

Vol. IV, n.º 1, primavera/spring 2016, ISSN: 2014-7910

BRUMAL

Revista de Investigación sobre lo Fantástico
Research Journal on the Fantastic



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona



Grupo de Estudios
sobre lo Fantástico

Director / Director: David Roas (Universitat Autònoma de Barcelona, España)

Jefa de Redacción / Editor-in-Chief: Teresa López Pellisa (Universitat Autònoma de Barcelona, España)

Redacción / Editorial Team: Natalia Álvarez Méndez (Universidad de León, España)
 Ana Casas (Universidad de Alcalá, España)
 Flavio García (Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil)
 Patricia García (Trinity College/Dublin City University, Irlanda)
 Alfons Gregori i Gomis (Uniwersytet im. Adam Mickiewicz, Polonia)
 Dale Knickerbocker (East Carolina University, Estados Unidos)
 Raquel Velázquez Velázquez (Universitat de Barcelona, España)

Coordinadores de la sección de reseñas / Coordinators of the Review Section:
 Miguel Carrera Garrido (Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej, Polonia)
 Rubén Sánchez Trigos (Universidad Rey Juan Carlos, España)

Comité Científico / Scientific Committee: Ferdinando Amigoni (Università di Bologna, Italia)
 Roger Bozzetto (Université de Provence, Francia)
 Rosalba Campra (Università La Sapienza, Italia)
 Julio Checa (Universidad Carlos III, España)
 Luis Alberto de Cuenca (CSIC-Madrid, España)
 Fernando de Felipe (Universitat Ramon Llull, España)
 Vicente Domínguez (Universidad de Oviedo, España)
 Jacques Finné (Université de Zurich, Suiza)
 Simone Grossman (Bar Ilan University, Israel)
 José Güich (Universidad del Pacífico, Perú)
 Jean-Philippe Imbert (Dublin City University, Irlanda)
 Jean Marigny (Université de Grenoble, Francia)
 Alicia Mariño (UNED-Madrid, España)
 Marisa Martins Gama-Khalil (Universidade Federal de Uberlândia, Brasil)
 Xavier Pérez (Universitat Pompeu Fabra, España)
 Vicente Quirarte (Universidad Nacional Autónoma de México, México)
 Carlos Reis (Universidade de Coimbra, Portugal)
 Susana Reisz (Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú)
 Borja Rodríguez Gutiérrez (Universidad de Cantabria, España)
 Clemens Ruthner (Trinity College, Dublín, Irlanda)
 Maria João Simões (Universidade de Coimbra, Portugal)
 Karin Volobuef (Universidade Estadual Paulista – Araraquara, Brasil)

Diseño / Design: Esther Correa

Maquetación / Layout: Átona Víctor Igual, S.L.

Contacto / Contact:
 revista.brumal@uab.cat
 revista.brumal@gmail.com

Grupo de Estudios sobre lo Fantástico (GEF)
 Área de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada
 Despacho: B9/0094
 Departamento de Filología Española
 Facultad de Letras
 Edificio B
 Universitat Autònoma de Barcelona
 CP: 08193 Bellaterra (Cerdanyola del Vallès-Barcelona).
 Teléfono: +34 93 586 8079
 Fax: +34 93 581 1686
<http://revistes.uab.cat/brumal>



SUMARIO

CONTENTS

MONOGRÁFICO /

LO FANTÁSTICO EN LA NUEVA EDAD DE ORO DE LA TELEVISIÓN (1999-2015)
(Coord. Susana Tosca)

- 0-0 Monográfico coordinado por Rubén Sánchez Trigos y Alfonso Cuadrado. Presentación
Rubén Sánchez, Alfonso Cuadrado
- 0-0 Prozac para zombies. La sentimentalización contemporánea del muerto viviente en la televisión
Alberto Nalun García Martínez
- 0-0 El espejo de Pandora: identidad y monstruosidad en Penny Dreadful
Lucas Gagliardi
- 0-0 El monstruo intertextual. Apropiaciones de Frankenstein en la era de la Quality Television.
Francisco Javier López Rodríguez
- 0-0 Teen Wolf. Adolescenza e licantropia. Temi e motivi.
Mauro Fradegradi
- 0-0 "Soy un vampiro pero también una chica": vampiros regenerados en True Blood
Antoni Maestre Brotons

- 0-0 ¿Existe lo fantástico en la animación japonesa? La presencia del bakenko en la televisión y el público contemporáneo
Enrique Galván Jerez
- 0-0 Lo fantástico en la televisión española: Películas para no dormir
Aída Cordero

MISCELÁNEA / MISCELLANEOUS

- 0-0 Figuração insólita de personagens: exemplos nos Casos do Beco das Sardinheiras, de Mário de Carvalho
Flavio Garcia
- 0-0 «El mico” de Francisco Tario: los límites de la representación en la literatura fantástica
Daniel Zavala Medina
- 0-0 Hasta que la muerte nos separó: Amor y matrimonio en la comedia clásica sobrenatural argentina
Alejandro Kelly Hopfenblatt
- 0-0 Giorgio Manganelli e la necessità di una letteratura mostruosa
Andrea Santurbano

RESEÑAS / REVIEWS

- 0-0 David Roas y Teresa López Pellisa, Teresa (eds.), *Visiones de lo fantástico en la cultura española (1970-2012)*, vol. II, e.d.a libros, Málaga, 2014.
Lola López Martín

- 0-0 Torres y Quiroga, Raimunda, *Historias inverosímiles (recopilación, notas y estudio preliminar de Carlos Abraham)*, Tren en Movimiento, Temperley, 2014.
Maria vicens

- 0-0 López, Lola (ed.), *Racconti ispanoamericani del terrore del XIX secolo*, Arcoiris, Salerno 2105.
Giovanna Minardi

Jesús Palacios, *Hollywood maldito*, Valdemar, Madrid, 2014.
Francisco Javier Sánchez-Verdejo Pérez

MONOGRÁFICO

MONOGRAPH

LO FANTÁSTICO
EN LA NUEVA
EDAD DE ORO
DE LA TELEVISIÓN (1999-2015)

Coord. Rubén Sánchez y Alfonso Cuadrado

PRESENTACIÓN

ALFONSO CUADRADO
Universidad Rey Juan Carlos
alfonso.cuadrado@urjc.es

RUBÉN SÁNCHEZ TRIGOS
U-tad
ruben.sanchez@live.u-tad.com



¿Por qué unir series de televisión y fantástico? Si hay un fenómeno audiovisual que destaca por encima de la arrolladora convergencia digital que todo lo trastoca, es la emergencia de las series como un nuevo espacio que se desgaja del flujo del medio en el que nació, que reivindica un nuevo estilo, una nuevo dialogo con la sociedad, con la tradición televisiva y cinematográfica y por último una nueva forma de consumo.

Fue a finales del pasado siglo cuando determinados canales de cable norteamericanos comenzaron a emitir una serie de programas de ficción, dramas, sitcoms, miniseries y telefilmes, que participaban de unas características formales distintas a lo que se emitía por las cadenas generalistas. La mayor permisividad sobre temas de violencia y sexo y la liberación de las constreñidas pautas publicitarias hizo que se pudieran abordar temas más comprometidos y trasladar a la televisión estéticas y lenguajes más cercanos al cine. Esto dio lugar a relatos de mayor complejidad, lo que en un principio parecía que iba en contra de la tónica general de la ficción televisiva, menor profundidad narrativa y experimentación formal para un público menos exigente, se ha ido trocando con el paso de los años en el referente de lo que deben ser las nuevas series, las que conforman lo que se ha dado en llamar la tercera edad de oro de la ficción televisiva.

Fruto de esta edad dorada son las ya clásicas series *Los Soprano*, *C.S.I.*, *Roma*, *Californication*, *Weeds*, *The Wire*, *Dexter*, *Damages*, *Héroes*, *Lost*, etc. que se convierten en el paradigma de lo que se conoce como la televi-

sión de calidad, el modelo imperante a imitar en Estados Unidos y en todo el mundo.

La ejemplar operación que sobre la ficción tradicional han hecho estas series se enmarca en un trabajo que afecta al texto audiovisual en varias esferas: una mayor cantidad y riqueza de las tramas; una construcción temporal que arrincona la tradicional linealidad de la ficción televisiva y se adentra sin reparos en complejas líneas temporales simultáneas o que saltan de un tiempo a otro sin suturas explicativas; una puesta en escena que huye de la frontalidad del plató y que hace uso masivo de los exteriores, lo que separa para siempre a esta ficción de su antecedente originario, el teleteatro y por último un cambio en el centro de gravedad de la trama que pasa de la acción al personaje. Si algo deja huella en el espectador que consume ávidamente esta ficción son los personajes: ellos conforman el núcleo de estas historias, son seres complejos, con voces interiores y conflictos encontrados que se convierten en los mejores paradigmas de los protagonistas de la sociedad contemporánea, sean policías, abogados, políticos, médicos o amas de casa.

Esta reformulación televisiva no es ajena al legado de la tradición. La nueva ficción televisiva no es estrictamente una televisión de vanguardia ni experimental, sabe innovar dentro de la tradición y con ello no renuncia a las audiencias. Si algo está muy establecido en el ámbito televisivo son los géneros, por eso una de sus tareas es revisarlos, recoger sus fórmulas consolidadas en el tiempo y relanzarlas bajo una nueva mirada. Y uno de los géneros que mejor ha salido de esta labor de reciclaje es el fantástico.

Volvamos entonces a la pregunta inicial con el fin de darle respuesta. Auscultar el pulso del fantástico en todos los ámbitos de la ficción como hace *Brumal*, lleva a no ignorar este segmento del audiovisual porque observar lo fantástico en la televisión actual implica, sin ánimo de minusvalorar a otros medios, analizar quizás las mejores producciones que está ofreciendo dicho género.

Aunque a veces ligado al policíaco, a la ciencia ficción o al terror, que tiene unos huecos muy consolidados en el medio, lo fantástico se ha distinguido con eficacia de sus géneros afines y constituye hoy un corpus significativo y sólido de la nueva ficción televisiva. Este corpus es reflejo de una labor que no sólo revitaliza el género sino que también ha servido para sacarlo del estrecho y exclusivo espacio en el que se mantenía, el dominio más duro de la *fan fiction*, para acercarlo al *mainstream*. Un proceso que en el fondo es un síntoma de la poderosa corriente que inaugura los géneros de ficción ligados a los medios de comunicación desde el siglo XIX (del folletín periodístico a la nueva

ficción televisiva) y que se mantiene fuerte y viva como cultura popular bajo las nuevas formas audiovisuales y digitales. No en vano varios críticos han señalado a la nueva ficción televisiva como la literatura televisada del siglo XXI, en referencia a la mejor literatura del siglo XIX y XX, aquella que supo reflejar los bajos fondos de la revolución industrial, de la burguesía emergente, de los arrabales proletarios de las ciudades europeas. Dickens, Víctor Hugo, Conan Doyle, Dumas o Pérez Galdós fueron los grandes guionistas de las series populares de aquellos años (sus obras aunque leídas hoy como libros se publicaron en periódicos y revistas por entregas).

El presente monográfico pretende ofrecer un análisis limitado pero representativo del actual ecosistema fantástico en la televisión contemporánea. Resulta sintomático, en este sentido, que más de la mitad de los artículos que lo componen aborden el motivo del monstruo, y que al menos dos de ellos se centren en cómo dicho motivo dialoga con el target adolescente, siempre presente en el medio (por mucho que sus hábitos de consumo sean radicalmente distintos a los del pasado). Del mismo modo, conviene señalar el constante uso del elemento fantástico como alegoría de las tensiones y tendencias socio-culturales modernas, ejemplificado especialmente en la monstruosidad en tanto fuente de conflictos personales (al contrario de lo ocurrido en buena parte del fantástico tradicional, donde este recurso suponía siempre una transgresión de los valores colectivos).

El monográfico se abre con el análisis de la reciente representación televisiva del monstruo posmoderno por excelencia, el zombi. En «Prozac para zombies. La sentimentalización contemporánea del muerto viviente en la televisión», Alberto Nahum García Martínez aborda un fenómeno no exclusivo del personaje, si bien hasta ahora parecía exclusivamente reservado a otras figuras fantásticas como los vampiros o los licántropos: la progresiva humanización del monstruo mediante estrategias de empatía (o de «civilización», sugiere el artículo) para con el espectador y el resto de personajes. Así, si bien la popularidad de *The Walking Dead* ha abierto el camino para que el zombi acceda al gran público (y viceversa), han sido otras series posteriores, como *In the Flesh*, *Les revenants* o *iZombie*, las que han subrayado este cambio de tendencia mediante mecanismos como las *identity politics* (marcadores como el sexo o la raza que regulan las relaciones de poder), el análisis de la pérdida, la aflicción y el duelo o incluso la conversión del personaje en figura heroica.

Más clásicos resultan los monstruos abordados por Lucas Gagliardi en «El espejo de Pandora: identidad y monstruosidad en *Penny Dreadful*», todos ellos arquetipos cuyo origen literario se sitúa, por lo general, en torno a la

época victoriana. Precisamente, el artículo vincula buena parte de su naturaleza transgresora y de los conflictos de identidad planteados por esta con el contexto socio-histórico en que se encuadra la serie. Sin embargo, lo gótico y lo monstruoso, sugiere Gagliardi en una de sus conclusiones, son una condición fluctuante, una forma de desvío cuyos límites no son indisolubles de la época de la que son originarios.

Francisco Javier López Rodríguez insiste en las posibilidades narrativas de la monstruosidad en su artículo «El monstruo intertextual. Apropiaciones de Frankenstein en la era de la Quality Television». El artículo, sin embargo, se centra no tanto en la popular criatura como en describir en qué medida la televisión moderna se ha apropiado de la estructura narrativa de la novela original escrita por Shelley. El corpus, pues, lo componen las miniseries, la Tv-Movie y la serie tituladas *Frankenstein*, así como las series *Penny Dreadful* y *Buffy, Cazavampiros*. Su conclusión es que, si bien estos productos tienden a conservar los rasgos esenciales de los personajes y los eventos del original literario, se advierte una mayor identificación para con el monstruo en tanto ser aislado, al mismo tiempo que su propia naturaleza como criatura realizada a partir de otras puede ser leída como metáfora de las prácticas intertextuales en la cultura contemporánea. Mucho más específico resulta el uso que de la monstruosidad realiza la serie *Teen Wolf*, que Mauro Fradegradi aborda en «Teen Wolf. Adolescencia e licantropía», donde la otredad aparece vinculada no sólo a la maduración sexual, sino también a otros ritos de paso propios de la adolescencia como el auto-control de la violencia, el valor de la amistad, los impulsos suicidas o los subtextos homo-eróticos. El autor señala hasta qué punto la serie se esfuerza por poner los elementos arquetípicos y típicamente icónicos de la narrativa de terror –y en concreto del subgénero de licántropos– al servicio de este discurso.

En cierta forma, el análisis de *Teen Wolf* y el siguiente artículo conforman una suerte de díptico dedicado al estudio de la moderna ficción fantástica adolescente en la televisión. En «“Soy un vampiro pero también una chica”: vampiros regenerados en *True Blood*», Antoni Maestre Brotons emplea la serie *True Blood* como un caso de estudio del proceso de domesticación o regeneración que la ficción reciente ha llevado a cabo con el monstruo clásico, cambiando la tradicional noción de «perverso» por la de «diferente». En la serie que nos ocupa, afirma el autor, se neutraliza la disidencia connatural a la figura del vampiro, de forma que la ciencia convierte el vampirismo no en una aberración de la naturaleza sino en una patología. En concreto, *True Blood* ejemplificaría un tercer estadio de este proceso, el de la protección de las mi-

norías en las sociedades occidentales mediante aquellos procesos catalogados como «políticamente correctos». Una forma de intervención cultural y discursiva que refleja la actual situación de crisis cultural en nuestro mundo.

Los dos últimos artículos del monográfico abandonan el motivo del monstruo como tal (aunque siguen tratándolo directa o indirectamente) para abordar propuestas narrativas más amplias. En «¿Existe lo fantástico en la animación japonesa? La presencia del *bakeneko* en la televisión y el público contemporáneo», Enrique Galván Jerez utiliza la figura del *bakeneko* (un ente sobrenatural con la capacidad de cambiar temporalmente de forma) para examinar hasta qué punto la cultura popular japonesa admite la presencia de un fantástico digamos más teóricamente canónico. Para ello analiza dos series en las que este motivo se encuentra presente: *Ayakashi* (2006) y *Mononoke* (2007). Galván Jerez concluye su texto con varias llamadas de atención a los estudiosos de esta forma narrativa: dado que el estudio de lo fantástico hasta ahora ha acusado, quizás, una cierta posición eurocéntrica, su implementación en culturas como la japonesa, en las que el paradigma cultural sigue procesando la dualidad positivista ciencia/pensamiento religioso de diferente manera al mundo occidental, resulta problemática.

Por último, en «Lo fantástico en la televisión española: Películas para no dormir», Aída Cordero ofrece el único análisis del monográfico expresamente centrado en una producción española, algo que sugiere la escasa atención que nuestra moderna televisión ha dedicado a esta forma expresiva, una tendencia que sólo ahora, al calor de la popular *El ministerio del tiempo*, podría redimirse. Sugiere Cordero, a través del análisis de los seis episodios que conforman la serie, que esta nueva entrega recupera elementos arquetípicos de la serie original que Chicho Ibáñez Serrador lanzara en los años sesenta, como la asociación terror-infancia, al tiempo que, como entonces, los relatos basculan entre lo fantástico y la explicación seudo-científica.

En suma, el presente monográfico abre nuevas posibilidades de investigación para una forma narrativa de gran tradición en la historia del medio televisivo –prácticamente presente desde sus inicios gracias a hitos como *The Twilight Zone*–, mediante el análisis de dos de sus constantes contemporáneas más representativas: por un lado, la actualización de un motivo cardinal como el monstruo, en muchos casos mediante la atenuación de su naturaleza transgresora y en otros mediante el diálogo metatextual con su propia historia y con sus orígenes literario-folclóricos; y por otro, explotando el potencial de lo fantástico en tanto herramienta subversiva –y por lo tanto, de disección– de los claroscuros socio-culturales de cada época.

PROZAC PARA ZOMBIS. LA SENTIMENTALIZACIÓN CONTEMPORÁNEA DEL MUERTO VIVIENTE EN LA TELEVISIÓN

ALBERTO NAHUM GARCÍA MARTÍNEZ
Universidad de Navarra
albgarcia@unav.es

Recibido: 15-01-2016

Aceptado: 01-06-2016



RESUMEN

El artículo estudia uno de los fenómenos más populares en la última ficción televisiva –la figura del zombi– y cómo su evolución está ligada tanto a la dinámica propia de cualquier género artístico como al «giro afectivo» de la sociedad contemporánea. Para analizar la sentimentalización del zombi contemporáneo, en primer lugar se explorará la condición metafórica que tradicionalmente ha ido amarrada a estas narrativas desde su reinención por parte de George A. Romero. A continuación, se estudiarán las causas y se detallarán ejemplos de la progresiva humanización que ha protagonizado el muerto viviente en cine y televisión. Por último, el artículo se centra en tres series contemporáneas que abordan el zombi desde perspectivas estilísticas, temáticas, ideológicas y emocionales innovadoras: *In the Flesh* (BBC Three, 2013-2014), *Les Revenants* (Canal Plus France, 2012-2015) e *iZombie* (The CW, 2015-).

PALABRAS CLAVE: TV Horror, Zombi, *In the Flesh*, *Les Revenants*, *iZombie*.

ABSTRACT

This article analyses one of the most notorious TV trend in the last years –the zombie–, and how its evolution is related to the usual dynamics that features every artistic genre, but also to the «affective turn» that contemporary society is experiencing. In order to analyse this cultural phenomena, firstly we will explore the metaphorical condition that traditionally has been associated with zombie narratives since George A. Romero reinvention. Next, we will study –by taking a close look to some examples– the causes for the ongoing humanization the living dead have gone through both in cinema and television. Lastly, we will scrutinize three recent TV Shows dealing with the zombie

myth from stylistic, thematic and ideological innovative perspectives: *In the Flesh* (BBC Three, 2013-2014), *Les Revenants* (Canal Plus France, 2012-2015) and *iZombie* (The CW, 2015-).

KEY WORDS: TV Horror, Zombie, *In the Flesh*, *Les Revenants*, *iZombie*.



1. INTRODUCCIÓN

La figura del zombi ha infectado la cultura popular contemporánea. Lo que durante años permaneció como un subgénero propio de la serie B y minoritario en espectadores, lleva más de una década haciéndose un hueco en el *mainstream* (Hubner, Leaning y Manning, 2015: 3-10; Bishop, 2015; 5-21), hasta el punto de servir como reclamo, incluso, de apps de fitness que simulan los gruñidos de un muerto viviente para estimular el sprint del usuario. La presencia del zombi goza de una extraordinaria vitalidad en el ámbito de los videojuegos (*State of Decay*), el cine de Hollywood (*World War Z*), la literatura (*Jane Eyre Z*), la novela gráfica (*The Walking Dead*) y, como abordará este artículo, también en la ficción televisiva contemporánea. No en vano, la adaptación catódica de *The Walking Dead* (AMC, 2010-) lleva seis temporadas cosechando un éxito de resonancia mundial.

Mientras que la mitología vampírica reflexiona en torno al amor y al deseo sexual y los hombres-lobo apuntan hacia la animalidad del hombre, los zombis –seres planos y brutos que jamás sentían con sus víctimas– suelen ofrecer una lectura de corte esencialmente sociopolítico. O, como sintetizaba Alessandra Stanley, «Los zombis son de Marte y los vampiros de Venus» (2010). Sin embargo, en los últimos años es posible detectar cómo, siguiendo la estela de la literatura y el cine, los relatos zombis de la televisión han comenzado a proponer muertos vivientes mucho más empáticos, emocionales y complejos.

Para analizar este fenómeno, este artículo se estructurará en tres partes. En primer lugar, repasaremos la génesis de la figura del zombi, atendiendo especialmente a su potencia metafórica para reflejar las ansiedades socioculturales de cada época. A continuación, pondremos en contexto el proceso de sentimentalización que ha soportado este mito, ubicándolo en el

contexto de lo que la Sociología denomina «cultura emocional». Y, por último, siguiendo la perspectiva y metodología de los estudios culturales, nos detendremos en tres series que, desde matices ideológicos y terapéuticos complementarios, exhiben la evolución del no-muerto en la televisión contemporánea: la británica *In the Flesh* (BBC Three, 2013-2014), la francesa *Les Revenants* (Canal Plus France, 2012-2015) y la estadounidense *iZombie* (The CW, 2015-).

Escoger estas tres series permite, en primer lugar, darle un carácter global a nuestro análisis. Son shows producidos en geografías y tradiciones televisivas distintas y, sin embargo, reflejan un patrón temático similar, evidenciando que se trata de una tendencia cultural y estética. Además, se trata de tres propuestas que han gozado de éxito de público: *In the Flesh* tuvo una primera temporada corta, incluso para los estándares británicos, y fue renovada por una segunda, disfrutando de un amplio seguimiento crítico en la prensa británica tanto generalista como especializada (véase, por ejemplo, Jeffries, 2014, y Mellor, 2016). *Les Revenants* ha sido uno de los estandartes de la nueva ola de producción televisiva europea, junto a series como *Engrenages* (Canal Plus France, 2005-), *Borgen* (DR1, 2010-13), *Gomorra* (Sky Italia, 2014) y un nutrido etcétera. Con su *high-concept* como reclamo, esta apuesta gala se ha emitido en numerosos países europeos, fue comprada por el estadounidense Sundance Channel y llegó a generar, incluso, un remake americano. Críticos de referencia como James Poniewozik en *The New York Times* (2015) o Todd Van der Verf en *The A.V. Club* (2013) la saludaron con efusividad. La tercera serie elegida, *iZombie*, apunta una menor ambición artística, pero su concepto—dentro de un canal especializado en público post-adolescente—se ha consolidado y ha sido renovada para una tercera entrega, algo que en el congestionado ecosistema de la ficción televisiva americana actual, especialmente en las networks, es sinónimo de éxito.

2. EL ZOMBI COMO METÁFORA SOCIOPOLÍTICA

El papel metafórico del zombi no es algo novedoso. Al contrario, está presente desde sus orígenes fílmicos, cuando el *White Zombie* de Halperin (1932) sugería una lectura implícita sobre el miedo a una insurgencia racial, tanto en el Sur de Estados Unidos como en las colonias. Desde entonces, su capacidad simbólica ha mudado al ritmo de la sociedad que lo engendraba como producto cultural. Como ha escrito Tollefson: «Las películas pueden ser un medio ideal para generar mitos que cartografían el paisaje rápidamente

cambiante del siglo xx». Y añade: «Estos cine-mitos (...) siempre llevan el sello de un tiempo, lugar y cultura específico» (citado en Browning, 2011: 45). Mucho ha cambiado, por tanto, la capacidad semántica del zombi desde los años treinta del pasado siglo hasta hoy.

2.1. *Del Caribe a George A. Romero*

A diferencia del origen centroeuropeo de la mayoría de monstruos y seres sobrenaturales que han caracterizado al género de terror, el zombi es una figura nacida del folklore caribeño. Se trataba de un ser ligada originalmente a Haití y el vudú, reanimado mediante el uso de la magia negra y cuyas lecturas sociopolíticas iban anudadas a la esclavitud y el colonialismo. Los referentes literarios del mito son escasos –Lovecraft, Shelley, Matheson– y el cine clásico lo exhibió en la gran pantalla con cuentagotas –Tourneur, el citado Halperin–. La falta de precedentes narrativos robustos permitió que George A. Romero refundara la mitología zombi, estableciendo las características de las que aún hoy bebe el subgénero. En primer lugar, a diferencia de otros monstruos, destaca cómo el zombi exhibe en su propia carne las heridas y la putrefacción de su muerte. Los zombis «amenazan la estabilidad y la seguridad no solo a través del peligro para la vida, sino a través de sus propios cuerpos, una imagen cruel de desintegración y presagio de una civilización que se desmorona» (Tenga y Zimmerman, 2013: 78–9).

Guiado por un reflejo animal por alimentarse de otros humanos, el cuerpo abyecto y en desintegración del zombi mantiene una similitud siniestra con el humano (más aún cuando los muertos vivientes son «conocidos» por otros personajes¹), pero vaciado de cualquier atisbo cognitivo o emocional. Los zombis de *The Night of the Living Dead* (Romero, 1968) ni sienten ni padecen. Solo emiten sonidos guturales y anhelan devorar vísceras humanas. En consecuencia, el terror proviene de la amenaza insistente de la muerte, infecciosa y caníbal.

Pero, además, como sintetiza Kyle W. Bishop, estos relatos siempre se ubican en un paisaje apocalíptico que especia el subgénero con tres características decisivas: el desplome de las infraestructuras sociales, el cultivo de

1. Es el mismo espejismo de lo humano que, en la popular *The Walking Dead*, hacía imposible apretar el gatillo a Morgan Jones en el piloto (1.1.), insuflaba fuerza al melancólico «Test Subject 19» (1.6.) o convertía la inesperada aparición de Sophia en la granja de Hershel en una patada en el estómago para el espectador (2.7.). Incluso un villano como el Gobernador suavizaba su perversidad, durante la tercera temporada, al negarse a aceptar la transformación de su hija en zombi.

fantasías «survivalistas» y el miedo a otros seres humanos, un recelo que alcanza niveles paranoicos tanto por la anarquía y escasez de recursos como por la facilidad de los supervivientes –incluso los más queridos– para convertirse en zombis con la rapidez de una dentellada imprevista (Bishop, 2010: 21).

Estos rasgos permiten que una trama básica se repita, con las lógicas variaciones, en el subgénero zombi: un grupo de supervivientes busca refugio en un entorno seguro para enfrentarse a una amenaza que proviene tanto de los zombis como de otro grupo de hombres (Verevis, 2010: 17). Este instinto de supervivencia implica un salto dramático: «El camino que va de superviviente a justiciero es corto –explica Bishop–: con el desplome total de todos los sistemas gubernamentales de aplicación de la ley, la supervivencia de los más aptos se convierte en una realidad literal y muy sombría» (2009: 22). De hecho, si repasamos el largo recorrido transitado por los personajes de *The Walking Dead* comprobamos que esa misma peripecia básica –el resguardo para cobijarse de la amenaza– se repite cíclicamente: la granja de Hershel, Terminus, Alexandria. La novedad que imprime el relato serial, obligado a renovar sus conflictos, es la del viaje perpetuo, es decir, la inexistencia de un lugar seguro y habitable de forma continuada. Esto implica una visión nihilista donde el Apocalipsis, a diferencia del primer Romero, ya ha tenido lugar. Y resulta irreversible.

2.2. Una obra abierta

Como hemos apuntado, una de las características más llamativas de las narrativas zombi es su facilidad para adoptar lecturas sociopolíticas y culturales. Joe Tompkins advertía de cómo la crítica cinematográfica –tanto académica como especializada– cae en la sobreinterpretación del cine de terror como una forma de «consagrar su propia autoridad interpretativa y ejercer su poder cultural» (2014: 36). Aun teniendo en cuenta la cautela de Tompkins, sorprende la inagotable capacidad semántica del zombi.² Es precisamente su minimalismo –son originariamente lentos, inexpresivos, caníbales, gregarios, primarios e instintivos– lo que les permitía convertirse en una obra abierta a diversos significados, capaz de erigir alegorías que apuntaban al terror comunista, los deseos reprimidos, los derechos civiles de las minorías, el militaris-

2. En este sentido, resulta fértil el análisis de Martínez Lucena en su *Ensayo Z* (2012), en especial las páginas 65-132, en las que explora el muerto viviente relacionándolo filosóficamente con asuntos como la depresión, el suicidio, la eutanasia o el movimiento de los indignados.

mo y Vietnam, el consumismo, el miedo pandémico o, incluso, la lucha de clases.³

Así, los zombis comparten el carácter simbólico que tradicionalmente se ha atribuido a la literatura neogótica de terror: «Nos ayudan a encarar y disfrazar algunos de los más importantes deseos, dilemas y fuentes de ansiedad, desde la más interna y mental hasta la más ampliamente social y cultural» (Hogle, 2002: 4). A diferencia del vampiro, la originalidad del zombi, como detallaremos más abajo, se confinaba más a aspectos socioculturales, colectivos, dada la esencia del zombi como masa, horda, pulsión antropófaga, como monstruo radicalmente impersonal y falta de voluntad. En consecuencia no es de extrañar que «los zombis y la zombificación se conviertan en el vehículo perfecto para sintetizar las angustias (...) sobre la pérdida de la individualidad, la subversión política y el lavado de cerebro» (Verevis, 2010: 13). Sin embargo, es justamente esa naturaleza plana del zombi la que provoca que –más allá de la vacuidad gore del *exploitation* al estilo de las películas de Lucio Fulci– estas lecturas sociopolíticas resulten excesivamente literales. Así ocurre, por ejemplo, con la crítica del consumismo y los medios de comunicación en *Dawn of the Dead* (Romero, 1978). Los cuatro protagonistas huyen de la ciudad y se refugian en un centro comercial de las afueras de Pittsburgh. Mientras contemplan la caterva que rodea las instalaciones, Francine le pregunta a Peter: «¿Por qué vienen [los zombis] aquí?». Él responde: «Instinto. Memoria. Este era un lugar importante en sus vidas». O, más adelante: «¿Qué demonios son?», a lo que de nuevo Peter replica rotundo: «Ellos son nosotros. Eso es todo».

Ese *ellos son nosotros* habilita también una lectura hobessiana de la sociedad, repetida en prácticamente todas las historias de zombis: es habitual que haya humanos mucho más salvajes y malvados que los propios muertos vivientes. Esta estela se puede seguir hasta la actualidad, convirtiéndose en un tropo habitual en la adaptación televisiva de *The Walking Dead*: «Todo este tiempo huyendo de los zombis... te olvidas de lo que los humanos son capaces de hacer», se lamenta Maggie en «Made to Suffer» (3.8.). De hecho, el sustrato del *homo homini lupus est* permea el canon de las narrativas zombi, hasta el punto de elevar estos dilemas a la categoría de estatus prepolítico:

3. «Los zombis encarnan una suerte de imaginario histórico de la revolución proletaria; son una fantasía distorsionada de una sociedad postapocalíptica, sin clases, que articula las ansiedades del siglo xx hacia las masas y el contenido de la muchedumbre» (Boluk y Lenz, 2010: 141).

Rick: ¿De verdad quieres debatir si salvar a un tipo que conducirá a sus amigos directos a nuestra puerta?

Dale: Eso es lo que hace una sociedad civilizada.

Rick: ¿Y quién dice que aún somos civilizados?

Dale: No, el mundo que conocíamos se ha terminado. ¿Pero mantener nuestra humanidad? Eso es una elección (*The Walking Dead*, «Judge, Jury, Executioner», 2.11.).

En ese diálogo entre sociedad, civilización, violencia y humanidad, el relato zombi clásico, ubicado en un paisaje agónico y apocalíptico, exhibe una paradoja: la de que para que la raza humana sobreviva, haya de dejar de ser *humana* por un tiempo... para comportarse de forma salvaje, despiadada y utilitaria, si es necesario.

2.3. *La fatiga del género y su reinención*

Cualquier género implica, como ha escrito Steve Neale, «una heterogeneidad contenida y controlada», que opera jugando con un equilibrio entre «repetición y diferencia», «entre tensión discursiva y contradicción». Así, siguiendo a Neale, podríamos definir un género como un «sistema de orientaciones, expectativas y convenciones que circulan entre la industria, el texto y el receptor» (1981: 6). Esta formulación también es aplicable a los subgéneros, como lo es el zombi con respecto al terror; simplemente se trata de restringir aún más las características definitorias, cerrando el foco para aislar una serie de características comunes y privativas.

Pero, al mismo tiempo, los géneros también pueden abordarse desde un enfoque diacrónico. Es habitual delimitar en cualquier género, aunque sea de forma aproximada, una etapa de experimentación, de clasicismo, de manierismo y de deconstrucción. Esta evolución proviene, como explica Thomas Schatz, de que los géneros «deben continuamente variar y reinventar la fórmula genérica» (1981: 36). Leo Baudry explica esta tensión entre familiaridad y diferencia de una manera más explícita:

Los géneros cinematográficos esencialmente le preguntan a la audiencia: «¿Todavía quieres creer esto?» La popularidad es la audiencia respondiendo «sí». El cambio en los géneros ocurre cuando la audiencia dice: «Esa es una forma muy infantil de lo que creemos. Muéstranos algo más complicado» (2002: 179).

Sin embargo, no es razonable plantear esta línea temporal como algo rígido, en forma de punta de flecha. Al contrario: lo habitual es que dentro de

un mismo género coexistan propuestas clásicas junto con otras que renuevan, trastornan o parodian los códigos. Como insiste Gallagher, «un vistazo superficial a la historia del cine sugiere repetición cíclica antes que evolución» (citado en Keith Grant, 2007: 36). Por eso, como veremos más abajo, es posible que en la actualidad coexistan series que se ajustan con bastante fidelidad a las características estéticas y paisajísticas esenciales del subgénero zombi (*The Walking Dead*, *Z Nation*) con otras que vulneran de forma atrevida algunas de sus constantes temáticas o iconográficas (*In the Flesh*, *iZombie*).

Este vaivén –tanto evolutivo como cíclico– del género zombi puede sintetizarse en el trabajo del propio George A. Romero. En sus películas progresa la psicología del zombi para, en 2008, regresar a una situación de pre-apocalipsis con *Diary of the Dead* y monstruos que son, de nuevo, «puramente máquinas de deseo; son criaturas compuestas enteramente de deseo excesivo» (Boluk y Lenz, 2010: 136). Asimismo, la coexistencia de los períodos clásico, manierista y paródico se puede apreciar, por ejemplo, al comprobar que casi al mismo tiempo en que el remake hollywoodiense de *Dawn of the Dead* (Snyder, 2004) gozaba de intenso eco mediático con sus enrabietados corredores, el líder insurgente zombi Big Daddy nacía a las pantallas (*Land of the Dead*, Romero, 2005) y *Shaun of the Dead* (Wright, 2004) le aplicaba una irónica y divertida mirada al género. Algo similar ocurre años después: la *World War Z* (Forster, 2013), protagonizada por Brad Pitt, o la casquería de la tercera temporada de *The Walking Dead* convivían con una «zombedia romántica»: *Warm Bodies* (Levine, 2013).

Tras la sangrienta deriva europea del género a finales de los setenta y principios de los ochenta, fue *Return of the Living Dead* (O'Bannon, 1985) la obra que ejerció una cierta renovación al mezclar humor con terror y, sobre todo, saltarse algunas de las características habituales del zombi: éstos eran ahora capaces de hablar, correr e, incluso, seguir moviéndose sin cabeza. A principios de la década del 2000, en una confluencia donde se puede rastrear desde el éxito de los videojuegos al estilo *Resident Evil* o *Silent Hill* hasta el imaginario horripilante del post-11S y los terrores virales del mal de las vacas locas o la gripe aviar, el zombi regresó para quedarse, en especial tras el éxito de los rabiosos y acelerados engendros de *28 Days Later* (Boyle, 2002). Una de las novedades de la cinta de Danny Boyle era que los zombis no estaban completamente muertos, sino infectados. Esta condición de no-muerto es la que, precisamente, servirá en algunas de las series contemporáneas para rehabilitarles. Como parte de esa reinención genérica emerge el «zombi sintiente».

3. LA HUMANIZACIÓN DEL ZOMBI

La tesis de este artículo es que la humanización que ha sufrido la representación pop del zombi –más acusada en los últimos años– supone una muestra más de una tendencia que desde la sociología se ha denominado como «el giro afectivo» (Clough y Haley, 2007). Esta actitud enlaza con el concepto de «cultura emocional», que hace referencia, entre otros aspectos, a la creciente presencia del discurso terapéutico y la sentimentalización en todas las esferas de la vida social. Por «cultura emocional» se entiende «una colección de significados culturales y códigos operativos (o ‘técnicas’) por los que la gente gestiona, utiliza y entiende sus propias emociones y acciones» (García y González, 2016: 13). Como añade González, «el yo contemporáneo no es solo un yo altamente autorreflexivo, sino que, específicamente, es un yo *emocionalmente* reflexivo que continuamente acude a sus emociones en busca de auto-conocimiento» (2012: 5).

En este sentido, estudiar la evolución del zombi y detenerse en algunas de sus últimas innovaciones televisivas nos sirve para pensar diversas manifestaciones destacadas de nuestra conducta de vida actual. Porque solo partiendo de ese yo contemporáneo –obsesionado con el conocimiento a través del sentimiento– es posible entender cómo hasta lo espeluznante logra endulzarse. Esta domesticación de lo espantoso se exhibe, además, como vehículo terapéutico para la superación del trauma, la convivencia con el duelo, el alivio de la pena o la pregunta sobre la propia identidad.

3.1. *Robots que sueñan, vampiros vegetarianos, zombis deprimidos*

Esta tendencia hacia la emocionalización de todas las esferas del ámbito público es la que explica la humanización de –la empatía con– muchos de los villanos tradicionales del género fantástico. Esta idea siempre ha estado más presente en la ciencia ficción, donde una de las constantes genéricas ha sido, precisamente, las capacidades humanas de robots, máquinas y replicantes. Desde el Tik Tok de Frank Baum hasta los muñecos cibernéticos de la Dra. Calvin en el *Yo, Robot* de Asimov en literatura; desde la Maria de *Metropolis* hasta el Roy Batty de *Blade Runner* en cine; o, por centrarnos en la ficción televisiva, desde la Number Eight Boomer de *Battlestar Galactica* (Sci-Fi, 2004-2009) hasta el sintético Ash de *Black Mirror* (Channel 4, 2011-) o el grupo de androides rebeldes de *Äkta människor/Real Humans* (SVT1, 2012-2014) y su remake estadounidense *Humans* (AMC, 2015-). En todos ellos late la interro-

gación sobre qué nos hace humanos, los límites emocionales de las creaciones robóticas, el levantamiento contra el creador y otras cuestiones de fecunda lectura metafórica, antropológica y metafísica.

