conduce a un reflejo especular de nuestro mundo en el que todo es igual salvo por una sensación constante de tristeza y decadencia, toda vez que siempre parece ser de noche, flota un ambiente enrarecido de extrañas partículas, y además no hay presencia de seres humanos, aunque sí de una extraña bestia, a la que los chicos bautizan como al “Demogorgon” de su juego de rol, y cuyo verdadero papel –de depredador, de guardián dimensional, de ambas cosas- no termina de quedar claro dentro de la serie.

Qué duda podría caber: con este punto de partida, aficionados y analistas se han ocupado de revelar, durante buena parte de 2016, minuciosamente, en todas sus websites, cuantas influencias del escritor han podido detectar, incluidas las más “terrenales”, que salpican, no ya la historia vista en la serie, sino hasta el propio rodaje de la misma: desde el “casting” de sus pequeños protagonistas, realizado a partir de escenas de “Cuenta conmigo” (Rob Reiner, 1986), basada en el relato “El Cuerpo”, de King, al enfrentamiento final contra el monstruo (en el que Lucas utiliza un tirachinas, como sucede en un pasaje de la novela “It”), pasando por los guiños al autor en los títulos de algunos episodios, cuando no se alude, directamente, a éste y a su obra en algún instante del guión<sup>1</sup>.

Ante tantas ofrendas y reconocimientos, el propio Stephen King manifestó en Twitter, en julio del mismo año, que la contemplación de “Stranger Things” le

---

<sup>1</sup> Merece la pena consultar, en este sentido, la información del blog yonomeaburro, en el siguiente enlace: <http://yonomeaburro.blogspot.com.es/2016/07/stranger-things-claves-winona-ryder-netflix.html>

había resultado similar a un recorrido por sus mejores obras, “en el buen sentido”.



Fig. 1: Tuit de Stephen King, del 17 de julio de 2016, alabando las referencias a su literatura.

#### **4. Las “zonas del revés” en el cine y sus conductos indeterminados. Propuesta de investigación.**

Pero la herencia de Lovecraft no es patrimonio exclusivo de King, ni de la literatura de terror contemporánea. El cine también ha incluido, en alguno de sus títulos de terror de las décadas recientes, la presencia de estos portales interdimensionales, cuya versión, en “Stranger Things”, es llamada “The upside down” o “El mundo del revés”. Valgan, en su estela, películas como “Horizonte final” (Paul W.S. Anderson, 1997), en la que los tripulantes de una nave espacial perdida encuentran “una dimensión de mal puro” donde todas sus pesadillas individuales se hacen realidad, o, más cercanas a nuestro estudio, las dos primeras películas de la reciente saga “Insidious” (James Wan, 2010 y 2013), en las que los continuos viajes al plano astral que en ellas aparecen nos lo describen como un calco reflectante de nuestro propio mundo, que se nos muestra, sin embargo, permanentemente sumido en las tinieblas, y siempre con almas perdidas deambulando alrededor.

Aunque estos precedentes delinean en imágenes el concepto de las “zonas del revés” en el que vamos a indagar, en realidad no existe un único modelo descriptivo para ellas, lo que exige una definición integradora para abundar a posteriori en su concepto evitando dispersiones. Las entenderemos, pues, desde este instante, como “todas aquellas dimensiones conexas a la nuestra en las que se encuentren elementos reconocibles o especulares entre ambas,



y en las tengan, o puedan tener lugar, acontecimientos conocidos o desconocidos para la humanidad que las afecten unilateral o mutuamente”.

Nuestra propuesta de investigación, habida cuenta de que intuimos, como se desprende del título del artículo, que existe un idilio menor, o, si se quiere, una inspiración *ma non troppo* entre el “Mundo del revés” que aparece en “Stranger Things” y las dimensiones oscuras concebidas por King a lo largo de sus obras completas, pasará, pues por detectar dichas correlaciones, desechando el resto de las (no pocas, como someramente hemos visto) influencias entre sus textos y la narrativa de la serie.