Un movimiento similar se puede encontrar en torno a la figura del vampiro. La amplitud de la literatura académica sobre esta metamorfosis (Kane, 2006; Abbott, 2007; Clements, 2011; Silver y Ursini, 2011) desgrana cómo la maldad original del vampiro ha quedado conjurada, aliviándose mediante una *ricification* –en alusión a la serie de novelas, *Crónicas vampíricas*, de Anne Rice– en la que múltiples noctívagos hematófagos han eliminado la sangre humana de su dieta, unas veces sustituyéndola por la de animales (el Louis de Pointe du Lac de *Interview with the Vampire*), otras por bebidas sintéticas (*True Blood*, HBO, 2008-2014). También ahora los colmillos de la noche se mezclan con los ambientes sociales más dinámicos (la franquicia *Twilight*) o, incluso, lucen una envidiable piel torneada, como la de los hermanos Stefan y Damon Salvatore en la serie *The Vampire Diaries* (The CW, 2009-).

Esta actualización que convierte al chupasangre en alguien inofensivo y *cool* han llevado a Tenga y Zimmerman a afirmar que «el zombi ha superado al vampiro como fuente de terror y repulsión, porque el vampiro se ha vuelto tan “civilizado” que necesita un alter ego que soporte la carga de la monstruosidad» (2013: 76). Sin embargo, como estamos tratando de evidenciar en este artículo, el zombi también atraviesa en los últimos años un proceso análogo de *civilización*.

3.2. De Bub a R. pasando por Big Daddy⁴

Como cualquier elemento de la cultura popular, el zombi ha sido reciclado en todo tipo de formatos: desde míticos vídeos musicales (el *Thriller* de Michael Jackson de 1983) hasta recientes anuncios de televisión (para la compañía de mensajería Fedex, las baterías de coche DieHard, el automóvil Honda Civic, por ejemplo), pasando por animación para niños como en la deliciosa y emotiva *ParaNorman* (Fell y Butler, 2012) o en un divertido episodio de *George of the Jungle* («FrankenGeorge», 1.11.).

Sin embargo, más allá de esas lecturas juguetonas, es relevante constatar cómo en las películas que constituyen el canon del subgénero es posible

4. Se puede encontrar un análisis más minucioso de estos personajes fílmicos que paulatinamente humanizan la figura del zombi en Bishop (2010: 158-96; 2015: 163-79)

apreciar una progresiva humanización del zombi. Para lograrlo es necesario que lo intersticial, lo impuro –por emplear la noción del terror en Carroll (1987: 55-56)–, deje de serlo y vaya recobrando la forma humana: es decir, que emerjan seres capaces de pensar, tener voluntad y demostrar emociones. En consecuencia, así se va facilitando la identificación del espectador y la empatía hacia el monstruo.

Sin ánimo de exhaustividad, podemos recordar cómo, de nuevo, fue George A. Romero el primero en abrir camino con su Bub de *Day of the Dead* (1985), un *pupilo* del Dr. Logan que demuestra capacidad para recordar ciertas acciones de cuando era un ser vivo (como saludar militarmente o pasarse la máquina de afeitar), padecer sentimientos (su enfado cuando descubre el asesinato de su *adiestrador*) e, incluso, exhibir una capacidad cognitiva básica (es capaz de desencadenarse y perseguir a Rhodes hasta acabar con él).

Desde una perspectiva paródica, el desenlace de *Shaun of the Dead* «proyecta un futuro en el que el terror está domesticado e integrado en la vida cotidiana» (Boluk y Lenz, 2010: 139). Dándole una vuelta de tuerca irónica al carácter esclavo del zombi original, pre-Romero, la clausura de la película de Wright desactiva cualquier atisbo amenazante del espantajo purulento para insertarlo en tareas de ayuda o compañía. No en vano, Ed, el amigo inseparable de Shaun, despide la película en el cobertizo, prolongando uno de los motivos visuales del inicio del film: los dos treintañeros perdiendo el tiempo –jugando– con la videoconsola. Con la particularidad de que ahora Ed es realmente –y no de forma metafórica como en el inicio del film– un zombi. Un empleo similar –como sirvientes– es el que espera a los zombis que han sido dominados en *Fido* (Currie, 2006), una *zombedia* canadiense ambientada en los años cincuenta.

En 2005, Romero regresó al subgénero que más popular le había hecho con *Land of the Dead*. En esta ocasión, la trama se ubica años después del estallido, en una ciudad amurallada en la que se presenta una fuerte lucha de clases. En ese entorno, Romero nos presenta unos zombis, liderados por el antiguo empleado de gasolinera Big Daddy, capaces, no solo de sentir pena por la muerte de sus compañeros *de raza* y ansias de venganza contra el villano del film (el pérfido gobernante de la ciudad), sino también de organizarse cuasi-militarmente para asaltar la fortaleza en la que moran los hombres privilegiados.

En esta evolución el zombi va adquiriendo cada vez más capacidad para sentir y actuar con voluntad (en las propuestas dramáticas de Romero) e, incluso, se convierte en alguien estimado por los humanos (en las comedias

Fido y *Shaun*). El siguiente paso en la innovación genérica pasa por convertir al zombi en objeto de amor romántico. Es lo que hace el R. de *Warm Bodies* (Levine, 2013), donde, además, el relato está contado desde el punto de vista del monstruo. Estos precedentes han pavimentado el camino para el desembarco del zombi en un medio generalista como el de la televisión. Y, lo que aquí nos interesa, para propuestas que siguen ahondando en la humanización de una criatura hasta hace poco temible y viscosa.

4. TV ZOMBI: LAS VÍSCERAS SE HACEN MAINSTREAM

Una figura tan grotesca y sangrienta también se ha convertido en moneda corriente de la ficción televisiva. Más allá de apariciones episódicas en clásicos como *Buffy the Vampire Slayer* (The WB/UPN, 1997-2003), *Supernatural* (The BW/The CW, 2005-) o, incluso, *The Simpsons* (Fox, 1989),⁵ fue una miniserie británica la primera que capturó el *zeitgeist* gore y lo recicló para el gran público de la pequeña pantalla. Creada por Charlie Brooker, *Dead Set* (E4, 2008) se compone de cinco episodios que, repletos de excesos hemoglobínicos, deslizan una crítica sociomediática palmaria ya desde su premisa: un virus zombifica todo el Reino Unido... excepto los aislados habitantes de la casa del programa de telerrealidad *Gran Hermano*.

Pero el verdadero mordisco lo dio, lo hemos apuntado con anterioridad, una de las series de mayor éxito de público de la última década: *The Walking Dead*. La epopeya de la AMC actualiza con solvencia los códigos clásicos del subgénero: una turba de zombis lentos y hambrientos, escenarios post-apocalípticos, violencia explícita, imaginarios del miedo, el Otro humano como amenaza, apertura del texto a lecturas políticas y una trama de imposible huida y frágil búsqueda de refugio. A su rebufido han nacido, por ejemplo, otras teleficciones como *Z Nation* (Syfy, 2014-), una aproximación de factura clásica, pero con un guión disparatado y a ratos autoparódico, o *Helix* (Syfy, 2014-2015), que presenta a un grupo de científicos desterrados en una estación de investigación del Ártico, donde un virus va infectando a sus trabajadores. Esta tendencia ha continuado adoptando puntos de fuga novedosos, que dibujan nuevos horizontes para el género, como estudiaremos a continuación.

5. Se puede rastrear la aparición del zombi en las series de televisión anglosajonas en Jowett y Abbott (2013).

4.1. In the Flesh: *la culpa y las identity politics*

Tras una guerra civil contra los zombies, los humanos han vencido y la sociedad ha conseguido curar parcialmente el estado de los *rabiosos* –así los denominan en esta serie británica– y catalogarlo como una enfermedad crónica. Los tienen confinados en gigantescos centros sanitarios donde médicos, biólogos y psiquiatras tratan a estos afectados por el «Síndrome de Parcialmente Muertos». Cuando están preparados (¿curados?), los devuelven a sus vidas antiguas. La serie explora, en consecuencia, el regreso a casa, a una familia que no tiene manual de instrucciones para el retorno de los muertos; la confrontación con un hábitat hostil: un pequeño pueblo que creó una milicia para combatir a los salvajes; y, sobre todo, el drama adolescente de alguien que no encuentra su sitio. No es casualidad que una de las primeras escenas nos muestre al protagonista recibiendo –como si se tratara de un paciente con depresión– una especie de terapia en la que el médico-científico trata de convencerle de su ausencia de culpa y su necesidad de salir al mundo cuanto antes: «Precisamente por eso estás preparado: ¡estás sintiendo!». La «cultura emocional» que citábamos antes se presenta aquí, por tanto, de forma explícita como catalizador: lo que le convierte en hábil socialmente, incluso en aceptablemente humano, es su capacidad para sentir.

Poco después, cuando Kieran le expresa que sus padres no le aceptarían porque es un *rotter* y ha matado gente, el facultativo le obliga a repetirse a sí mismo una frase que ahuyente el estigma, incluso del propio apelativo «zombi»: «Sufro un “Síndrome de Parcialmente Muerto” y lo que hice en mi estado sin tratamiento no fue culpa mía» (1.1.). Esta escena del piloto explicita que los *rabiosos* que fueron vencidos por los humanos conservan memoria de las acciones bárbaras que cometieron tras levantarse de sus tumbas, lo que recarga con capas de culpa y vergüenza su reinserción social y familiar. Como ha visto Abbott, propuestas como esta de la BBC Three resultan sintomáticas de la contradictoria relación que la sociedad occidental mantiene con la muerte:

Si, como Gorer y Kamerman argumentan, la sociedad contemporánea está incómoda con la realidad de la muerte, prefiriendo mantener “la muerte fuera de nuestra vista” (Kamerman: 30) y evitando la cruda verdad de la muerte y la descomposición a través de la negación, la narrativa zombi fuerza tanto al público como a los personajes a encarar esta realidad a través de la apariencia cadavérica del zombi, que conserva las señales de su muerte (2016: 164-65).

Así, por ejemplo, en *In the Flesh* Kieran exhibe las cicatrices de cuando se cortó las muñecas y necesita, como todos los zombis rehabilitados, de lentillas y maquillaje para simular una apariencia externa humana. Es decir, la diferencia se esconde para *aparentar* normalidad, algo que provoca la rebelión de Amy en la primera temporada y de Simon, uno de los líderes del «Ejército de Liberación de los No-Muertos», en la segunda. Los zombis de *In the Flesh* no solo luchan por recuperar su individualidad, sino por poder exhibirla en la esfera social. En este sentido, la serie se opone a esa pulsión de masa, asimilatoria, que caracterizaba al zombi tradicional. Una criatura, además, que buscaba contagiar esa radical despersonalización «[deglutiendo] a todos aquellos cuya persona todavía no [había] sido consumida, homogeneizada, apaisada, apagada, asimilada rizomáticamente» (Martínez Lucena, 2012: 41). Sin embargo, aunque pueda sonar paradójico, la trama trueca esa aspiración de Kieran por exteriorizar su propio yo en la expresión de una identidad colectiva.

Por eso, más allá de la función simbólica, subsidiaria, que la ficción de terror puede ejercer en el espectador al naturalizar la muerte, *In the Flesh* también muestra la vigencia actual de lo que se han denominado *identity politics*. Como escribe Carolyn D'Cruz, en las *identity politics*⁶ «marcadores como el sexo, la raza, la tendencia sexual, la clase social o la nación intentan mantener su base como principios de organización fundamentales desde los que posicionar perspectivas teóricas y estrategias políticas para cambiar relaciones de poder» (2008: 2). Unas estrategias políticas que requieren necesariamente visibilidad para conquistar la agenda de tal o cual colectivo.

Así, acorde con la obra abierta que caracteriza al subgénero, Dominic Mitchell, el creador de la serie, despliega una premisa donde las alegorías pueden oscilar desde el conflicto de Irlanda del Norte o el estrés post-traumático hasta el racismo, la homofobia, el SIDA o la eutanasia. No es casualidad que en la primera temporada los tres principales afectados por el «Síndrome de Parcialmente Muertos» sean un soldado caído en Afganistán, una víctima de leucemia y un joven inestable que cometió suicidio. Es decir, en los tres casos, las vidas de los ahora *resucitados* y *curados* presentaban fallecimientos violentos, agónicos o inesperados. En todo caso, los exzombis son *outsiders*, gentes que se salen fuera de lo considerado como *normal*. Y la propia serie se

6. «Más que organizarse únicamente en torno a sistemas de pensamiento, manifiestos programáticos o afiliaciones partidistas, las formaciones políticamente identitarias normalmente buscan asegurar la libertad política de una comunidad específica marginalizada en su entorno más amplio. Los miembros de esa comunidad afirman o reclaman formas de entender su carácter distintivo que ponen a prueba caracterizaciones opresivas dominantes, con la finalidad de lograr una mayor autodeterminación» (Heyes, 2014).

esmera en presentarlos ante un entorno que los recibe con hostilidad, donde impera el prejuicio, el odio y la humillación social: en la segunda temporada, por ejemplo, se les obliga a todos a pasar por un curso de reinserción social, realizar trabajos comunales y llevar chalecos fosforitos donde se puede leer «Soy un Parcialmente Muerto y estoy devolviendo [lo que le he quitado a la sociedad]». Esa opresión –que puede ser real o percibida– es la que permite entroncar *In the Flesh* con la tendencia contemporánea de las *identity politics*, en las que el yo se define, primeramente, por rasgos colectivos, asiduamente ligados a la victimización y a una acción política guiada por el sentimiento antes que por la razón.

4.2. *Les Revenants*: el duelo y el *unheimlich*

Es evidente que incluir aquí este misterioso e hipnótico relato ambientado en una pequeña localidad de los Alpes franceses conlleva problemas taxonómicos. El *revenant* no es un zombi. Sin embargo, como parte de la evolución y *domesticación* del muerto viviente, la serie francesa supone un paso en la misma dirección. Como se explica en *Encyclopedia of the Zombie: The Walking Dead in Popular Culture and Myth*, el *revenant* (en ocasiones referido como el *revenant* vengativo) «es la forma de fantasma que más se asemeja al zombi. (...) Esta criatura reanimada es habitualmente el cadáver de una persona fallecida que regresa de la muerte para perseguir a los vivos, usualmente a los individuos que le hicieron daño mientras vivía» (Pulliam y Fonseca, 2014: 110).

La serie de Canal Plus Francia –que tuvo un fallido remake en el canal estadounidense A&E titulada *The Departed* (2015) y otra serie de premisa similar *Resurrection* (ABC, 2014)– se sirve de esta criatura de origen centroeuropeo para establecer una reflexión sobre la pesadumbre de la ausencia y el duelo por el fallecimiento de los seres queridos. *Les Revenants* gasta un estilo enigmático, fascinante y poético que la aleja del censo visual habitual en el terror. Y, sin embargo, su trama, esquematizada, entronca con las típicas del género; lo que cambia es la forma, deliberadamente ambigua, de afrontar el prodigio de los difuntos que regresan en cuerpo y alma.

Como explican Jowett y Abbott, esa es una de las posibilidades que diferencian al relato televisivo del serial: en lugar de centrarse en el shock y en la difusión repetida y explícita del horror, el relato expandido permite explorar aspectos como los miedos colectivos y las respuestas emocionales de los personajes ante sucesos paranormales, horribles o sobrenaturales (Jowett &

Abbott, 2013: 31-55). En un movimiento metafísico similar al que luego empleará *The Leftovers* (HBO, 2014-), *Les Revenants* se vale de lo inexplicable para indagar en los lazos familiares, el ansia de maternidad, el estrés postraumático, la validez de la fe religiosa o el peso del pasado. En consecuencia, con *Les Revenants* la figura del *resucitado* vira de la interpretación social y política hacia una lectura de corte psicológico e intimista.

No es casualidad, por tanto, que la puesta en escena aspire a la suavidad estética y preciosista del melodrama y que el sobresalto tradicional del género permanezca prácticamente ausente. De hecho, a pesar de lo inquietante de *revenants* agresivos como Milan, la violencia gráfica apenas emerge en la serie. Asimismo, la iconografía zombi también es puntual: la descomposición que exhibe Camille al final de la primera temporada (1.8.); el carácter silente y gregario de los grupos de muertos vivientes que, ya en la segunda temporada, se encuentran al otro lado de la inundación; las brutales patadas que recibe Adèle en su vientre (2.1.), procedentes del niño engendrado con Simon, al que ahora siente como una aberración; y, sobre todo, las tripas de Sandrine siendo devorada por su hija (2.8.), en una alusión visual directa al seminal *The Night of the Living Dead* de Romero.

Precisamente por su ritmo glacial, su estilo refinado y su desprecio por aportar respuestas a los misterios, *Les Revenants* enfatiza su batida sobre las emociones de la pérdida y la pena. Y lo hace añadiendo unos matices de lo que Freud calificaba como lo siniestro (*unheimlich*): «Esa especie de lo espantoso que regresa a lo que una vez fue bien conocido y largo tiempo familiar» (2003: 124). Los personajes que regresan de la tumba mantienen su apariencia intacta, «conocida» y «familiar», sin ningún distintivo externo que marque la distancia entre los vivos y los *revenants*. Esto permite, por un lado, que el juego de emociones se ensanche al interaccionar unos y otros, con el añadido del terremoto afectivo que supone volver a tocar a seres amados a los que se había perdido. Pero, por otro, el insondable misterio del regreso de los muertos y la imposibilidad para discernir el «nosotros» del «ellos» implica una fuente de ansiedad constante.

El retorno de Camille, Simon, Serge, Madame Costa o la inexplicable presencia del pequeño Victor no tiene apenas nada de monstruoso ni amenazante; al contrario, ni siquiera ellos son conscientes de su muerte ni del tiempo que ha pasado desde entonces, lo que provoca una extrañeza dolorosa, una contradicción –a veces insoportable– en quienes vuelven a *disfrutar* de su presencia, tras largo tiempo habiéndolos llorado. Es decir, los no-muertos ejercen como motores emocionales: remueven el pasado, agitando culpas y remordi-

nientos (la implicación de Pierre en el asesinato de un niño, los crímenes bárbaros de Serge); tuercen el curso del presente, como ocurre en el embarazo de Adèle y la muerte de Thomas; y condicionan el futuro, como evidencia la rendición familiar de Jérôme, Lena y Claire o la feliz playa en la que nos despedimos de Julie y Víctor.

De este modo, *Les Revenants* confirma la intuición de Abbott: el TV horror contemporáneo pretende «evocar no el miedo al dolor y la muerte de uno mismo, sino el miedo a la muerte de la familia y los seres queridos, desencadenando así el trauma de la pérdida, la aflicción y el duelo» (2016: 158). Un trauma que se beneficia, además, de la elasticidad del formato televisivo: la posibilidad de tener 20 horas para narrar esta historia de muertos que regresan permite una paleta de emociones mucho más amplia en cada personaje, facilitando ecos emocionales, iteraciones dramáticas y largos avances narrativos en las vidas de este puñado de no-muertos y sus seres queridos. El salto de seis meses que desencadena la segunda temporada supone para *Les Revenants* lidiar no ya con el sufrimiento de un duelo interrumpido por lo enigmático, como en la primera temporada, sino con el trauma provocado en toda una comunidad devastada por el azote de lo inexplicable. De este modo, con los *revenants* convertidos en una suerte de zombies existencialistas, tanto los vivos como los resucitados en ese pequeño pueblo alpino comparten las mismas inquietudes eternas: ¿quién soy? ¿por qué estoy aquí? ¿hay vida más allá de la muerte?

4.3. iZombie: empatía y heroísmo

«¿Está probablemente mal que cada vez que veo un cadáver piense “qué demonios estoy haciendo con mi vida”?». Este pensamiento que pronuncia en *voice over* Olivia «Liv» Moore, la protagonista de *iZombie*, encapsula varias de las innovaciones que la serie creada por Ruggiero-Wright y Thomas aporta con respecto al subgénero que estamos estudiando. La premisa argumental es la siguiente: una joven y dinámica estudiante de Medicina sufre un ataque zombi y su vida cotidiana –amorosa, laboral– se voltea drásticamente. Abandona a su prometido, se vuelve taciturna y comienza a trabajar en una *morgue*, para así poder tener fácil acceso a cerebros que la mantengan *estable*. Es decir, los zombies conservan una apariencia normal, así como su personalidad, su memoria y su inteligencia... siempre que no descuiden su dieta a base de sesos humanos. De hecho, *iZombie* no es «una serie sobre zombies, sino más bien es una serie sobre gente *tratando de no* convertirse en zombies después de

haber sido infectados» (*The Psychologist*, 2015). En realidad, allí nace la primera ruptura de la serie con el canon de las narrativas zombis: la maldad del mito puede contenerse. Al igual que ocurría en los vampiros humanizados de *True Blood* o *The Vampire Diaries*, Liv ha encontrado una fórmula para embriagar su pulsión salvaje, sangrienta.

No es casualidad esa ausencia de violencia caníbal –tan definitoria del género en series como *The Walking Dead*–. *iZombie* se emite en The CW, un canal orientado al público adolescente y juvenil, responsable de propuestas como *Smallville* (2001-2011), *Gossip Girl* (2007-2012), o *Arrow* (2012-). La tradición de la cadena ha sido la de emitir dramas con acusados toques melodramáticos y tolerables por todos los públicos en su moralidad. *iZombie*, por tanto, opta habitualmente por el humor negro para casi parodiar sus situaciones más potencialmente sangrientas, al mismo tiempo que facilita la identificación con la zombi protagonista al escoger una actriz bella y joven (Rose McIver).

El empleo de la *voice-over*, además, nos presenta una zombi autoconsciente, que aprovecha este resorte cinematográfico para hacer cómplice al espectador de sus dudas *intimas* y sus problemas para adaptarse a su nueva condición. No es el único recurso narrativo que comparte con *Warm Bodies*. En aquel film de Levine, R. se enamoraba de Julie tras haberse comido los sesos de su novio. De forma análoga, en *iZombie* los cerebros del depósito de cadáveres de los que se alimenta Liv le permiten desarrollar una empatía extrema: es capaz de tener flashbacks de los recuerdos de ese muerto, compartir sus habilidades e, incluso, adoptar ciertos rasgos de la personalidad de los despojos que acaba de degustar. Esto convierte a la serie de The CW en un thriller psicológico *stricto sensu*: cada cerebro sirve para arrancar un caso de la semana. Liv colabora con la policía, escondiendo su conocimiento de los secretos de tal o cual muerto bajo la excusa de que posee poderes psíquicos. La revolución genérica opera por completo: el zombi, ese mito del terror que en los sesenta era puro instinto animal, incapaz de sentir, acaba aquí transmutado en alguien que puede hacerse, literalmente, con la mente y el alma de otros. Con sus recuerdos, sus habilidades y sus afectos. Esta radical metamorfosis contradice la aseveración de Tenga y Zimmerman que rescatábamos más arriba (2013: 76): el zombi está dejando de aventajar al vampiro como fuente de miedo y repugnancia; al contrario, está emulándole en su proceso civilizatorio, integrador, positivo socialmente.

Porque la otra gran novedad es que *iZombie* supone un giro de 180 grados en la moralidad zombi: ya no es que no se trate del villano de la historia –algo que otros productos habían conjurado, como hemos analizado en estas

páginas–, sino que aquí se erige directamente en héroe, incluso en unas habilidades empáticas que lo acercan al superheroísmo. El paralelismo es tal que hasta se emula un tropo habitual en las historietas de los universos Marvel y DC Comics: Liv cuenta con la complicidad de un confidente –el doctor Ravi Chakrabarti– que conoce su identidad secreta. De aquellas hordas grotescas, violentas y abominables hemos desembocado en una guapa superheroína capaz de resolver los casos más intrincados, gracias, precisamente a su condición de muerto viviente.

5. CONCLUSIÓN

Como hemos tratado de demostrar a lo largo de estas páginas, el zombi –no solo en el cine, sino también en la televisión– se está domesticando, humanizando, para dejar de ser ese dispositivo de náusea y monstruosidad que lo definió durante décadas. Tres elementos se dan la mano en este cambio: en primer lugar, la lógica innovadora de una época especialmente fértil en la televisión y su necesidad de superar el mero shock, para enganchar a los espectadores de una manera más emocional y, por tanto, duradera. En segundo lugar, la persistencia de una dinámica propia de los géneros artísticos en los que la innovación constituye una necesidad vital. Y, por último, la omnipresencia de una cultura emocional que hace que hasta los mayores tabúes puedan ejercer como vehículo para la terapia, el duelo y la pena.

Para ilustrar esta transición del zombi, el artículo ha detallado cómo se refleja el no-muerto en tres series de televisión contemporáneas de éxito. *In the Flesh* neutraliza la emoción de la culpa, y reclama la individualidad al mismo tiempo que apuesta por la identidad colectiva para retratar a los *rabiosos* como una alegoría denunciatoria de diversos males sociales. En *Les Revenants*, por su parte, se diluyen las fronteras entre la vida y la muerte para erigir un relato –a veces siniestro, siempre melancólico– donde la herida de la pérdida –la aflicción, el duelo, la pena– jamás puede cicatrizar. Finalmente, la propuesta juvenil y amable de *iZombie* subvierte el mito del muerto viviente al emparentarlo con el heroísmo y la generosidad de su protagonista. Liv es una infectada que, lejos de generar terror o repulsión, se convierte en una figura clave para combatir el crimen, la injusticia y buscar el bien común.

Tras analizar estos ejemplos en profundidad, en los que los zombis abrazan todas las características de la cultura emocional contemporánea, parece que la ingeniosa frase de Alessandra Stanley con la que abríamos este artículo («Los zombis son de Marte y los vampiros son de Venus») tiene fecha

de caducidad. Habrá que encontrar a los nuevos monstruos horripilantes que los sustituyan en el planeta rojo del género de terror, ahora que hasta los zombis reclaman abrazos y que les receten prozac.

BIBLIOGRAFÍA

- ABBOTT, Stacey (2007): *Celluloid Vampires: Life After Death in the Modern World*, University of Texas Press, Austin.
- ____ (2016): «Loss is Part of the Deal: Love, Fear and Mourning in TV Horror», en Alberto N. García Martínez (ed.), *Emotions in Contemporary TV Series*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, pp. 155-171.
- BAUDRY, Leo (2002): *The World in a Frame: What We See in Films*, Chicago University Press, Chicago y Londres.
- BISHOP, Kyle W. (2009): «Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance», *Journal of Popular Film and Television*, vol. 37, núm. 1, pp. 16-25.
- ____ (2010): *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of The Walking Dead in Popular Culture*, McFarland, Jefferson.
- ____ (2015): *How Zombies Conquered Popular Culture. The Multifarious Walking Dead in the 21st Century*, McFarland, Jefferson.
- BOLUK, Stephanie, y Wylie LENZ (2010): «Infection, Media, and Capitalism: From Early Modern Plagues to Postmodern Zombies», *Journal for Early Modern Cultural Studies*, vol. 10, núm. 2, pp. 126-47.
- BROWNING, John Edgar (2011): «Survival Horrors, Survival Spaces: Tracing the Modern Zombie (Cine)Myth», *Horror Studies*, vol. 2, núm. 1, pp. 41-59.
- CARROLL, Noël (1987): «The Nature of Horror», *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 46, núm. 1, pp. 51-59.
- CLEMENTS, Susannah (2011): *The Vampire Defanged: How the Embodiment of Evil Became a Romantic Hero*, Brazos Press, Grand Rapids.
- CLOUGH, Patricia Ticineto, y Jean O'Malley HALLEY (2007): *The Affective Turn: Theorizing the Social*, Duke University Press, Durham.
- D'CRUZ, Carolyn (2008): *Identity Politics in Deconstruction: Calculating with the Incalculable*, Ashgate, Hampshire y Burlington.
- FREUD, Sigmund (2003): *The Uncanny*, Penguin Books, New York.
- GARCÍA MARTÍNEZ, Alejandro, y Ana Marta GONZÁLEZ (2016): «Emotional Culture and TV Narratives», en Alberto N. García Martínez (ed.), *Emotions in Contemporary TV Series*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, pp. 13-25.
- GONZÁLEZ, Ana Marta (2012): «Introduction: Emotional Culture and the Role of Emotions in Cultural Analysis», en Ana Marta González (ed.), *The Emotions and Cultural Analysis*, Ashgate, Burlington, pp. 1-15.
- HEYES, Cressida (2014): «Identity Politics», en Edward N. Zalta (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2014 Edition)*, disponible en <http://plato.stanford.edu/archives/win2014/entries/identity-politics/> [11/01/2016].

- HOGLE, Jerrold E. (2002): «Introduction: The Gothic in Western Culture», en Jerrold E. Hogle (eds), *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 1-20.
- HUBNER, Laura, Marcus LEANING y Paul MANNING (eds.) (2015): *The Zombie Renaissance in Popular Culture*, Palgrave Mcmillan, Basingstoke.
- JEFFRIES, Stuart (2014): «The Superb *In the Flesh* is a timely allegory of racism, intolerance - and zombies», *The Guardian*, 5 de mayo, disponible en <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2014/may/05/in-the-flesh-tv-review>> [26/05/2016]
- JOWETT, Lorna, y Stacey ABBOTT (2013): *TV Horror: Investigating the Dark Side of the Small Screen*, I. B. Tauris, Londres y New York.
- KANE, Tim (2006): *The Changing Vampire of Film and Television: A Critical Study of the Growth of a Genre*, McFarland, Jefferson.
- KEITH GRANT, Barry (2007): *Film Genre: From Iconography to Ideology*, Wallflower, Londres.
- MARTÍNEZ LUCENA, Jorge (2012): *Ensayo Z: Una antropología de la carne perecedera*, Berenice, Córdoba.
- MELLOR, Louisa (2016): «*In The Flesh*: celebrating BBC Three originals», *Den of the Geek*, 1 de enero, disponible en <<http://www.denofgeek.com/tv/in-the-flesh/33730/in-the-flesh-celebrating-bbc-three-originals>> [28/05/2016]
- NEALE, Steve (1981): «Genre and cinema», en T. Bennett, S. Boyd-Bowman, C. Mercer y J. Woolacott (eds.), *Popular television and film*, BFI Publishing, Londres, pp. 6-25.
- PONIEWOZIK, James (2015): «Review: In “The Returned”, the French Zombie Drama Deepens», *The New York Times*, 28 de octubre, disponible en <<http://www.nytimes.com/2015/10/29/arts/television/review-in-the-returned-the-french-zombie-drama-deepens.html>> [26/05/2016]
- PULLIAM, June Michele, y Anthony J. FONSECA (ed.) (2014): *Encyclopedia of the Zombie: The Walking Dead in the Popular Culture and Myth*, Greenwood, Santa Barbara.
- SCHATZ, Thomas (1981): *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*, Temple University Press, Philadelphia.
- SILVER, Alain, y James URSINI (2011): *The Vampire Film: From Nosferatu to True Blood Fourth Edition - Updated and Expanded*, Limelight Editions, New York.
- STANLEY, Alessandra (2010): «*The Walking Dead*: The Undead Are Undaunted and Unruly», *The New York Times*, 28 octubre, disponible en <http://www.nytimes.com/2010/10/29/arts/television/29walking.html?_r=1> [11/01/2016].
- TENGA, Angela, y Elizabeth ZIMMERMAN (2013): «Vampire Gentlemen and Zombie Beasts: A Rendering of True Monstrosity», *Gothic Studies*, vol. 15, núm. 1, pp. 76-87 <<http://dx.doi.org/10.7227/GS.15.1.8>>.
- THE PSYCHOLOGIST (2015): «*iZombie* Season 1 Review Is this a zom-com?», *Couch Potato Psychology*, 15 de noviembre, disponible en <<http://couchpotatopsychology.com/izombie-season-1-review-zom-com/>> [11/01/2016].
- TOMPKINS, Joe (2014): «The Cultural Politics of Horror Film Criticism», *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*, vol. 12, núm. 1, pp. 32-47, <<http://dx.doi.org/10.1080/15405702.2013.869335>>.

- VANDERWERFF, Tod (2013): «In the terrific new horror series *The Returned*, the monster is an emotion», *The A.V. Club*, 30 de octubre, disponible en <<http://www.avclub.com/review/iiin-the-terrific-new-horror-series-ithe-returned-i-104889>> [22/05/2016]
- VEREVIS, Constantine (2010): «Redefining the Sequel. The Case of the (Living) Dead», en Carolyn Jess-Cooke y Constantine Verevis (eds.), *Second Takes: Critical Approaches to the Film Sequel*, SUNY Press, Albany, pp. 11-30.

EL ESPEJO DE PANDORA: IDENTIDAD Y MONSTRUOSIDAD EN *PENNY DREADFUL*

LUCAS GAGLIARDI

Universidad Nacional de La Plata

luke_in_spanish@yahoo.com.ar

Recibido: 29-12-2015

Aceptado: 28-04-2016



RESUMEN

La serie *Penny Dreadful* (2014-presente) recupera personajes y tramas de novelas de terror y/o fantásticas ampliamente conocidas. La propuesta narrativa de esta serie creada por John Logan sitúa dichos elementos en la convulsionada Londres decimonónica y los fusiona, configurando así un discurso propio acerca de la «monstruosidad» de los personajes que presenta. En esta refundición, la serie ejercita una serie de reflexiones sobre la condición humana y la del monstruo. Como se plantea en la segunda temporada, al retomar el mito de Pandora y reformularlo, la distinción entre el hombre y el monstruo parece quedar en suspenso, dando lugar a una concepción de la monstruosidad diferente a la que encontramos en otras producciones televisivas contemporáneas.

En este artículo analizamos las representaciones de la monstruosidad y las identidades en *Penny Dreadful*; para ello prestaremos especial atención a los personajes y sus interacciones a lo largo de la primera y segunda temporada de la serie, así como a la relación entre la serie y sus fuentes literarias.

PALABRAS CLAVE: monstruosidad, *telefantasy*, *Penny Dreadful*, abyección, otredad.

ABSTRACT

Penny Dreadful (2014-present) makes use of both plots and characters taken from well-know terror and fantastic fictions. This series created by John Logan settles these elements within the agitated Nineteenth Century London city; at the same time, the show mixes these elements and configures its own discourse about the «monstrosity» of its characters. By means of this rewriting, the series produces a series of reflections on

human condition and monsters' condition. As it is established in the second season of the show after rewriting the myth of Pandora, the distinction between monsters and humans seems to be suspended and a place for a particular conception of monstrosity is produced.

In this article we analyze the representations of monstrosity and identities in *Penny Dreadful*. To this aim we will pay special attention to characters and their interactions during first and second seasons, as well as the relationship between the series and its literary sources

KEYWORDS: monstrosity, telefantasy, *Penny Dreadful*, abjection, otherness.



Hacia el final de su segunda temporada, la serie televisiva *Penny Dreadful* (2014-actualidad) muestra a la criatura de Victor Frankenstein encerrada y como la principal atracción de un espectáculo de *freaks* («Memento Mori», 2.8). El personaje –también llamado Calibán y John Clare a lo largo de la serie (interpretado por Rory Kinnear)– presenta, durante la discusión con sus captores, su propia versión del conocido mito de Pandora: en su relato, la famosa caja no contenía ninguno de los males, sino un simple espejo en el cual el hombre se vio a sí mismo por primera vez. Esta reescritura, por un lado, hace alusión a la familia que captura a Calibán, familia identificada como ejemplo paradigmático de la humanidad que siempre ha maltratado al personaje. Pero también este relato se articula con otros elementos dentro de la serie que nos permiten hablar sobre las concepciones acerca de lo monstruoso y la identidad de sus personajes. El discurso de la serie, a partir de lo visto en este breve fragmento, podría caracterizarse con el siguiente razonamiento: si el espejo de Pandora es el único contenido de la caja –reservorio de diversos males en la tradición clásica–, entonces el mal estaría en lo que ese espejo muestra: el reflejo de cada uno.

Tradicionalmente, en las ficciones fantásticas –en especial aquellas en las cuales existe una figura antagonica nítidamente delimitada– el «monstruo» ocupa el lugar del villano, de la maldad, lo prohibido y la transgresión (Jackson, 1986: 43), es decir, que funciona como un «cuerpo cultural purgativo» (Trapero Llobera, 2015: 69). En el caso de *Penny Dreadful*, dichas representaciones acerca de lo monstruoso se amplían y se ponen en discusión. En la cosmovisión de esta serie fantástica o *telefantasy* (Johnson, 2005), la monstruo-

alidad está presente en las identidades de la mayor parte de sus personajes dado que no se trata de una condición biológica o meramente sobrenatural sino más amplia:⁷ son las decisiones de los personajes en conjunto con las circunstancias de sus respectivas vidas las que los convierten en seres monstruosos. La serie dialoga con las fuentes literarias de las que se nutre y, a partir del pastiche literario-televisivo, elabora una concepción de lo monstruoso recogiendo discursos sociales (Angenot, 2010) diversos sobre aspectos psicológicos, sexuales y de clase social y de un cuestionamiento existencial. Como sostiene Cohen (1996: 4), el cuerpo del monstruo está inserto en y se reviste de significaciones socioculturales que debemos tener en cuenta para adentrarnos en la problemática que nos ocupa.

En este artículo analizaremos el modo en el que esta serie creada por John Logan construye su discurso desplazando algunas concepciones más tradicionales; para ello recurriremos a un análisis de los personajes y sus relaciones, y prestaremos atención a la dimensión intertextual dentro de la serie.

MONSTRUOS Y MONSTRUOSIDAD

Los monstruos han habitado los relatos religiosos, los mitos, las leyendas y otras ficciones por siglos. Los estudios sobre las narraciones fantásticas como el de Rosemary Jackson (1986) o los de Rosalba Campra (1991; 2014) han agregado dimensiones de análisis de los monstruos como personajes y elementos portadores de sentido; Jackson, por ejemplo, indaga en la dimensión psicoanalítica que ve al monstruo como una otredad, un depósito de lo que el yo quiere expulsar, la cual podría complementarse con el concepto de lo abyecto propuesto por Julia Kristeva (1988).⁸ En un sentido similar, Campra (1991) ve al monstruo como un vacío, un ser que tiene negada la palabra (rara vez habla, rara vez es narrador, es dicho por la palabra de otros), elemento que representa el orden de lo incivilizado. Teorías más amplias del fantástico como las de Farah Mendlesohn y Edward James (2012) no se abocan particularmente a la figura del monstruo pero nos permiten ver su presencia en gran

7. La serie identifica también a personajes como Sir Malcolm Murray o Victor Frankenstein, desprovistos de poderes o características sobrenaturales, como seres monstruosos. Desarrollaremos estas ideas en otro apartado.

8. Amplía Kristeva: «[...] el surgimiento masivo y abrupto de una extrañeza que, si bien pudo serme familiar en una vida opaca y olvidada, me hostiga ahora como radicalmente separada, repugnante. No yo. No eso. Pero tampoco nada. Un “algo” que no reconozco como cosa. Un peso de no-sentido que no tiene nada de insignificante y que me aplasta. En el linde de la inexistencia y de la alucinación, de una realidad que, si la reconozco, me aniquila. Lo abyecto y la abyección son aquí mis barreras. Esbozos de mi cultura» (1988: 8).

variedad de relatos y su interacción con las cuatro modalidades o tropos que ellos han identificado.

Lo que parece ser constante en la definición del monstruo suele ser su identificación con la «maldad» y el «desvío» respecto de lo que es aceptado por la sociedad o de cuestiones biológicas (Cohen, 1996; Ingebretsen, 2001; Figari, 2009: 135).⁹ Sin embargo, nos interesa rescatar las observaciones de Jobling (2010) en el campo de los *tefantasy*, las cuales nos permiten analizar las dimensiones de sentido que emergen en *Penny Dreadful*:

Monstrosity can be deeply political, representing spatial and genealogical accounts of difference which fund xenophobic, oppressive, exclusionary or even genocidal discourses. The monster may be an intra-societal pathologized other too [...]. Monsters both reinforce established cultural classifications and confound them by prowling boundaries. The monstrous can transmute into the good and vice versa, exposing the fragility of such borders, and the interpenetration between the two. (Jobling, 2010: 169)

Si la monstruosidad expresa los miedos, traumas y prejuicios de una comunidad, su sola presencia dentro de una ficción implica una separación del yo para con otros personajes: el primero representaría la norma o, en general, el bien.¹⁰ En términos de estrategia narrativa, es usual que el punto de vista elegido sea el del protagonista que representa esas normas socioculturales. El monstruo-otro, como sostiene Campa (1991), no suele poseer voz o esta suele estar restringida en sus posibilidades. Esta situación se constata con solo observar que en décadas recientes han aparecido multitud de relatos que buscan reponer la voz y discurso de esas otredades¹¹ marginadas, situación

9. Si bien no es el objetivo de este trabajo, debemos advertir una dificultad que suele aparecer en las investigaciones sobre la temática de lo monstruoso en las ficciones televisivas y no televisivas: suele excluirse de ellas el análisis de las ficciones destinadas a niños y de aquellas que abordan lo monstruoso desde el humor. En este sentido podemos mencionar que las representaciones de lo monstruoso en series como *Adventure Time* (Cartoon Network, 2010-presente), *Steven Universe* (Cartoon Network, 2015-presente), *Gravity Falls* (Disney, 2012-2015), *The Grimm Adventures of Billy and Mandy* (Cartoon Network, 2001-2006) y muchas otras series animadas de las últimas décadas no necesariamente encuentran en los monstruos una otredad inquietante y eyectada de la sociedad. Futuros estudios podrían enriquecer la mirada sobre esta temática por medio del abordaje de estas ficciones.

10. «La contradicción, según la concepción de lo abyecto de Kristeva, es, que por un lado, sea necesario abyectar para tener un comportamiento social aceptado y por otra, lo abyecto sea lo que subvierta el orden social. ¿qué papel tiene entonces lo abyecto? Lo abyecto delata la fragilidad de esta separación, del yo, del sistema simbólico, al mismo tiempo que lo sustenta» (Figari, 2009: 135).

11. Nos referimos a una serie de ficciones, comenzando con las literarias, que han retomado relatos tradicionales para dar voz a los villanos, monstruos y demás seres «subalternos», por ejemplo películas como *Maleficent* (2014, Robert Stromberg) o series como *Once Upon a Time* (ABC, 2011-presente), por no mencionar las novelas y adaptaciones de historias basadas en amores entre humanos y seres sobrenaturales, como por ejemplo *Twilight*, de Stephanie Meyer.

que podríamos pensar en el marco de lo que Moreno Serrano (2011: 476) considera como monstruo posmoderno: un ser que, fiel a la época y corriente intelectual iniciada en la década de 1960, se presenta dubitativo y genera en el público una sensación de cercanía antes inimaginable. A esto debemos sumar el rol del sujeto de enunciación en la construcción del monstruo-otro. En este sentido, recuperamos los aportes de los estudios de Cohen (1996) e Ingebretsen (2001), quienes estudian la figura del monstruo no sólo en ficciones sino también en casos reales, en especial aquellos que han sido configurados por la participación de los medios de prensa en épocas recientes.

A partir de estos postulados podemos observar que series como *Penny Dreadful* discuten ciertas representaciones anteriormente hegemónicas (Angebot, 2010: 23) sobre el monstruo; la serie se constituye a partir de un doble juego: recupera lo que es señalado por la sociedad y lo que es reconocido por cada personaje como su propia identidad o condición monstruosa. Si bien aquí hay ecos de los aspectos que conforman la otredad monstruosa para una cultura o la discursividad de una época determinada, es cierto que también existen ecos de lo que Jobling menciona en el fragmento anterior: la fragilidad de las taxonomías, la desaparición de los compartimentos estancos. Un ejemplo de ello es que el término «monster» en la serie es utilizado tanto en un sentido estricto como metafórico, tensión estudiada por Ingebretsen (2001: 28). La serie, a lo largo de sus episodios, desacredita la idea de que exista una separación tajante entre humanos y monstruos para proponer, en cambio, una homologación entre ambos.

La serie es un *collage* de personajes y tramas de diferentes narraciones decimonónicas británicas, así como de algunas leyendas medievales, la egiptología y el espiritismo –que estuvo en boga hacia el final de la era victoriana.¹² Como en todo *collage*, el análisis nos lleva a interrogarnos por las piezas individuales y, a la vez, por el hecho de que la serie genera un sistema de reescrituras que hemos estudiado en otro trabajo (Gagliardi, 2015). Entre las reelaboraciones que se producen en la serie notamos un hecho que distingue a *Penny Dreadful* de otras series que abordan el tópico de lo monstruoso: todos sus protagonistas son, de uno u otro modo, seres marcados e identificados con esa otredad o desvío, sean humanos o seres que se encuentran más allá de lo reconocido como ser humano. Dentro de esta ficción, los personajes que representan la «normalidad» (sexual, social, racional) son apenas personajes secun-

12. Se ha comparado reiteradamente esta serie con los cómics *The League of Extraordinary Gentlemen*, de Alan Moore, y con *Anno Dracula*, de Kim Newman, dado que todas estas obras realizan una operación de pastiche literario similar y su ambientación es la Inglaterra victoriana tardía.

darios u ocasionales (por ejemplo, familiares de los protagonistas, habitantes de la ciudad y otros que aparecen ocasionalmente). Esta elección le confiere su singularidad dado que sus personajes habitan en lo que la serie denomina «demimonde»: «A half world between what we know and what we fear. A place in the shadows, rarely seen, but deeply felt», según lo define Vanessa Ives («Demimonde», 1.1), el cual no es una dimensión separada de la que el espectador identifica como Londres sino parte de esa misma realidad.

En la serie de John Logan, todos los personajes se plantean en algún punto su identidad en relación con lo monstruoso, dado que la trama ha reunido en la convulsionada metrópolis inglesa a estos seres marcados por la excepcionalidad: la lucha de Vanessa Ives (Eva Green) es la de aceptar su propia condición como posible consorte del diablo, camino que en parte se completa cuando asesina al Sr. Geoffrey –un antiguo enemigo suyo– («Little Scorpion». 2.7); el pistolero norteamericano Ethan Chandler (Josh Hartnett) intenta escapar a la maldición que lo convierte en hombre lobo, la cual termina por aceptar al convertirse en guardián de Vanessa; la identidad de Dorian Gray (Reeve Carney) siempre estuvo aceptada, aun cuando le genere suficiente vergüenza como para ocultar su retrato y matar a quien lo descubra; Brona-Lily (Billie Piper) es uno más de los personajes que amplían la idea de lo monstruoso, dado que para la sociedad de la época ella es cuatro veces lo rechazado, por ser mujer, prostituta, extranjera y pobre, a lo que luego se suma ser otra no-muerta de Frankenstein; y por último tenemos a Victor (Harry Treadaway) y su criatura: ninguno puede vivir sin el otro ya que son seres incompletos y viven en una constante espiral de desgracias sufridas e infligidas entre ellos; Sir Malcolm Murray, en su cruzada por rescatar a su hija, utiliza cualquier método, por más cruel que sea, y a la vez se reprocha el trato hacia su difunto hijo Peter. La serie, si bien rescata a estos personajes y se adentra en su psicología, no avizora posibilidades de redención e integración a la sociedad considerada normal. En este sentido, su postura resulta comprensiva pero pesimista.

Pasaremos a analizar los diferentes personajes, sus relaciones y biografías para delimitar las representaciones de la serie en torno a la identidad monstruosa.

PANDORA Y SUS DESCENDIENTES

Como mencionamos al principio de este trabajo, la alusión y refundición del mito de Pandora resulta clave para comprender cómo la serie refor-

mula el concepto de monstruosidad. En estas reelaboraciones del mito, el sentido misógino que adjudica la entera responsabilidad de los sufrimientos del mundo a la mujer queda en suspenso (Gagliardi, 2015). Pandora no fue la culpable de liberar el sufrimiento entre los humanos; en cambio, lo que tenemos aquí es una serie de personajes, cada uno responsable de su propia vida y –en casos como el de Victor– de la existencia de otros. La mujer, entonces, no es la única agente del caos, lo cual nos permite releer toda una tradición mitológica que deposita en la mujer el rol de lo negativo.¹³

Penny Dreadful se ubica en las últimas dos décadas del siglo XIX, momento en que en Inglaterra ve surgir a la denominada *new woman*, una idea de mujer que comenzaba a cuestionar el rol tradicional y doméstico de la mujer victoriana (Lepinski, 2015: 2; Finn, 2014). Si bien en la serie no existe un personaje que podamos identificar claramente con este arquetipo social, sí podemos identificar algunas preocupaciones y prejuicios contemporáneos que *Penny Dreadful* retoma con el objetivo de someter a escrutinio. La *new woman* fue percibida por un sector de la sociedad de su época como una fuerza destabilizadora del orden aceptado, sea por medio de la acción política, la redefinición del orden doméstico o las políticas del cuerpo; los discursos en torno a esta figura la consideraban como alguien desviado, casi como un monstruo, regurgitando así una larga tradición de construcciones de la otredad sobre la mujer. En este punto, observamos que la serie pone en tensión la definición de monstruo (como ser con propiedades sobrenaturales y anormales) y su uso metafórico en el terreno de la opinión pública al recurrir a arquetipos sociales de la época. Pasemos a analizar algunos de los personajes femeninos de la serie y su configuración como seres monstruosos.

La protagonista, Vanessa Ives, es una creación de John Logan; en ella puede rastrearse una dualidad que recorre la literatura, en especial la gótica y romántica: la mujer angelical y la mujer demoníaca (Finn, 2014; Rose-Holt, 2015); cuando la serie comienza se la muestra como un personaje solitario, cuyas defensas sólo parecen caer frente al encanto seductor de Dorian Gray. Con el correr de los episodios descubrimos que Vanessa es el centro de la trama debido a que el antagonista de la primera temporada (The Master, equivalente de Drácula dentro de la mitología de la serie) desea poseerla. En el quinto episodio («Closer than Sisters», 1.5) se nos revela su pasado y el conflicto que la aqueja: Vanessa posee dentro de sí cierta fuerza maligna que la impulsa

13. Esta caracterización de la otredad en términos femeninos y negativos es revisada por Cohen (1996: 14).

a actos destructivos; fiel al discurso de la época, la «anormalidad» en el comportamiento de Vanessa –seducir al prometido de su amiga Mina– es regulada mediante la práctica psiquiátrica que le diagnostica histeria (Aquilina, 2015). En este sentido, Vanessa es vista como la mujer desviada frente a Mina, quien acepta el rol que le fue asignado socialmente. Por otra parte, la construcción mitológica de *Penny Dreadful* identifica a Vanessa con la profecía egipcia sobre la unión de Amonet y Amon Ra, las deidades egipcias que al juntarse causarían el fin del mundo. Se descubre que Vanessa lleva en sí la escénica de la Amonet profetizada y que The Master-Drácula sería Amon Ra; de allí en más, el conflicto de la muchacha será sucumbir o revelarse a su unión con lo demoníaco.

A partir de allí, Vanessa ase su dualidad e identifica en sí la monstruosidad: se presenta como una mujer independiente y que ha escogido la soledad para evitar causar sufrimiento a otros. Ahora bien, si la maldad fuera algo inherente al personaje, algo heredado, el concepto de monstruosidad que hemos mencionado parecería desdibujarse puesto que no existiría forma de escapar a una identificación tradicional de monstruo y las fuerzas maléficas. Sin embargo, la propia Vanessa parece repetir la idea de que lo monstruoso es fruto de decisiones y circunstancias: «We here have been brutalized with loss. It has made us brutal in return. There is no going back from this moment» («Resurrection», 1.3), dice para justificar el tortuoso interrogatorio al que someten a un joven vampiro que el grupo ha tomado como prisionero. Esto resuena claramente en las declaraciones de John Logan acerca del personaje: ella es su principal enemiga y sus elecciones son las que la definen (Connolly, 2015).

La construcción de Vanessa como mujer monstruosa se completa no sólo con su propia identificación como tal sino con el señalamiento por parte de los otros. En el segundo episodio de la primera temporada («Seànce», 1.2), Vanessa concurre a una sesión espiritista en casa de Ferdinand Lyle; durante el transcurso de la jornada, ella es poseída por Mina y Peter Murray y, luego, por su personalidad oculta como Amonet. Como señala Lyle en el mismo episodio, la gente queda espantada por el espectáculo. Tanto Cohen (1996) como Ingebretsen (2001) nos recuerdan el rol del ser monstruoso en la reafirmación de la identidad y pertenencia de quienes los contemplan al ámbito de la normalidad; en este sentido, los asistentes convocados a la sesión espiritista van con el objetivo de encontrar placer en un evento potencialmente perturbador y encuentran a su monstruo en Vanessa. En este punto, la protagonista aún no ha abrazado por completo su lado oscuro; esto se completará en la

segunda temporada, cuando comience a utilizar el *verbis diablo*, la lengua del diablo que utilizan las brujas. El tránsito de Vanessa hacia su lado oscuro también figura la aceptación de su devenir animal (Deleuze, 1997): la magia del escorpión negro. Este insecto es aquel con el cual Vanessa es iniciada como bruja; también constituye el instrumento por medio del cual ella asesina, finalmente, a uno de sus enemigos –Sr. Geoffrey– para vengarse por los crímenes del mismo («Little Scorpion» 2.7).

La figura del escorpión enlaza a la protagonista con un segundo personaje femenino que interesa destacar: la maestra de Vanessa, la bruja Ballentree Moor (interpretada por Patty LuPone), también conocida como Cut Wife o la comadre. Ella no sólo entrena a la muchacha en las artes de la brujería sino que es una desertora del círculo de brujas de Evelyn Poole-Madam Kali (Helen McCrory), la antagonista de la segunda temporada.

La comadre es la mujer que habita los márgenes del pueblo, la curandera, bruja y abortista; un ser monstruoso más, en definitiva. Sus servicios sostienen el orden social desde su sitio en los márgenes sociales y físicos (Cohen, 1996; Moreno Serrano, 2011). Los hombres también la repudian, pero viven de sus servicios aunque los consideren abyectos (Figari, 2009: 135); antes de finalizar el episodio, la comadre es «ajusticiada» por una muchedumbre que porta antorchas y tridentes, no sin antes revelar a Vanessa su nombre: Joan Clayton. Nuevamente, la mirada sancionadora del otro e impresa sobre el cuerpo femenino es crucial para abordar este personaje y su condición monstruosa:

THE CUT-WIFE: They send their girls to me, but for this very service they despise me. So it is always for those who do for women. Old as I am, I know nothing. Why people in this world hate what is not them. Why they fear all they don't know. Why they hate themselves most of all– for being weak, for being old, for being everything altogether that is not godlike. Which of us can be that? Monsters all, are we not?

VANESSA: Some perhaps more than others. («The Nightcomers», 2.3)

El cuerpo del monstruo es un cuerpo inscripto culturalmente, nos recuerda Cohen (1996), en tanto recibe las proyecciones del discurso social. Joan Clayton acepta dichas inscripciones al separarse del resto de la aldea y abraza una identidad monstruosa.

Las observaciones de Gilles Deleuze también resultan útiles para analizar a Joan Clayton. En su capítulo sobre los devenires, Deleuze (1997) nos re-

cuerda el funcionamiento de las manadas y otros grupos de seres vivos. En todos ellos es posible rastrear la presencia de seres que habitan –a veces en forma fluctuante y otras de modo constante– los bordes, que se relacionan con la manada pero no con su centro. No necesariamente se trata de seres excepcionales, pero sí de aquellos que desbordan la manada, que devienen. Pueden actuar como amenaza o cabecilla a la vez, ya que el borde es una posición, una intensidad. No hay manada sin este fenómeno de borde, dice Deleuze (1997: 250-251). Desde ese margen, por ejemplo, operan los brujos en las antiguas comunidades (1997: 251). Más allá de que Joan Clayton viva en el páramo en las afueras del pueblo, su posición en términos sociales es lo que nos interesa: ella es señalada como un monstruo por sus poderes sobrenaturales, pero también por ser una mujer ermitaña, una abortista y, por supuesto, por su falta de correspondencia con el paradigma de belleza femenina. Aquí la oposición con Evelyn Poole es clara: la segunda, por su pacto demoníaco, es capaz de conservar la belleza eterna y esconder el monstruo interior e integrarse en la sociedad de Londres; Joan ha escogido otro camino. Lo que nos muestra la propuesta de Deleuze es que la monstruosidad que es señalada en Clayton es funcional a la sociedad en que se inserta: el pueblo la necesita aunque la rechace; la «normalidad» necesita de «otros» como ella.¹⁴

El tercer personaje interesante en cuanto a la relación mujer-identidad monstruosa es Brona. Ella es presentada en la serie como una prostituta de origen irlandés que vive en Londres; su principal vínculo durante la primera temporada es con Ethan Chandler, con quien comienza a salir. A raíz de su avanzada tuberculosis, Brona muere, pero es revivida por Victor Frankenstein y renombrada como Lily. En esta breve síntesis podemos notar que Brona es señalada como un depósito de las otredades construidas durante la época victoriana: es pobre, prostituta, extranjera y enferma terminal (Lepinski, 2015: 3); a estas características le debemos sumar su subsecuente condición de muerta en vida gracias a la intervención de Frankenstein.

Como vemos, la mayor parte de estos señalamientos en torno a Brona se relacionan, no casualmente, con su cuerpo (sexuado). Las intervenciones en torno a su corporalidad son ejecutadas por el orden capitalista y patriarcal: desde su condición de obrera regulada por los horarios de la fábrica, pasando por la prostitución y el contagio, hasta su muerte y resurrección, el cuerpo de

14. Podemos volver aquí sobre el concepto de lo abyecto de Kristeva. Dice Figari (2009: 132) al respecto de lo abyecto y la dinámica de las relaciones interpersonales: «Necesito de un otro que afirme mi existencia, en la negación de la suya propia. Mi duplo no es un otro *per se*, sino mi reflejo. Solo puedo verme a mí mismo en el otro diferente».

Brona acusa la falta de agenciamiento propio.¹⁵ No obstante, luego de su renacimiento como Lily –nombre impuesto por Victor–, el personaje cambia y se vale de las intervenciones que el patriarcado y el capitalismo han hecho sobre ella para vengarse. Si antes de su muerte, Brona encarnaba el estereotipo de la prostituta con corazón de oro y la mujer moribunda a causa de la tuberculosis –personaje tópico de Poe, por ejemplo (Velho, 2014)–, ahora las cosas serán diferentes. Como se revela en los últimos episodios de la segunda temporada, Brona-Lily no ha olvidado por completo su vida anterior y toda la opresión y violencia a las que fuera sometida.

En consecuencia, Lily diseña un curso de acción: seduce a Victor Frankenstein, asesina a un hombre durante un encuentro sexual y se niega a subyugarse ante Calibán, la primera creación de Victor. Lily se rebela –como Lilit, su casi homónimo paralelo en la mitología gnóstica y judeocristiana¹⁶– y entabla una relación con Dorian Gray, quien se ve atraído hacia ella por su singularidad, su monstruosidad. Lily jura vengarse de los hombres primero y, luego, de la humanidad en su conjunto, empresa en la que Dorian decide acompañarla («Memento Mori», 2.8).

En paralelo a las revelaciones de Lily tenemos a Calibán, encerrado como espectáculo de feria, y su revisión del mito de Pandora. Como hemos dicho, una lectura de este nuevo mito apunta a los captores de Calibán como los seres monstruosos reflejados en el espejo de Pandora; no obstante, en un segundo nivel, Pandora puede identificarse con Lily: ambas mujeres son señaladas como las causantes de la catástrofe y madres de una nueva prole, pero, a la vez, ambas son instrumentos y víctimas de las circunstancias. Ni Pandora ni Lily son claramente los monstruos que el pensamiento patriarcal ha querido construir; la configuración de sus identidades ha abrazado los discursos sociales para utilizarlos en su provecho.

Ahora bien, el motivo del espejo genera ecos en otros niveles que podemos relacionar también con la monstruosidad y su presencia en la serie. En primer lugar, la serie recupera varias veces un verso de William Wordsworth («What man has made of man»). Si el espejo muestra al hombre y sus acciones (negativas sobre todo), estas pueden ser, por ejemplo, las de Victor, quien ha

15. Como menciona Lepinski (2015), el cabello corto de Lily resulta un anacronismo para la época; no obstante, esa elección estética de la serie puede verse como una referencia al desafío de los cánones tradicionales que supuso la denominada *new woman* británica; en este sentido, el autor interpreta dicho anacronismo como parte de los elementos feministas de la serie.

16. Lilit es, para la cosmogonía gnóstica y otras ramas del cristianismo, la primera mujer de Adán que fuera creada del mismo modo que él, es decir, del barro. No obstante, Lilit se niega a someterse a Adán y huye. Si tomamos a Calibán como el Adán de *Penny Dreadful* –lectura habilitada ya por Mary Shelley en su Frankenstein, intertexto de la serie–, la identificación Lily-Lilit resulta aún más sólida.

soltado un peligro al mundo en la forma de sus criaturas. Esto se refuerza cuando Frankenstein y Sir Malcolm Murray son sometidos a las alucinaciones causadas por Evelyn Poole hacia el final de la segunda temporada («And Hell Itself My Only Foe», 2.9). En segundo lugar, el espejo también puede aludir a los vampiros en la serie: la ausencia de reflejo no muestra tanto un vacío de identidad sino que exime a los vampiros del peor mal: lo terrible sería verse a uno mismo tal cual se es, cosa que el hombre puede hacer y el vampiro no (véase apartado siguiente). En tercer lugar, la alusión al reflejo alcanza también a Vanessa. Cuando ella relata su relación con la familia Murray («Closer Than Sisters», 1.5), muestra su gusto por la taxidermia; ella comenta que para conseguir un efecto más realista en los ojos de los animales les coloca trozos de espejo detrás de las órbitas oculares para verse reflejada e interpelada por los mismos. Vanessa es, a su vez, otra posible Pandora, que puede desatar el caos a causa de su inminente unión con lo demoníaco. Esta idea del reflejo como lo terrible queda asentada cuando al final de la segunda temporada ella confronta a Evelyn y su amo, quien habla con Vanessa por medio de un muñeco hecho a imagen de la heroína. Estas situaciones vuelven a manifestar la idea de que ella es su propia enemiga (Calia, 2015; Connolly, 2015).

En definitiva, las mujeres de la serie se muestran como seres ambiguos. La monstruosidad que ellas mismas reconocen y aceptan como rasgo de sus identidades reúne tanto su condición de mujeres como también el hecho de pertenecer a la especie humana y las elecciones que como tales ellas realizan sobre sus vidas. Se puede sostener también que *Penny Dreadful* discute a nivel architextual con el género del terror –en especial en los *penny dreadful*– y los roles asignados a la mujer en dichas ficciones: la virginal doncella en peligro o la seductora mujer demoníaca:

The women of *Penny Dreadful* are both literally and figuratively claiming power over their male counterparts, and the show is decidedly female-centric. Although the existence of the hag/siren dichotomy exists in Vanessa's story arc, she is meant to stand in the gap, asking audiences to consider a third space for female characters, one that encompasses the binary and pushes against its boundaries (Rose-Holt, 2015).

FRANKENSTEIN Y LA MODERNIDAD

En el caso de la constitución monstruosa de Frankenstein y sus criaturas también destacamos el rol de las circunstancias, la mirada del otro y el

ejercicio del poder sobre el cuerpo.¹⁷ Para analizar a estos personajes resulta útil pensar en la dimensión intertextual y el modo en el que dialoga con sus fuentes literarias.

Con respecto a la novela original de Mary Shelley, *Penny Dreadful* realiza una recuperación de sus bases filosóficas y sensibilidades arraigadas en el romanticismo inglés (Aquilina, 2014; Velho, 2014; Gagliardi, 2015). Esto se constata, por ejemplo, en varias alusiones de la serie que recuperan los intertextos de Shelley (Milton, Coleridge, Wordsworth)¹⁸ y el ideario romántico, aunque visto desde la perspectiva de la escritora.¹⁹ En este sentido se recupera algo frecuentemente silenciado en las trasposiciones de *Frankenstein*: las referencias de la novela original al *Paradise Lost* de Milton. En aquel epígrafe, Adán reprocha a Dios su creación. Shelley citaba a Milton tanto en ese epígrafe como en el discurso de la propia criatura, con el objetivo de plantear un problema ético y construir la voz de su personaje. En la serie, este cuestionamiento es retomado («And They Were Enemies», 2.10) cuando las alucinaciones causadas por Evelyn a Victor le hacen ver a todas sus creaciones: Caliban, Proteus –criatura asesinada por el anterior– y Lily; los tres le reprochan las circunstancias y motivos de su creación. Ellos le sugieren a Victor que siga el «camino de los poetas» y termine con su vida. Tanto estas alucinaciones como el verdadero Calibán advierten en Victor la monstruosidad de sus experimentos y su falta de piedad.

En un momento anterior, correspondiente a la primera temporada, Calibán reprocha a Victor sus ideales en el momento de haberlo creado e introduce así un nuevo aspecto recuperado de la fuente literaria: la modernidad y su injerencia en la biografía e ideario de Caliban:

This was not a golden triumph over mortality, the lyrical *Adonais*, of which Shelley wrote. This was abomination. (...) I am not a creation of the antique pastoral world. I am modernity personified. Did you not know that's what you

17. Si bien la serie no recurre a la imagen de Victor como científico loco popularizada por el cine –por ejemplo, en las películas de James Whale–, sí imbuje al personaje de una condición de retraído y huracán, separado de la sociedad a raíz de sus deseos de superar la muerte y de su profesión.

18. La elección de los guionistas es recuperar la elocuencia y poeticidad de los parlamentos de la criatura-Calibán, quien en las primeras e influyentes adaptaciones teatrales de la novela y varias películas era prácticamente un personaje mudo (Velho, 2014; Crow, 2014). La poesía se vuelve un factor clave para comprender el trabajo de la serie sobre Calibán: la poesía ubica a Victor y Caliban en sendas paralelas de amor y odio. El verso final del poema de Wordsworth que se cita en varias emisiones –«What man has made of man» pone en el centro el rol del hombre y sus acciones, como también lo hace el mito de Pandora en la serie.

19. Afirma Paley (2008: xvii) que en Mary Shelley se observa una visión más pesimista en cuanto a las convicciones del romanticismo, por ejemplo, en cuanto al rol de las artes y la cultura letrada en la transformación del individuo.

were creating? The Modern Age. Did you really imagine that your modern creation would hold to the values of Keats and Wordsworth? We are men of iron and mechanization now. We are steam engines and turbines («Resurrection», 1.3).

La «modernidad» impresa sobre el cuerpo de Calibán (como el discurso patriarcal sobre el de Brona-Lily) se vuelve contra el propio Victor cuando su creación decide vengarse; Calibán jura venganza si no obtiene una compañera. Los ideales ilustrados son puestos en suspenso, así como también la fe en el arte propia del romanticismo, como ocurría en la novela original de Shelley y en otra de sus ficciones, *The Last Man* (Gagliardi, 2015; Paley, 2008: xvii). Si en la novela la educación de la criatura no bastaba, aquí tampoco la poesía ni la erudición que Caliban logran que este vástago de Frankenstein pueda integrarse en la sociedad.

¿Quién es, en definitiva, el que «ha creado un monstruo»? cabe preguntarse en el marco de la serie. Tanto Calibán como Lily acusan a su creador de haber ejercido diferentes formas de violencia contra ellos y juran vengarse. Sin embargo, este acto de diferenciación respecto de su progenitor es también lo que otorga sentido a sus respectivas vidas. Aquí, la serie parece responder a la lectura de *Frankenstein* de Rosemary Jackson: Victor y su creación funcionan como un binomio, como las dos caras de una moneda que nunca podrán separarse por completo (1986: 48).²⁰ A este binomio deberíamos sumar a Lily, aunque resta ver si en la tercera temporada o en las subsiguientes logra separarse del vínculo con Frankenstein.

En conclusión, las inquietudes personales de Frankenstein en el momento de realizar sus experimentos –la ambición de superar la muerte, de realizar el próximo descubrimiento científico– se convierten en sus propios fantasmas, traumas y culpas y son encarnadas por sus criaturas. En el cruce entre los ideales y deseos del personaje con las promesas de la modernidad, Victor experimenta su propia monstruosidad, aunque reniegue de la misma y desee evadirla. Resta decir también que la modernidad constructora de otredades es encarnada por la ciudad de Londres y el modo en el que afecta a los personajes: Calibán encerrado como espectáculo de feria, como ser subalterno en la ciudad que necesita sus anormales –en términos foucaultianos, incluso–, es el otro que reafirma la supuesta normalidad frente a lo rechazado, lo abyec-

20. Esta interpretación, si bien se encuentra formulada en el mencionado estudio de Jackson, ya se encontraba presente en las adaptaciones teatrales de Frankenstein y sus elecciones dramáticas: los actores que interpretaban a Victor y a su criatura intercambiaban roles en la obra, una práctica frecuente que muestra, al borde de Jekyll y Hyde, la identificación entre ambos personajes (Crow, 2014).

to (Figari, 2009: 135). Como sostienen Cohen (1996) e Ingebretsen (2001), la transformación del monstruo en espectáculo es constitutiva de la sociedad – en especial, de la posmoderna. En este caso, la ciudad opera sobre los personajes: los transforma en parias, los cambia y luego los expulsa por ser distintos. Vemos esto en el desenlace de la segunda temporada: tras la victoria de Vanessa sobre Evelyn Poole, la temporada culmina con el éxodo masivo de los personajes, quienes abandonan Londres con diferentes destinos y propósitos, intentando, de paso, dejar atrás las experiencias vividas en los últimos meses.

DORIAN GRAY, ANGELIQUE Y LA CIUDAD

María Negroni (2015: 36) reflexiona sobre la espacialidad y su injerencia en la literatura de terror; allí afirma que el gótico es ante todo «emoción del espacio», una relación entre escenario y sensaciones extremas. En *Penny Dreadful* –como en la ficción de terror victoriana– el espacio es la mencionada Londres misteriosa y plagada de delitos contra la moral de la época. En particular, la mansión de Dorian Gray y su cosmopolitismo decadentista, hecho que muestra este traspaso al espacio urbano y la intensificación operística nos hablan del personaje y su hastío, ya presente en la novela original de Wilde. La ciudad y sus diferentes edificios son para Dorian Gray un muestrario de rutinas y ocasionales piezas de colección. Este personaje nos sirve para observar la relación entre el espacio urbano y la configuración de la monstruosidad en la serie.

El Dorian que conocemos en la serie ya posee su famoso retrato²¹ y no es el niño angelical que nos muestra Oscar Wilde al inicio de su libro; en todo caso, ya ha pasado por la intoxicante filosofía de vida que Lord Henry le administrara en la novela original. El personaje tampoco es el monstruo bajo la apariencia del Adonis (Paglia, 1990: 114), al menos hasta bien entrada la segunda temporada. La serie recupera y problematiza las pulsiones del personaje, en particular su inserción en la sociedad dada su orientación sexual. Gray lleva a su cama a hombres y mujeres por igual; tiene un secreto oscuro pero a la vez parece ser, durante gran parte de las temporadas emitidas hasta el momento, el único personaje capaz de enamorarse y vivir feliz aun sin adaptarse complacientemente a la moral victoriana. Así, tras el rechazo de

21. Hasta el final de la segunda temporada no se ha aclarado si Dorian ha realizado algún tipo de pacto específico o el medio por el cual obtuvo la pintura.

Vanessa, Dorian entabla una relación con Angelique (Jonny Beauchamp), una travesti que ejerce la prostitución en las calles de Londres. Los males que aquejan al joven parecen ser la abulia y la vida repetitiva que él encuentra en la ciudad moderna, vida que ya no le depara emociones novedosas; necesita lo singular y sorprendente, que a veces será una emoción pasajera y otras una larga infatuación. Él busca un otro marcado por lo excepcional, por eso se siente atraído sucesivamente por Vanessa, Ethan, Angelique y Lily: cada uno se recorta dentro de la galería urbana por ser algo abyecto.

La mencionada Angelique se convierte en la pareja estable de Dorian. Dada su posición como aristócrata, Dorian no es víctima del mismo escarnio que Angelique, a quien incluso debe defender de los ataques de otros («Above the Vaulted Sky», 2.5). Ella es escupida y repudiada por otros hombres de la alta sociedad, quienes no obstante han utilizado sus servicios. Se trata, como en el caso de Joan Clayton, de otro ser de los márgenes que resulta funcional a la sociedad que la rechaza. En este personaje se ve una nueva otredad sexual señalada como monstruosa en la serie y, a la vez, una puesta en crisis de las definiciones de mujer y hombre. Dos cosas nos interesan destacar sobre Angelique: vuelve a mostrarnos la necesidad de incluir en el discurso sobre lo monstruoso la mirada de la sociedad; por el otro, que su peculiaridad no resulta suficiente para los deseos de Dorian. Cuando Gray descubre a Lily y su condición de no muerta, la diferencia de Angelique le deja de interesar e incluso termina asesinándola cuando esta última descubre el retrato oculto.

Gray y su estilo de vida, así como las elecciones que realiza durante la segunda temporada, nos hacen retrotraernos a la definición de *deminonde* en la que se basa la serie, la cual abreva precisamente en un estilo de vida muy cercano al que practica Dorian: «The word “deminonde” was used by Dumas in an 1855 comedy to depict a community of people who embraced a lagrant and hedonistic lifestyle» (Aquilina, 2014). La suspensión de la moral victoriana y la decisión de colocarse junto a Lily como los artífices de un mundo dominado por seres sobrenaturales hacen que la monstruosidad de Dorian emerja; esta no está motivada, como en el caso de Lily, por una venganza, sino simplemente por el hastío finisecular y el deseo de lo nuevo en una ciudad que busca la homogeneización y diferenciación en forma simultánea y aparentemente contradictoria. A partir de este juramento que hacen Lily y Dorian volvemos encontrarnos con Londres y su influencia en la creación de sus propios monstruos:

the show provides a retrospective vision of the dark aspects of the urbanization of Victorian London. In the show, the painfully metamorphosing metropolis is not only the setting, but also a character, if not the protagonist whose other name is Demimonde (...) At the metaphorical level, London is also the confluence of the spiritual perils and horrors of these alienated urban characters, each with dual personalities (Oz y Akilli, 2015).

Londres se vuelve un personaje más. Sus teatros con espectáculos escabrosos, el delito y la inequidad social son el escenario para la confluencia de seres de diversa procedencia que encuentran allí las fuerzas que los transforma y los convierte en el revés de la normalidad.

DESHUMANIZAR A LOS VAMPIROS

Si con el resto de los seres monstruosos la operación consiste en brindarles múltiples facetas y espesor a cada uno, con los vampiros se realiza un movimiento diferente: se busca construirlos como los antagonistas de Vanessa y los suyos durante la primera temporada. Para ello, se borran los rastros de «humanidad» que se ha inyectado a este ser mitológico en el imaginario popular de los últimos años, y la serie se retrotrae a las leyendas originarias acerca de estos seres. Lo que *Penny Dreadful* hace con la figura del vampiro es establecer un extremo en el *continuum* que la monstruosidad supone para la serie. En ese mismo extremo, posición del villano-antagonista de la temporada, se ubica a Evelyn durante la segunda temporada.

Desde el primer capítulo sabemos que el principal antagonista de la primera temporada será The Master, referencia indirecta a Drácula, según se puede reconstruir a través de pistas como el nombre Mina Murray, las menciones a Jonathan Harker y varios datos más que remiten a la obra de Bram Stoker. No es inocente aquí el haber omitido el título de conde, pues la serie opera mediante la omisión de los atributos humanos del personaje, entre ellos, el pasado nobiliario. Al igual que en la novela de Stoker, Drácula tiene cautiva a Mina, pero en esta ocasión, como descubriremos a lo largo de los envíos televisivos, se trata de una estrategia para atraer a Vanessa.

Como en el caso de Frankenstein, la serie se enfrenta a la tarea de reescribir una historia y un personaje muy transitado y modificado en la cultura y el imaginario del siglo xx. Las opciones parecen ser dos: suscribir a las representaciones populares sobre el personaje o –en el caso de que las mismas supongan «desvíos» con respecto a la novela– volver a la fuente literaria. Sin embargo, la serie encuentra una tercera opción: reinscribir a Drácula en el

mito del vampiro y crearle una mitología propia. Aquí, el personaje participa de una cosmogonía que funde el relato bíblico con deidades egipcias –e incluso antediluvianas– y profecías del apocalipsis. El vampiro no es aquí el *dandy* del que se disfrazara Gary Oldman para seducir a Winona Ryder en *Bram Stoker's Dracula* (1992) ni el aristócrata de Bela Lugosi o el Lestat de Ann Rice, sino más bien el *nosferatu* de Murnau o la bestia que el propio Gary Oldman encarna en algunos fragmentos del recordado largometraje de Francis Ford Coppola.²² Si a la popularidad de Drácula sumamos la popularidad y el uso de la figura del vampiro en la última década –por ejemplo, en la saga literaria y cinematográfica *Crepúsculo* y series como *True Blood* y *Vampire Diaries*–, podemos pensar que la elección de la serie se encuentra también en polémica con la representación de los vampiros en general como seres estilizados y enamoradizos, optando por un retorno a las fuentes, a las representaciones más bestiales presentes en los relatos orales. Drácula pierde su título nobiliario, capa y castillo, así como el subtexto sexual, en *Penny Dreadful*: más allá de que la mitología de la serie establezca que él quiere unirse a Vanessa, las alusiones sexuales en torno al vampiro son inexistentes.

Según algunos estudios, este ser y su leyenda habrían surgido en tiempos de las grandes pestes de la baja Edad Media (Botting, 1996: 146) y asociados a animales como las ratas, lobos y murciélagos que propagaban la epidemia (no por nada Bram Stoker establece una conexión entre su conde y estos animales dentro de la novela). La imagen del vampiro como aristócrata se habría consolidado posteriormente, mediante los incipientes medios de prensa²³ y la literatura. Además del recordado cuento de Polidori, «The Vampyre» (1819), el relato más influyente en la consolidación de este estereotipo fue precisamente un *penny dreadful* victoriano: *Varney the Vampire or the Feast of Blood* (1845-7), de James Malcolm Rymer.²⁴ Esta novela –publicada por entregas que acumulan 800 páginas– es responsable de agregar los colmillos y la imagen de noble (Skal, 1999: 99). Esta representación sería recuperada en parte por Sheridan Le Fanu, el propio Stoker y a partir de ahí se volvería un estereotipo.

Dentro de *Penny Dreadful* existe una suerte de sanción a esta represen-

22. Crow (2014) realiza un interesante análisis de la historia de Drácula dentro de *Penny Dreadful* y el modo en el que la serie reelabora a diferentes personajes de la novela. A su vez, confecciona un detallado recuento de las diferentes encarnaciones de Drácula en la gran pantalla y cómo estas representaciones del conde han influido en nuestras percepciones sobre el mito del vampiro.

23. Según comenta Markman Ellis (2000: 168), en los medios de prensa de la década de 1730 en Inglaterra emergen noticias en torno a supuestos casos de vampirismo; luego el vampiro es utilizado como una metáfora política para hablar del régimen aristocrático-feudal. Esta metáfora puede detectarse incluso en algunos discursos relacionados con la revolución francesa.