### **5. Metodología.**

Para la detección de los citados “no lugares” procede la lectura previa de todos los libros de King y la búsqueda, en cada uno, de estas extrañas bilocaciones, puentes interdimensionales o tránsitos hacia planos de existencia convecinos del nuestro. Dada la muy prolífica actividad literaria de Stephen King, que abarca desde 1974 hasta la actualidad, consideramos que bastará, para el análisis, su corpus novelístico, razón por la cual obviaremos su igualmente intensa actividad en el mundo del relato corto. No contaremos, pues, en este estudio, las compilaciones publicadas en España con títulos como “La niebla” (en la que, precisamente, un experimento militar abre una brecha en nuestra realidad por la que se cuela toda suerte de criaturas lovecraftianas, convirtiendo nuestro propio mundo en una “zona del revés”), “Las cuatro estaciones”, “La expedición”, “Historias fantásticas”, “El umbral de la noche”, “Las dos después de medianoche”, “Las cuatro después de medianoche”, “Corazones en la Atlántida”, “Todo oscuro sin estrellas”, “Todo es eventual” o “Pesadillas y alucinaciones”. Por último, y por razones obvias, tampoco contaremos el citado libro de reflexiones “Mientras escribo”.

Una vez leídas las 56 novelas de King editadas en nuestro país (incluidas las realizadas bajo el pseudónimo de Richard Bachman), y dispuestas las mismas en orden cronológico, es hora de detectar la presencia abierta o sugerida de las “zonas del revés”.

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

- 1974 - [Carrie](#): narra la historia de una chica con poderes telequinéticos. No se aprecia, en esta novela inicial, influencia ni contacto con zona “upside down” alguna, ni con otros planos de realidad.
- 1975 - [El misterio de Salem's Lot](#) (Salem's Lot): una historia de vampiros en la que uno de sus protagonistas, el padre Callahan, es forzado al exilio tras beber la sangre de un vampiro, reapareciendo más tarde en la saga de “La Torre Oscura”, como veterano viajero intermundos.
- 1977 - [El resplandor](#) (The Shining): a pesar de que, como casi todas las novelas de King, parte de este relato también halla conexiones con la saga de “La Torre Oscura”, no hay en él mayor influencia de lo invisible que la encontrada en el resto de las historias de fantasmas del autor.
- 1978 - [La danza de la muerte](#) (The Stand), reeditada como [Apocalipsis](#) (1990): en esta obra larguísima, se nos presenta un mundo apocalíptico que a la postre aparece como una de las realidades alternativas de la saga de “La Torre Oscura”. Los sueños son el portal que divide a los supervivientes en bandos contrapuestos.
- 1979 - [La zona muerta](#) (The Dead Zone): en “La zona muerta”, John Smith, su protagonista, conecta con los acontecimientos futuros pero éstos no se sitúan en una zona alternativa autónoma ni conexas a nuestro mundo, sino que, pese a su ductilidad, se trata de las líneas temporales de nuestro plano de existencia.
- 1980 - [Ojos de fuego](#) (Firestarter): “Once” es, en “Stranger Things”, un remedo de la pequeña “Charlie” McGee, protagonista de esta novela, toda vez que sus historias parecen un calco: ambas son hijas de personas sometidas a drogas experimentales del Gobierno estadounidense, que a la postre desarrollan poderes inimaginables. Podemos, y debemos, pues, tomar “Ojos de fuego” como influencia capital en la serie, pero no en lo que atañe a “zonas del revés” ni a mundos paralelos, toda vez que en la novela no aparecen.
- 1981 - [Cujo](#): Una historia “terrenal” sobre el ataque de un perro rabioso, mencionada en textos sucesivos, pero sin nada que ver, siquiera, con el elemento sobrenatural.