24. Algunos sostienen que la autoría de la novela es compartida con Thomas Peckett.

tación. En el episodio «What Dead Can Join Together» (1.6), Van Helsing comenta que la enfermedad sanguínea que se encuentra estudiando es en realidad producto de una maldición antigua. Le muestra a Frankenstein el libro de Rymer, el cual Victor descarta por ser una «novelucha» sensacionalista de las que andan circulando por ahí. Van Helsing observa: «As literature it is uninspiring, but as folklore from the Balkans popularized, it is not without merit. Mr. Rymer missed the facts, but he caught the truth», señalando así que la construcción de Rymer agregó detalles inexactos a la figura vampírica.

Los guiones de John Logan hacen participar a Drácula de una mitología más amplia y *ad hoc*. No se limita sólo a discutir con la representación consolidada a partir de Rymer sino que ubica al «conde» dentro del grupo de seres angélicos expulsados junto con Lucifer; su presunto matrimonio con Vanessa sería en cierta forma una boda con el demonio. La operación es la del *collage* –mitológico en este caso–, que se extenderá también al mito del lobizón (en el caso de Ethan Chandler), devenido en guardián de Vanessa.

Fred Botting (1996: 180) sostiene que la mencionada película de Coppola marca el ocaso del gótico. ¿Qué nueva significación podría cobrar esta historia luego de esos planos de las células sanguíneas en los que resonaban los ecos del VIH en la década de previa al estreno de la película?, se pregunta el crítico. *Penny Dreadful* escogió volver a los orígenes del mito vampírico en una suerte de *reboot* y resaltar el aspecto amenazante de este ser. Aquí, a diferencia de los otros seres «monstruosos» de la serie queda suspendida la visión más relativista y empática: no hay intento alguno de empatizar con el vampiro sino que sirve para pensar, por oposición, en la posible evolución del personaje de Vanessa hacia el lado oscuro.

CONCLUSIONES

A través de los aspectos que hemos revisado, se observa que *Penny Dreadful* aboga por una visión que hace caer dicotomías e incluye el rol de diferentes factores en la conformación de las identidades «monstruosas». A partir de esa ampliación, este *telefantasy* trabaja el marco histórico en que se sitúan los hechos narrados no como un simple decorado, sino como un trasfondo orgánico a los conflictos de los personajes, conflictos que en su mayoría tienen que ver con la creación de otredades y normalidades propias de cualquier sociedad.

En cuanto a la elección de novelas de terror y diversos seres sobrenaturales, John Logan ha comentado aspectos de su propia vida que identifica con

la otredad construida por la serie, en especial con la sexual, pero no sólo con ella.²⁵ Esto confirmaría, en parte, la voluntad creativa en la serie por identificar la otredad-monstruosidad con elementos no sólo sobrenaturales, sino también con la sexualidad y los otros aspectos que hemos destacado anteriormente. A su vez, teniendo en cuenta que Lepinski (2014) afirma que la esencia de la ficción gótica no reside tanto el shock como en la melancolía y el fatalismo, lo que esta serie efectúa es un regreso a las esencias de aquellas narraciones, pero problematizando los modos de abordar obras literarias muy transitadas para realizar una trasposición televisiva. En este sentido, Logan ha construido una manada deleuziana al reunir a este conjunto de personajes; ellos se reconocen por diversos aspectos que construyen su supuesto desvío, pero aun dentro de la misma manada existen diferentes posiciones e intensidades fluctuantes que los personajes ocupan por momentos. En esta dinámica, notamos nuevamente que la monstruosidad es, para esta serie, una cuestión de límites intencionalmente amplios.

BIBLIOGRAFÍA

- ANGENOT, Marc (2010): *El discurso social*, Siglo XXI, México.
- AQUILINA, Cristina (2014): «*Penny Dreadful*: Dismembering and Assembling the Victorian Gothic», en *Schlock Magazine*, 15 de octubre, disponible en <<http://goo.gl/vZJV3o>> [Consulta: 19 de diciembre de 2015].
- BOTTING, Fred (1996): *Gothic*, Routledge, Londres.
- CALIA, Michael (2015): «*Penny Dreadful* Creator John Logan on Witches, the Occult and “the Horror of People”», *Wall Street Journal* (15 de mayo), disponible en <<http://goo.gl/6wRgfj>> [Consulta: 22 de diciembre de 2015].
- CAMPRA, Rosalba (1991): «Los silencios del texto en la literatura fantástica», en Enriqueta Morillas Ventura (ed.), *El relato fantástico en España e Hispanoamérica*, Sociedad Estatal Quinto Centenario, Madrid, pp. 49-75.
- CAMPRA, Rosalba (2014): *Territorios de la ficción: Lo fantástico*, Renacimiento, Sevilla.
- COHEN, Jeffrey Jerome (1996): *Monster Theory: Reading Culture*, Plymbridge, New York.
- CONNOLLY, Kevin (2015): «And They Were Enemies», *Entertainment Weekly* (5 de junio), disponible en <<http://www.ew.com/recap/penny-dreadful-season-2-finale>> [Consulta: 22 de diciembre de 2015].
- CROW, David (2014): «*Penny Dreadful*: A Twisted Reflection of the Dracula Story», *Den*

25. Al respecto refiere Logan en una entrevista: «I’ve always been drawn to monsters. Many kids are, without giving it much thought—“I like them because they’re scary,” or “I like them because they’re exciting.” But as I grew older, I realized what really attracted me to them was the very deep kinship I felt that has to do with growing up as a gay man. When I was in junior high and high school and living in New Jersey –this was the mid-’70s– I was nuts about theater, so I was going into New York all the time, and walking around Greenwich Village and down Christopher Street» (Thomas, 2014).

- of *Geek*, disponible en <<http://goo.gl/9JIB4T>> [Consulta: 19 de diciembre de 2015].
- CROW, David (2015): «The Bleeding Heart of Dracula», *Den of Geek*, disponible en <<http://goo.gl/PYzDcS>> [Consulta: 19 de diciembre de 2015].
- DELEUZE, Gilles (1997): «Devenires», en Gilles Deleuze y Felix Guattari, *Mil mesetas*, Pre-textos, Barcelona, pp. 198-273.
- ELLIS, Markman (2000): *The History of Gothic Fiction*, Edinburgh University Press, Edinburgh.
- FIGARI, Carlos Eduardo (2009): «Las emociones de lo abyecto: repugnancia e indignación», en Carlos Figari y Adrián Scribano, *Cuerpos, subjetividades y conflictos: hacia una sociología*, Fundación Centro de Integración, Comunicación, Cultura y Sociedad, Buenos Aires, pp. 131-139.
- FINN, Kavita (2015): «The Fallen Angel of the House: Women and Monsters in *Penny Dreadful*», trabajo presentado en la Northeast Popular Culture Association Conference, 30 y 31 de octubre de 2015, disponible en <<https://goo.gl/mv-d4dL>> [Consulta: 22 de diciembre de 2015].
- GAGLIARDI, Lucas (2015): «¿Ya nos conocemos? Apuntes sobre la intertextualidad en *Penny Dreadful*», *Luthor*, 26 (6), disponible en <<http://www.revistaluthor.com.ar/spip.php?article134>> [Consulta: 22 de diciembre de 2015].
- INGEBRETSEN, Edward (2001): *At Stake: Monsters and the Rhetoric of Fear in Public Culture*, Chicago University Press, Chicago.
- JACKSON, Rosemary (1986): *Fantasy: literatura y subversión*, Catálogos, Buenos Aires.
- JOBLING, J'anine (2010): *Fantastic Spiritualities: Monsters, Heroes and the Contemporary Religious Imagination*, T&T Clark, London.
- JOHNSON, Catherine (2005): *Telefantasy*, British Film Institute, London.
- KRISTEVA, Julia (1988): *Poderes del horror*, Siglo XXI, Madrid.
- LEPINSKI, Sasori (2015): «Noiva de Ninguém: Lily Frankenstein, feminismo e poder» (mimeo), disponible en <<https://goo.gl/gpIvIh>> [Consulta: 19 de diciembre de 2015].
- LOGAN, John (2014-presente): *Penny Dreadful*, Showtime.
- MENDLESOHN, Farah, y JAMES, Edward (2012): «Introduction», en *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. i-ix. <<http://dx.doi.org/10.1017/ccol9780521429597.002>>
- MILLS, Sandra (2015): «“Unfashioned Creatures”: Manufacturing Monstrosity in Mary Shelley’s *Frankenstein: Or, the Modern Prometheus* and John Logan’s *Penny Dreadful*», ponencia presentada en la Nineteenth-Century Tyrannies Conference, 2 de octubre de 2015, disponible en <<https://goo.gl/FfxDVw>> [Consulta: 22 de diciembre de 2015].
- MORENO SERRANO, Fernando Ángel (2011): «El monstruo prospectivo: el otro en la ciencia ficción», *Signa*, núm. 20, pp. 471-496, disponible en <<http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/6275>> [Consulta: 30 de marzo de 2016].
- NDALIANIS, Angela (2012): *The Horror Sensorium. Media and the Senses*, McFarland, Jefferson y Londres.

- NEGRONI, María (2015): *La noche tiene mil ojos*, Caja negra, Buenos Aires.
- OZ, Seda y AKILLI, Sinan (2015): «“No More Let Life Divide...”: Victorian Metropolitan Confluence in *Penny Dreadful*», ponencia presentada en la 10th Annual Association of Adaptation Studies Conference: «Adaptations and the Metropolis», 24 y 25 de septiembre de 2015.
- PAGLIA, Camile (1990): *Sexual Personae. Art and Decadence from Nefertiti to Emily Dickinson*, Vintage Books, New York.
- PALEY, Morton D. (2008): «Introduction», en Mary Shelley, *The Last Man*, Oxford's Worlds Classics, Oxford, pp. i-xxv.
- ROSE, Susan (2014): «Nothing Normal about the Monsters: Postmodern Monstrosity in *Buffy the Vampire Slayer's* “Normal Again”», *Watcher Junior*, 7 (1), disponible en <<http://www.watcherjunior.tv/09/rose.php>> [Consulta: 22 de diciembre de 2015].
- ROSE-HOLT, Sundi (2015): «Antiheroines are the New Antiheroes: The Killer Women of *Penny Dreadful*, *Orphan Black* and More», *Indiwire*, 3 de junio, disponible en <<http://goo.gl/WGFMHr>> [Consulta: 19 de diciembre de 2015].
- SANTOS, Cristina (2015): «It's Not All About Snow White: The Evil Queen Isn't That Monstrous After All» (mimeo), disponible en <<http://goo.gl/55ixv7>> [Consulta: 22 de diciembre de 2015].
- SKAL, David (1996): *V is for Vampire*, Plume, Nueva York.
- SPAHR, Adriana, y Cristina SANTOS (2013): «The Monster Within: When Red Riding Hood Becomes the Wolf » (mimeo), ponencia presentada en la 11th Global Conference: Monsters and the Monstrous, 18 al 20 de julio de 2013, Oxford, disponible en <<https://goo.gl/OR0fzu>> [Consulta: 19 de diciembre de 2015].
- THOMAS, June (2014): «The Thing That Made Me Monstrous to Some People Is Also the Thing That Empowered Me», *Slate*, 4 de mayo, disponible en <<http://goo.gl/uNcgLc>> [Consulta: 22 de diciembre de 2015].
- TRAPERO LOBERA, Patricia (2015): «“Todos los monstruos son humanos”: el imaginario cultural y la creación de bestiarios contemporáneos en *American Horror Story*», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic*, vol. III, núm. 2, pp. 69-88 [Consulta: 22 de diciembre de 2015]. <<http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.210>>
- VELHO, Lorde (2014): «*Penny Dreadful*: Redescobriendo o Horror Gótico do Século XIX», en *Reminiscências de un Lorde Velho*, disponible en <<http://lordevelho.blogspot.com.ar/2014/09/penny-dreadful-redescobriendo-o-horror.html>> [Consulta: 22 de diciembre de 2015].

EL MONSTRUO INTERTEXTUAL. APROPIACIONES DE *FRANKENSTEIN* EN LA ERA DE LA *QUALITY TELEVISION*.

FRANCISCO JAVIER LÓPEZ RODRÍGUEZ
lopez.rodriguez@h.mbox.nagoya-u.ac.jp
Nagoya University (Japón)

Recibido: 10-01-2016

Aceptado: 18-03-2016



RESUMEN

La novela *Frankenstein o el moderno Prometeo*, escrita por Mary W. Shelley y publicada originariamente en 1818, se ha convertido en una de las obras más influyentes en el imaginario gótico-fantástico gracias a las numerosas versiones de este relato que se han realizado en varios medios de expresión, tales como el teatro, el cine o el cómic. El presente artículo tiene como objetivo establecer de qué modo la obra original de Shelley ha sido adaptada, apropiada o versionada en la ficción televisiva estadounidense durante la fase actual de *Quality Television*. Partiendo de la premisa de que las diversas configuraciones narrativas que ofrece la ficción televisiva afectan al modo en que los relatos previos son trasladados a la pequeña pantalla, este trabajo analiza la adaptación de *Frankenstein* como trama episódica, miniserie, película para televisión y trama seriada en productos televisivos estadounidenses, prestando atención a la caracterización de los personajes.

PALABRAS CLAVE: *Frankenstein*, adaptación, serie de televisión, monstruo, narrativa audiovisual.

ABSTRACT

The novel *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, written by Mary W. Shelley and published in 1818, has become one of the most influential works in the gothic-fantastic imaginary because of the many versions of this story disseminated through different media such as theatre, cinema, or comic books. This article aims to establish the ways Shelley's work has been adapted, appropriated, or modified in TV series from the United States of America in the current phase known as *Quality Television*. Departing

from the idea that the diverse narrative configurations that can be found in TV series shape the process of adapting previous works, this article analyzes several versions of *Frankenstein* made for television (as an episodic plot, as miniseries, as a TV movie, as a serial plot) paying attention to the characterization of the protagonists.

KEYWORDS: *Frankenstein*, adaptation, TV series, monster, audiovisual storytelling.



1. INTRODUCCIÓN

Desde que en 1823 se estrenara la obra de teatro *Presumption; or, the Fate of Frankenstein*²⁶ se han llevado a cabo cientos de adaptaciones y versiones de *Frankenstein o el moderno Prometeo*, la novela escrita por Mary W. Shelley y publicada originariamente en 1818. Tras un amplio número de representaciones teatrales durante el siglo XIX, los personajes de la novela pronto dieron el salto al incipiente medio cinematográfico en 1910 con el estreno de un cortometraje dirigido por J. Searle Dawley.²⁷ Desde entonces, tal y como han mostrado varios autores en sus estudios sobre las versiones cinematográficas de *Frankenstein*,²⁸ se ha producido una infinidad de películas basadas en o inspiradas por la obra de Shelley. Uno de los motivos que explican la recurrencia de esta novela en la historia del cine como material de partida para la creación de largometrajes puede ser su amplia capacidad de significación a la hora de representar los miedos y ansiedades de un determinado periodo histórico. Tal y como señala Schor, «films both reflect and refract their own historical moment, a phenomenon that becomes increasingly obvious as we peer into the cinematic legacy of Shelley's novel» (2003: 64). Según plantea este autor, la fábula de *Frankenstein* ha sido usada en diferentes épocas para simbolizar el racismo y los linchamientos xenófobos, la eugenesia y las fantasías sobre la

26. La propia Shelley asistió a la representación de esta obra y, aunque le pareció que la historia no estaba bien gestionada, alabó la interpretación de Thomas Potter Cooke como la criatura (Allen, 2008: 100).

27. Este cortometraje de 16 minutos fue realizado por los estudios Edison. Durante décadas se consideró una película perdida hasta que fue hallado hacia mediados de la década de los 70. Para obtener más información sobre esta obra, véase Dress (2016). Actualmente la película se considera de dominio público y una edición restaurada puede ser visionada en Internet.

28. Para profundizar en las películas basadas en *Frankenstein* se recomienda la lectura de Nestrick (1979), Lavalley (1979), Hocker Rushing y Frentz (1989), Dixon (1990), Picart (2003), Schor (2003), Allen (2008: 99-118), y Bloom (2010: 9-41).

creación de una raza perfecta, los efectos de la energía nuclear, los trasplantes de órganos, las perversiones sexuales, o la llegada de replicantes humanoides tales como *cyborgs*. Por este motivo Picart sugiere que *Frankenstein* puede ser considerado como un cinemito (*cinemyth*) en tanto que, a través de sus múltiples versiones cinematográficas, «the Frankenstein narrative has spawned new associations and narrative threads, whose details, although they hover about recurring themes of humanity, creation and society (...), change to suit a changing culture» (2003: 201).

No obstante, si bien es cierto que la vigencia de este *cinemito* continúa siendo obvia,²⁹ debemos señalar que el cine no es la única vía a través de la cual el relato original de Shelley se ha ido asentando en el imaginario cultural colectivo. A pesar de la tendencia de los investigadores de la comunicación a prestar atención principalmente a los largometrajes basados en la novela que nos ocupa, cuando se discuten las distintas variaciones que ha sufrido *Frankenstein* a lo largo del tiempo resulta necesario atender a otras dos variables –hasta la fecha infra-estudiadas– para tener una imagen más detallada y completa del modo en que la narrativa original ha ido evolucionando. Nos referimos, por un lado, a la diversidad de medios a través de los cuales se ha difundido el relato original, pues Frankenstein y su criatura han aparecido en multitud de obras literarias, cómics, animaciones y series de televisión que apenas han sido analizadas; y, por el otro, a la preponderancia de los análisis de versiones occidentales (realizadas en Europa y Estados Unidos), lo cual conlleva un detrimento del estudio de las apropiaciones de la obra de Shelley realizadas en contextos asiáticos, africanos o latinoamericanos.

Con el fin de subsanar en la medida de lo posible el primer punto, este artículo pretende establecer de qué modo la novela original de Shelley ha sido adaptada, apropiada o versionada en la ficción televisiva estadounidense durante la fase actual de *Quality Television*.³⁰ Partiendo de la premisa de que las

29. En los últimos tres años se han realizado diversas películas basadas en *Frankenstein*, tales como *Frankenweenie* (Burton, 2013), *Frankenstein's Army* (Raaphorst, 2013), *I, Frankenstein* (Beattie, 2014), o *Victor Frankenstein* (McGuigan, 2015).

30. En términos generales, *Quality Television* es una etiqueta utilizada para designar a un conjunto de productos televisivos estadounidenses, principalmente ficciones seriadas, que presentan varios rasgos que los hacen destacar sobre el resto de la oferta catódica. Las características que definen a estas obras varían ligeramente según los autores consultados (Mittell, 2006; McCabe y Akass, 2007; Leverette, Ott y Buckley, 2008; Cascajosa, 2009), pero en general podemos destacar como rasgos principales la complejidad narrativa, la hibridación genérica, la primacía del drama, la madurez y profundidad de los contenidos tratados, la recurrencia de ciertos temas –el trauma, el miedo, el otro, lo sobrenatural, la situación de la mujer–, la presencia de personajes realistas y con diversos niveles de lectura, el auge de la figura del autor televisivo, una gran calidad audiovisual cercana a la estética cinematográfica, el reconocimiento de la crítica, las sinergias transmediáticas, y una base de fans sólida.

diversas configuraciones narrativas que encontramos en la ficción televisiva afectan al modo en que los relatos previos son trasladados a la pequeña pantalla, en este trabajo se analiza la adaptación de *Frankenstein* como trama episódica, miniserie, película para televisión y trama seriada en productos televisivos estadounidenses, prestando especial atención a la caracterización de los personajes principales.

2. *FRANKENSTEIN* EN TELEVISIÓN

Nuestra aproximación a las versiones de *Frankenstein* realizadas en el contexto de la ficción televisiva estadounidense se basa en la premisa de que existen dos tipos básicos de apropiación: la inserción del monstruo como personaje y la reconfiguración de la novela de Shelley como estructura narrativa.

Por un lado, podemos identificar la incorporación del monstruo como personaje gracias a su dimensión arquetípica reconocible tanto iconográfica (tamaño descomunal, fealdad, cicatrices, tornillos, piel verdosa o pálida) como narrativamente (abandono del progenitor, rechazo de la sociedad, venganza, deseo de una compañera, torpeza, bondad e inocencia). Dicha apropiación implica que el personaje ha superado los límites de la novela de Shelley para convertirse en una entidad autónoma que puede ser insertada en otros relatos con cierto grado de flexibilidad, pero sin perder, en ningún caso, su conexión intertextual con la obra de partida y las múltiples versiones existentes. Esta relación con la obra original se debe al mantenimiento de ciertos rasgos que se han ido volviendo cada vez más esquemáticos y surgen no solo de la versión literaria sino del impacto de las adaptaciones cinematográficas más influyentes. Brookes y Marsh, en su obra *The Complete Directory to Prime Time Network and Cable TV Shows* (2007), reseñan varias series de televisión en las que la criatura de *Frankenstein* aparece como referencia reconocible en la construcción de ciertos personajes. Entre ellos podemos destacar a Lurch, el mayordomo de *The Addams Family* (ABC, 1964-1966); a Herman Munster, el patriarca de *The Munsters* (CBS, 1964-1966); o Bram Shelley, un atractivo monstruo creado en la comedia de situación *Highcliffe Manor* (NBC, 1979). Stephen Jones (1994: 133-139) también ha recopilado numerosos shows de televisión (no necesariamente estadounidenses) en los que aparecen personajes muy similares al monstruo de Frankenstein tales como Adam, un ser creado por una doctora en una de las temporadas de *Dark Shadows* (ABC, 1966-1971), o multitud de versiones animadas de la criatura en series como *Milton the Monster* (ABC, 1965-1968), *Monster Force* (Universal, 1994), o *Monster High* (Mattel, 2000-).

Por otro lado, podemos identificar una segunda tendencia consistente en la re-configuración de la fábula de la novela, la cual funcionaría como estructura narrativa que ofrece personajes-trasuntos del doctor Frankenstein y su monstruo así como versiones actualizadas de los principales eventos de la novela (creación del monstruo, abandono, venganza) a través de los cuales se exploran temas relacionados con los contenidos del relato original (límites de la ciencia, paternidad, otredad). Al igual que las producciones cinematográficas, estas revisiones del relato original permiten explorar obsesiones y conflictos propios de cada periodo histórico. Dado que la novela de Shelley presenta una configuración narrativa ya estructurada, este tipo de traslación suele darse en series de televisión basadas en el principio de ofrecer una antología de episodios independientes entre sí, tales como *Tales of Tomorrow* (ABC, 1951-1953);³¹ como trama auto-conclusiva en episodios específicos (especiales de Halloween, por ejemplo) de determinadas series relacionadas con el humor, el suspense o la fantasía, como el episodio «Treehouse of Horror XIV» de *The Simpsons* (Fox, 1989-); o como película para televisión, siendo *Frankenstein: The True Story* (Jack Smight, NBC, 1973) un ejemplo significativo.

Tal y como han señalado Jowett y Abbott en su discusión acerca de las adaptaciones televisivas de novelas de terror, «popular versions of Frankenstein's monster and its creator Dr. Frankenstein, the archetypal mad scientist, are not very accurate so far as the novel is concerned» (2013: 62), pero es precisamente la ambigüedad de la obra original lo que permite que pueda ser adaptada a distintos géneros, tales como el suspense, el terror o el drama. Estos autores analizaron varias versiones televisivas de *Frankenstein*, si bien su aproximación es un tanto asistemática y se basa principalmente en destacar la conexión con la novela original, pues consideran que el principal atractivo de estos productos televisivos es dirigirse a una audiencia familiarizada con la obra de Shelley. Es decir, sugieren que el hecho de establecer conexiones intertextuales entre el producto televisivo en cuestión, la fuente literaria, otras versiones de la historia, y otros trabajos de los agentes creativos que intervienen en su realización (tales como directores, productores o actores), es una actividad placentera para la audiencia. De este modo, la capacidad de reconocimiento del espectador y su expectación respecto al modo en que la estructura narrativa de la obra de Shelley ha sido re-formulada explicarían la recurrencia del mito de *Frankenstein* en nuestras pantallas. Si bien es cierto que este

31. El 18 de enero de 1952 se emitió el episodio 16 de la primera temporada de *Tales of Tomorrow*, el cual consistió en una adaptación de 30 minutos de *Frankenstein* en la que Lon Chaney interpretó al monstruo.

juego intertextual ha desempeñado un papel fundamental en el establecimiento de la novela de Shelley como materia prima para muchos guionistas de series de televisión, debemos reconocer al menos otros dos factores que han contribuido a su éxito: la variedad y flexibilidad que los formatos de ficción televisiva ofrecen a la hora de desarrollar narrativas, y la presencia de elementos fantásticos (ya sean en su dimensión sobrenatural, terrorífica o cercana a la ciencia ficción) en las versiones catódicas de *Frankenstein*.

Sin duda, uno de los rasgos característicos de la «nueva edad de oro» de la televisión estadounidense, generalmente comprendida entre comienzos de los años 90 y la actualidad, es la diversidad de fórmulas narrativas que han ido apareciendo y que superan la tradicional división entre ficciones episódicas y seriales. Tal y como señala Mittell, «television's narrative complexity is predicated on specific facets of storytelling that seem uniquely suited to the series structure that sets television apart from film and distinguish it from conventional modes of episodic and serial forms» (2006: 29). Al relatar historias cuyos arcos argumentales se desarrollan más allá de capítulos o incluso temporadas, series como *The X Files* (Fox, 1993-2002) o *Buffy, The Vampire Slayer* (The WB, UPN, 1997-2003) hacen un uso combinado de tramas narrativas episódicas, seriales o incluso transtextuales,³² que van construyendo una diégesis más compleja y profunda que la que permiten otros medios de expresión. Asimismo, también hemos ido observando la utilización de recursos cada vez más complejos, como juegos con la temporalidad (analepsis, anacronías, narraciones no lineales) o la enunciación para sorprender continuamente al espectador y mantenerlo expectante ante los progresivos avances del argumento. Cascajosa denomina este tipo de estrategias como *Gimmick TV*, pues se basan en usar artificios para distinguir los productos televisivos frente a los de la competencia, y sugiere que «la *Gimmick TV* pone la historia al servicio de la exploración de fórmulas narrativas o estilísticas vanguardistas caracterizadas por el riesgo, la novedad o la provocación» (2009: 21).

Debido a este continuo interés por ofrecer historias y fórmulas narrativas innovadoras, la televisión estadounidense se ha decantado por la apropiación de obras aparecidas previamente en otros medios, tales como la literatura, el cómic o el cine, lo cual ha contribuido a que se desarrolle otro de los rasgos característicos de la *Quality TV*, como es la variedad genérica. Si tradicionalmente la oferta de ficción televisiva se dividía en las dos grandes cate-

32. Tanto *The X Files* como *Buffy, The Vampire Slayer* introducen en determinados episodios conexiones narrativas con otras series de televisión desarrolladas por sus creadores, como es el caso de *The Lone Gunmen* (Fox, 2001) o *Angel* (WB, 1999-2004), respectivamente.

gorías del drama y la comedia, durante las últimas décadas las fronteras entre estos y otros géneros se han ido difuminando. Como resultado, modelos narrativos históricamente minoritarios en las pantallas de televisión como el terror, la fantasía o la ciencia ficción han ganado importancia. Raya Bravo y García García (2013) ofrecen un recorrido por las series de televisión fantásticas del nuevo milenio y señalan que «la escasa aceptación crítica de la fantasía se une a la consecuente falta de confianza de las cadenas a la hora de programar este tipo de series, debido a la idea generalizada de que su público objetivo, por muy apasionado que pueda llegar a ser, no es lo suficientemente numeroso» (2013: 50). No obstante, el éxito de sagas cinematográficas como *The Lord of the Rings* o *Harry Potter*, así como el progresivo desarrollo y abaratamiento de los efectos digitales que permiten crear de forma verosímil todo tipo de seres o espacios fantásticos, han contribuido a la progresiva presencia de series de televisión que apuestan decididamente por la inclusión de elementos sobrenaturales, terroríficos o relacionados con la ciencia ficción. Así, podemos señalar las producciones *Game of Thrones* (HBO, 2011-), *True Blood* (HBO, 2008-2014) o *Once Upon a Time* (ABC, 2011-) como ejemplos de series de televisión exitosas en las que lo fantástico es presentado al espectador como un reclamo más en combinación con la complejidad narrativa, la excelencia audiovisual y el juego intertextual. En el caso específico del terror, Jowett y Abott (2013: 17-30) plantean que esta temática ha estado presente en la historia televisión de modo camuflado dentro de ciertos géneros tales como los dramas policíacos u hospitalarios, en los que la exposición realista del dolor, el sufrimiento y cuerpos abyectos es similar a la que ofrecen las producciones de terror; o las comedias de situación en las que se parodian o se utilizan monstruos canónicos del cine de horror, como Drácula o Frankenstein. No obstante, la llegada de series que se adscriben de lleno a esta tipología textual, como *The Walking Dead* (AMC, 2010-), *American Horror Story* (FX, 2011-) o *Penny Dreadful* (Sky-Showtime, 2014-), ha supuesto la consolidación de dicho género gracias a la pluralidad, segmentación y especialización temática que conlleva la *Quality TV*.

Así pues, es posible plantear que varios rasgos de la televisión estadounidense contemporánea, tales como la creciente complejidad narrativa, la tendencia a adaptar obras literarias, y una mayor preponderancia de los géneros fantásticos y de terror, en combinación con la ambigüedad y la fascinación de la historia original de Mary Shelley y la incorporación del monstruo creado por Frankenstein al imaginario cultural occidental, hacen que tanto la estructura narrativa de *Frankenstein* o la criatura como personaje independiente

aparezcan de forma recurrente en las series de televisión actuales. Por ello, debido a la variedad de formatos ficcionales existentes, así como a la facilidad con la que la obra de Shelley puede ser transformada para abordar problemas actuales, puede ser fructífero considerar de qué modo han sido adaptados los acontecimientos y cómo se caracteriza a los personajes en las series de televisión estadounidenses más recientes.

3. HIPÓTESIS, METODOLOGÍA Y CORPUS

La hipótesis principal en la que se basa este artículo puede dividirse en tres puntos que se interrelacionan: 1) la novela *Frankenstein* escrita por Mary Shelley es frecuentemente utilizada como estructura narrativa pre-establecida y reconocible en la ficción televisiva estadounidense; 2) las características narrativas de las series de televisión en la era de la *Quality TV* permiten una cierta diversidad en la incorporación de la estructura narrativa de *Frankenstein*; y 3) la caracterización iconográfica y narrativa de los personajes principales de la novela (el doctor Víctor Frankenstein y su criatura) puede ser modificada hasta cierto punto sin perder la conexión intertextual con la obra de Mary Shelley.

Con el objetivo de confirmar estas hipótesis, se utilizará una metodología combinada de análisis cualitativo del discurso audiovisual y de análisis narratológico con una marcada orientación comparativa en tanto que se desea contrastar, por un lado, la novela original de Shelley con las diferentes adaptaciones televisivas y, por el otro, las características específicas de cada serie de televisión. Para ello se analizarán cuatro versiones televisivas de *Frankenstein* utilizando conceptos y teorías procedentes de la Narrativa Audiovisual y los Estudios de la Adaptación. En un intento por seleccionar una muestra variada que resulte representativa de la multiplicidad de formatos que encontramos en la ficción estadounidense más reciente, el corpus analizado para la elaboración de este artículo está formado por un episodio de la serie *Buffy, the Vampire Slayer*; la miniserie *Frankenstein* (2004), emitida por el canal Hallmark; la *TV movie* originalmente concebida como episodio piloto titulada *Frankenstein* (2004); y la serie de televisión *Penny Dreadful*.³³ A través de la discusión de los resultados se pretende exponer hasta qué punto la estructura narrativa de

33. Esta muestra no cubre todas las apropiaciones de *Frankenstein* que se han hecho en la *Quality Television* estadounidense, pero sí ofrece amplia variedad en cuanto a su construcción narrativa. Otros ejemplos serían el doctor Montgomery de *American Horror Story: Murder House* (FX, 2011), Kyle Spencer en *American Horror Story: Coven* (FX, 2013-2014) o el Dr. Whale de *Once Upon a Time*.

estos productos afecta al modo en que la historia de *Frankenstein* es adaptada o apropiada.

4. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. *Frankenstein como trama episódica*

El segundo episodio de la segunda temporada de la serie de televisión *Buffy, the Vampire Slayer*, titulado «Some Assembly Required»,³⁴ es un ejemplo perfecto de la apropiación y asimilación de la estructura narrativa de *Frankenstein* como trama episódica de una ficción seriada. Sanders (2006) distingue entre adaptación y apropiación partiendo de la idea de que ambos procesos son un tipo de intertextualidad. Considera que la adaptación es una práctica transposicional en la que se produce un acto de revisión que implica recortar, añadir, ampliar, expandir o interpolar elementos de la obra original (2006: 18). En una adaptación, la relación con la fuente es importante y debe estar claramente señalada mientras que en el caso de una apropiación la relación entre ambas obras no es obvia ni reconocible fácilmente. En sus palabras, «appropriation frequently affects a more decisive journey away from the informing source into a wholly new cultural product and domain» (2006: 26). El episodio de *Buffy* en ningún momento hace alusión al texto de Mary Shelley ni en los créditos ni a través de los diálogos de los personajes, pero es obvio que la trama episódica de este capítulo en concreto se inspira en *Frankenstein*. En términos generales, el argumento gira en torno a la investigación que realizan los protagonistas sobre la desaparición de los cadáveres de unas jóvenes que fallecieron recientemente. Sus hallazgos les llevarán hacia Chris, un joven estudiante miembro del club de ciencias que parece haberse vuelto más introvertido desde que muriera su hermano mayor, Daryl. Pronto descubriremos que gracias a sus conocimientos y a la electricidad, Chris consiguió devolverle la vida a su hermano, pero éste exigió que le construyera una compañera para no estar solo. Chris, junto con la ayuda de otro estudiante llamado Eric, robó los cadáveres de las chicas pero, cuando se ve forzado a matar a una muchacha viva con el fin de obtener su cabeza, comienza a tener dudas. Buffy termina desbaratando sus planes y Daryl muere en el incendio del laboratorio tratando de salvar los restos de la novia que le fue prometida.

Este episodio se ambienta en Sunnydale, la ciudad ficticia situada en

34. Este episodio fue emitido originalmente el 22 de septiembre de 1997.

California donde transcurre *Buffy, the Vampire Slayer*, y traslada los acontecimientos más relevantes de *Frankenstein* a un contexto temporal y cultural diferente, como son los Estados Unidos a finales de los noventa. Aunque se sitúa en el universo adolescente del instituto de Buffy e introduce aspectos propios de la cultura norteamericana, «Some Assembly Required» presenta varias conexiones directas con la novela de Shelley. El carácter introvertido de Chris, su conflicto interno entre cumplir la promesa hecha a la criatura o hacer lo que considera correcto, su sensación de desamparo debido a la actitud de su madre, y su gran talento para la ciencia lo convierten en un trasunto modernizado de Víctor Frankenstein. No obstante, la serie de televisión hace más explícito el conflicto interno del protagonista literario al dividir su psique entre dos personajes: Chris, que encarna el dilema ético, y Eric, más osado y violento, que puede ser visto como una representación de la ambición científica, la megalomanía y ciertas pulsiones fetichistas. En cuanto al monstruo, no llegamos a conocer los detalles sobre su proceso de creación puesto que la acción del episodio, es decir, la intervención de Buffy y sus compañeros, se inicia cuando la estructura narrativa de la novela de Shelley se encuentra *in medias res*. Así, los eventos previos a la creación de la compañera del monstruo (reanimación de la criatura y promesa de elaboración de una novia) no son narrados explícitamente en el capítulo de *Buffy*, sino referidos verbalmente en un diálogo cuando Daryl presiona a su hermano. Aunque se aprecian determinados cambios (Daryl no está compuesto de partes de distintas personas sino que es un cadáver reanimado que conserva sus recuerdos; Chris protege a su hermano y se siente obligado a satisfacer sus deseos por responsabilidad y gratitud) lo cierto es que tanto la caracterización visual como narrativa de Daryl son muy similares a las de la criatura de Frankenstein. Su corpulencia y fuerza se deben a que era un jugador de rugby en vida mientras que las cicatrices de su rostro bien pueden explicarse por el hecho de que muriera en un accidente de alpinismo, pero en última instancia es un cadáver reanimado que desea una compañera con la que compartir su vida puesto que teme no ser aceptado en sociedad debido a su aspecto. Su carácter con tendencia a la ira y su obcecación con la creación de una pareja también resultan reconocibles, por lo que nos encontramos con una re-interpretación más bien canónica de la criatura de *Frankenstein*.

Las escenas correspondientes a esta trama episódica se alternan con otras que se adscriben a la trama serial que se desarrolla a lo largo de la temporada, las cuales están centradas principalmente en la evolución de los romances de Buffy y Angel (él reconoce que tiene celos de Xander) y de Giles y

Jenny Calendar (tienen su primera cita en este episodio). Estas escenas introducen momentos cómicos y románticos que se alternan con las secuencias de suspense y acción propias de la trama episódica basada en *Frankenstein*, si bien ambas líneas argumentales inciden en la misma idea: «el amor es un impulso que puede tener consecuencias terroríficas». ³⁵ De hecho, esta premisa guarda semejanzas con posteriores arcos argumentales de la serie tales como la transformación de Angel en Angelus, la trama de Adam en la quinta temporada, o la resurrección de Buffy en la sexta temporada (Jowett y Abbott, 2013: 68), por lo que podemos sugerir que la estructura narrativa de *Frankenstein*, en tanto que trama episódica insertada en una serie de televisión, permite reforzar el mensaje principal que se pretende transmitir, al mismo tiempo que proporciona motivos truculentos (robo de cadáveres, peligro de asesinato) y un enemigo (el trasunto del monstruo) sobre los cuales construir un argumento de misterio y acción auto-conclusivo.

4.2. Frankenstein como miniserie para televisión

En el año 2004 el canal de cable estadounidense Hallmark estrenó la miniserie *Frankenstein*, dirigida por Kevin Connor. ³⁶ Se trata de una obra auto-conclusiva que adapta de forma directa y explícita la novela original de Mary Shelley con el objetivo de mantenerse fiel en todos los aspectos posibles: estructura narrativa, ambientación, eventos, e incluso ciertos diálogos. Esta obra audiovisual sirve como ejemplo perfecto de una «adaptación fiel» al espíritu y a la letra de la obra original, una tendencia que dominó las incipientes relaciones entre cine y literatura así como las primeras aproximaciones académicas al estudio de la adaptación. Esta perspectiva presuponía que era necesario encontrar los mejores equivalentes expresivos audiovisuales para los personajes, formas y estructuras de la literatura sin desviarse ni introducir alteraciones innecesarias. Tal y como señaló Bazin, «all it takes for the filmmakers is to have enough visual imagination to create the cinematic equivalent of the style of the original» (1948: 20). En este sentido, la miniserie *Frankenstein* ilustra perfectamente los conceptos de «transposición» (una adaptación fiel en la que apenas hay cambios) de Wagner (1975) y «fidelidad de transformación»

35. En el episodio se repite en varias ocasiones la frase «Love makes you do the wacky».

36. Esta miniserie se compuso de dos episodios que fueron emitidos consecutivamente el 5 y el 6 de octubre en Hallmark Channel. Posteriormente la miniserie, que tenía una duración original de 204 minutos, fue editada para su comercialización en DVD y su extensión difiere según el mercado en cuestión. Para la elaboración de este artículo se ha visionado la versión distribuida en Japón en 2005 y con una duración de 120 minutos.

(adaptación que permanece fiel al esquema narrativo del texto literario e incluye solamente ciertas modificaciones en el tono, el ritmo, etc.) de Andrew (1984), en tanto que los ligeros cambios y desarrollos que se pueden apreciar respecto a la novela se deben exclusivamente a la necesidad de adaptar los contenidos argumentales a las formas y estilos de la narración audiovisual.

Esta versión de *Frankenstein* mantiene la estructura narrativa de la novela, de modo que la historia se presenta a modo de *flashback* a partir del relato que Víctor Frankenstein cuenta al capitán Robert Walton tras su encuentro en el Polo Norte. Así, la acción se traslada a Génova en 1793 y podemos ver cómo Víctor crece con un fuerte interés hacia la ciencia y con el objetivo de superar la muerte. La miniserie presenta con detenimiento a todos los personajes que posteriormente resultarán relevantes en la trama y muestra gradualmente el aprendizaje y los experimentos de Víctor, que tendrán como resultado la generación de la criatura. Este *flashback* es interrumpido continuamente por escenas situadas en el presente narrativo de la obra, donde el capitán Walton comenta y juzga los eventos de Frankenstein. Dicha narrativa enmarcada alcanzará un tercer nivel cuando Víctor relate los sufrimientos padecidos por el monstruo, los cuales le fueron referidos durante su encuentro, imitando de este modo la compleja arquitectura de la novela de Shelley.³⁷ El resto de acontecimientos (la petición del monstruo de que le construya una compañera, la promesa de Víctor, la destrucción de la novia monstruosa, la consiguiente venganza de la criatura y la persecución de Frankenstein) se desarrollan siguiendo el orden de la novela hasta llegar al presente, donde Víctor muere y el capitán Walton, alertado por su desdicha, decide desistir en su intento de continuar explorando.

Esta literalidad narrativa de la miniserie de Hallmark Channel pone de relevancia los temas más destacables de la novela y permite que pueda ser considerada como «drama» en tanto que, a diferencia de muchas otras adaptaciones, los aspectos terroríficos y sobrenaturales se subordinan al sufrimiento de los protagonistas. Así, Víctor Frankenstein (interpretado por Alec Newman) se deja llevar por el furor del conocimiento y la ciencia hasta cometer la transgresión prometeica que le caracteriza. Imitando a Dios, otorga a vida al monstruo y desde entonces vive sumido en el remordimiento y la angustia por reparar su falta, así como en el temor ante la venganza de la criatura. Esta versión también recoge un aspecto interesante que aparece en la novela pero

37. Tal y como señala Allen, «this combination of layered and frame narration produces a complex blurring of narrative boundaries» (2008: 36).

que generalmente es descartado en las adaptaciones audiovisuales, como es el deteriorado estado mental de Víctor, que sufre continuamente visiones y pesadillas.³⁸ Por su parte, el monstruo (encarnado por Luke Goss) aparece caracterizado físicamente de un modo ligeramente diferente a la imagen que el cine ha venido construyendo puesto que es más bien delgado, estilizado y de piel pálida. Sin duda, sus rasgos físicos se asemejan a los de un cadáver y los ropajes oscuros y amplios que lleva le otorgan una apariencia fantasmal. No obstante, su evolución narrativa es canónica y en la miniserie somos testigos del rechazo que sufre por parte de la sociedad debido a su deformidad física, a pesar de su carácter inicialmente sensible. La inocencia da paso a la ira y al rencor hacia su creador, quien lo traiciona una segunda vez al destruir a su futura compañera. Gracias a la focalización interna que se utiliza en varias de las secuencias protagonizadas por el monstruo, la evolución de su carácter está justificada narrativamente y el espectador puede sentir empatía y comprender los motivos por los que se mueve. De este modo, el monstruo aparece como un ser dotado de interioridad, de personalidad y de humanidad, lo cual permite superar su habitual presentación como enemigo grotesco o ser brutal –propia de géneros vinculados al terror– para hacernos partícipes de su drama, que, al fin y al cabo, se asemeja el propio conflicto existencial del ser humano y su relación con Dios.

La miniserie *Frankenstein* basa su principal atractivo en mantenerse fiel a la novela de la que parte. En una época en la que el *remake*, la versión y la reformulación se han convertido en las principales estrategias generadoras de productos audiovisuales, esta pretensión de literalidad ha sido bien recibida por las audiencias³⁹ y ha demostrado que es posible re-conducir la visión del mito de *Frankenstein* que se ha venido construyendo en cine y televisión hacia la fuente original.

4.3. *Frankenstein como película para televisión y episodio piloto fallido*

Frankenstein es un film para televisión dirigido por Marcus Nispel y emitido por el canal de televisión USA Network el 10 de octubre de 2004. Ba-

38. En base a estos pasajes de la novela, Patterson Thornburgh ha planteado que la criatura y Víctor Frankenstein pudieran ser en realidad la misma persona (1987: 80-92). La miniserie opta por la interpretación más convencional y muestra al monstruo como un ser que realmente existe en la diégesis, especialmente en la escena final, en la que se encuentra con el capitán Walton.

39. Los comentarios escritos por usuarios de webs de críticas cinematográficas como IMDB (Internet MovieDatabase) destacan por encima de todo la fidelidad en la adaptación y la puesta en escena como los principales aciertos de esta producción.

sada en la idea del novelista Dean Koontz⁴⁰ y con el famoso cineasta Martin Scorsese como productor, esta *TV movie* fue planteada inicialmente como el piloto de una serie de televisión que finalmente no se convirtió en tal. Con una duración de 88 minutos, tras su emisión la película fue distribuida en DVD y ha sido comercializada en España bajo el título de *Frankenstein Evolution*. La acción de esta obra se sitúa en la actualidad, en la ciudad estadounidense de Nueva Orleans. Los detectives Carson O'Conner (Parker Posey) y Michael Sloane (Adam Goldberg) se encuentran investigando una serie de crímenes en los que a las víctimas se les ha extirpado algún órgano. Durante la investigación O'Conner entra en contacto con Deucalion (Vincent Perez), quien le asegura que uno de los «pacientes» del afamado doctor Víctor Helios (Thomas Kretschmann) se encuentra detrás de los asesinatos.

Al igual que ocurría con el episodio de *Buffy*, nos encontramos ante una apropiación de la novela de Mary Shelley en la que el texto original sirve como punto de partida para desarrollar una obra independiente que apenas mantiene una serie de homenajes y guiños a la fuente. Al tratarse de una producción originalmente concebida como piloto para una serie de televisión, *Frankenstein* introduce durante su metraje varios personajes e informaciones que, presumiblemente, habrían sido utilizados para desarrollar las tramas seriales de los siguientes episodios. Pese a tener como objetivo introducir al espectador en el universo de una ficción seriada, el episodio piloto suele presentar una construcción narrativa generalmente episódica complementada con uno o varios *cliffhangers* que sirven de enlace hacia los siguientes capítulos. Esta tendencia a iniciar las series de televisión con episodios en apariencia auto-conclusivos viene marcada por las fórmulas industriales de la televisión estadounidense,⁴¹ así como por la necesidad de proporcionar a la audiencia

40. *Dean Koontz's Frankenstein* es el título de una serie de cinco novelas escritas o co-escritas por Dean Koontz, las cuales combinan elementos de misterio, fantasía y terror. Los títulos que componen esta saga son *Prodigal Son* (2004), *City of Night* (2005), *Dead and Alive* (2009), *Lost Souls* (2010) y *The Dead Town* (2011). Los tres primeros títulos forman una trilogía, siendo la primera novela el origen de la *TV movie* que se analiza en este artículo. No obstante, Koontz se desvinculó del proyecto durante la fase de pre-producción por diferencias creativas y decidió desarrollar su versión de la historia a través de sus libros.

41. Es frecuente que las cadenas soliciten a las productoras un episodio piloto como muestra del concepto, el estilo visual o la historia que tendrá la serie de televisión antes de decidir estas últimas si encargan la producción de la primera temporada. El piloto cumple, por tanto, una función inicial publicitaria en tanto que compite con otras propuestas por la financiación. Estos episodios pilotos suelen ser modificados o grabados de nuevo si las cadenas exigen cambios en el guión o en el reparto, tal y como ocurrió con los pilotos iniciales de series tan exitosas como *Game of Thrones* o *The Big Bang Theory* (CBS, 2007-). Una vez emitido, Belim (2014: 60) señala que el episodio piloto de una serie de televisión debe cumplir tres funciones principales: 1) presentar la historia; 2) ganar la lealtad del público; y 3) codificar visualmente la trama de un modo efectivo.

una muestra de los contenidos que se abordarán en la obra y el modo de hacerlo. En este sentido, los pilotos funcionan muchas veces como *TV movies* o películas de televisión, en tanto que tienden a narrar un arco argumental cerrado (en el que se plantan las semillas de futuras tramas), a veces presentan una duración más extensa que el resto de capítulos y su calidad audiovisual suele ser superior a la de los episodios siguientes. Tal y como señaló Goldsen, «los episodios piloto han tenido tradicionalmente el formato de una película única “realizada para televisión”, en cuya emisión las cadenas confían como el mejor vehículo para probar la popularidad de audiencia de una idea para una serie» (1999: 108).

Sin duda, el aspecto más interesante de esta película es la inversión de roles protagónicos y antagonísticos que sufren el doctor y su criatura. Así, en esta obra Frankenstein aparece re-nombrado como doctor Helios y caracterizado como un villano marcado por su megalomanía, ansia de control y sadismo. Es un hombre maduro de procedencia europea que ocupa una posición social elevada gracias a su prestigio como médico y que aspira a la perfección absoluta de todo cuanto le rodea. Por su parte, la criatura desempeña una función heroica al servir como aliado de los investigadores y recibe el nombre de Deucalión. Tiene el aspecto de un joven alto, corpulento y fuerte con una musculación desarrollada y numerosas cicatrices en su cuerpo. A diferencia de la imagen habitual, no encontramos rasgos grotescos en su apariencia más allá de las cicatrices y a simple vista no resulta deforme. Al contrario, sus facciones son más bien atractivas, aunque sus ropajes y su semblante le dan un aire amenazante. Se insinúa que su objetivo es acabar con la vida de su creador, el doctor Helios, pero dicha trama queda inconclusa en la *TV movie* debido a la naturaleza abierta de su estructura como episodio piloto.

Finalmente, señalaremos que este telefilme hace patente su conexión con la novela original a través de cierto diálogo en el que Deucalión explica que él es la criatura sobre la que Shelley escribió en el siglo XIX. Esta revelación no solo funciona como relación intertextual, sino que viene a sugerir que la historia de Shelley no era ficción y que tanto el doctor como el monstruo son seres reales que, en cierto modo, han sobrevivido hasta nuestros días. Se trata, por lo tanto, de una curiosa re-lectura de la obra original, habiendo sido despojada de su naturaleza ficcional y re-inscrita en una nueva categoría textual a medio camino entre la crónica histórica y el mito.

4.4. Frankenstein como trama seriada

La serie de televisión *Penny Dreadful* es una co-producción del canal británico Sky y del canal estadounidense Showtime creada por John Logan. Ambientada a finales del siglo XIX en la Inglaterra victoriana, el argumento se centra en el explorador Sir Malcolm Murray (Timothy Dalton) y en la joven con poderes extrasensoriales Vanessa Ives (Eva Green). Ambos se encuentran buscando a Mina, la hija de Sir Malcolm, y para ello contarán con la colaboración de un variopinto grupo de personajes, tales como el pistolero estadounidense Ethan Chandler (Josh Hartnett), el sirviente africano Zembene (Danny Sapani) y el doctor Víctor Frankenstein (Harry Treadaway). El título de la serie hace referencia a un tipo de literatura popular que se vendía en Inglaterra y que se caracterizaba por ofrecer historias ficcionales con contenidos terroríficos y grotescos al precio de un penique. Dicho título enfatiza, así, un rasgo característico de esta producción: su conexión con la literatura gótica, pues nos encontramos ante un *cross-over*⁴² en el que se integran las tramas argumentales de diferentes novelas tales como *Drácula* (Bram Stoker, 1897), *El retrato de Dorian Gray* (Oscar Wilde, 1890) y, evidentemente, *Frankenstein*. Es decir, la construcción narrativa de *Penny Dreadful* consiste en la adaptación/apropiación simultánea de diversas obras literarias cuyas respectivas tramas son articuladas en una estructura serial única que funciona como marco genérico para dicho *cross-over*.

La complejidad de este tipo de ficción seriada nos obliga a superar la noción tradicional de adaptación como el proceso de traslación de un texto original a otro medio, tal y como han señalado diversos autores. Así, Constandinides argumentó que «post-celluloid adaptation is not restricted to the interconnectedness of two texts, but a multiplicity of texts that function across collaborative media, which are deliberately constructed as stories that complement the hypertext and the hypertext in terms of signification and narrative for commercial purposes» (2010: 24). Del mismo modo, Parody sugiere que la adaptación ya no se basa en un texto único sino en un conjunto de narrativas disgregadas a través de diversos medios; que se ha producido un desplazamiento de la trama argumental y los personajes como núcleo del

42. Feyersinger define del siguiente modo el *cross-over* televisivo: «In a television crossover, one TV show introduces characters, settings, and even plot-lines from another TV show. This device is usually used to cross-promote new shows or to heighten the importance of individual stars, shows, and characters. Crossovers are intended to tie in or reinforce a shared fictional universe of an author, production company, or television station» (2011: 128).

contenido adaptado hacia el mundo o la diégesis en sí misma, puesto que es una unidad más amplia que permite contener todas las líneas narrativas desplegadas; y que «adaptation's recycling of content may seem a disappointment to a consumer increasingly accustomed to complex transmedia extensions of narrative» (Parody, 2011: 216). Por ello, se hace necesario considerar el modo en que los *cross-overs* reconfiguran las líneas argumentales de las obras previas, teniendo en cuenta que, si bien los personajes conservan sus rasgos característicos originales, su inserción en mundos diferentes y su encuentro con otros seres ficcionales permite a los creadores explorar nuevas facetas.

En el caso de *Penny Dreadful* observamos la existencia de una doble construcción serial: por un lado encontramos la trama seriada común a todos los personajes (la búsqueda de Mina en la primera temporada y la protección de Miss Ives en la segunda) y, por el otro, diversas tramas seriales secundarias centradas en los personajes principales que aportan información sobre su pasado, sus devaneos amorosos, o sus conflictos personales. Éste es el nivel donde se ubica la adaptación de *Frankenstein*, pues la estructura narrativa de la novela de Shelley aparece disgregada a lo largo de la serie en muchas de las escenas protagonizadas por Víctor y el monstruo. La versión de Logan, guionista y productor ejecutivo de la serie, introduce además dos importantes cambios que evidencian su deseo de jugar con las expectativas y los deseos del público. Por ejemplo, si bien durante los dos primeros episodios podemos ver cómo el doctor Frankenstein reanima a un cadáver que recibe el nombre de Proteus, este comienzo «canónico» de la trama de *Frankenstein* se ve sacudido cuando la primera creación del doctor aparece en escena y acaba con la vida de Proteus, quien en realidad era su segunda criatura. El monstruo original trae consigo el consiguiente desarrollo de la estructura narrativa de *Frankenstein* (la acusación de abandono, la petición de una compañera y el asesinato de los seres cercanos al doctor), la cual es completada durante la segunda temporada con la reanimación de Brona Croft. Así, en la segunda temporada Logan muestra un desarrollo alternativo de la historia de Shelley en el cual la novia del monstruo, Lily Frankenstein, es dotada de vida. A través de este personaje, que generalmente es destruido en muchas versiones televisivas de la novela antes incluso de nacer, el guionista explora diversos aspectos presentes en la novela original, tales como el sentido de culpa del doctor o la amenaza que supone para el ser humano la existencia de seres inmortales, además de desarrollar nuevas escenas igualmente significativas como la atracción erótica que sufre Víctor hacia el cadáver femenino

reanimado o la venganza de Lily contra los hombres que abusan de las mujeres. La caracterización del monstruo original (interpretado por Rory Kinnear), que usa los alias de Caliban o John Clare, es iconográficamente canónica (corpulencia, fuerza, palidez, cicatrices) si bien su desarrollo psicológico como personaje es extraordinario. *Penny Dreadful* nos muestra a una criatura con un espíritu sensible amante de la poesía, el arte y el teatro, a través de lo cual se realiza un comentario meta-narrativo sobre la función que cumplen los relatos grotescos y de terror en la sociedad. En ambas temporadas la criatura encuentra trabajo y asilo en negocios como teatros de gran guñol y museos de cera donde se ofrecen al público toda clase de recreaciones de crímenes violentos, por lo que se establece una equiparación entre dichos espectáculos y la propia serie de televisión que está consumiendo el espectador.

Kjelstrup considera que las teorías de la intertextualidad, que generalmente se utilizan para analizar textos literarios o cinematográficos, no resultan apropiadas para discutir el fenómeno narrativo del *cross-over* televisivo. Por ello, recurre al concepto de «flexi-narrative» para enfatizar que «cross-overs are open-ended beyond their own fictional reality, stretching the notion of flexibility from seriality within one drama to seriality between two or more dramas» (2007: 43). Una serie de televisión narrativamente tan sofisticada como *Penny Dreadful*, en la que se combinan técnicas como la adaptación literaria, el *cross-over* y diferentes niveles de serialidad, demuestra que los modos de apropiación de relatos clásicos como *Frankenstein* evolucionan con el tiempo y superan la noción de intertextualidad para dirigirse más bien hacia una cierta multitextualidad.

5. CONCLUSIONES. EL MONSTRUO INTERTEXTUAL

Este artículo tenía como objetivo describir y comentar el modo en que la estructura narrativa de la novela *Frankenstein* ha sido adaptada o apropiada en series de televisión estadounidenses recientes. Así, tras haber analizado cuatro ficciones televisivas con una articulación narrativa diferenciada (trama episódica, miniserie, película para televisión/piloto y trama seriada), podemos señalar la persistencia de una serie de elementos extraídos de la obra de Mary Shelley: los personajes protagonistas, los eventos más significativos que estructuran la trama argumental y los temas abordados.

En todos los productos televisivos analizados encontramos personajes moldeados a partir de los protagonistas de la novela, los cuales mantienen

muchos de sus rasgos característicos. Así, las versiones catódicas del doctor Frankenstein lo presentan como un hombre relativamente joven y atractivo vinculado a la ciencia, al estudio y a la investigación. Generalmente aparece desconectado respecto a su familia y muestra una profesionalidad extrema. Su ansia de conocimiento le lleva a cometer una transgresión que, si en la novela original le resulta opresiva y demoleadora, en las versiones televisivas suele verse como un logro del que sentirse orgulloso. El tabú religioso que codificaba la creación del monstruo como una abominación aparece, pues, como un éxito de la ciencia humana. La relación con el monstruo se vuelve más ambivalente puesto que si en algunos casos se mantiene el conflicto, en otras obras vemos a un doctor preocupado por educar, cuidar y ayudar a su criatura. Por ello, no debe extrañarnos que acceda a la construcción de una compañera para el monstruo, la cual permite introducir una presencia femenina en el relato y ampliar su potencial de significación social al abordar conflictos relacionados con los roles de género. Por su parte, el monstruo de Frankenstein aparece en televisión con una caracterización iconográfica variable y diferente respecto a la imagen tradicional construida por el cine. Sus rasgos más estables son la corpulencia, la fuerza y una apariencia amenazante, si bien es posible encontrar versiones en las que el monstruo es incluso físicamente apuesto. Sin embargo, es su caracterización psicológica la que ha sufrido un mayor cambio respecto a la imagen cinematográfica, puesto que la mayoría de las series de televisión estudiadas presentan a la criatura como sujeto, como un ser sensible que en cierto modo se ve arrojado a una vida cruel marcada por el rechazo social. Al mostrar al monstruo como un ser marginal y desamparado, estas obras facilitan la identificación de la audiencia con su sufrimiento, especialmente en una era en la que las interacciones sociales son cada vez más reducidas y muchas personas se sienten aisladas. Del mismo modo, el interés de la criatura por la poesía, la literatura y las artes le dota de una sensibilidad que resulta atractiva y permite introducir multitud de referencias intertextuales.

En cuanto al modo de asimilar la estructura narrativa y los personajes de la obra de Shelley en las ficciones seriadas estadounidenses, la incorporación de la novela *Frankenstein* se ha llevado a cabo a través de adaptaciones directas que pretenden ser fieles al relato original; de apropiaciones que actualizan o modifican determinados aspectos de la obra (tono, rol y caracterización de los personajes, marco histórico y cultural); y *cross-overs* que sitúan a los personajes en un universo diegético más amplio en el que intervienen personajes procedentes de otras ficciones. La introducción de la estructura narra-

tiva de *Frankenstein* se ha realizado a través de tramas narrativas episódicas y auto-conclusivas en combinación con tramas seriadas propias de la serie en cuestión; a través de una trama seriada secundaria que se desarrolla a lo largo de una temporada o conjunto de episodios en combinación con otras tramas seriadas; o a través de una trama principal auto-conclusiva.

Concluiremos este artículo apuntando que, del mismo modo que el doctor Frankenstein utilizó fragmentos de cadáveres para componer a su criatura, los creadores de series de televisión no dudan en apoderarse de los elementos más característicos de la novela de Shelley (personajes, eventos, temas) para construir un nuevo ser textual a través de múltiples estrategias de asimilación (adaptación, apropiación, *cross-over*) y sutura narrativa (tramas auto-conclusivas, episódicas o seriadas). De este modo, el monstruo de Frankenstein bien puede ser visto como una sugerente metáfora de las prácticas intertextuales tan recurrentes en la actual fase de *Quality TV* de la ficción estadounidense.

BIBLIOGRAFÍA

- ALLEN, Graham (2008): *Shelley's Frankenstein*, Continuum Books, Londres.
<<http://dx.doi.org/10.5040/9781474211512>>
- ANDREW, Dudley (1984): *Concepts in Film Theory*, Oxford University Press, Oxford.
- BAZIN, Andre (1948): «Adaptation, or the Cinema as Digest», en James Naremore (ed.), *Film Adaptations*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2000, pp. 19-27.
- BELIM, Celia (2014): «Narrative Structure Analysis of the 2012 Nominees for Drama TV Series: What Does the Pilot Episode Reveal?», en Valentina Marinescu, Silvia Branea y Bianca Mitu (eds.), *Contemporary Television Series: Narrative Structures and Audience Perception*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle, pp. 59-93.
- BLOOM, Abigail Burnham (2010): *The Literary Monster on Film: Five Nineteenth Century British Novels and Their Cinematic Adaptations*, McFarland, North Carolina.
- BROOKS, Tim, y Earle F. MARSH (2007): *The Complete Directory to Prime Time Network and Cable TV Shows 1946–Present*, Ballantine Books, Nueva York.
- CASCAJOSA VIRINO, Concepción C. (2009): «La nueva edad dorada de la televisión norteamericana», *Secuencias: Revista de historia del cine*, núm. 29, pp. 7-31.
- CONSTANDINIDES, Costas (2010): *From Film Adaptation to Post-Celluloid Adaptation. Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters across Old and New Media*, Continuum, Nueva York.
<<http://dx.doi.org/10.5040/9781628927931>>
- DIXON, Wheeler Winston (1990): «The Films of Frankenstein», en Stephen Behrendt (ed.), *Approaches to Teaching Shelley's "Frankenstein"*, Modern Language Association, Nueva York, pp. 166–79.

- DRESS, Richard (2016): «Edison's Frankenstein. Cinema's First Horror Film», en *Film Buzz*, disponible en <<http://www.filmbuffonline.com/Features/Edisons-Frankenstein1.htm>> [consultado el 2 de noviembre de 2015].
- FEYERSINGER, Erwin (2011): «Metaleptic TV Crossovers», en Karin Kukkonen y Sonja Klimek (eds.), *Metalepsis in Popular Culture*, De Gruyter, Berlín, pp. 127-157. <<http://dx.doi.org/10.1515/9783110252804.127>>
- GOLDSSEN, Rose Kohn (1999): «Televisión», en Buxó, M. Jesús Buxó y Jesús M. De Miguel (eds.), *De la investigación audiovisual: fotografía, cine, vídeo, televisión*, Anthropos, Barcelona, pp. 105-128.
- HOCKER RUSHING, Janicey, y Thomas FRENTZ (1989): «The Frankenstein Myth in Contemporary Cinema», *Critical Studies in Mass Communication*, vol. 6, núm. 1, pp. 61-80. <<http://dx.doi.org/10.1080/15295038909366731>>
- JONES, Stephen (1994): *The Illustrated Frankenstein Movie Guide*, Titan Books, Londres.
- JOWETT, Lorna, y Stacey ABBOTT (2013): *TV Horror. Investigating the Dark Side of the Small Screen*, I. B. Tauris, Londres.
- KJELSTRUP, Richard (2007): «Challenging Narratives: Crossovers in Prime Time», *Journal of Film and Video*, vol. 59, núm. 1, pp. 32-45.
- LAVALLEY, Albert (1979): «The Stage and Film Children: A Survey», en G. Levine (ed.), *The Endurance of Frankenstein: Essays on Mary Shelley's Novel*, University of California Press, Berkeley, pp. 243-289.
- LEVERETTE, Marc, Brian OTT y Cara Louise BUCKLE (eds.) (2008): *It's Not TV: Watching HBO in the Post-Television Era*, Routledge, Nueva York. <<http://dx.doi.org/10.4324/9780203928868>>
- MCCABE, Janet, y Kim AKASS (eds.) (2007): *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, I.B. Tauris, Nueva York.
- MITTELL, Jason (2006): «Narrative Complexity in Contemporary American Television», *The Velvet Light Trap*, núm. 58, pp. 29-40. <<http://dx.doi.org/10.1353/vlt.2006.0032>>
- NESTRICK, William (1979): «Coming to Life: Frankenstein and the Nature of Film Narrative», en G. Levine (ed.), *In The Endurance of Frankenstein: Essays on Mary Shelley's Novel*, University of California Press, Berkeley, pp. 290-315.
- PARODY, Claire (2011): «Franchising/Adaptation», *Adaptation*, vol. 4, núm. 2, pp. 210-218. <<http://dx.doi.org/10.1093/adaptation/apr008>>
- PATTERSON THORNBURG, Mary (1987): *The Monster in the Mirror: Gender and the Sentimental/Gothic Myth in Frankenstein*, UMI Research Press, Michigan.
- PICART, Caroline Joan (2003): *Remaking the Frankenstein Myth on Film. Between Laughter and Horror*, State University of New York Press, Nueva York.
- RAYA BRAVO, Irene, y Pedro José GARCÍA GARCÍA (2013): «El camino hacia *Juego de Tronos*. Nuevas tendencias en la fantasía cinematográfica y televisiva del nuevo milenio», en Javier Lozano Delmar, Irene Raya Bravo y Francisco Javier López Rodríguez (coords.), *Reyes, espadas, cuervos y dragones. Estudio del fenómeno televisivo *Juego de Tronos**, Fragua, Madrid, pp. 33-60.
- SANDERS, Julie (2006): *Adaptation and Appropriation*, Routledge, Nueva York. <<http://dx.doi.org/10.4324/9780203087633>>

- SCHOR, Esther (2003): «Frankenstein and film”, en Esther Schor (ed.), *The Cambridge Companion to Mary Shelley*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 63-83.
<<http://dx.doi.org/10.1017/ccol0521809843.005>>
- WAGNER, Geoffrey (1975): *The novel and the cinema*, Fairleigh Dickinson University Press, Rutherford.

TEEN WOLF. LICANTROPIA E ADOLESCENZA. TEMI E FIGURE.

MAURO FRADEGRADI

Dottore in Lingue e letterature europee ed extraeuropee
Università degli Studi di Milano
mauro.fradegradi@gmail.com



RESUMEN

L'articolo vuole analizzare strutturalmente il sistema dei personaggi e il campionario tematico e motivale del racconto licantropico riutilizzato nella serie televisiva *Teen Wolf* (MTV, 2011). Tenendo in considerazione gli studi strutturalisti e il corpus cinematografico legato alla figura dell'uomo lupo, si cerca di interpretare l'influenza dell'immaginario *werewolf* nel prodotto seriale adolescenziale, attraverso un parallelo tra le dinamiche tipiche dell'adolescenza e le tematiche peculiari del racconto licantropico.

PALABRAS CLAVES: adolescenza, licantropia, uomo lupo, horror, serie tv, teen, temi, motivi, figure.

ABSTRACT

This article provides a structural analysis of the characters and the array of themes and images of the lycanthropic tale that inspired the TV series *Teen Wolf* (MTV, 2011). With structural studies and numerous movies on the werewolf figure in the background, the author seeks to interpret the influence of the werewolf imaginary on teen drama by comparing the typical dynamics of adolescence with themes particular to lycanthropic tales.

KEYWORDS: adolescence, lycanthropy, werewolf, horror, tv series, teen, themes, figures, motifs.



1. INTRODUZIONE

Di mostri è piena la storia dell'uomo. Dalla *Bibbia* a *Gilgamesh*, dall'*Odissea* al *Liber Monstrorum*, passando per i bestiari medievali, il folklore popolare, i romanzi gotici e il cinema espressionista, il mostro e la mostruosità sono diventati nel tempo preziosi referenti per artisti, scrittori, poeti, religiosi e pure architetti, rappresentando «il sogno della ragione» (Mora, 2001: 13) e diventando così il paradigma ideale con cui raccontare l'ombra nascosta in ognuno di noi, soprattutto nelle opere narrative. Lo conferma Román Gubern quando parla di «*floresta mitogénica*» (2002). Lo studioso catalano, chiamando in causa Propp, Barthes, Greimas, Eco e Frye, individua nell'intertestualità, quindi nel gioco paradigmatico tra personaggio e archetipo, o per estensione tra significante e significato, quel fattore inconsapevole del testo «cuya percepción no es evidente, pero cuya importancia es a veces superior a la de su superficie ocultadora» (2002: 8).

Da quando le figure del terrore sono diventate tali, soprattutto dopo l'arrivo del cinematografo con tutto ciò che il nuovo mezzo comportava (Mora, 2001: 13), molte tematiche e molti archetipi hanno trovato in una precisa maschera la propria migliore rappresentazione. Per esempio, il tema della dipendenza ha da sempre trovato nel vampirismo una delle sue metafore migliori, così come l'omosessualità e le malattie a trasmissione sessuale, per non dire del gioco metadiscorsivo tra la seduzione del cinema e quella celebre del vampiro. Allo stesso modo la maschera licanthropica ha saputo rappresentare meglio di altre icone horror alcune tematiche e alcuni personaggi particolarmente legati con il doppio, la bestialità, la sessualità incontrollata e tanto altro.

Il cinema si è quasi sempre rivolto all'uomo lupo per raccontare storie di fatalismi (*The Wolf Man*, 1941; *The Curse of the Werewolf*, 1961; *Wolfman*, 2010), di doppi bestiali stevensoniani (*Werewolf of London*, 1935; *The Beast Must Die*, 1974; *Wolf*, 1994; *Bad Moon*, 1996; *Romasanta*, 2004), di varie minacce manare dai contenuti diversi (*Wolfen*, 1981; *Le pacte des loups*, 2001; *Dog Soldiers*, 2002), ma soprattutto per trattare temi strettamente legati alla sfera sessuale (*La lupa mannara*, 1976; *An American Werewolf in London*, 1981; *The Howling*, 1981; *Big Bad Wolf*, 2006) ed in particolar modo la sfera sessuale collegata all'ambiguità, alle tensioni e al caos ormonale e affettivo dell'adolescenza (*I Was a Teenage Werewolf*, 1957; *The Company of Wolves*, 1984; *Teen Wolf*, 1985; *Silver Bullet*, 1985; *An American Werewolf in Paris*, 1997; *Ginger Snaps*, 2000-2004, *Wild Country*, 2005; *Blood and Chocolate*, 2007; *Red Riding Hood*, 2011, *Love Bites*, 2012; *Wolves*, 2014).

Basta leggere uno qualsiasi dei diversi libri sull'argomento citati in bibliografia, per rendersi conto di come molti film che hanno utilizzato la figura dell'uomo lupo per le loro storie, l'abbiano declinata nei modi più disparati, con tematiche audaci, parodiche o classiche. Il tutto supportato da un *corpus* folklorico molto vasto che si perde nella notte dei tempi e che propone non poche varianti al mito licantropico a seconda della geografia e dell'epoca del mito.

Studiando la filmografia dell'uomo lupo, meno corposa di quella sul vampiro, salta subito all'occhio come l'adolescenza e le problematiche sessuali ad essa collegate siano i temi principali più ricorrenti. Grazie al mezzo cinematografico la trasformazione in lupo diventa narrativamente funzionale per una serie di sottotesti: uno su tutti la mutazione del corpo in età adolescenziale, ma può anche essere metafora tanto dell'erezione quanto di una irrefrenabilità sessuale e molto altro ancora.

Non è quindi un caso che nell'epoca dell'iperedonismo, dell'immagine replicata e riprodotta dai *social network*, nell'epoca dell'accesso indiscriminato alla rete, della nuova carne cronemberghiana, del corpo perfetto e della bellezza esteriore come scalata sociale, del *posting*, del *sexting*, dello *status* sempre *online*, dello *sharing* compulsivo-ossessivo, si scelga come tema dominante di un *teen drama* proprio la licantropia, il corpo, la mutazione, l'erotismo del corpo in mutazione, del corpo esposto, riprodotto, ipercurato.

In *Teen Wolf*⁴³ troviamo tutte le caratteristiche del *teen drama* contemporaneo, ovvero lo *young adult*, dove ragazzi adolescenti o poco più grandi, comunque sotto i trent'anni, vivono e affrontano le loro piccole storie quotidiane con il trasporto e il *pathos* delle storie del mondo adulto. A conferire magia e sofferenza alle loro storie ci pensa il genere, soprattutto l'horror, il fantasy, aiutandosi con le sedimentate caratteristiche del genere romantico e gotico: fatalismo, follia, sogno, sentimenti forti ed esagerati attraversati dall'irrazionale; la fuga dalla realtà attraverso altri luoghi e altri tempi; l'ingente peso del soggettivismo e dell'individualismo nella definizione dei problemi; l'eccessivo ruolo dato alla spiritualità e alla religiosità nella risoluzione-

43. Si vuole precisare che la serie *Teen Wolf*, sviluppata e prodotta da Jeff Davis con Mtv e MGM Television a partire dal 2011, lungo l'arco delle sue attuali cinque stagioni, è andata diminuendo di originalità e incisività. A partire dalla terza stagione, la narrazione si è inutilmente complicata, sono arrivati troppi nuovi personaggi, tutti lupi mannari o di altre nature mostruose, portando l'immaginario della serie a una saturazione di banalità e incredulità. Il presente articolo quindi, si riferisce soprattutto alle prime due stagioni, le due più strettamente collegate all'immaginario licantropico. Questo, comunque, non vuol dire che le successive stagioni non siano tecnicamente apprezzabili e non possano a loro modo contribuire alla creazione di nuovi bestiarie contemporanei come rileva Patricia Traperero Llobera in *American Horror Story* (2015).

ne delle proprie angosce; lo studio della Storia, la ricerca curiosa di avvenimenti del passato per rintracciare la propria intrastoria e anche per risolvere i propri turbamenti.

Dal gotico vengono mutate tematiche soprattutto affini al genere horror, di cui il gotico era l'embrione estetico e poetico: il tema principe è il tema della morte, a cui fanno compagnia le varie mostruosità provenienti dal buio, le possessioni demoniache, il male, le antiche profezie; i conflitti interiori portati alle estreme conseguenze e rappresentati nella loro concrezione mostruosa; l'ambiguità, il peccato, la trasgressione, le passioni violente e le pene d'amore; la vergine perseguitata e il laido seduttore; il ruolo della chiesa e le ambientazioni più iconografiche del genere come cimiteri, castelli, rovine, boschi, caverne, cripte.

In *Teen Wolf*, con le dovute proporzioni e attualizzazioni troviamo tutto questo. Personaggi e figure archetipali rivivono attualizzati tanto in ambienti horror classici quanto in tanti altri topici dell'immaginario moderno post-sessantotto, e sono protagonisti di storie con tematiche e motivi «a ponte» tra classico e moderno. Il successo della serie va attribuito sicuramente alla fattura di ogni singolo episodio, ma anche all'intero cast di giovani attori che con la loro freschezza, l'immediatezza recitativa, l'istintività del gesto e l'alchimia prodottasi tra loro, hanno saputo bloccare sul nascere qualsiasi critica negativa. Inoltre, lo humor geniale che serpeggia in ogni episodio, l'iconografia orrorifica squisitamente anni '80, reale e palpabile e con una buona dose di sangue e di corpi squartati, i sottotesti erotici e le molte letture omoerotiche, fanno di *Teen Wolf* una delle serie televisive horror tra le più riuscite insieme a *Supernatural* (2005-) *True Blood* (2008-2014), *The Walking Dead* (2010-), *Hemlock Grove* (2013-) e *Penny Dreadful* (2014-).

Nonostante la ricerca tematica non goda ancora del giusto riconoscimento critico all'interno della comunità scientifica di indirizzo letterario, risulta a mio parere l'approccio migliore e più idoneo per interpretare un testo, sia letterario che filmico, alla luce dei propri «materiali»⁴⁴, ovvero i soggetti letterari «individuati come elementi costitutivi del "contenuto" delle opere letterarie» (Trocchi, 2002: 63). Individuare nel tema – e i personaggi e gli ambienti sono essi stessi temi: temi di figura – la funzione chiave del processo interpretativo di un testo è quindi approcciarsi all'opera narrativa avendo come obiettivo la ricerca di quegli elementi di cui si nutrono l'immaginario e le strategie narrative di un autore o di una qualsiasi forza mitopoietica.

44. Il termine «materiali» è mutuato da *Stoffe der Weltliteratur* (Frenzel, 1962).

Nonostante a tutt'oggi non ci sia un accordo accademico riguardo le questioni base e metodologiche di questa branca di studi, è comunque alla critica tematica a cui mi affido per illustrare sinteticamente le figure, gli ambienti e i temi rintracciati in *Teen Wolf*, ben conscio di una certa ambiguità nella trattazione della materia. A conferma di questo, il noto critico comparatista, Remo Ceserani, afferma:

Nonostante tutto questo lavoro, a me pare che ci sia ancor oggi, rispetto alla critica tematica, un deficit di proposte metodologiche omogenee e dettagliate, che esistano alcune grosse difficoltà teoriche non del tutto risolte, a cominciare dalla definizione stessa di tema (per non dire dell'intricata, disperante questione della differenza tra tema e motivo⁴⁵), e che ci sia purtroppo negli studi in questo settore una notevole confusione terminologica, con proposte disparate che vanno da *tema* a *topos* ad *archetipo* a *immagine* a *simbolo* a *mito* (2008: 27).

2. FIGURE

I personaggi tra archetipi classici e di genere. All'interno del formalismo russo ha un ruolo di fondamentale importanza la *Morfologia della fiaba* di Vladimir Propp (2003). Nel suo lavoro lo studioso russo individua 31 funzioni, o sequenze narrative, e 8 categorie di personaggi-tipo. Lo scopo di Propp non era indagare i significati nascosti al racconto, cosa che fanno lo strutturalismo e l'analisi psicanalitica, ma individuare gli elementi strutturali fissi che si ripetevano nella narrazione attraverso la loro scomposizione in unità minime di significato: i morfemi, da cui «morfologia». Allo stesso modo, nella sua riflessione sui personaggi e le loro funzioni e nell'individuazione delle *8 categorie-tipo* lo studioso teorizza l'importanza basilare della funzione del personaggio in luogo del personaggio stesso. È ciò che fa il personaggio a determinarne il ruolo – le funzioni, ovvero le invariabili – e non le sue caratteristiche fisiche, psicologiche, sociali e culturali – ovvero le variabili.