## **Del verbo al bit**

### Universidad de La Laguna, 2017

---

- 1983 - [Christine](#): pese a que en “Christine” sí existe la influencia de lo oculto, en este caso hay que referirse a un caso de posesión o dominio sobrenatural, el que el coche que da título al texto ejerce sobre su dueño. Nunca llegamos a saber, empero, la procedencia de las fuerzas que, a su vez, controlan a “Christine”
- 1983 - [Cementerio de animales](#) (Pet Sematary): los muertos regresan del más allá tras ser enterrados en un particular cementerio relacionado en el texto con el Wendigo, criatura mítica que aparece en las leyendas de la Costa Este, y en la región de los Grandes Lagos, en Estados Unidos y Canadá, y abordado en su día por el “Círculo de Lovecraft”, concretamente de la mano de Algernon Blackwood. Existe, en la novela de King, otro plano por el que las almas parecen transitar antes de volver convertidas en seres malvados y con un pie en ambos mundos, pero no se nos detalla cómo es ni qué sucede en dicha zona, que a quien parece volver “del revés” es a quienes la cruzan después de la muerte.
- 1983 - [El ciclo del hombre lobo](#) (Cycle of the Werewolf): sin complicaciones, esta novela corta aborda un relato de licántropos al uso. No hay rastro de zonas “upside down” ni planos de existencia similares.
- 1984 - [El talismán](#) (The Talisman, escrito junto a Peter Straub): encontramos una primera y amplia referencia, en “El talismán”, a mundos paralelos, concretamente el que el joven Jack debe atravesar para encontrar el objeto que curará a su madre enferma, muy al modo del Viaje del Héroe descrito por Joseph Campbell. El libro deja apuntalados, también, algunos aspectos del universo de “La Torre Oscura”.
- 1986 - [It](#) (Eso): una criatura de naturaleza insondable, de más allá del tiempo y el espacio, se introduce en nuestro mundo para alimentarse de niños. Cabe resaltar la batalla final entre este ser y los protagonistas, que por dos veces no tiene lugar en este universo, sino en las fronteras entre el suyo y el nuestro, y cuya puerta puede abrirse merced a un ritual. Allí, en un extraño vacío interdimensional, descubrimos, por ejemplo, el hábitat de “Eso”, o a la criatura que equilibra la balanza del Bien, una gigantesca Tortuga cósmica que, con el humor característico del autor, solicita en un

## **Del verbo al bit**

### Universidad de La Laguna, 2017

---

momento dado que no se le tenga en cuenta la creación de todo lo que conocemos “porque le dolía la barriga”.

- 1987 - [Los ojos del dragón](#) (The Eyes of the Dragon): el reino de Delain que aparece en esta novela alejada del género terrorífico conecta, con menciones incluidas, en muchos puntos, de nuevo con “La Torre Oscura”, hasta el punto de poder considerársele un mundo paralelo más al del resto de las novelas de King (aunque no un “Mundo del revés”). Ello se aprecia en algunos comentarios del narrador omnisciente, o en la especular recurrencia de los nombres de algunos personajes, con respecto a otras novelas de signo diametralmente opuesto a la presente.
- 1987 - [Misery](#): de nuevo, un relato “terrenal” sobre la obsesión de una lectora por su autor de referencia, que se desarrolla por entero sin la intervención de lo extraño.
- 1987 - [Los Tommyknockers](#) (The Tommyknockers): el detonante, en esta ocasión, de los sucesos singulares, es una nave espacial enterrada en el pequeño pueblo de Haven. No se especula con dimensiones paralelas.
- 1989 - [La mitad oscura](#) (The Dark Half): en esta novela sí aparece un reflejo especular, el del protagonista de la novela, cuyo alter ego malvado cobra vida y establece un juego de fuerzas por el que cualquiera de los dos puede borrar al otro de este plano. El portal entre mundos, en este caso, aparece simbolizado por gorriones que actúan como psicopompos, y que al final devuelven al intruso a la dimensión de la que llegó.
- 1991 - [La tienda](#) (Needful Things): el personaje de Leland Gaunt aparece ante los lectores, al final de esta larga novela como un demonio que se desplaza de pueblo en pueblo sembrando la discordia, y que se define como “un vendedor ambulante siempre en movimiento”, cuya labor empezó “atravesando una tierra lejana”. Al final, el demonio es expulsado de Castle Rock revelando su verdadero rostro.
- 1992 - [El juego de Gerald](#) (Gerald's Game): una novela claustrofóbica sobre los demonios personales, sin mayor intervención de lo sobrenatural en este caso.