Le critiche mosse a Propp e ai suoi lavori sono legittimate dal fatto che oggettivamente indagare su quattrocento fiabe russe non vuol dire necessariamente individuare tutte le strutture narrative e tutti i personaggi-tipo possibili. Nonostante il successo del lavoro morfologico, che è ancora oggi tenuto in considerazione almeno come primo approccio all'analisi del testo, i tempi e le varie evoluzioni dei sistemi linguistici, espressivi ed iconografici, per non parlare dell'immaginario tutto, ci obbligano ad arricchire e perfezionare le

45. Cfr. § 4.

teorie, gli schemi e i modelli di analisi narratologica del passato. Così, agli otto archetipi di figura di Propp⁴⁶ vado ad aggiungere gli archetipi che il cinema horror statunitense ha topicizzato dopo il 1968 de *La notte dei morti viventi* di George A. Romero, caposaldo del *new horror* che ha letteralmente scaraventato l'orrore nel quotidiano.

Già negli anni '90, con la geniale serie metadiscorsiva di Wes Craven, *Scream* e i suoi sequel (1996-2011), il cinema horror iniziava a svelare i suoi meccanismi e a decostruire l'impalcatura narrativa al fine di entrare forse con maggior potenza alle radici del genere stesso. Tecniche contemporanee come il *found footage* o il *mockumentary* servono alla stessa causa destrutturalista. Ma è nel 2012 che Drew Goddard con *Quella casa nel bosco*, a quattro mani con Joss Whedon, nel gioco decostruttore del film, teorizza la presenza di cinque personaggi-tipo, ovvero gli archetipi dell'orrore che come invariabili del sistema si ripetono regolarmente: la Puttana, l'Atleta, lo Studioso, il Buffone e la Vergine, qui nell'ordine in cui dovrebbero morire, anche se per la Vergine può valere l'incognita sul suo destino. Seppur trovandoli limitativi e sicuramente non perfettibili, credo che quelli che potremmo chiamare i *5 archetipi di Goddard* aiutino in modo semplice e chiaro a individuare le tipologie archetipiche dei personaggi con più occorrenze nel racconto horror contemporaneo.

A questi ultimi archetipi vanno aggiunti quelli maggiormente culturo-specifici dell'horror americano che ritroviamo all'interno del genere fin dalle sue origini. Non dobbiamo dimenticare che per gli USA il cinema della paura non è solo una questione puramente commerciale (Bordwell, Thompson, 2001: 454-455), ma anche un rito imprescindibile, strettamente collegato alle proprie radici nazionali, al rimosso originale, al sangue sparso durante la conquista del territorio americano (Fiedler, 1963). Ecco quindi che l'*outsider*, il *nerd*, la ragazza della porta accanto, il solitario, la *school diva* o ape regina, il *quarterback* o maschio alfa, il bello, il mostro e l'adulto saggio sono i *modelli di ruolo* tipici dell'universo horror statunitense, soprattutto nelle narrazioni per ragazzi e giovani adulti, i cosiddetti *teen horror*.

Nella loro struttura di sistema, il gruppo maschile e quello femminile sono particolarmente speculari, con dinamiche interne molto simili e che ben si prestano a sviluppi narrativi interni al genere horror. La loro struttura ge-

46. Gli archetipi di Propp sono: antagonista, mandante, aiutante, principessa, padre della principessa, donatore, eroe, falso eroe. Mentre le 31 funzioni sono: Allontanamento. Divieto. Infrazione. Investigazione. Delazione. Tranello. Connivenza. Danneggiamento o Mancanza. Mediazione. Inizio della reazione. Partenza. Prima funzione del donatore. Reazione dell'eroe. Acquisizione oggetto magico. Trasferimento. Lotta. Marchiatura. Vittoria. Rimozione. Ritorno. Persecuzione. Salvataggio. Arrivo in incognito. Pretese infondate. Prova. Soluzione. Identificazione. Smascheramento. Punizione. Matrimonio.

rarchica e stratificata scimmietta il mondo degli adulti, quello degli affari e quello del lavoro, innescando dei rapporti di forza nati dalla necessità di dominio come antidoto alla vacuità del reale stato esistenziale di questi ipotetici leader: ovvero, essere viziati e protetti dalla famiglia e dalle istituzioni. Questi rapporti di forza sono alla base del fenomeno del bullismo, presente a più livelli in tutte le narrazioni ad ambientazione scolastica e trova un certo riscontro come dispositivo narrativo in generi come l'horror (*Carrie*, 1973) o il fantastico e il cinecomic (*Spider-Man*, 2002). Va notato come queste dinamiche di «branco» ben si adattino al tema licantropico.

Partendo quindi dagli 8 archetipi categoriali di Propp, fondamentali, passando poi per i modelli di ruolo sedimentatisi nell'immaginario dopo decenni di cinema horror americano, e accostandogli i 5 archetipi di Goddard riusciamo a mappare il sistema dei personaggi di *Teen Wolf* nello schema che segue:

<i>Personaggio (attore)</i>	<i>Ruolo Diegetico</i>	<i>Modello di Ruolo</i>	<i>Archetipo di Goddard</i>	<i>Categoria di Propp</i>
Scott McCall (Tyler Posey)	L'uomo lupo	L'outsider	Lo studioso	L'eroe
Stiles Stilinski (Dylan O'Brien)	Miglior amico	Il nerd	Il buffone	L'aiutante
Allison Argent (Crystal Reed)	L'amata	La ragazza della porta accanto	La vergine	La principessa
Derek Hale (Tyler Hoechlin)	Il lupo alfa, difende e protegge il branco	Il solitario		Il mandante
Lydia Martin (Holland Rodden)	Amica di Allison	La school diva	La puttana	
Jackson Whittmore (Colton Haynes)	Il bullo	Il quarterback, il maschio alfa	L'atleta	Antagonista #3
Chris Argent (JR Bourne)	Il cacciatore	Il persecutore		Il padre di lei

Peter Hale (Ian Bohan)	Il lupo alfa #2, minaccia gli equilibri	Il mostro	Antagonista #2
Dr. Alan Deaton (Seth Gilliam)	Il veterinario	L'adulto saggio	Il donatore
Isaac Lahey (Daniel Sharman)	Amico ambiguo	Il bello	Aiutante #2
Gerard Argent (Michael Hogan)	Il capo dei cacciatori	Il patriarca	L'antagonista

Come si nota dalla tabella c'è un certo stereotipismo che appesantisce l'immaginario con cliché e orizzonti di attesa banali. Il gioco a rimpiazzare con la paura, la morte e la sua esorcizzazione è dopotutto questo: una griglia di riferimenti riconoscibili in cui rivedere e reinterpretare la vita, il mondo, noi stessi e il nostro bagaglio culturale ed emotivo attraverso le figurazioni dell'immaginario e le loro funzioni ciclicizzate dall'ingranaggio narrativo. Le figure cinematografiche hanno in questo un enorme vantaggio: un apparato iconografico legato a ogni singola figura che il fruitore può ben vedere. In letteratura, le figure in questione possono solo evocare un'immagine.

Anche se dotate di una incisività archetipica molto forte, le «ombre» letterarie delle figure archetipali sono indiscutibilmente meno culturospecifiche e meno cronotopiche di quelle cinematografiche proprio per l'assenza della riproduzione simil-reale dell'immagine visiva. Nonostante questo piccolo handicap la letteratura resta una fonte inesauribile di archetipi.

In *Teen Wolf*, grazie al contributo dell'immagine e della magia del cinema e del considerevole aiuto della serialità televisiva che, oltre a fidelizzare lo spettatore, lo coinvolge empaticamente nella riconoscibilità e poi nella leggibilità delle vicende narrate e dei loro personaggi, anche soltanto i modelli di ruolo possono veicolare significati importanti e fondamentali per interpretare l'intera opera.

Con gli archetipi di Propp, *funzionali*, si possono individuare per l'appunto le funzioni dei personaggi e il loro ruolo all'interno dell'economia della narrazione. Con i modelli di ruolo, *iconografici* e *connotativi* come *culturospecifici* e *cronotopici*, si può dare inoltre alla figura archetipale un peso iconologico

ed etico che diversamente non avrebbe. Mentre gli archetipi di Goddard, *denotativi*, aiutano ad un livello mediano l'evoluzione degli archetipi di base da cui muove i suoi passi il formalista russo.

Il sistema dei personaggi in *Teen Wolf* è quindi determinato, come in qualsiasi prodotto audiovisuale narrativo, dal cronotopo culturospecifico che si ottiene dalla sovrapposizione degli archetipi funzionali di Propp con i modelli di ruolo dell'horror statunitense, di cui gli archetipi di Goddard sono le figurazioni primitive. Possiamo quindi analizzare i personaggi della serie televisiva, che poi sono in fondo in fondo i personaggi fissi del genere horror, partendo proprio dalla loro caratterizzazione culturospecifico e cronotopica.⁴⁷

L'Outsider. Innanzitutto va precisato che generalmente nelle narrazioni horror, per lo meno nella maggioranza dei prodotti cinematografici, il ruolo di protagonista è affidato a una ragazza. Questa eredità puritana discende da un classico della letteratura protestante, la *Clarissa* di Samuel Richardson (1748), romanzo epistolare di enorme successo nei territori americani popolati dagli inglesi immediatamente dopo la colonizzazione.

Mentre l'uomo abbandona il focolare domestico, e quindi anche la donna e la madrepatria inglese, per un'avventura in solitaria (*Rip Van Winkle*, 1819) o scappa nella *wilderness* inseguendo l'impossibile matrimonio tra maschi (*L'ultimo dei Mohicani*, 1826) oppure fugge senza mezzi termini dalle grinfie pseudo-materne della famiglia e da quelle dell'istituzione scolastica per avventurarsi lungo il Mississippi (*Huckleberry Finn*, 1886), la donna lotta contro gli indiani selvaggi e rivive nel Mito di Mother Duston: donna puritana del Massachusetts, madre di ben nove figli, rapita dagli Abenaki nel 1697, la cui storia di prigionia e lotta – scalpò dieci indiani rapitori – venne conosciuta solo un secolo dopo la sua morte assumendo il simbolo di eroina della tradizione americana (Fiedler, 2011).

Se quindi la donna rappresenta l'anima castratrice e conservatrice della nascente nazione americana, l'uomo rappresenta il *bad bad boy* alla Huckleberry Finn incline a una perenne fuga verso la *wilderness*, in compagnia di soli uomini ed irrimediabilmente ambiguo e problematico, doppio e frammentato: in una parola, l'outsider. Ecco quindi che, nell'epoca della definizione degli archetipi culturali americani, la donna diventa l'eroina del racconto nero,

47. Il cast regolare delle prime due stagioni di *Teen Wolf* è il seguente: Tyler Garcia Posey (Scott McCall), Dylan O'Brien (Stiles Stilinski), Crystal Reed (Allison Argent), Tyler Hoechlin (Derek Hale), Holland Roden (Lydia Martin), Colton Haynes (Jackson Whittemore), J.R. Boune (Chris Argent), Ian Bohen (Peter Hale), Daniel Sharman (Isaac Lahey), Siquia Walls (Vernon Boyd), Michael Hogan (Gerard Argent), Linden Ashby (Sheriff Stilinski), Melissa Ponzio (Melissa McCall), Seth Gilliam (Dr. Deaton).

gotico e infine dell'orrore – come togliere questo primato all'immagine inquietante di una donna americana che a colpi di tomahawk massacra e scalpa dieci selvaggi? – mentre l'uomo è l'eroe del romanzo bianco, quello storico, di avventura, declinato a inizio novecento nel glorioso immaginario tutto occidentale e tutto maschile del genere western.

In *Teen Wolf* il protagonista è finalmente un ragazzo – come succede spesso in un *werewolf horror*. Scott McCall è il tipico ragazzo marginale all'interno del sistema adolescenziale della sua realtà, soprattutto quella scolastica. I genitori sono separati, la madre è una comunissima infermiera, le ragazze non se lo filano e il suo miglior amico è un *nerd* imbranato. Scott McCall è tale fino a quando, nella notte con cui si apre il primo episodio della prima stagione, viene morso da un lupo mannaro mutando incredibilmente sia fisicamente, più tonico e più magnetico, sia profondamente. In lui cova un nuovo altro da sé: un *teen wolf*, un ragazzo lupo che con le nuove facoltà tipiche della licanthropia porterà con sé anche la maledizione di tale nuova condizione biologica.

A dargli letteralmente corpo è l'attore Tyler García Posey. Messicano da parte di madre, il giovane californiano non porta sul suo corpo i segni tipici dell'americanità anglosassone, bensì quelli di una minoranza, seppur integrata, che ricorda anche i tratti somatici dei nativi americani. *Physique du rôle* azzeccatissimo per un ragazzo licantropo, il suo corpo veicola piuttosto bene i caratteri del personaggio e le caratteristiche tipiche della lupinità come la selvaticità che da sempre è appannaggio dei «mori», l'animalità istintuale del corpo muscoloso e prestante, così come la tenebrosità e il mistero che aleggia negli occhi neri del biotipo latino.

L'opposizione biondo/moro – o meglio bionda/mora sul modello archetipico di Fenimore Cooper in *L'ultimo dei Mohicani* – che è poi l'opposizione anglo/latino, civile/selvaggio, giusto/sbagliato della cultura WASP, fa quindi del personaggio di Tyler Posey un classico outsider. Così, nella definizione del suo personaggio le parole chiave sono: dualità, problematicità, scarso dominio degli sbalzi umorali, confusione sentimentale e sessuale, ironia e autoironia, peso delle responsabilità. Tutte sensazioni liminali che il classico stereotipo del ragazzo bene americano, di buona famiglia e borghese, generalmente non sa trasmettere a causa della sua impossibilità a instaurare un rapporto con l'alterità.

Il nerd. È quello che negli archetipi di Goddard è chiamato il Buffone. È il simpaticone di turno, il jolly, lo scapestrato, l'imbranato, il tonto, lo stupido dal cuore buono. Nelle sue varie declinazioni resta comunque fedele alla caratteristica principale del suo archetipo proppiano: l'aiutante dell'eroe.

Cascasse il mondo, il miglior amico del protagonista, in nome di quella amicizia virile che innerva tutta la cultura occidentale ed in particolar modo quella americana, sempre da Fenimore Cooper in avanti, è e resterà al fianco dell'eroe. Avrà i suoi problemi, ma saprà alleggerire le situazioni drammatiche e sarà sempre una buona spalla per piangere. Inoltre, aspetto a volte fondamentale, il *nerd*, proprio grazie alla sua *nerdness*, riesce in azioni o pensieri in cui gli omologati non riescono. È quasi sempre un genio informatico o della robotica, oppure uno studioso di miti antichi, profondo conoscitore della chimica, della fisica e delle leggi naturali. Non usa i muscoli, ma il cervello.

È il talentuoso ex-youtuber Dylan O'Brien a impersonare il caotico, impacciato e imbranato Stiles Stilinski della serie tv. La bravura dell'attore, il migliore dell'intero cast, guarda caso anche lui moro, sta nel giocare con la fisicità clownesca del personaggio, esagerandola così tanto da rischiare di scendere nella macchietta. Cosa che non avviene mai, proprio grazie all'incredibile freschezza e all'intuito fantasista del giovane attore.

Da rilevare anche il rapporto attivo/passivo tra l'eroe e l'aiutante, tra Scott e Stiles. In una serie tv con molti sottotesti omoerotici e un personaggio dichiaratamente gay⁴⁸, non macchietistico e perfettamente integrato nel suo ambiente scolastico, non può che saltare agli occhi questo rapporto di totale dedizione e ammirazione dell'aiutante (Stiles) nei confronti dell'eroe (Scott). La passività virile caratterizza il personaggio di Stiles che vive la propria vita attraverso quella dell'amico.

La ragazza virtuosa. È la Clarissa richardsoniana, la Alice Munro bionda in opposizione alla sorellastra mora, Cora Munro, protagoniste femminili sempre del seminale romanzo di John Fenimore Cooper. La sua virginalità, e le tipiche caratteristiche anglosassoni come il candore della pelle e la doratura dei capelli, unitamente all'allegria, la giocosità e l'indiscutibile fascino angelico sono il passaporto per la salvezza e la redenzione.

In *Teen Wolf*, neanche a farlo apposta, a ricoprire il ruolo della presenza angelica è una ragazza mora. La bellissima Crystal Reed dà volto a Allison Argent, ed è molto più in linea con il prototipo letterario di Cora Munro che con quello della bionda sorella. Tant'è che Cora Munro, seria, intelligente e

48. Nelle prime tre stagioni di *Teen Wolf*, il personaggio di Danny Mahealani (Keahu Kahuanui) è apertamente gay, frequenta il liceo e i suoi compagni senza problemi e gioca nella squadra di lacrosse perfettamente integrato; nella terza stagione, dei due gemelli licantropi, Ethan e Aiden (Charlie e Max Carver), il primo inizia una relazione proprio con Danny; nella quinta stagione invece, il personaggio di Corey Bryant (Michael Johnston) è un ragazzo gay che viene trasformato in Chimera dai Dread Doctors allo stesso modo del suo amico Lucas (Eddie Ramos), anch'egli gay; mentre un *regular character* della quarta e quinta stagione, Mason Hewitt (Khylin Rhambo), di palesi atteggiamenti femminili, si dichiarerà solo successivamente.

calma davanti al pericolo, ha origini africane da parte di madre, la seconda moglie del Colonnello Munro. La lontana discendenza con una razza schiavizzata e intimamente legata all'ancestralità della terra selvaggia, porta il personaggio di Cora come di altri «mori» dell'immaginario anglosassone, ovvero i *latinos*, i nativi americani o gli afro-americani, ad un livello di interpretazione terrigno, misterioso e quasi pericoloso, in netta opposizione con l'icona WASP di Clarissa, Mother Duston e Alice Munro. Questa precisa scelta identifica il personaggio di Allison come la virginalità più inquieta ed ambigua, molto più vicina alla realtà rispetto alla bionda idealizzata.

La school diva. Nelle scienze sociali, esattamente nello studio dei ruoli in società, la generalmente chiamata *mean girl*, la ragazza principale, prende il nome di *queen bee*, l'ape regina, per sottolinearne il ruolo di capo all'interno di un gruppo femminile. Politicamente conservatrice e non incline al femminismo, si distingue per alcune doti che da disvalori diventano valori sociali e arrivisti: la bellezza estetica, la ricchezza, il carisma. È manipolatrice, arrogante, aggressiva, popolare, privilegiata e viziata. È la *cheerleader*, la ragazza del *quarterback*, la reginetta del ballo e del *homecoming*, il rientro autunnale degli studenti. Se il termine più generale, *mean girl/queen bee*, può abbracciare ogni donna in una posizione di comando, i termini *school diva/school princess* sono quelli utilizzati all'interno degli studi sociali che hanno per oggetto le dinamiche interne agli ambienti scolastici. Le caratteristiche del modello di ruolo comunque non cambiano.

Holland Roden è Lydia Martin, la bella, bionda e affascinante principessa della scuola. Di buona famiglia, carismatica, viziata, non è comunque un ruolo negativo. Anche in questa declinazione del personaggio troviamo la rottura con i canoni consolidati operata dallo sviluppatore della serie. È sicuramente un personaggio problematico, anche all'interno del sistema stesso dei personaggi, ricoprendo un ruolo borderline che va dalla miglior amica della protagonista alla *school diva* viziata ed egocentrica, passando anche per il ruolo della fidanzatina dell'imbranato Stiles fino a quello di *maneater*, quindi in un certo senso segue l'archetipo goddardiano della Puttana, a cui s'aggiungono caratteristiche paranormali inquietanti.

Il maschio alfa. L'equivalente maschile della *school diva* o della *queen bee* è il maschio alfa e le sue più varie declinazioni, il *quarterback*, il Capitano, il *Big Dog* o *Alpha Dog*, il *King of queens* oppure il *Kingpin*, termine quest'ultimo usato più spesso in ambienti malavitosi. Non è necessariamente né il bullo né il «bello» della scuola, ma incarna l'archetipo dell'Atleta, definito spesso come corpo seduttivo e libidico sprovvisto però di cervello. Compensato dall'osces-

sione alla copula e al dominio nel gruppo, diventa il modello distorto per giovani sprovveduti che credono alla legge del branco. Branco che rivive per l'appunto nella composizione della squadra sportiva, nelle ronde festaiole e nei linciaggi bullisti. In *Teen Wolf* è Colton Haynes a ricoprire il ruolo del bullo bello e arrogante Jackson Whittemore. Con un passato da modello e un presente da attore televisivo, Colton Haynes, pur non brillando per mediocrità, punta tutto sulla propria presenza scenica e sembra l'attore perfetto per il ruolo agonistico/antagonistico che ricopre nella serie tv.

Non è il principale «cattivo» della serie, ma il suo ruolo, sempre a metà strada tra il positivo e il negativo, pregio di tutti i caratteri della serie, sbalza da un massimo di empatia e tenerezza ad un massimo di ferocia e cattiveria gratuita soprattutto quando, nella seconda stagione, porta dentro di sé il Kanima. Interessante anche questo parallelo tra la dualità del personaggio di Jackson, problematico e bellissimo, con genitori ricchi e assenti, e la trasformazione mostruosa simil-licantropica che è, in ultima analisi, la rappresentazione e la narrativizzazione di tale dualità. Il Kanima è uno *shapeshifter* rettiloide, una specie di abominio della più sana e naturale licantropia: ulteriore elemento interessante per individuare in Colton Haynes una variante alla nemesi dell'eroe.⁴⁹

Il solitario. È il lupo alfa del branco dei buoni. Lo interpreta Tyler Hoechlin, corpo muscolare della serie insieme a quello ancora in crescita del giovane protagonista. Derek Hale è il solitario, l'eremita, il marginalizzato, il paria. Vive in una casa abbandonata nel bosco, appare all'improvviso nella quotidianità degli altri personaggi e in molte occasioni ingaggia anche scontri con i suoi amici a conferma di una inclinazione clanica della loro natura.

Il lupo alfa di Tyler Hoechlin difende e protegge il branco sulla sincronia dell'istituzione familiare, ma senza implicazioni politiche e religiose. Tutto è fondato invece sulla collaborazione, l'unione e lo spirito di fratellanza. Seppur privo di sovrastrutture militaresche, il branco è fortemente gerarchizzato. Questo non gli impedisce di essere una enucleazione fortemente partecipativa sul modello naturale del branco lupo. Da ciò, la natura positiva, anche se ambigua, del suo personaggio, sul cui modello di ruolo viene trasferito l'archetipo proppiano del Mandante.

49. Per chiudere il cerchio si deve accennare ad altre tipologie di licantropi di cui si parla nella serie. Come abbiamo il Lupo Alfa, Derek Hale, il capo forte e determinato, temuto e rispettato dal branco, abbiamo anche il Lupo Beta, il cucciolo forte e ribelle, ovvero l'eroe, Scott McCall, ma via via anche altri personaggi, quasi sempre gli aiutanti, come Isaac e l'afro-americano Matt; infine, c'è il Lupo Omega, il lupo solitario e debole che agisce da solo e crea seri problemi di convivenza.

Il bello. Per ovvi motivi di successo, i personaggi di una serie tv o di un film per ragazzi non possono essere che belli e piacevoli, ma il ruolo del «bello» implica anche un atteggiamento particolare all'interno dell'universo diegetico tale per cui vizia e influenza le assi di collegamento tra lui e gli altri personaggi all'interno del loro sistema.

A interpretare il «bello» e anche dannato Isaac Lahey c'è Daniel Sharman, tra i migliori attori della serie, il meno omologato e scontato nel gesto attoriale e nella padronanza della parte. Ovviamente non c'è solo lui a incarnare il bello. Jackson Whittemore per esempio poggia la sua arroganza sulla sua bellezza, e l'eroe Scott McCall ha il fisico del ruolo giusto per essere seduttivo e misterioso, così come Stiles Stilinski ha fatto strage di cuori fuori dallo schermo televisivo. Ma l'Isaac Lahey di Sharman è un'altra cosa ancora.

La sua bellezza è più vicina al modello anglosassone rispetto ai protagonisti «mori» decisamente più monolitici, sebbene abbiano le loro sfumature e le loro dualità. Isaac è più sfuggevole e misterioso, languido e malinconico ed incarna così il modello del bel tenebroso meglio di altri personaggi. Sembra ereditare il coté vampirico più che quello licantropico, ma le sue trasformazioni sono tra le più incisive della serie e brillano di una feralità inquietante a conferma di un'anima scissa e lacerata dai traumi adolescenziali.

Il mostro. Ogni stagione di *Teen Wolf* ha il suo «mostro» da combattere. Nella prima stagione però, fa la sua apparizione un lupo alfa che a differenza di quello protettivo di Tyler Hoechlin è sanguinario e spregiudicato. Il suo obiettivo, come quello di ogni mostruosità, è rompere gli equilibri. È il cugino di Derek, Peter Hale, interpretato da Ian Bohan, a caccia di nuovi lupi per il suo nuovo branco e disposto a uccidere e distruggere tutto quello che può incontrare sul suo cammino. In lui cova anche il germe della vendetta.

È tra gli antagonisti principali, a tratti alleato a tratti nemico giurato. È il lupo untore, quello che morde Scott all'inizio del *teen drama*. È lui il principale agente del conflitto di quasi tutte le prime stagioni, e come tale è anche il suo personaggio, con la sua ambiguità, i suoi doppi e tripli giochi, le sue sottili e misteriose trame, a portare avanti l'azione.

L'adulto saggio. Ovviamente anche nell'universo *teen* esistono gli adulti. Genitori, professori, parenti, sceriffi, negozianti e tanti altri intervengono nelle dinamiche del *teen horror* apportando un punto di vista maturo che aiuta a non correre il rischio di un corto circuito autoreferenziale. Spesso e volentieri sono i genitori, gli sceriffi e i medici a dare una mano ai protagonisti oppure ad essere a loro avversi – in questo caso non si parlerà più di adulto saggio, ma di adulto cattivo, persecutore.

Un ruolo molto interessante è quello del guardiano della soglia, quasi sempre un uomo o una donna molto anziani, anche marginalizzati dalla società, soli e abbandonati o comunque bizzarri, che mettono in guardia i ragazzi circa quello che potranno trovare nel bosco, in una casa abbandonata, nella caverna o comunque sia «al di là della soglia». È un personaggio tipico della letteratura e del cinema.

Il fatto che sceriffi e medici siano i modelli di ruolo maggiormente presenti in un *teen horror* non è un caso. Entrambi possono anche essere genitori, e in *Teen Wolf* ne abbiamo la prova concreta – il padre di Stiles è lo sceriffo, mentre la madre di Scott è un’infermiera – e questo a volte aiuta a creare le tensioni narrative giuste o a facilitare l’azione. Giocoforza, lo sceriffo è presente perché esistono dei crimini e delle indagini; conosce gli indizi, ha l’elenco dei sospettati, ha pure il potere di seguire una pista piuttosto che un’altra e se è pure il padre di un protagonista gli snodi narrativi possono essere facilitati.

Il medico, dal canto suo, ha una conoscenza scientifica sempre utile in un contesto *action* o *crime*, come per esempio curare tempestivamente una ferita mortale evitando un bivio di sceneggiatura che potrebbe mettere a rischio la credibilità o almeno la plausibilità della storia. L’aspetto più importante dello speciale o dell’alchimista è però la copertura dell’archetipo proppiano del donatore, il mago. I segreti della scienza o della magia gli conferiscono poteri non comuni e quindi enormi responsabilità. Dopotutto, molti *villains* storici del grande e piccolo schermo, come di letteratura e fumetto, sono stati dei dottori, degli scienziati, dei *mad doctor* dalle eccellenti qualità intellettive. In *Teen Wolf* il dottor Deaton, interpretato da Seth Gilliam, è il veterinario presso cui lavora Scott McCall. Interviene con peso narrativo solo molto in là nella serie e le sue conoscenze nel campo zoologico gli consentono di aiutare non poche volte i protagonisti. È anche custode di un certo segreto e questo lo rende «magico».

A ben vedere ci sono altre figure adulte che hanno in un certo modo un diretto collegamento con gli archetipi. Il padre di Allison, Chris Argent, l’attore JR Bourne, è il persecutore, il cacciatore, già di per sé archetipo favolistico inglobabile in diverse categorie di Propp, dall’eroe stesso fino all’antagonista, passando per l’aiutante o il mentore. Ad un altro livello è però anche il persecutore, colui che dà la caccia ai protagonisti, che gli dà filo da torcere, è lo sfidante adulto, molto più tosto dello sfidante giovane – come il bullo Jackson Whittemore. Tra il giovane eroe e il persecutore adulto si celebra la sfida tra adolescenza e maturazione, quasi uno psicodramma freudiano che va in scena davanti agli occhi del protagonista, a cui si somma il fatto che la contropar-

te maschile dell'eroe è anche il padre dell'amata a cui ruberà la verginità, presso la quale andrà a sostituirsi come figura maschile.

Infine, vanno menzionati sia la mamma di Allison che il nonno, il vecchio Argent, azzeccatissimo *villain*, un bastardo di razza che come la madre della ragazza non ha pietà per nessuno ed è spinto verso il cieco massacro dei licantropi per pura vocazione ossessivo-invasiva. Gli dà corpo, un corpo arcano, severo, torvo, magro, secco e duro come un fuso, l'attore canadese Michael Hogan. È il patriarca, il «vecchio» che tutto sa e tutto comanda, l'esatto opposto dell'adulto saggio. È il capo dei cacciatori, il più crudele tra gli umani, la nemesi ultima e perfetta del giovane ragazzo lupo. Se con l'adulto va in scena lo psicodramma freudiano, con l'anziano entra in gioco lo spettro della morte, della consumazione del tempo, il vecchio che uccide il giovane per restare vivo e Old Argent, feroce come un cane idrofobo, pondera ogni passo con sadica intelligenza. In *Teen Wolf* ricopre però anche un altro ruolo: il guardiano della soglia. È infatti lui, profondo custode dei segreti che legano la «famiglia» dei cacciatori al «branco» dei lupi mannari, ad avvertire subdolamente e con un non celato laido piacere, l'orrore che sta per scatenarsi. Peccato non appaia con regolarità e costanza, sarebbe stato un personaggio perfetto.

La tabella dei personaggi. Come si può vedere, tra il ruolo diegetico e il modello di ruolo ci sono poche differenze e sono tranquillamente intercambiabili. La differenza maggiore è il grado di identità del ruolo. La tabella infatti va letta da sinistra verso destra, partendo dal personaggio/attore, a cui corrisponde un massimo di connotazione e un minimo di archetipicità, e arrivando infine alle categorie di Propp a cui corrispondono un minimo di connotazione e un massimo di archetipicità.

3. AMBIENTI

Come già ampiamente trattato da Chatman (2003), in ambito figurativo rientrano sia i personaggi che gli ambienti, ovvero gli esistenti. Lo «scenario», termine improprio per il cinema ma che dà immediatamente l'idea di che cosa stiamo parlando, è la figurazione del mondo narrativo, del mondo diegetico (Pinardi-De Angelis, 2006). A livello generale, ogni ambiente è strettamente funzionale alla significazione dei temi e dei motivi. Se non è puramente informativo, usato come semplice «fondale» per una scena di raccordo, l'ambiente attiva una serie di dispositivi di riconoscimento che fungono da operatori narrativi e decodificano i segni, i simboli e i sottotesti della vicenda narrata.

In un horror esistono dei luoghi tipici ereditati dalla tradizione gotico-romantica, come cimiteri, case abbandonate, castelli in rovina, cripte e quant'altro, che non solo permettono il gioco ludico e dioramico squisitamente limitato ad una prima lettura iconografica dell'ambiente, ma appunto veicolano significati altri che poggiano sull'equivalenza tra tema, motivo e figure di ambiente. Allo stesso modo in *Teen Wolf*, oltre agli ambienti canonici di una normalissima serie tv americana, ce ne sono altri tipicamente horror. Non solo: molti scenari tradizionali, canonici in serie e in pellicole di generi diversi, qui acquistano altri valori e permettono l'innescarsi di ulteriori significazioni tematiche.

Bosco. L'episodio pilota è molto significativo. L'incipit che, si sa, racchiude l'essenza e la direzione della storia e deve essere di grande impatto proprio perché è una dichiarazione di intenti, è in *Teen Wolf* un chiaro manifesto delle intenzioni narrative. Si parte con il miglior amico del protagonista che va a cercarlo a casa sua perché ha saputo da suo padre, lo sceriffo, che è successo qualcosa di orribile in paese. Il loro primo incontro gioca molto sullo spavento gratuito e definisce i personaggi: Stiles è permaloso e prende tutto tremendamente sul serio anche se poi sdrammatizza con la propria *verve* comica, mentre Scott è un bonaccione, un po' ingenuo, un giocherellone con i piedi ben piantati per terra. In seguito si avventurano nel bosco a caccia proprio di quel «qualcosa» di orribile. E lo trovano: una ragazza squartata in due da una bestia feroce. Poco dopo, un lupo mannaro attacca Scott e lo ferisce contagiandolo.

Il bosco, ovvero il territorio oscuro e ambiguo che sta al di là della soglia, è il teatro dell'incontro con la morte – la ragazza squartata – e con la bestialità – il contagio licantropico. Lo scenario favolistico del bosco ricorre in molte occasioni lungo l'arco di tutta la serie. È territorio di caccia e territorio di fuga. È un luogo romantico e bucolico per definizione, il *locus amoenus*, ma può diventare improvvisamente *locus horridus*, luogo di orrori e linciaggi brutali. Nel bosco si incontrano così Eros e Thanatos, amore e morte.

Casa. Negli horror, la tipica casa americana è il luogo solitamente deputato alla messa in scena della disfunzionalità familiare. In questo caso, la casa di Scott e le case di tutti i personaggi, non hanno pressoché nulla di disturbante, solo aiutano ad integrare nel contesto borghese americano le famiglie coinvolte nella vicenda. Sarà un'altra, la casa deputata all'orrore.

Cameretta. La camera di un ragazzo o di una ragazza nell'immaginario americano gode di una certa occorrenza in funzione del fatto che è il luogo deputato all'intimità dell'adolescente. Un luogo iconograficamente denotato

con giochi, computer accesi, vestiti sparsi in giro, fotografie appese al muro e molto altro. In più, l'immancabile finestra spalancata sul mondo da cui o salta dentro l'amante, l'amico o il mostro, oppure diventa la via di fuga del *bad bad boy* twainiano: interno verso esterno, casa verso mondo, famiglia verso libertà. È nella cameretta di Scott o di Stiles che i due amici passano la notte a cercare informazioni sugli uomini lupo, che si addormentano uno appoggiato all'altro come due innamorati, che litigano, che si isolano dagli altri o che perdono la verginità. La cameretta diventa così il piccolo mondo dell'adolescente, il Km 0 da cui parte ogni sua relazione con il mondo esterno.

Scuola. Non manca mai una scuola in un *teen horror*. È il luogo degli orrori per eccellenza se consideriamo l'antipatia dei ragazzi verso il mondo dell'istruzione, spesso solo disciplinare e non davvero formativo. La scuola diventa così un lager dal quale fuggire oppure il luogo dei presagi per un orrore ancora lì da venire, il teatro di un massacro o un luogo dove nascondersi. In *Teen Wolf* la scuola non è utilizzata proprio in questo senso classico dell'horror. È piuttosto il luogo dove si svolgono buona parte degli incontri tra i protagonisti, per motivi puramente tecnici legati all'avanzamento informativo della vicenda. In questo caso l'ambiente assume una valenza molto importante perché è un luogo di soli adolescenti. Nonostante i professori, la maggior parte delle persone dell'ambiente-scuola sono ragazzi. Un consorzio di adolescenti dove possono nascere fenomeni di bullismo, intolleranza, violenza così come storie d'amore, copule selvagge e seduzioni varie. È anche ovviamente il luogo in cui gli amici si parlano, si confidano vicino l'armadietto, organizzano sortite segrete o feste proibite. Nei bagni si respira un'aria di zona franca dove tutto è concesso, soprattutto il bullismo. Particolari ambienti scolastici, senza farlo apposta, hanno un'importanza tematica notevole.

Campo/Palestra. È l'arena dove scendono i guerrieri e i *nerds*, dove i maschi mostrano i muscoli e giocano a chi pischia più lontano, mentre le ragazze si scatenano nei balli e nelle mosse del *cheerleading* esibendo il proprio corpo seduttivo come in una danza di corteggiamento il cui passo successivo tocca al maschio alfa. Nel campo, o nella palestra, i bulli schiacciano i pivelli e li umiliano. A volte capita il contrario e qualche *nerds* sa cambiare le sorti della partita o, come nel caso di Scott, inizia a schiacciare a sua volta i bulli.

Spogliatoi. Luogo ambiguo per definizione, è dove l'intimità maschile si fa condivisa. Corpi adolescenti nudi in piena tempesta ormonale, fisicati o acerbi, uomini già fatti e altri imberbi. La confusione dei corpi crea un'atmosfera ambigua dove le traiettorie degli sguardi si fanno impudiche e temute, creando un'empatia che solo il mito dell'amicizia virile cantato in molte opere

classiche sa suscitare. Nonostante la sua ambiguità, l'ambiente si presta maggiormente per umiliazioni bulliste o per segreti confidati o, come accade spesso, per tratteggiare la marginalità di un personaggio rispetto al «clan» dei muscolosi, dei campioni, dei *Big Dogs*.

Docce. È la naturale estensione dell'ambiente spogliatoio. Implica un aumento del sottotesto omoerotico e del simbolismo orrorifico della «trasformazione» che in *Teen Wolf* a volte, e non per nulla, è sedata proprio sotto la doccia. È il momento in cui i ragazzi, almeno nella diegesi, si vedono interamente nudi, quindi privi di ogni riparo pudico. Alla mercé di sfottò e abusi, svelano loro stessi attraverso il corpo nudo azionando un dispositivo narrativo di rafforzamento della coppia dei protagonisti o tra essi stessi e altri personaggi, così come aziona dispositivi di perturbazione portando le significazioni tematiche e motivali ad un livello di interpretazione più profondo e ambiguo. Dispositivi che infine possono cambiare il sistema dei personaggi.

Casa abbandonata. È l'opposto della casa familiare e borghese. È forse uno degli archetipi più vecchi del genere horror e ancora oggi è ampiamente riutilizzato. Nella cultura americana il concetto di casa invade la politica – la Casa Bianca – e si fa simulacro dell'intero paese, della razza WASP, borghese e ricca. Il suo contraltare, la casa infestata, la casa abbandonata, la casa in rovina o la casa dell'orco, è infine la casa nera, come aveva intuito Wes Craven (*La casa nera*, 1991). In *Teen Wolf*, il vecchio maniero degli Hale si presta a questa copia oscura e deformante della casa e della famiglia. Bruciato durante un terribile fattaccio che sta all'origine dei rapporti di forza interni alla diegesi tanto quanto il massacro degli indiani e la schiavizzazione dei neri stanno alle fondamenta violente del Paese America, la casa abbandonata diventa la nuova tana dei licantropi, una sorta quindi di nuova casa-famiglia per Scott e compagni, soprattutto quando il numero degli uomini lupo aumenta. È anche teatro di alcune tra le sequenze più drammatiche e decisive della serie televisiva, conferendo così alla casa abbandonata un rilievo non indifferente all'interno dell'immaginario di *Teen Wolf*.

Altri ambienti ricorrenti sono l'*ospedale* dove lavora la madre di Scott e l'*ufficio dello sceriffo* dove i protagonisti s'incrociano spesso e volentieri. Anche la *piscina* della scuola, sia di notte che di giorno, diventa un luogo interessante tematicamente, ideale prolungamento dello spogliatoio, delle docce e del campo/palestra. Per non dire del *cimitero*, luogo orrorifico per antonomasia, imprescindibile all'interno di un racconto del terrore.

Luoghi banditi dalla serie, almeno per incidenza narrativa, sono per esempio luoghi di lavoro, luoghi per adulti. Bosco, Casa, Cameretta, Scuola

con Palestra, Campo, Spogliatoi e Docce sono dopotutto o luoghi di vita prettamente adolescenziale o di convivenza tra adulti e giovani. Anche gli ambienti, quindi, servono per connotare la narrazione secondo i canoni del *teen drama* unitamente a quelli del genere horror.

4. TEMI E MOTIVI

In ambito tematico è facile fare confusione tra termini. D'accordo con la trattazione di Trocchi teniamo valide le formulazioni di Tomasevskij per il quale «i motivi si configurano come le unità elementari e subordinate del materiale tematico (...) Il tema rappresenta dunque l'unità maggiore capace di aggregare al suo interno una molteplicità di motivi, ovvero di elementi tematici minimi e concreti» (Trocchi, 2002: 78); e le riflessioni di Segre, per il quale questi elementi minimi possono essere azioni, tipi di rapporti, oggetti e operazioni, concludendo che «fra tema e motivo (...) c'è dunque un rapporto da complesso a semplice, da articolato a unitario; o anche da idea a nucleo» (Segre, 1993: 218). Inoltre, come ha osservato Todorov (1970), la ricorrenza di motivi stabili in forme stereotipate dà luogo al *topos*, ovvero un motivo ricorrente, appunto stabile nella forma e nella struttura.

In *Teen Wolf*, serie che si sviluppa su più stagioni e che quindi riavvia ciclicamente la serie stessa con nuovi personaggi, nuovi scenari e nuove mostruosità, le tematiche sono molteplici e tra loro si richiamano a più livelli, ma il tema principale, quello che propulSIONA ulteriori tematiche è il tema/mito dell'adolescenza.

L'adolescenza come condizione esistenziale dell'artista o come stato febbrile della recitazione, ben si presta come tema narrativo sia in opere letterarie che audiovisuali, così come nella musica o nelle arti figurative e plastiche. Difficile quindi, a mio parere, tenere separate adolescenza e licantropia: sono tematiche strettamente correlate, per lo più innervate dagli stessi temi e dagli stessi motivi, coesionate dagli stessi isotopi semantici. Tematiche come la mutazione del corpo, la gestione dell'aggressività, il controllo del potere, i drammi dell'amicizia e dell'amore, le droghe, lo sport, la rabbia, la mancanza di autostima, il *male bonding*, l'invidia verso il miglior amico, il sacrificio del miglior amico, l'esplosione ormonale e l'improvvisa maturazione sessuale riscontrabili in *Teen Wolf*, corrispondono tra loro il racconto adolescenziale e quello licantropico.

Inoltre la sfera sessuale è ulteriormente articolata in una serie di motivi che la inquadrano come una delle tematiche dominanti, unitamente allo svi-

luppo narrativo del racconto licantropico: la perdita della verginità, il tradimento con la ragazza dell'amico o con l'amica della ragazza, la seduzione del ragazzo/a altrui come fantasia sessuale ricorrente e di conseguenza il tradimento da parte degli amici o del ragazzo/a come preoccupazione peggiore tra le priorità dell'orizzonte etico. Così come i sottotesti omoerotici accorpano tra loro quasi tutti i personaggi maschili della serie in un rapporto di attivo/passivo che sottace il più morboso rapporto tra padrone/schiavo.⁵⁰

Altri motivi come il contagio attraverso il morso, la ricerca del lupo untore per ucciderlo o il suicidio assistito per fuggire dalla maledizione del contagio, il reclutamento del branco, la trasformazione fisica e belluina, tipici della narrazione *werewolf* si integrano perfettamente con temi come il doppio o il demone che da dentro lottano per uscire, oppure la visita del demone come seduzione, fondamentali nella storia della letteratura del terrore. Per non dimenticare temi sociali o d'epoca, come la disfunzionalità della famiglia (qui quella degli Argent, i cacciatori) e le stragi scolastiche, che pur restando sullo sfondo attivano intertestualità con la contemporaneità perfettamente in linea con la vocazione sociale e politica del genere horror.

Una rassegna, seppur sterile, di molti motivi che si incontrano in *Teen Wolf* così come in tanti *teen drama* di taglio fantastico o orrorifico, è possibile farla a patto che venga successivamente contestualizzata dallo studioso come dal semplice spettatore attraverso una buona competenza enciclopedica del genere e dei suoi vari modelli narrativi. Ad articolare le varie tematiche rintracciabili in *Teen Wolf*, di cui quelle adolescenziale, sessuale e relazionale sono le più emblematiche, occorrono motivi quali: a) gli animali selvatici con comportamenti strani alla presenza del *teen wolf* tra cui anche un istinto suicida; b) il denudamento del corpo, la doccia, il maschio a corpo nudo che si scontra con una femmina vestita, la maglietta strappata, la rivalità in amore (soprattutto tra Scott e Isaac), come concrezioni di turbe e tensioni sessuali; c) le feste in casa, la sbronza in luoghi isolati, il dominio dell'istinto violento e ossessivo, l'ambizione e il fardello dell'Alfa (Umanità? Potere?), la furia paricida, la trasformazione improvvisa da sedare con lo spasmo perché il dolore rende umani, articolano invece le questioni sociali e antropologiche interne al *teen drama*; d) la sveglia mattutina prima di andare a scuola che inquadra

50. Nel mondo del fandom, *shipping* è il termine con cui si indica il coinvolgimento emotivo dei fan di un'opera di finzione, soprattutto se seriale, il quale produce fuori contesto stravolgimenti non indifferenti a livello di sistema dei personaggi. Lo *shipping* può riguardare tutte le classi di rapporti di coppia, ma per lo più viene utilizzato per abbinare tra loro personaggi maschili in un'ipotetica relazione omosessuale. In *Teen Wolf*, alcune di queste coppie sono formate da Scott/Stiles, Derek/Stiles, Scott/Isaac, Boyd/Isaac e anche da triangoli come Derek/Scott/Stiles o Scott/Allison/Isaac.

l'adolescente nel suo mondo domestico, l'entrata a scuola in gruppo o in solitaria, che da sempre offre il riepilogo degli ultimi fatti occorsi e attiva quelli a venire, o la classica entrata del ragazzo dalla finestra nella stanza della fidanzata e la conseguente copula o *petting*, danno agli ambienti domestici e istituzionali un valore simbolico della tensione tematica tra adolescenza e licanthropia.

Ci sono inoltre, temi e motivi più vincolati alla narrazione licanthropica che inseriti nel *teen drama* più canonico dotano di ulteriori significazioni i classici topoi dell'orrore come: lo sviluppo iperumano dei sensi, la caccia in branco come rito di iniziazione, il pasto di cadaveri al cimitero, il sangue dal naso, il corpo che rifiuta il morso, il morso che a sua volta trasmette virus e anticorpi, il branco degli Alfa, il linguaggio dei lupi come linguaggio del branco umano, ferite sanguinanti e ricerche di cadaveri, parallelizzano quindi il *teen drama* di taglio *camp* con il racconto dell'orrore.

Con un'estetica muscolare che non lascia spazio a dubbi sulle reali motivazioni alla base della scelta del cast e degli *shirtless moments* della serie, *Teen Wolf* simbolizza con la paura della trasformazione in uomo lupo l'ansia da prestazione sessuale, il tutto in cooperazione con l'amletico dubbio tra bestialità e umanità che in bassocontinuo attraversa il racconto licanthropico. I temi, unitamente ai motivi e alle figure tipiche del *teen drama* e dell'immaginario *wereewolf*, agiscono nella serie televisiva sviluppata da Jeff Davis come dispositivi narrativi e iconografici che vanno ad arricchire l'immaginario licanthropico di elementi topici attualizzati o impiegati come continuum tematico intertestuale.

5. DI ALTRI *TEEN WOLVES*

Anche altre serie televisive contemporanee a *Teen Wolf* ibridano il *teen drama* con il *wereewolf movie* adottando la maschera del lupo mannaro come principale mostruosità di riferimento.⁵¹ L'ottima *Hemlock Grove* (Netflix, 2013) propone, unitamente alla figura del vampiro e della creatura da laboratorio, la maledizione licanthropica declinata in forma adolescenziale, benché non propriamente *teen*. Di ambientazione più cupa e completamente lontana

51. Prima di *Teen Wolf* l'uomo lupo è apparso in televisione sia in serie a lui dedicate sia in episodi antologici: *Werewolf* (FOX, 1987-1988), *She-Wolf of London* (MCA Television, 1990-1991), «The Werewolf of Fever Swamp», *Goosebumps* (CBS FOX, 1998), *Big Wolf on Campus* (YTV, 1999), *Lobo* (ABS-CBN, 2008) e in non pochi episodi di *Supernatural* (FOX, 2008), ovvero *Heart* (s.2, ep.17), *All Dogs Go to Heaven* (s.6, ep.8), *Bitten* (s.8, ep.4), *Sharp Teeth* (s.9, ep.12), *Bloodlines* (s.9, ep.20), *Paper Moon* (s.10, ep.4), *Red Meat* (s.11, ep.17).

dall'immaginario *teeny di high school*, campi da gioco e *cheerleaders*, per nulla *camp* e senza elementi di humor grottesco, la serie Netflix punta soprattutto sul concetto di *disturbing* e di *disgusting* a cui *Teen Wolf* arriverà poco alla volta nel corso delle varie stagioni, raggiungendo un elevato indice *gore* e *splatter* solo con la quinta stagione.

Non si può dire lo stesso di *Luna, el misterio de Calenda* (Antena 3, 2012-2013). Inseguendo il successo di *Teen Wolf*, gli spagnoli di Antena 3, non capiscono che i mezzi televisivi europei non sono gli stessi dei network americani. Tra delitti di provincia, verità non dette, bugie da telenovela e qualche accenno al mondo dell'occulto e del folklore locale, la serie spagnola non si addentra nell'orrore del racconto licantropico e di necessità fa tutta virtù, suggerendo soltanto un'atmosfera, un'ambientazione e qualche richiamo al genere, ma restando per lo più ancorata alla vocazione seriale spagnola.

Nonostante i limiti oggettivi, *Luna* riesce a rielaborare la materia narrativa tipica del racconto licantropico in modo a tratti pure originale, senza però colpire iconologicamente. Tra i personaggi possiamo ritrovare il ragazzo lupo che non sa di esserlo, l'amico disabile, l'immancabile figura del prete e quella del vecchio pazzo del villaggio che conosce l'orrenda verità e che nessuno ascolta, ovvero il proppiano guardiano della soglia. Inoltre, elementi ambientali come il bosco e la cittadina isolata, e *topoi* prettamente licantropici come la luna piena, lo sviluppo dei sensi, l'incidente d'auto con il lupo mannaro, lo studio di leggende, folklore e letterature a tema licantropico, le ferite del giorno dopo e il cane rabbioso, vengono seminati lungo l'arco delle due stagioni più come indizi di genere che come motivi narrativi atti ad influenzare la vicenda. Si apprezza il tentativo, ma non il risultato finale.

Di natura diversa, ma imprescindibile in questa trattazione, è la figura dell'uomo lupo in *Penny Dreadful* (Showtime, 2014). La serie sviluppata da John Logan non ha nulla a che vedere con l'ambientazione contemporanea e il taglio adolescenziale delle altre serie finora menzionate, ma si inserisce di peso in un percorso di attualizzazione della maschera licantropica. Nonostante resti ben ancorato all'iconografia primitiva e al contesto originale della stessa, Logan potenzia la figura dell'uomo lupo attraverso il suo significante, ovvero Josh Hartnett.

L'attore americano, erroneamente creduto scomparso dall'orizzonte cinematografico (Fradegradi, 2016), rilancia l'archetipo bestiale in chiave classica giocando sulle pulsioni e sulle tensioni erotiche date dal rapporto del suo personaggio con altri di *Penny Dreadful*, da Eva Green a Billie Piper, passando per Reeve Carney, alias Dorian Gray. Così, in un contesto storico-immaginifi-

co come l'attuale, in cui i codici di rappresentazione dell'immaginario e i loro più correlati contenuti derivano dal fenomeno dello *young adult* – si veda in questo senso tutto il cinema, la letteratura e le serie televisive derivativi della Twilight Saga – si può ben dire che l'uomo lupo di Josh Hartnett sia più strettamente imparentato con il ragazzo lupo di Tyler Posey che con i mutaforma nati dalla penna di Stephanie Meyer (2005).⁵² In entrambi, classicità e postmoderno si aiutano nella rivitalizzazione della maschera attingendo sia al patrimonio iconografico e tematico originario nato con *The Wolf Man* (Waggner, 1941), sia a quello postmoderno nato nel decennio degli ottanta a partire dal seminale *An American Werewolf in London* (Landis, 1980) e soprattutto dall'ispiratore della serie MTV, ovvero *Teen Wolf* (Daniel, 1985).

6. ADOLESCENZA E LICANTROPIA

Questo lavoro di rassegna e analisi delle figure e dei temi cardine della serie tv *Teen Wolf* è teso a dimostrare come il racconto licantropico sia perfettamente indicato nella trattazione delle tematiche adolescenziali. A supporto di questa tesi, non bastassero i titoli cinematografici e televisivi citati, vanno riconosciuti i diversi paralleli possibili tra l'adolescenza e la trasformazione licantropica. Come già accennato nell'introduzione, la trasformazione in uomo lupo, o comunque sia in «bestia», può già essere essa stessa metafora più o meno velata di un orgasmo sessuale, di un'erezione, di un mutamento puberale e via discorrendo.

Al tempo stesso e meno pruriginosamente, la trasformazione in lupo in una narrazione di taglio adolescenziale richiama la più universale e matura dualità uomo/bestia che pur radicando nelle leggende e nelle ritualità di ogni popolo e di ogni epoca (Barbieri: 2011), è stata rappresentata con efficacia e con carica seminale solo in epoca moderna da Robert Luis Stevenson in *Lo strano caso del Dottor Jekyll e Mr. Hyde* (1886). La figura oggi archetipale del doppio stevensoniano ci suggerisce che l'umanità tutta, uomini e adolescenti compresi, ha un'origine bestiale nonostante da secoli non viva e non si rigeneri più in luoghi selvaggi, bensì in ambienti urbani, civilizzati, protetti e sterilizzati. Un'origine oscura, perturbata da pulsioni irrazionali e a tratti animalesche che fanno ben dire a Román Gubern che Hyde è, in definitiva, l'emersione sovrana della «bestia interiore» dell'uomo (2002). Non è quindi

52. La cosiddetta Twilight Saga, tratta dai romanzi di Stephanie Meyer è composta da: *Twilight* (Hardwicke, 2008), *New Moon* (Weitz, 2009), *Eclipse* (Slade, 2010), *Breaking Dawn* (Condon, 2011-2012).

difficile accorgersi di come sia particolarmente adatto il tema del doppio e della trasformazione in ambito adolescenziale. Non solo muta il corpo, ma anche la psiche, gli atteggiamenti sociali, le istintualità e gli appetiti sessuali, le filosofie e le posizioni ideologiche. In ogni adolescente, ma anche in ogni uomo, si divincola un altro da sé bestiale che i canoni di convivenza pacifica obbligano a domare e sedare in nome del quieto vivere, ma che in certe situazioni può trovare libero sfogo, come nell'atto sessuale, nell'espressione artistica, nella performance sportiva e così via.

Anche le dinamiche del branco⁵³, sia in ambienti scolastici, sportivi o lavorativi, sia in ambienti liberi da ogni regolamento, come la strada, le libere enucleazioni e le famiglie disfunzionali, necessitano dell'immaginario *were-wolf* per essere rappresentate in modo diretto, senza fronzoli o edulcorazioni. La logica del branco, dalla gerarchizzazione dei rapporti, il maschio alfa, il beta e l'omega, ai riti di iniziazione, al proprio codice comportamentale in contrasto con la società civile, al senso dell'onore, all'educazione dell'umiliazione, allo sgarro e così via, in una narrazione licantropica trova un referente di grande impatto nell'animalità lupina da cui trae ispirazione, tra l'altro completamente distorta rispetto alla natura biologica del lupo stesso (Capone, 2015; Jones, 2015).

L'adolescenza, con tutte le sue «mostruosità» – la mutazione fisica, il branco, l'esplosione ormonale, l'inadeguatezza, l'invidia, i complessi di inferiorità, le malattie a trasmissione sessuale, la ribellione generazionale, l'emarginazione, le «implacabili condanne»⁵⁴, la superbia e i pavoneggiamenti, la rincorsa al proibito, al lussuoso, alla *celebrity* e ai piaceri capitalisti, edonisti, allucinati e spersonalizzati che caratterizzano buona parte delle giovani generazioni di inizio XXI secolo – è il terreno più fertile su cui innestare l'immaginario licantropico trattando crescita e mutazioni con taglio carnale, vivido e sanguigno, proprio come un'irripetibile favola nera.

BIBLIOGRAFIA

BARBIERI, Luca (2011): *Storia dei licantropi*, Odoya, Bologna.

BELLOSO, Laura, y David BERMEJO (cr.) (2012-2013): *Luna, el misterio de Calenda*, Globomedia, Spagna.

53. Cfr. § 2.

54. L'espressione utilizzata gioca sul titolo adottato per la distribuzione italiana di *The Curse of the Werewolf* (Fisher, 1961), ovvero *L'implacabile condanna*.

- BORDWELL, David, y Kristin THOMSON (1998): *Storia del cinema e dei film*, Il Castoro, Milano.
- BOUYXOU, Jean-Pierre (1971): *La science-fiction au cinema*, Ed. 10/18, Parigi.
- CAPONE, Franco (2015): «La forza del branco», *Focus Wild*, núm. 49, pp. 10-17.
- CESERANI, Remo (2008): «Il punto sulla critica tematica», *Allegoria*, núm. 58, pp. 25-33.
- CHATMAN, Seymour (2003): *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Il Saggiatore, Milano.
- COOPER, James Fenimore (2003): *The Last of the Mohicans*, Garzanti, Milano.
- CRAVEN, Wes (dir.) (1996): *Scream*, Dimension Films, USA.
- DANIEL, Rod (dir.) (1985): *Teen Wolf*, Wolfkill, USA.
- DÍAZ MAROTO, Carlos (2004): *Los Hombres Lobo en el Cine: Licántropos y Otros Hombres Bestia en la Pantalla*, Jaguar, Madrid.
- DI ROCCO, Emilia (2014): «Temi, motivi, topoi», in Francesco De Cristofaro (ed.), *Letterature comparate*, Carocci, Roma.
- Eco, Umberto (1992): «La rimpatriata degli archetipi», in Orio Caldiron (ed.), *Michael Curtiz: un ungherese a Hollywood*, La Meridiana, Roma.
- EISLER, Robert (2011): *Uomo lupo*, Edizioni Medusa, Milano.
- DAVIS, Jeff (cr.) (2011): *Teen Wolf*, MGM Television/Mtv, USA.
- FIEDLER, Leslie (2011): *Il ritorno del pellerossa*, Guanda, Parma.
- ____ (1963): *Amore e morte nel romanzo americano*, Longanesi, Milano.
- FISHER, Terence (1961): *The Curse of the Werewolf*, Hammer Films, Regno Unito.
- FRADEGRADI, Mauro (2015): «Il mostro visibile. Penny Dreadful come unico horror possibile», disponibile in <http://www.filmstv.it/post/32407/il-mostro-visibile-penny-dreadful-come-unico-horror-possibile/> [22/12/2015].
- ____ (2016): «Josh Hartnett. Corpo, voce, ombra», disponibile in <http://www.filmstv.it/post/32677/josh-hartnett-corpo-voce-ombra> [26/02/2016].
- FROST, Brian J. (2008): *The Essential Guide to Werewolf Literature*, University of Wisconsin Press, Madison.
- FRENZEL, Elisabeth (1962): *Stoffe der Weltliteratur*, Kröner, Stuttgart.
- FRYE, Herman Northrop (1957): *Anatomy of Criticism: Four Essays*, Princeton University Press, Princeton.
- FRYKLIND, Daegan (cr.) (2014-2016): *Bitten*, Hoodwink Entertainment-No Equal Entertainment-eOne-Bell Media, Canada.
- GALÁN FAJARDO, Elena (2007): «Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales», disponibile in <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElemGalan.pdf> [06/03/2016].
- GIOVANNINI, Fabio (1999): *Mostri*, Castelvecchi, Roma.
- GODDARD, Drew (2012): *The Cabin in the Woods*, Lionsgate, USA.
- GOMARASCA, Manlio (a cura di) (2010): «Blue Moon – Guida al cinema dei lupi mannari», *Nocturno*, núm. 90, pp. 48-81.
- GÓMEZ RIVERO, Ángel (2010): *Cuando llora el lobo*, Alberto Santos Editor, Madrid.
- GUBERN, Román (2002): *Máscaras de la ficción*, Anagrama, Barcelona.
- HARDWICKE, Catherine (dir.) (2008): *Twilight*, Temple Hill Entertainment-Maverick Films-Imprint Entertainment, USA.

- JONES, Rick (2015): «Il mondo segreto del lupo grigio», *Nature & Animals*, núm. 5, pp. 10-17.
- LANDIS, John (dir.) (1981): *An American Werewolf in London*, PolyGram Filmed Entertainment-Lycantrophe Films, USA.
- LEFÈVRE, Matteo (2006): «Per un profilo storico della critica tematica», in Cristiano Spila (ed.), *Temi e letture*, Bulzoni, Roma.
- LENNE, Gérard (1970): *Le cinéma «fantastique» et ses mythologies*, Ed. du Cerf, Parigi.
- LOGAN, John (cr.) (2014): *Penny Dreadful*, Desert Wolf Productions-Neal Street Productions, USA.
- MARCHISIO, Lodovico (2015): «Il lupo: predatore sì, ma non carnefice», *Montagne360*, pp.10-15.
- MARILLIER, Bernard (2008): *Il lupo, L'età dell'Acquario*, Torino.
- MARINEO, Franco (2014): *Il cinema del terzo millennio. Immaginari, nuove tecnologie, narrazioni*, Einaudi, Torino.
- Martín, Sara (2002): *Monstruos al final del Milenio*, Imágica Ediciones, Madrid.
- MCGREEVY, Brian, y Lee SHIPMAN (cr.) (2013): *Hemlock Grove*, Gaumont International Television-Mad Hatter Entertainment-ShineBox SMC, USA.
- MEYER, Stephanie (2005): *Twilight*, Little Brow and Company, Boston.
- MOON, Debbie (cr.) (2012): *Wolfblood*, CBBC, Regno Unito.
- MORA, Teo (2001): *Storia del cinema dell'orrore vol.1. Dalle origini al 1957*, Fanucci Editore, Roma.
- PETOIA, Erberto (1991): *Vampiri e lupi mannari*, Newton Compton Editori, Roma.
- PILO, Gianni (1994): «Il Lupo Mannaro», in Gianni Pilo e Sebastiano Fusco (eds.), *Storie di Lupi Mannari*, Newton & Compton, Roma, pp. 7-15.
- PINARDI, Davide; DE ANGELIS, Pietro (2006): *Il mondo narrativo*, Lindau, Torino.
- PROPP, Vladimir (2003): *Morfologia della fiaba. Le radici storiche dei racconti di magia*, Newton Compton Editori, Roma.
- RANISIO, Gianfranca (1984): *Il lupo mannaro – L'uomo, il lupo, il racconto*, Gangemi Editore, Roma.
- ROMERO, George A. (dir.) (1968): *Night of the Living Dead*, Image Ten/Laurel Group/Market Square Productions/Off Color Films, USA.
- SANTAMARIA, Simonetta, y Luigi BOCCIA (2011): *Licantropi – I figli della luna*, Gremese, Roma.
- SEGRE, Cesare (1993): *Notizie dalla crisi*, Einaudi, Torino.
- SORDI, Italo; SORDI, Paola (1974): *L'uomo lupo*, Armenia Editore, Milano.
- STEVENSON, Robert Luis (1886): *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, Longmans, Green & Co., Londra.
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Parigi.
- TOMASEVSKIJ, Boris (1978): *Teoria della letteratura*, Feltrinelli, Milano.
- TRAPERO LOBERA, Patricia (2015): «“Todos los monstruos son humanos”: el imaginario cultural y la creación de bestiarios contemporáneos en American Horror Story», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic*, vol. III, núm. 2, pp. 69-88. <<http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.210>>

TROCCHI, Anna (2002): «Temi e miti letterari», in Armando Gnisci (ed.), *Letteratura comparata*, Paravia Bruno Mondadori Editori, Milano, pp. 63-86.

WAGGNER, George (dir.) (1941): *The Wolf Man*, Universal, USA.

«SOY VAMPIRO, PERO TAMBIÉN UNA CHICA»:
VAMPIROS REGENERADOS
EN *TRUE BLOOD*

ANTONI MAESTRE BROTONS
Universitat d'Alacant
antoni.maestre@ua.es

Recibido: 14-01-2016

Aceptado: 28-04-2016



RESUMEN

En la literatura y el cine góticos clásicos, el vampiro se concebía como un monstruo al que cabía eliminar. Sin embargo, en los últimos cuarenta años, novelas, películas y series revelan una voluntad de asimilarlo a la sociedad humana, un proceso conocido como domesticación o regeneración. Como metáfora de la diferencia sexual, racial, de género o de clase, tal asimilación representa, de acuerdo con los postulados de Foucault, una operación que lleva a cabo el poder para someterlas, integrándolas en el orden social y cultural establecido. La serie estadounidense *True Blood* (2008-2014) refleja a la perfección este proceso dual de regeneración que implica, a su vez, sometimiento. Relacionado con los supuestos de la corrección política, el nuevo monstruo ya no simboliza al «perverso» sino al «diferente» que se debe proteger y aceptar en el seno de la sociedad, pese al riesgo de cohesión social y amenaza para la familia que comporta.

PALABRAS CLAVE: Vampiro, sexualidad, desviación, familia, *True Blood*

ABSTRACT

In classic gothic fiction, vampires were conceived of as a monster to be destroyed; however, in the last forty years novels, films and TV series tend to assimilate them to human society. This process is known as domestication or regeneration. As a metaphor for sexual, racial, gender or class difference, this adaptation represents, according to Foucault, an operation of power to subdue these differences and integrate them in the social and cultural order. *True Blood* (2008-2014) perfectly shows this process of regeneration which simultaneously entails subjugation. Related to political correctness, the new monster no longer symbolizes the «perverted», but the «different» in

need of protection and acceptance notwithstanding the risks for social and family cohesion.

KEY WORDS: Vampire, sexuality, deviation, family, *True Blood*



1. INTRODUCCIÓN

La serie *True Blood*, producida por la cadena HBO, se emitió entre 2008 y 2014 a lo largo de siete temporadas. Se basa en las novelas de Charlaine Harris tituladas genéricamente *The Southern Vampire Mysteries* o *The Sookie Stackhouse Novels*, publicadas entre 2001 y 2013. Fue dirigida por Allan Ball, también creador de *Six Feet Under* (*A dos metros bajo tierra*), otra serie de culto de la llamada Tercera Edad de Oro de la Televisión y que estuvo en pantalla entre 2001 y 2004. Como guionista, además de algunos textos teatrales, es autor de las series *Grace Under Fire* (1994-1995), *Cybill* (1995-1998) y *Oh, Grow Up* (1999), y de las películas *American Beauty* (1999) y *Towelhead* (2007). En las siete temporadas de la serie, se desarrolla una compleja trama argumental en torno a las hostilidades entre seres humanos y criaturas fantásticas –vampiros, mutantes, brujas, hombres lobo, mujeres pantera y hadas– a los que cabe sumar otros personajes con poderes sobrenaturales como espiritistas o chamanes, si bien la historia principal se centra en la convivencia conflictiva de vampiros con humanos en Bon Temps, un pequeño pueblo del estado norteamericano de Louisiana. Entre todas las intrincadas relaciones que unos y otros establecen a lo largo de las siete temporadas, destaca el triángulo amoroso formado por los tres personajes principales: el hada Sookie Stackhouse y los vampiros Bill Compton y Eric Northman, que rivalizan por ella y representan dos posturas opuestas de la relación que su comunidad mantiene con los humanos.

Hay numerosos estudios sobre la serie de Allan Ball que abordan aspectos muy diversos, si bien es cierto que predomina el interés sobre la forma en que se reproducen las múltiples identidades que retrata, algo favorecido por la gran cantidad de personajes que aparecen en las siete tem-

poradas.⁵⁵ De hecho, como destaca Boyer (2011: 24) –basándose a su vez en Hutchings– el género del horror expresa el temor por la muerte y la pérdida de la identidad en la época contemporánea, de modo que el monstruo simboliza las preocupaciones y las inquietudes no tanto individuales como colectivas; en definitiva, como metáfora del “otro”, el monstruo representa las interpretaciones y los significados conflictivos de las diferencias en las que se fundamenta una sociedad de carácter represivo. Mutch (2011), a su vez, explica la renegociación de identidades raciales, sexuales y nacionales en un mundo globalizado. Por su parte, Boyer (2011) problematiza las nociones de diferencia y otredad en relación con el sur de los Estados Unidos –un espacio asociado a la represión y el racismo que ha dado pie a la existencia del llamado «Southern Gothic»–, basándose en el concepto de abyección formulado por Julia Kristeva en *Pouvoirs de l'horreur* (1980), el análisis de la monstruosidad femenina que lleva a cabo Barbara Creed en *The Monstruous-Feminine* (1993) y la noción de identidad fronteriza desarrollada por Henry Giroux en *Border Crossings* (1997). Dado el carácter liminal del vampiro, que se sitúa en la frontera de algunas categorías como el de vida y muerte, Campbell (2013) lo considera encarnación perfecta de lo *queer* al desafiar las identidades predominantes y estables en cuanto al género, la etnia, la sexualidad y la clase. De hecho, las campañas a favor de la aceptación de los vampiros en la sociedad estadounidense establecen paralelismos evidentes con el movimiento LGBT (acrónimo de personas lesbianas, gays, bisexuales y transgénero). En este sentido, el vampiro simboliza una identidad interseccional o múltiple, atravesada por varios tipos de opresión, en contraste con la sociedad hegemónica, que se fundamenta en un eje identitario único; el personaje de Lafayette, homosexual y negro, es el ejemplo más relevante de esta identidad interseccional que mezcla identidades y políticas. Hudson (2013) analiza en términos muy parecidos la política de identidades que *True Blood* expone, ya que el vampirismo sirve como recurso para expresar la minorización social y legal, así como defender el derecho a la ciudadanía en unos Estados Unidos postcoloniales cuyo pasado racista, no obstante, continúa modelando las relaciones sociales y políticas. El estudio de Calvo (2012) también sigue esta misma línea al explorar cómo la serie cuestiona la heteronormatividad y la diferencia de género; según el autor, el vampirismo

55. Existen estudios más generales sobre el vampiro en la literatura, el cine y la televisión que suponen un referente en la materia, como *Our Vampires, Ourselves* de Nina Auerbach (1995) o *Blood Read. The Vampire as a Metaphor in Contemporary Culture* (1997). Sin embargo, en este artículo me centro exclusivamente en los trabajos que analizan específicamente las series televisivas y en especial *True Blood*.

se perfila como una nueva identidad biológica que no está asociada a un género ni a una sexualidad concreta. En otras palabras, los vampiros no distinguen entre hombres y mujeres, sino entre humanos y no humanos, de modo que tampoco diferencian entre relaciones homosexuales y heterosexuales. Surge así un «tercer género», el sobrenatural, caracterizado por rasgos étnicos y sexuales que no despiertan ninguna problemática como sí ocurre en el caso de los humanos ya que tan solo se trata de cualidades físicas. Los personajes sobrenaturales reproducen así la mutación y el desplazamiento propios de la identidad posmoderna y, en última instancia, el carácter performativo del género que postula Judith Butler (2007). Especialmente relevantes para mi propio análisis son las conclusiones que extraen Rabin (2010) y Tyree (2009); en efecto, según el primero, aunque la serie hace gala de un talante liberal al aceptar todo tipo de identidades, en cambio no resuelve la inequidad basada en la diferencia, con lo cual se acerca a la opinión de Tyree, según la cual los vampiros no convierten su identidad subversiva en un motivo de reivindicación política. De hecho, este autor pone de relieve las paradojas y las contradicciones que entrañan los personajes, tal como manifiesta el predominio de las relaciones sentimentales heterosexuales y cierto conservadurismo condescendiente con los gays.⁵⁶

En este artículo quiero llamar la atención sobre la dinámica que la sexualidad transgresora representada por el vampiro establece con el poder y que se materializa en la estrategia de asimilación llevada a cabo por el poder social preponderante en obras como *True Blood*. Si el género gótico y los monstruos reflejan toda suerte de inquietudes y temores socioculturales, distintos según la época de que se trate, en efecto la preocupación más notable –y persistente– que simbolizan radica en la transgresión de prácticas sexuales e identidades de género hegemónicas. Junto al desasosiego provocado por el terrorismo, las epidemias, las catástrofes ambientales, la crisis financiera, la experimentación genética, el desarrollo tecnológico y las migraciones típicas de una época como la actual, caracterizada por cambios frenéticos (Piatti-Farnell, 2014), la sexualidad heteronormativa, la supremacía masculina

56. Otros enfoques sobre los variados temas que trata la serie se hallan en trabajos como por ejemplo el de Koven (2012), que analiza la influencia de los cuentos de hadas. Por otro lado, Fitch (2014) centra su interés en el postfeminismo y la representación de las relaciones públicas -las campañas de la American Vampire League en pro de los derechos de los vampiros-, mientras que Atkinson (2013) explora la crítica al capitalismo basado en la globalización y la producción cultural. Por su lado, Beck (2011) examina la condición de rebelde marginado del vampiro. Finalmente, Lindgren (2012) analiza el papel que las emociones juegan en la historia, no como estados psicológicos, sino como prácticas sociales y culturales. Así, la autora explora las emociones que provienen de las múltiples representaciones que la figura del vampiro ha ido acumulando con el paso del tiempo, en concreto el temor, el deseo y la repulsión.

na y, en definitiva, el declive de la familia tradicional han provocado una enorme incertidumbre en el plano social, cultural y económico. Como figura extrema de la transgresión moral de las normas sexuales y de género, en los relatos clásicos del siglo XIX y buena parte del siglo XX, el vampiro ha sido finalmente aniquilado al final de cada historia. Sin embargo, en obras cinematográficas y literarias más recientes, el vampiro ha experimentado un proceso de asimilación social hasta prácticamente convertirlo en un humano «diferente» con una serie de atributos sobrenaturales como la inmortalidad como algunos personajes en *True Blood* o *Crepúsculo*.⁵⁷ Sin embargo, tal asimilación no equivale a aceptación, pues el vampiro, como tal, sigue sin tener cabida en la sociedad.

El artículo se inscribe en el marco teórico de los estudios que abordan la figura del monstruo en el cine desde un punto de vista representacional; tal como observan Levina y Bui (2013), este tipo de estudios exploran el modo en que los monstruos producen y representan los cambios que, de manera acelerada y dinámica, tienen lugar en la esfera política, social, cultural y económica del siglo XXI. Según esta perspectiva, lo que en realidad está en juego en el análisis representacional del monstruo es la definición de lo humano o la producción discursiva de la subjetividad, puesto que encarna todo lo que debe considerarse abyecto, ajeno, repudiable. Parto de la idea de Jacques Derrida según la cual el monstruo deja de serlo en cuanto el ser humano lo reconoce y acomete un proceso de aculturación –«movement of acculturation» (Derrida, 1995: 386)– que persigue apropiárselo, asimilarlo, legitimarlo y normalizarlo; en definitiva, domesticarlo para que desaparezca la anomalía que encarna. Tal proceso normalizador es el que efectivamente se produce en la serie, que empieza con la «salida del ataúd» de los vampiros, es decir, su voluntad de coexistir pacíficamente con los humanos, lo cual exige poner fin a la caza de personas y consumir como sucedáneo la sangre sintética embotellada que da título a la obra. Aun así, no todos los vampiros aceptan esta política de asimilación instaurada por las autoridades vampíricas y precisamente de la negativa de unos cuantos surgen los conflictos que animan la trama. Tras una intrincada trayectoria plagada de luchas entre vampiros en defensa y en contra de la asimilación que se suman a otras peleas entre vampiros, seres sobrenaturales, monstruos y humanos, la serie culmina con un final feliz en el que final-

57. En otras versiones, como *Only lovers left alive* de Jim Jarmusch (2013), el vampiro es un ser totalmente marginado y recluso que se ve obligado a comerciar con sangre de hospitales en el mercado negro. De otro lado, la serie *Penny Dreadful* (2014-2016), ambientada en la época victoriana, conserva la imagen original del vampiro como monstruo depredador y sangriento propia de la novela gótica de esa época.

mente los personajes supervivientes se redimen de su anterior vida depravada, se estabilizan y forman sus respectivas familias. Sin embargo, como decía, no todos los vampiros aceptan la asimilación y permanecen, así, como representantes de un modo de vida alternativo al patrón sociocultural predominante. Este desenlace ha dado pie a algunos críticos a hablar de ambigüedad moral o de irresolución de las iniquidades étnicas y sexuales. Desde mi punto de vista, Alan Ball en realidad simplemente muestra, especialmente en el final de la serie, la persistencia del poder hegemónico, que impone la asimilación o, contrariamente, la aniquilación. Por lo tanto, los referentes teóricos del artículo están formados por los estudios sobre género y sexualidad que siguen la teoría de Michel Foucault tal como la expone especialmente en *Histoire de la sexualité* (1976). En general, me parece pertinente para mi análisis la perspectiva sobre la perversión que Jonathan Dollimore expone en *Sexual Dissidence* (1991) como aquella categoría asignada a los individuos que subvierten las normas establecidas en cada época histórica; el desviado sexual es, según él, verdaderamente un antihéroe (Dollimore, 1991: 212). También la obra *La familia en desorden* de Élisabeth Roudinesco (2004) resulta iluminadora para comprender la lectura que *True Blood* hace sobre la sexualidad y el género, ya que la asimilación o la integración de los vampiros de la que hablan muchos críticos equivale en el fondo a lo que en términos coloquiales se llama «sentar la cabeza», es decir, adquirir una pareja estable y tener hijos. Este tipo de familia corresponde a la modalidad que la autora denomina «familia moderna», es decir, burguesa, según la cual un matrimonio «civilizado» debe normalizar la sexualidad, con fines tanto procreativos como placenteros, censurando toda actividad sexual ajena a la estricta unión de los cónyuges (Roudinesco, 2004: 107). «I'm a vampire, but also a girl», exclama en el último capítulo Jessica, uno de los personajes principales de la serie; es decir, aunque es «diferente» –por lo tanto, un monstruo según las normas sociales hegemónicas–, no deja de ser una chica convencional que anhela casarse. Su deseo hace patente la voluntad de normalizarse, renunciando a su lado monstruoso. Todo ello no deja de señalar, una vez más, la redención del monstruo que se observa en muchas obras de terror de los últimos años, si bien resulta cierto que desde los inicios del género, algunas novelas góticas como *Frankenstein* de Mary Shelley (1818) ya señalan este aspecto.

Aunque se desarrollan diferentes y complejas tramas en todas las temporadas, me basaré especialmente en el eje temático principal, que gira en torno a la voluntad de integración de los vampiros en la sociedad y los conflictos que ello provoca, superando así la oposición establecida entre el bien y el

mal o entre monstruosidad y humanidad que se da en la narrativa gótica clásica (Somogyi y Ryan, 2013: 197). Tal reinserción pasa por la prohibición de atacar a los humanos y la ingesta de sangre artificial para alimentarse. Sin embargo, como ya he indicado, muchos vampiros se muestran incapaces de «normalizarse», llevados por los impulsos irreprimibles de su condición. En la serie aparecen muchos otros monstruos fantásticos, si bien el vampiro sigue siendo la figura que presenta una conducta sexual más disruptiva. En primer lugar, expondré el proceso general de aculturación o de regeneración del vampiro que, si bien ya se halla presente en obras literarias anteriores –por ejemplo, *Las historias naturales*, de Joan Perucho (1960)–, se agudiza en la ficción más reciente y que, sobre todo, se advierte muy claramente en *True Blood*. En segundo lugar, examinaré más a fondo cómo se produce tal proceso en la serie, centrándome particularmente en el desenlace, que da la clave para comprender la visión de Allan Ball sobre la asimilación y la resistencia a las reglas del género y la sexualidad.