## **Del verbo al bit**

### Universidad de La Laguna, 2017

---

- 1993 - [Dolores Claiborne](#): en “Dolores Claiborne” tampoco se halla presencia de lo insólito, al relatársenos la odisea personal de una mujer víctima de malos tratos.
- 1994 - [Insomnia](#): una larga novela en la que los distintos planos de la existencia, el propósito de la misma y los agentes dueños de nuestros destinos aparecen y se posicionan, con el insomnio prolongado como portal principal para visitarlos. En ella, los protagonistas conciben distintos niveles de existencia en una estructura piramidal por los que es posible “subir” o “bajar”, identificándolos con otros tantos estados de conciencia, e incluso se desplazan por ellos como fantasmas. En un momento dado, además, los personajes descubren y conocen la guarida de Átropos, criatura responsable de las muertes injustas o por infortunio, a través de un hueco en un árbol, igual que sucede en uno de los capítulos de “Stranger Things”. La conexión, y la referencia directa con la inclusión de un personaje capital, a la postre, de la saga de “La Torre Oscura”, resultan imprescindibles para comprender el texto.
- 1995 - [El retrato de Rose Madder](#) (Rose Madder): en esta novela, la conexión con el mundo de “La Torre Oscura”, y la similitud con “Stranger Things” se hacen más patentes que nunca, toda vez que, en esta ocasión, contamos con un mundo alternativo poblado por monstruos particulares (Erinyes el Minotauro, e incluso la propia Rose Madder), y, de nuevo, un portal ad hoc, en este caso el cuadro que la protagonista adquiere en una casa de empeños.
- 1996 - [El pasillo de la muerte](#) (The Green Mile): novela con trazas sobrenaturales, pero sin la intervención de portales dimensionales, zonas desconocidas ni más monstruos que algunos humanos.
- 1996 - [Desesperación](#) (Desperation): Indisolublemente ligada a “Posesión”, ambas novelas se conciben como reflejos especulares la una de la otra. Y ambas giran en torno a Tak, un ser extradimensional que accede a nuestro mundo. En “Desesperación”, existe un portal físico para ello en una antigua mina; en “Posesión”, el ser toma el cuerpo de un niño autista.

## **Del verbo al bit**

### Universidad de La Laguna, 2017

---

- 1998 - [Un saco de huesos](#) (Bag of bones): plagada de referencias a novelas anteriores y a “La Torre Oscura”, podemos destacar el momento en el que el protagonista viaja atrás en el tiempo y regresa a través de unas puertas que recuerdan a los portales interdimensionales del mundo de Rolando, cuando no al retroceso temporal visto en “It”.
- 2000 - [La chica que amaba a Tom Gordon](#) (The girl who loved Tom Gordon): un relato realista en el que aparece un oso con connotaciones de Shardik, el mismo que aparece en “La Torre Oscura”.
- 2000 - [Montando la bala](#) (Riding the Bullet): Agentes de la muerte que se internan en nuestro mundo son quienes parecen destacar en esta novela corta, aunque no se especifica una localización paralela a éste ni se nos describe una zona “upside down” concreta.
- 2001 - [El cazador de sueños](#) (Dreamcatcher): En este caso, son los extraterrestres y los poderes mentales los que copan el grueso del libro.
- 2001 - [Casa Negra](#) (Black House, escrito junto a Peter Straub): Un regreso al mundo de “El Talismán”, en el que su protagonista ya ha crecido y trabaja como detective. “Los Territorios”, el mundo paralelo del que trataba la primera novela, vuelve a estar presente.
- 2002 - [Buick 8: un coche perverso](#) (From a Buick 8): El coche que da título al relato es un portal interdimensional en sí mismo. La historia conecta con otras del autor, mayoritariamente para el interés de nuestro análisis, con la saga de “La Torre Oscura”.
- 2005 - [Colorado Kid](#): Un relato de novela negra sobre la búsqueda de un asesino y un crimen aparentemente perfecto.
- 2006 - [Cell](#): Los peligros de la tecnología móvil y la mitología de los zombies se combinan para dar lugar a una extraña novela repleta de sucesos sobrenaturales cuyo origen se desconoce.
- 2006 - [La historia de Lisey](#) (Lisey’s Story): Un mundo paralelo con nombre y monstruosos pobladores propios (Boo’ya Moon, los “reidores”) puebla este relato llenándolo de significados ocultos.

## **Del verbo al bit**

### Universidad de La Laguna, 2017

---

- 2008 - [Duma Key](#) La pintura, como en “Rose Madder”, aparece como el canal de comunicación con otras dimensiones oscuras, aunque el relato no aclara la existencia de una en concreto.
- 2009 - [La cúpula](#) (Under The Dome): Los seres que tapan Chester’s Mills con una cúpula impenetrable aparecen, al final de esta larga novela, como unos extraterrestres de un lugar tan desconocido y de unas dimensiones tales que contemplan a los humanos como los humanos podrían contemplar a las hormigas.
- 2010 - [Blockade Billy](#): Un relato “terrenal” en torno al béisbol y un asesino, sin implicaciones sobrenaturales.
- 2011 - [Área 81](#) (publicado únicamente en formato de [libro electrónico](#)): De nuevo un coche que parece tener vida propia y que acaba con los humanos centra este relato corto sin mayores explicaciones.
- 2011 - [22/11/63](#): Un portal conduce, no a un mundo paralelo, sino al año 1962, poco antes del asesinato de John Fitzgerald Kennedy. Más que viajes interdimensionales, lo que se propone es un viaje interior por la nuestra, reflexionando sobre los efectos de los viajes en el tiempo.
- 2013 - [Joyland](#): De nuevo una historia en torno a un asesino, sin mayores implicaciones de lo insólito.
- 2013 - [Doctor sueño](#) (Doctor Sleep): En esta continuación de “El resplandor” aparecen criaturas sobrenaturales parecidas a vampiros, pero no se especula con su dimensión de origen ni con ninguna otra paralela.
- 2014 - [Mr. Mercedes](#) Novela de corte negro, sobre la búsqueda de un asesino de masas.
- 2014 - [Revival](#): El antagonista de esta novela, empeñado en descubrir qué hay más allá de la muerte, descubre al final un portal que revela que solo hay infierno; un infierno en el que criaturas inimaginables hostigan eternamente a los humanos.
- 2015 – [Quien pierde paga](#): Segundo relato protagonizado por los policías de “Mr. Mercedes”, parecido, en esta ocasión, a “Misery”, toda vez que aborda la obsesión de un lector por su autor de referencia. Sin mayores implicaciones sobrenaturales.

# Del verbo al bit

## Universidad de La Laguna, 2017

---

Bajo el seudónimo Richard Bachman:

- 1977 - [Rabia](#) (Rage): Historia de un alumno sociópata que retiene a sus compañeros en el aula, tras matar a su profesora.
- 1979 - [La larga marcha](#) (The Long Walk): Ciencia-ficción distópica sobre un mundo futuro en el que un nutrido grupo de jóvenes caminan hasta la muerte en una dantesca competición en la que solo puede quedar uno.
- 1981 - [Carretera maldita](#) (Roadwork): El hombre contra el sistema; en este caso, el protagonista se rebela violentamente contra la ampliación de una autopista que atravesará su hogar.
- 1982 - [El fugitivo](#) (The Running Man): Nueva distopía: un programa de televisión retransmite una caza del hombre en un país donde reinan la violencia y la crisis económica.
- 1984 - [Maleficio](#) (Thinner): Historia de una maldición gitana que afecta al protagonista, quien va perdiendo gradualmente cada vez más y más peso.
- 1996 - [Posesión](#) (The Regulators): Como decíamos, “Posesión” es en sí mismo un “upside down” de “Desesperación”, en el que los mismos personajes toman caminos diferentes o juegan roles distintos, todo bajo el dominio de la poderosa mente de un niño.
- 2007 - [Blaze](#): Un ejemplo más de novela negra, sin intervención de lo sobrenatural.
- [Serie La Torre Oscura \(The Dark Tower I-VII\)](#): El “magnum opus” del autor toma múltiples referencias de la cultura popular y entremezcla su particular universo con muchas de las novelas estudiadas anteriormente. Resulta interesante cómo la dimensión en que se mueven el protagonista y personajes de esta saga, publicada en España a lo largo de casi veinte años, es en sí misma un “upside down”, si no de todas las demás, sí al menos claramente de las mencionadas más arriba, toda vez que King concibe aquí un “centro neurálgico de la existencia”, a partir del cual se desarrollan todos los multiversos posibles. El mundo del pistolero Rolando “se ha movido”, como se declara enigmáticamente en más de una ocasión, y en él encontramos restos de civilizaciones que fueron, cuando no sus pobladores se desplazan directamente por otros marcos espaciotemporales



vistos en otras novelas, como en el arco argumental en el que interviene el Padre Callahan (a quien conocimos en “El misterio de Salem’s Lot”), o en el instante en que el “Ka-Tet” formado por los cinco protagonistas se pasea por el mundo devastado por la supergripe que se nos describía en “Apocalipsis”. “La Torre Oscura”, en el fondo, es la “zona del revés” de la que parten y en la que confluyen todos los universos descritos por King.

## **6. Conclusiones.**

Existen, como apuntábamos antes del recuento de investigación, multitud de referencias y situaciones tomadas de los libros de Stephen King, que no hemos estudiado pero que visten las formas y el tono de “Stranger Things”, desde la construcción mítica del personaje de Once al protagonismo capital del sheriff del pueblo (perenne, con mayor o menor insistencia, en los textos del autor, sobre todo en su primera época), pasando por la comunicación con otros planos a través de objetos cotidianos que toman carácter de amuleto, como la citada escena del tirachinas, o las luces de Navidad con las que Joyce logra establecer contacto entre el “Mundo del revés” y el nuestro.

En lo que atañe al recuento en sí, y a la presencia concreta de estas zonas en la novelística del autor, lo primero que puede apuntarse es que afectan a su literatura en términos metanarrativos, toda vez que unos libros pueden considerarse “Mundos del revés” de otros, siéndolo “La Torre Oscura”, al mismo tiempo, de casi todos ellos. Pero esta particularidad ya se ha descrito suficientemente en foros de lo más variopinto. En lo que atañe a la definición más cercana que facilitamos previa al estudio, a sus reflejos descritos en el cine actual, y particularmente a lo visto en “Stranger Things”, podemos apuntar a 9 novelas, de las 56 estudiadas, en las que destaca la presencia e influencia de estas “zonas paralelas”, que se nos presentan bajo distintas caras y/o capas. Concretamente, en las dos compartidas con Peter Straub -“El talismán” y “Casa Negra”-, y en “It”, “La mitad oscura”, “Insomnia”, “El retrato de Rose Madder”, “Buick 8”, “La historia de Lisey” y “Revival”. Capítulo aparte merece la extraña relación entre “Desesperación” y “Posesión”. En todas ellas, como dijimos, aparecen dimensiones conexas a la nuestra; en todas se encuentran,

# Del verbo al bit

## Universidad de La Laguna, 2017

---

además, elementos reconocibles o especulares que las correlacionan, y en todas tienen, o pueden tener lugar, acontecimientos conocidos o desconocidos para la humanidad que las afectan de modo diverso.

El idilio, en fin, entre la novelística de King y “Stranger Things” es, por tanto, menor, pero existe y queda patente, también en lo relativo a la configuración, planteamiento e influencia de estas dimensiones adyacentes en lo genérico y en lo narrativo.

### 7. Referencias bibliográficas y enlaces externos.

Cuevas, D. (2016): “Ojalá no tengas segunda temporada, Stranger Things”, en Jot Down, España, agosto: <http://www.jotdown.es/2016/08/ojala-no-tengas-segunda-temporada-stranger-things/> (Fecha de consulta: 12 de octubre de 2016).

García, M. (2016): “Stranger Things: me gustan los ochenta, me gustas tú”, en La Soga, España, agosto: <http://lasoga.org/stranger-things-me-gustan-los-ochenta-me-gustas/> (Fecha de consulta: 14 de septiembre de 2016).

King, S. (2000): *Mientras escribo*, Barcelona: RBA

King, S/Straub, P (2003): *El talismán*, Barcelona: Planeta.

King, S/Straub, P (2016): *Casa Negra*, Barcelona: Debolsillo.

King, S (2016): *It*, Barcelona: Debolsillo.

King, S (2014): *La mitad oscura*, Barcelona: Debolsillo.

King, S (2012): *Insomnia*, Barcelona: Debolsillo.

King, S (2016): *El retrato de Rose Madder*, Barcelona: Debolsillo.

King, S (2011): *Buick 8: un coche perverso*, Barcelona: Debolsillo.

King, S (2012): *La historia de Lisey*, Barcelona: Debolsillo.

King, S (2015): *Revival*, Barcelona: Plaza & Janés.

Marcos, N (2016): “Stranger Things, amor por los ochenta”, en elpais.com, España, julio:

[http://cultura.elpais.com/cultura/2016/07/11/television/1468236252\\_494927.htm](http://cultura.elpais.com/cultura/2016/07/11/television/1468236252_494927.htm)  
| (Fecha de consulta: 2 de septiembre de 2016).

Marín, E (2016): “George R.R. Martin hace la mejor pregunta a Stephen King: ¿Cómo diablos escribes tan rápido?”, en gizmodo.com, España, junio:

**Del verbo al bit**  
Universidad de La Laguna, 2017

---

<http://es.gizmodo.com/george-r-r-martin-hace-la-mejor-pregunta-a-stephen-kin-1782589493> (Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2016).