2. EL VAMPIRO SIMPÁTICO

Describir la evolución del vampiro en la literatura, el cine, la televisión, el cómic y otros discursos es una tarea que desborda con creces el espacio de este artículo. De hecho, hay numerosas monografías dedicadas al tema que recogen abundantes datos de obras sobre todo desde los inicios del género gótico en el siglo XVIII. Sin embargo, vale la pena apuntar una serie de diferencias relevantes que distinguen a los personajes vampíricos en los últimos años y que ilustran hasta qué punto el monstruo, a grandes rasgos, se amolda al contexto histórico de cada época. Una de estas peculiaridades, sin lugar a dudas, radica en la secularización; en efecto, si en las novelas y las películas más antiguas del género, el vampirismo constituye el reverso oscuro de la religión cristiana, en una sociedad progresivamente laicizada como la nuestra, las inquietudes espirituales se esfuman. Prueba de ello es la desaparición del agua bendita o de los crucifijos como armas contra el vampiro, si bien es cierto que en *True Blood* las preocupaciones religiosas se dejan entrever en el fanatismo de los grupos que se oponen a la socialización de los vampiros –la Hermandad del Sol y sus acólitos–, especialmente en las dos primeras temporadas, además de la superstición, la brujería y la santería.⁵⁸ Al mismo tiempo, los

58. Este sería un tema interesante para abordar en otro trabajo. Solo anotaré que la serie incluye a personajes fanáticos y supersticiosos que combaten a los vampiros igual que suele ocurrir en la novela gótica tradicional.

vampiros dejan de ser personajes aristocráticos para llevar un modo de vida aburguesado e incluso hay miembros de la clase trabajadora, si bien en algunos casos todavía conservan cierto estatus social.⁵⁹

Sin embargo, el cambio más conspicuo es la irrupción del vampiro «simpático» en los últimos cuarenta años. Aunque ya hay ciertas obras del siglo XIX como *Varney the Vampyre* (1847) y *Carmilla* (1872) en las que el vampiro aparece más como víctima que como depredador, la tendencia se acentúa en la ficción más reciente, como apuntaba antes. Carol Senf observa, en la narrativa posterior a 1970, un interés creciente en «the positive aspects of the vampire's eroticism and on his or her right to rebel against the stultifying constraints of society» (1988: 163). Al convertirse en vampiro, este nuevo monstruo o demonio deja de ser la persona que fue. Además, algunos de los personajes incluso se muestran menos sedientos de sangre que los propios humanos. Uno de los ejemplos más representativos se encuentra en la serie televisiva *Dark Shadows* (1966-1971), en la que el protagonista, Barnabas Collins, pasa de ser un temible villano a un vampiro que despierta la simpatía de personajes y espectadores. Lo cierto es que, sin contar parodias y versiones infantiles, la manipulación de la novela original de Bram Stoker, que fija el modelo clásico de vampiro en el que se basan las abundantes reescrituras posteriores, ya se detecta en las películas hollywoodienses de los años 20 y 30, cuando la historia del conde Drácula transforma el primigenio relato de terror en un melodrama romántico. El «nuevo» vampiro surge, así, como un ser neutral o incluso bueno que conserva las cualidades personales anteriores a su transformación en demonio, tanto las buenas como las malignas; en definitiva, la condición de vampiro no modifica nada su personalidad. En consecuencia, a partir de los años setenta, el vampiro –y en general el monstruo– simboliza cada vez más al ser que es simplemente distinto, o sea, a las minorías oprimidas. Por ejemplo, en *The Dracula Tape* (1975), Fred Saberhagen retrata a un conde Drácula como un personaje noble perseguido por una panda de supersticiosos intolerantes capitaneados por el professor Van Helsing, un tema que se repite en la Hermandad del Sol de *True Blood*.⁶⁰ En la novela, el

59. Por ejemplo, Bill Compton es un rico propietario de plantaciones en Bon Temps, donde conserva la mansión de estilo colonial que pertenecía a su familia. En la saga *Crepúsculo*, también los Cullen son una familia adinerada.

60. A pesar de ello, también se estrena una serie de películas en las que el vampiro vuelve a encarnar el mal, pero no como posesión demoníaca sino especialmente como metáfora de la enfermedad, a raíz de la propagación de la epidemia del sida que asola a la población mundial en la década de los ochenta. En cualquier caso, la maldad del personaje se concibe como algo más biológico que sobrenatural; en otras palabras, la maldad depende de las cualidades propias y personales de cada vampiro, no están determinadas por su condición monstruosa (Carter, 2001).

aristócrata rumano declara su voluntad de ser aceptado como un humano más, negando así la acusación que se le imputa de querer conquistar el civilizado Reino Unido. La conversión en vampiro no está provocada por una maldición o un acto sacrílego: de no-muerto reanimado por el diablo, se convierte en un ser que actúa con voluntad propia y es responsable desde el punto de vista moral. Por consiguiente, el vampiro se seculariza: ya no es un demonio sino un depravado –en caso de retener cualidades malignas– o bien se trata de alguien tan virtuoso o malvado como cualquier otro humano. En definitiva, el vampiro se humaniza; prueba de ello es el énfasis que las historias ponen en las similitudes que guardan con las personas, con un comportamiento incluso más sanguinario.⁶¹

Somogyi y Ryan (2014) denominan al vampiro que elige integrarse en la sociedad «the mainstreamer» o «mainstreaming vampire», que se podría traducir por «vampiro convencional» o «normalizado». Si tienen que matar para alimentarse, sus víctimas serán humanos despreciables como criminales –Edward Cullen en *Crepúsculo*– o «donantes» voluntarios en *True Blood*. Otra de las innovaciones que presentan las historias vampíricas más recientes se relaciona con esta normalización: se trata de personajes híbridos entre vampiro y humano que se dedican a cazar a vampiros, tal como sucede en *Blade*.⁶² Al contrario que en la narrativa clásica, en la que el vampiro es un ser distinto del que era antes de su conversión, estos vampiros guardan recuerdos de su vida mortal e intentan volver a comportarse tal como eran; en definitiva, son vampiros con conciencia moral –«with a conscience»–, como el personaje de Louis en *Entrevista con el vampiro* (1976), de Anne Rice, o bien están dotados de alma, tal como se observa en la serie *Buffy Cazavampiros* (1997-2003). Basándose en Fred Botting, Lindgren (2012: 47) califica a este nuevo arquetipo de vampiro de «rebelde romántico», errante y solitario, consciente de su diferencia. Atraído por la fragilidad y la mortalidad de los humanos, busca compañía y seguridad y despierta más deseo que temor, lo cual acarrea una crisis de identidad típica de la postmodernidad, en tanto en cuanto en algunos casos este tipo de vampiros no se aceptan a sí mismos. El ejemplo más representativo en *True Blood* lo ofrecen Godric y Bill Compton. De algún modo, el vampiro ya no

61. En algunas series televisivas recientes, igual que ocurre en la literatura, la tendencia a convertir personajes malvados en seres empáticos no solo afecta a vampiros, sino que caracteriza a criminales y asesinos en general, tal como reflejan *Dexter* y *The Wire* o, por poner un ejemplo literario, las novelas de Anne Rice.

62. Renesmee, la hija de Bella Swan y Edward Cullen en *Crepúsculo* es otro ejemplo de esta especie híbrida que simboliza la definitiva alianza entre humanos y vampiros y, en última instancia, la plena normalización social del monstruo.

encarna una alteridad externa al humano; al contrario, es simultáneamente noble y abyecto, normal y desviado. Al mismo tiempo, en el fondo se han vuelto personajes dotados de complejidad psicológica (Somogyi y Ryan, 2014: 203), abandonando así el carácter estereotipado que poseían tradicionalmente, de modo que las historias muestran un interés mayor por comprender la naturaleza ambigua del mal o de aquel que se considera malvado, abyecto y monstruoso.

El vampiro convencional o normalizado, como sujeto de pleno derecho, vive en sociedad, si bien en algunos films, pese a cohabitar con los humanos, en realidad permanece segregado u oculto –por ejemplo en *Blade* (1988), *Underworld* (2003) o *Only Lovers Left Alive* (2013). Sin embargo, Godric y Bill, incapaces de soportar los remordimientos por todo el mal perpetrado, optan por suicidarse. Lo que en el fondo retrata la serie es la crisis de un mundo que se desmorona: los antiguos roles ya no funcionan. Los vampiros ya no pueden seguir siendo depredadores y sus víctimas tradicionales se rebelan contra ellos, desde un gobierno que les obliga a pagar impuestos y les conmina a integrarse rechazando su supremacía sobre los humanos, hasta los grupos exaltados de fanáticos que directamente los quieren aniquilar. En el lado opuesto, se encuentran vampiros como Russell Edgington, quien se niega a abandonar el rol de depredador y concibe a los humanos como primitivos, ganado o mascotas. Menos sangriento aunque igual de prepotente resulta Eric Northman, que encarna el típico seductor canalla que manipula a sus víctimas a voluntad. Esta actitud también la ejerce su protegida, la sarcástica Pam, absoluta *femme fatale* con pocos escrúpulos que hace gala de una superioridad solo re-frenada por su condición de mujer sujeta a vampiros masculinos más poderosos que ella. No creo, como algunos estudios señalan –por ejemplo, Lindgren (2012: 50)– que la serie represente únicamente tensiones basadas en la diferencia étnica en unos Estados Unidos cuyo origen fue precisamente la lucha por la liberación de los esclavos negros del yugo de sus explotadores blancos en las plantaciones de algodón del sur. Más bien el conflicto que sugiere reviste múltiples facetas relacionadas además de la raza con el género, la sexualidad y la clase. En el fondo, el vampiro simboliza la diferencia, toda diferencia, en un mundo donde la preponderancia del patrón hombre-occidental-heterosexual-burgués está en entredicho. *True Blood* retrata muy bien la reacción, las más de las veces violenta, de estos grupos otrora hegemónicos ante el temor de perder su supremacía social, cultural y económica. Pese a haber puesto punto y final a la historia, sin embargo, la serie insinúa varias soluciones o posturas que indican que la tensión entre poder y resistencia aún persiste.

Mientras algunos como Eric y Pam optan por seguir comportándose de acuerdo con su naturaleza pese a hacerlo en la sombra, en cambio otros eligen castigarse a sí mismos mediante la muerte –sería el caso antes señalado de Godric y Bill. De todos modos, la mayoría acata la obligación de asimilarse, eligiendo incluso el modo de vida más convencional posible: la fundación de una familia tradicional –Sookie, Jason, Jessica.

La humanización, que supone más bien una operación políticamente correcta destinada a dignificar la imagen del «otro», del diferente o inadaptable, se logra mediante una serie de estrategias que lo presentan simultáneamente como víctimas –se trata de una condición impuesta, no elegida libremente–, marginados glamurosos y seres sujetos a las normas autoritarias que gobiernan su propia comunidad y con las que no siempre están de acuerdo (Somongyi y Ryan, 2013: 206). Por este motivo, el vampiro sufre la misma opresión que cualquier otra minoría como la población negra, los homosexuales o los inmigrantes. No se trata de que se les retrate como víctimas en conjunto, sino que más bien reflejan las mismas desigualdades que existen entre los humanos por cuestión de género, etnia, clase o sexualidad. Incluso algunos humanos transformados en vampiros consideran una liberación el desprenderse de las reglas a que su familia o la comunidad en la que viven les imponen, tal como le ocurre a Jessica en *True Blood*. No obstante, en el lado opuesto, otra de las protagonistas, Tara, pese a convertirse en vampiro, continúa subyugada debido a su condición de mujer negra y está obligada a trabajar para Pam y Eric en Fangtasia, el club nocturno que regentan ambos.

En definitiva, queda claro que estas narrativas no conciben al vampiro como una víctima incomprensida y maltratada injustamente, sino como un depravado, un delincuente, obligado a aceptar un programa de reinserción para poder ser integrado. En una sociedad políticamente correcta como la norteamericana, se tolera e incluso se protege al diferente como ciudadano de pleno de derecho que paga sus impuestos siempre que acepte las normas; en caso contrario, es un disidente que debe ser perseguido y castigado.

3. EL NUEVO VAMPIRO

En su análisis de la saga *Crepúsculo*, la serie *True Blood* y la película *Let the Right One In* (2008) –en castellano, *Déjame entrar*–, Tyree (2009) pone de relieve el proceso de domesticación del vampiro, es decir, cómo los humanos someten a un ser que cuestiona los límites en los que se fundamenta la socie-

dad y la cultura, especialmente en cuanto al género y la sexualidad.⁶³ De hecho, en conjunto, *True Blood* expone el conflicto que se desata en un espacio marginado y retrasado como el sur de Estados Unidos sobre la aceptación de estilos de vida alternativos o identidades diferentes: homosexuales, vampiros, cambiaformas, hombres lobo, mujeres, negros e incluso las combinaciones entre tales categorías: homosexual negro, mujer lobo, mujer negra vampiro. Se trata, así, de una alegoría sobre la tolerancia y la integración en múltiples facetas, aunque sobre todo se relaciona con el debate americano sobre el matrimonio gay y la lucha por los derechos civiles de la población negra (Tyree, 2009: 32). Si bien es cierto que la serie contiene paradojas y contradicciones sobre tal discusión –como buena muestra de que se trata de una polémica candente–, en *True Blood* los vampiros que rechazan asimilarse quedan representados como villanos. Por este motivo, y a la luz de la controversia sobre la unión de parejas homosexuales, se ha acusado a Alan Ball de cierto conservadurismo «gay-friendly», algo que ya se entreveía en su anterior serie *Six Feet Under* (2001-2005).

En efecto, los protagonistas de las tres obras a las que alude Tyree, Angel –*Déjame entrar*– Edward Cullen –*Crepúsculo*– y Bill Compton –*True Blood*– repudian su naturaleza vampírica en grados diferentes. Por ejemplo, la familia Cullen de *Crepúsculo* se denominan a sí mismos «vegetarianos» al no consumir sangre humana, haciéndose eco de otro de los debates candentes en la sociedad actual. Wright (2014: 390) indica que, aunque en el pasado el término vegetariano implicaba debilidad, asexualidad, feminización o ascetismo, en cambio en los últimos años el vampirismo «vegano» se ha convertido en una postura política que desafía y cuestiona valores hegemónicos como la alimentación carnívora o el sexismo homófobo. Por otro lado, en *True Blood*, se invierte la supuesta monstruosidad del vampiro al transformarse en comida para los humanos: concretamente, la sangre vampírica funciona como una droga euforizante y un antídoto no solo contra la muerte sino contra todo tipo de enfermedad. El vampiro domesticado no es sino una encarnación del depravado que la sociedad religiosa o burguesa condenan: la violencia, la excitación de los sentidos mediante la droga, el disfrute de una sexualidad sin ataduras morales, el tabú de la muerte, la destrucción de la familia. Domesticar al vampiro supone reprimir lo que la religión o la moral burguesa han considerado horrible, pecaminoso, antinatural, aberrante y, en definitiva,

63. Loza (2011) se refiere a este proceso en términos más gráficos como «pérdida de colmillos» («how vampires got defanged»).

monstruoso, especialmente en el plano sexual. De este modo, el vampiro asimilado no es sino lo que vulgarmente se llamaría un reprimido. Wright (2014: 383) explica esta reconversión del vampiro cuando advierte de que, en *Crepúsculo*, «Meyer's rewriting of vampire mythology strips vampires of their characteristic darkness and countercultural natures». Esta autora también destaca cómo en *True Blood* los vampiros asumen aparentemente el código ético humano para mostrarse «simpáticos» a los humanos y poder así convivir entre ellos, aunque en la práctica pocas veces lo consigan y se abalancen hambrientos contra sus presas. Este comportamiento inestable refleja el debate interior que experimentan al luchar contra su propia naturaleza, el complicado proceso de asimilación a los que les obliga la Autoridad.

En definitiva, las historias más recientes sobre vampiros siguen siendo cómplices –aunque eso sí, en varios grados– de un orden social conservador igual que lo es la novela *Drácula* de Bram Stoker; la diferencia es que, en esta obra, el vampiro es destruido, mientras que en algunas novelas, películas y series recientes como la que analizo aquí, tal monstruo es obligado a integrarse. El concepto de perversión que representa el vampiro asimilado está más cerca del enfoque que de él da Michel Foucault –la perversión como constructo que permite el control y la organización social– que de la explicación que ofrece Freud –la perversión como energía reprimida, transformada y reutilizada (Dollimore, 1991: 106). Parafraseando al fundador del psicoanálisis, Dollimore (1991: 175) considera que la perversión, en general, engloba toda práctica que se desvíe del coito genital heterosexual o que adopte un objeto erótico inapropiado, como alguien del mismo sexo. Como varios estudios destacan, *True Blood* muestra un amplio abanico de sexualidades alternativas y transgresoras como el sadomasoquismo, el *bondage*, disciplina y castigo, el incesto, la escopofilia, la homosexualidad femenina y masculina y la bisexualidad (Shubartt, 2013: 50), sin contar el canibalismo que implica realmente la ingesta de sangre humana. Para Schubartt (2013: 50), el apetito monstruoso se funde con las emociones sexuales; en este sentido, monstruoso equivale a sádico, ya que el dolor infligido sobre todo por las mordeduras del vampiro o del hombre lobo produce placer tanto en el que muerde como en la víctima. En *True Blood*, se permiten estas prácticas sexuales perversas, incluido el mordisco y la ingesta de sangre, mientras haya consentimiento mutuo; en caso contrario, las violaciones se castigan con la muerte. Ciertamente, la norma del consentimiento revela un código moral sobre la sexualidad bastante ambiguo, tal como ocurre en la realidad. Como indicaba Roudinesco, en la sociedad burguesa, las prácticas sexuales no reproductoras están permitidas siempre que

se realicen en la intimidad del matrimonio; por lo tanto, se toleran siempre que se sometan a una regulación cuyo fin es supuestamente evitar el desorden social. Siguiendo a Foucault, el vampiro domesticado refleja el tránsito de la sociedad disciplinaria a la sociedad de control, es decir, una sociedad en la que los individuos interiorizan la represión.⁶⁴

Como he destacado, la innovación que presentan estas obras con respecto a las anteriores radica en que ya no se elimina a los vampiros, sino que se les fuerza a la asimilación. Se trata de relatos ejemplarizantes en los que se muestra la posibilidad de redención de la maldad que encarnan. Para ello, el comportamiento de los vampiros «buenos» se contrasta con la vileza de los «malos» que se resisten a integrarse, a someterse a las normas humanas: los Vulturi en *Crepúsculo*, o Russell Edgington y Eric Northman en *True Blood*. En esta última, son varios los procedimientos con los que se les intenta subyugar: el ataque de la ultraconservadora y fanática Hermandad del Sol –que evoca la Hermandad de la Luz de Van Helsing en la novela de Stoker–, la imposición de la abstinencia mediante la comercialización de una sangre sintética sucedánea y la propagación del virus V, una modalidad de hepatitis que provoca la muerte de los vampiros en las dos últimas temporadas.⁶⁵ Así pues, el conservadurismo moral de la época victoriana que dio lugar a la irrupción de los monstruos clásicos –Frankenstein, Drácula, Mr. Hyde– continúa vigente en la actualidad; la actitud hacia la enfermedad, la homosexualidad y la disolución de la familia ha cambiado poco. No es que *True Blood* tome partido por una visión conservadora de la sexualidad y el género, sino que pone de manifiesto que la represión caracteriza también a la sociedad actual.

Bill Compton, en la última temporada, se niega a ingerir la sangre de Sarah Newlin, que contiene el antídoto contra el virus Hep V. Es el personaje que mejor refleja el malestar con su propia condición, el sentimiento de culpa, continuamente representado en Jessica, su prole, a quien convirtió en vampiresa como castigo impuesto por la Autoridad. En los últimos episodios, recuerda cómo era su vida de mortal junto a su familia en la hacienda que poseía, en los inicios de la Guerra de Secesión. En el capítulo 8 de la temporada 7, tiene una pesadilla en la que Sookie acuna al bebé fruto de su unión con

64. Hardt y Negri explican muy bien la diferencia entre ambos tipos de sociedad en su obra *Imperio* (2005: 44).

65. Esta trama acerca la historia a otras series de zombies como especialmente *The Walking Dead*, incluyendo así otro de los terrores de la sociedad actual como las epidemias y la degradación de la especie humana. Por otro lado, el virus es creado artificialmente, aludiendo así a los rumores populares sobre el sida como enfermedad de laboratorio propagada para aniquilar a los homosexuales o la población africana.

ella y que solo es una figura de humo negro. Por lo tanto, nunca podrá realizar el sueño de tener, de recuperar, una familia. Bill se erige en el ejemplo más notable de la voluntad de integración; o quizás cabría matizar que en el fondo hace patentes las contradicciones que anidan en su seno, puesto que aunque en vida era un rico propietario de plantaciones que intentaba tratar bien a sus esclavos, en cambio no se oponía a la esclavitud. A lo largo de la serie, se lamenta constantemente de haber perdido su pasado y trata de vivir de modo normal entre los humanos, lo cual contrasta con la mayoría de sus congéneres, quienes menosprecian a los mortales y se muestran como seres hedonistas, monstruosos, glotones, peligrosos e inmorales. Al final, se puede afirmar que la serie se vuelve políticamente correcta, si bien para Campbell (2013: 108), «the queer politics of *True Blood* do not reflect social conservatism so much as they participate in a newly prevalent 'postracial' ideal of queer and queer of color politics in United States public life». En otras palabras, los vampiros de la serie no apuestan realmente por una política identitaria múltiple –es decir, *queer*–, es decir, la compleja diversidad que caracteriza a su comunidad –son diversos como los humanos– es algo que no les interesa convertir en motivo de reivindicación. De hecho, este autor también destaca que Sookie representa el ideal de la etnia blanca, un personaje estilizado en la figura de hada, acechada por los vampiros hostiles y diferentes. Por otro lado, según el mismo estudioso, la serie no parece interesada en las intersecciones de etnia y sexualidad en los humanos, a excepción de Lafayette.

Lo cierto es que la asimilación que experimenta la figura del vampiro resulta mucho más evidente en *Crepúsculo*, ya que Edward sí que tiene capacidad de concepción pese a ser un no-muerto. Al fin y al cabo, la historia de Stephenie Meyer se aparta absolutamente de la caracterización original del vampiro como monstruo que personifica la muerte. Su vampiro constituye una paradoja: un cadáver que engendra vida. Neutralizando todo su poder subversivo, el vampiro de Meyer se erige en emblema de un marginado reinsertado en la sociedad, pese a conservar ciertos atributos sobrenaturales como cualquier otro superhéroe: la rapidez de movimientos, la agudeza de los sentidos, la fuerza, la inmortalidad.⁶⁶ El vampiro de Allan Ball constituye, por el contrario, una figura más ambigua; en efecto, resulta más canónico, es decir, conserva buena parte de las cualidades del personaje clásico

66. Realmente Meyer reinterpreta la figura del vampiro hasta niveles casi ridículos: tan grande es la reforma al que lo somete que llega al punto de infantilizarlo, tal como demuestra una escena de la película *Amanecer* –primera parte– en la que Bella, embarazada, bebe sangre con una pajita como si se tratase de un refresco.

diseñado por Polidori, Le Fanu o Stoker. Constituye, en esencia, una fantasía humana sobre la transgresión de las normas sexuales y de género.⁶⁷ Pero al final, la mayoría de personajes, humanos y no humanos, se reforman. La serie, pues, aunque no abogue por una política de integración que incluya todo tipo de diferencias sexuales, de género, etnia y clase como arguye Campbell, sí pone en escena el largo debate entre normalidad y desviación tan típico del género gótico. En uno de los últimos episodios, Bill pronuncia una disertación moral muy convencional ante Sookie sobre la vida, cuyo sentido es nacer, crecer, tener hijos y morir. Su vida como vampiro ha supuesto solo un paréntesis, un episodio alocado de sexo y desenfreno que no debe durar más; de hecho, la infección con el virus Hep V le parece un castigo a sus excesos. El discurso de la culpa se vincula también con la cuestión del pasado, pues se trata de redimirse, olvidar, empezar de nuevo, reformarse. De hecho, como Dollimore (1991: 186) puntualiza, las perversiones al fin y al cabo socavan la institución del matrimonio, fundamento de la familia, cuya crisis se asocia además con el temor ante la feminización de la sociedad, agravada a raíz de la decadencia de la monarquía absoluta y la degradación de la figura paterna (Roudinesco, 2004: 37). Progresivamente, la sexualidad se disocia de la unión matrimonial, cuyo ocaso se acelera con el desarrollo del capitalismo y su énfasis en la individualidad. Sin embargo, el desenlace de *True Blood* es en este sentido conservador, adaptándose así al tópico del sur estadounidense reaccionario.

Los vampiros encarnan una versión monstruosa de la familia: igual que los clanes humanos, están unidos por lazos de sangre, pero su nacimiento es horroroso, no producto de la fecundación, sino de la agresión, la violación. Consiguientemente, sus vínculos son también biológicos. En vez de padre o madre, los vampiros llaman “creadores” a quienes les han convertido. Como resulta obvio, los creadores ejercen una autoridad estricta sobre su progenie, que les deben obediencia ciega. No obstante, Hudson (2013: 667) opina de forma contraria; basándose en los comentarios de Deleuze y Guattari sobre los vampiros y los hombres lobo, debido a que la reproducción de estos seres se realiza mediante infección y no concepción, sus vínculos son más afectivos que genéticos, de modo que desafían las nociones legales y

67. Por ejemplo, en una de las escenas más irónicas de la serie, Eric accede a tener sexo con Ginger, la encargada de Fangtasia, después de haberle insistido durante años. Así, le permite realizarlo sobre el trono, como ella ansía. Sin ni siquiera morderla ni penetrarla, Ginger logra el orgasmo. Por otro lado, hay personajes masculinos que tienen sueños eróticos con otros sin llegar a materializarlos: Sam con Bill y Jason con Eric.

sociales que definen a la raza en términos de sangre y genealogía. De todos modos, no siempre existe una relación afectuosa entre el vampiro y su creador, tal como ilustra el tormentoso idilio entre Bill y su creadora, Lorena Krasiki, una vampiresa posesiva que se niega a aceptar la ruptura con él. Este caso también sirve para desmontar las diferencias entre la familia humana y la vampírica, dado que el peligro del incesto afecta a ambas especies: si consideramos al creador como progenitor, queda claro que la relación entre Bill y Lorena es incestuosa; por otro lado, Bill mata a Barlett, el tío de Sookie, por abusar de ella cuando era una niña. También pone fin al idilio que mantiene con Portia Bellefleur, su abogada, al enterarse de que es su descendiente.⁶⁸ En definitiva, Bill ejemplifica en varios sentidos y muchos de los episodios que protagoniza una lucha por normalizarse, por eliminar todo tipo de desviación.

Aunque Bill es el personaje en el que el remordimiento y el deseo de regeneración son más agudos, otros personajes también siguen la misma evolución. De este modo, también Jessica se unirá finalmente a Hoyt, su primer amor. Jason Stackhouse, que se coloca bolsas de hielo en la entrepierna para enfriar su libido irrefrenable, se casará y fundará una familia. Por su lado, Lettie Mae se reconcilia con su hija Tara en una serie de visiones oníricas en las que reconstruye el episodio en el que su padre abandona el hogar familiar después de abusar física y verbalmente de su madre. Como resultado de este suceso traumático, Tara reprimirá el recuerdo de tal asesinato, mientras que su madre caerá víctima del alcoholismo, lo que provocará todo tipo de desencuentros y tensiones felizmente resueltas. Además, Letti Mae reencuentra el amor con el reverendo Daniels. Su sobrino y primo de Tara, Lafayette, consigue también reformar al vampiro novio de Jessica, James, que en realidad es homosexual, y constituyen una nueva pareja que se une a las demás alrededor de la mesa de celebración del día de Acción de Gracias en el último episodio.⁶⁹ Familia, nación y religión se exaltan en esta conmemoración. Sentados alrededor de la mesa en casa de los Stackhouse, con una Sookie embarazada, todos celebran su nueva vida.

Por lo tanto, frente a una vida humana llena de amor y en familia, el

68. La familia se basa en la diferencia anatómica de sexos –lo que permite la procreación– y el interdicto del incesto, que asegura el paso de la naturaleza a la cultura en la historia de la humanidad (Roudinesco, 2004: 16).

69. Así, la serie se hace eco de los nuevos matrimonios homosexuales, un nuevo tipo de formación familiar altamente cuestionado pese a que cada vez más países los legalizan. Resulta interesante comprobar de todos modos cómo incluso una sexualidad alternativa o disruptiva como la homosexualidad ha sido tradicionalmente, al final adopta el modelo de relación social clave de la sociedad heterosexual hegemónica.

vampiro solamente obtiene satisfacción de sus instintos básicos y soledad. Sookie, que también representa otro tipo de excentricidad o marginalidad por su condición de hada telépata amante de vampiros, le pregunta al reverendo Daniels si cree que ella y los otros «raros» son un error o, por el contrario, criaturas de Dios. El sacerdote le responde que Dios nos ha hecho libres para tomar nuestras propias decisiones. Sin embargo, el discurso moral subyacente es, como antes he destacado ya, realmente ambiguo. Por eso, aunque el Dios bondadoso de Daniels –y no el Dios cruel que odia a los vampiros adorado por la Hermandad del Sol– acepte la singularidad de Sookie, cuando al final accede a provocar la verdadera muerte a Bill tras negarse a ello en repetidas ocasiones, la sangre de su antiguo amante le salpica todo el cuerpo a consecuencia de la herida de la estaca en el corazón. Así, aparte de la estética gore de la serie, queda bastante claro que ella está de alguna manera sucia, manchada por el pecado. Por otro lado, el «estilo de vida alternativo» persiste en la figura de Pam y Eric, puesto que después de aniquilar al jefe de la empresa Yokonomo Corporation que producía la sangre sintética embotellada, se encargan de comercializar la nueva bebida *New Blood*, que contiene el antídoto contra el virus Hep V. Asimismo, continúan al frente de Fangtasia, en cuyo sótano –verdadera mazmorra de tortura y prácticas sadomasoquistas– mantienen esclavizada a Sarah Newlin y venden su sangre por 100.000 dólares el minuto. Ellos representan lo que Campbell (2013: 103) denomina política *queer* radical y antiasimilacionista, que otros vampiros como Bill repudian por insegura, monstruosa, sectaria y cruel. Al fin y al cabo, el creador de la serie no resuelve el conflicto moral y social que plantea la figura del vampiro, ya que junto a los reformados, hay otro sector que continúa desobedeciendo las normas sociales de los humanos. En otras palabras, mientras unos son castigados por oponerse a las normas, otros se esconden para eludir el castigo o bien son reconvertidos. Se trata, en el fondo, de la dinámica del poder, de su ejercicio, de su acatamiento y de la resistencia a él. Si bien tal dinámica es constante en la historia de las sociedades humanas, la novedad es que la voluntad de asimilación se destaca en las obras de ficción más recientes, puesto que en las clásicas, lo usual es que el vampiro sea destruido.

4. CONCLUSIONES: DE LA DISIDENCIA A LA DIFERENCIA

Las obras protagonizadas por vampiros han sido siempre un buen ejemplo para analizar la sexualidad, que como Foucault indica, está regulada

por el poder. Como hemos visto, parte de la crítica considera que en ejemplos recientes del género el vampiro representa a las minorías sexuales y el empeño de la sociedad de integrarlos. En efecto, nuestra sociedad políticamente correcta transforma el «disidente» en «diferente», al menos en apariencia. Sin embargo, esta supuesta tolerancia no implica una aceptación plena de las identidades alternativas; el vampiro continúa manifestando una identidad asocial y, para integrarse, tiene que renunciar a ella.

La corrección política establece que las divergencias sexuales o de género ya no son ejemplos de subversión o de degradación, sino «estilos de modo alternativos» o «identidades minoritarias». Fairclough (2009: 500) afirma que la corrección política es una forma de política cultural del reconocimiento, la identidad y la diferencia que propicia un cambio en las representaciones, los valores y la propia identidad. Es por lo tanto una forma de intervención cultural y discursiva; de hecho, su manifestación más conocida es el llamado lenguaje políticamente correcto, que propone la sustitución de expresiones consideradas discriminatorias por otras más igualitarias; de ahí que el monstruo de Crepúsculo se denomine «vampiro vegetariano». El mismo Norman Fairclough considera que algunas de las formas de intervención cultural y discursiva políticamente correctas son arrogantes e incluso puritanas —como un exceso de la «ultra-izquierda», puntualiza—, aunque concluye que la izquierda debe de reorientarlas porque en el fondo perjudican los objetivos totalmente lícitos que plantea (Fairclough, 2009: 507). En efecto, la diferencia sexual, de género, etnia o clase no debe suponer un motivo de discriminación bajo ningún concepto. Por lo tanto, tras años de lucha de los movimientos de defensa de los derechos de la mujer, la clase trabajadora, los homosexuales o la población no blanca —claramente evocados en *True Blood*—, los gobiernos han ido asumiendo paulatinamente las políticas de igualdad reclamadas por estos grupos minoritarios. Las distintas películas, series y novelas sobre vampiros relatan metafóricamente y de modo más o menos ingenioso la manera en que tales personajes se reinsertan en la sociedad. En la serie analizada, los vampiros regenerados están obligados a no ingerir sangre humana, pero en una sociedad políticamente correcta, tal práctica ya no corresponde a la de un ser depravado desde el punto de vista moral o religioso, sino al de un ciudadano y contribuyente cuyo estilo de vida tiene que evitar cualquier exceso que atente contra la convivencia.

Desde esta perspectiva, la serie *True Blood* plantea el debate en torno a la integración efectiva de los sectores sociales tradicionalmente subordinados —las minorías étnicas, el colectivo LGBT, las mujeres—, es decir, hasta qué pun-

to han normalizado su situación y con qué condiciones pueden desarrollar su identidad en igualdad con el grupo social privilegiado. Como he tratado de demostrar en este artículo, la conclusión es que el objetivo de la serie no es proponer una política identitaria concreta, sino precisamente reflejar la estrategia de un sistema que propone como integración del diferente, del «otro» lo que en realidad equivale a represión.

BIBLIOGRAFÍA

- ALFREDSON, Thomas (dir.) (2008): *Déjame entrar (Let The Right One In)*, EFTI, Suecia.
- ATKINSON, Ted (2013): «Blood Petroleum: *True Blood*, the BP oil spill, and fictions of energy/culture», *Journal of American Studies*, núm. 47, pp. 213-229. <<http://dx.doi.org/10.1017/s0021875812001247>>
- AUERBACH, Nina (1997): *Our Vampires, Ourselves*, Chicago University Press, Chicago.
- BALL, Allan (cr.) (2008): *True Blood*, Allan Ball, EEUU 2008-2014. <<http://dx.doi.org/10.7208/chicago/9780226056180.001.0001>>
- BECK, Bernard (2011): «Fearless Vampire Kissers: Bloodsuckers We Love in *Twilight*, *True Blood* and Others», *Multicultural Perspectives*, 13-2, pp. 90-92. <<http://dx.doi.org/10.1080/15210960.2011.571551>>
- BOYER, Sabrina (2011): «“Thou shalt not crave thy neighbor”: *True Blood*, abjection, and otherness», *Studies in Popular Culture*, núm. 33, vol. 2, pp. 21-41.
- BUTLER, Judith (2007): *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*, Paidós, Barcelona.
- CALVO, Javier (2012): «El cuerpo vampírico: la apertura de la dualidad identitaria de género en *True Blood*», *Revista Comunicación*, núm. 10, vol. 1, pp. 896-906.
- CAMPBELL, Peter (2013): «Metaphors of race and sexuality in HBO's *True Blood*», en Marina Levina y T. Bui Diem-My (eds.), *Monster culture in the 21st century: a reader*, Bloomsbury, New York, pp. 99-113. <<http://dx.doi.org/10.5040/9781628928198.ch-006>>
- CARTER, Margaret L. (2001): «Revampings of Dracula in contemporary fiction», *Journal of Dracula Studies*, núm. 3, disponible en <http://www.univie.ac.at/elib/index.php?title=Vampire-and-Werewolves-Archive> (Consulta 12-6-2015).
- CREED, Barbara (1993): *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, Routledge, Nueva York y Londres. <<http://dx.doi.org/10.4324/9780203820513>>
- DERRIDA, Jacques (1995): *Points... Interviews, 1974-1994*, Stanford University Press, Stanford.
- DOLLIMORE, Jonathan (1991): *Sexual Dissidence. Augustine to Wilde, Freud to Foucault*, Oxford UP, Oxford. <<http://dx.doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198112259.001.0001>>
- FAIRCLOUGH, Norman (2009): «“Políticamente correcto”: la política de la lengua y la cultura», *Discurso y sociedad*, núm. 3, vol. 3, pp. 495-512.
- FITCH, Kate (2014): «Promoting the vampire rights amendment: public relations, post-

- feminism and *True Blood*», *Public Relations Review*. doi:10.1016/j.pubrev.2014.02.029. <<http://dx.doi.org/10.1016/j.pubrev.2014.02.029>>
- FOUCAULT, Michel (2005): *Historia de la sexualidad 1. La voluntad de saber*, Siglo XXI, Madrid.
- GIROUX, Henry (1997): *Cruzando límites: trabajadores culturales y políticas educativas*, Paidós, Barcelona.
- GORDON, Joan, y Veronica HOLLINGER (1997): *Blood Read. The Vampire as a Metaphor in Contemporary Culture*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia.
- HARDT, , y Antonio NEGRI, *Imperio*, Paidós, Barcelona, 2005.
- HARDWICKE, Catherine (dir.) (2008), *Crepúsculo*, Temple Hill Entertainment, EEUU.
- HUDSON, Dale (2013): «“Of course there are werewolves and vampires”: *True Blood* and the right to rights for other species», *American Quarterly*, núm. 65, vol. 3, pp. 661-687. <<http://dx.doi.org/10.1353/aq.2013.0048>>
- JARMUSCH, Jim (dir.) (2013): *Only Lovers Left Alive*, Recorded Picture Company, Reino Unido.
- KOVEN, Mikel J., «“I’m a Fairy? How Fucking Lame!”», *True Blood as Fairy Tale*», en Brigid Cherry (ed.), *True Blood. Investigating Vampires and Southern Gothic*, Tauris, Londres, 2012, pp. 59-73.
- KRISTEVA, Julia (1988): *Poderes de la perversión*, Siglo XXI, Buenos Aires.
- LEVINA, Marina, y T. Bui DIEM-MY (eds.) (2013): «Introduction: towards a comprehensive monster theory in the 21st century», *Monster culture in the 21st century: a reader*, Bloomsbury, Nueva York. <<http://dx.doi.org/10.5040/9781628928198.0007>>
- LINDGREN, Maria (2012): «“What are you?”. Fear, desire, and disgust in *The Southern Vampire Mysteries* and *True Blood*», *Nordic Journal of English Studies*, núm. 11, vol. 3, pp. 36-54.
- LOGAN, John (cr.) (2014): *Penny Dreadful*, Neal Street Productions, Reino Unido.
- LOZA, Susana (2011): «Vampires, Queers, and Other Monsters: Against the Heteronormativity of *True Blood*», en Gareth Schott y Kirstine Moffat (eds.), *Fanpires: Audience Consumption of the Modern Vampire*, New Academia, Washington, pp. 91-117
- MEYER, Stephenie (2005): *Crepúsculo*, Alfaguara, Madrid.
- MUTCH, Deborah (2011): «Coming out of the Coffin: The Vampire and Transnationalism in the *Twilight* and *Sookie Stackhouse* Series», *Critical Survey*, núm. 23, vol. 2, pp. 75-90. <<http://dx.doi.org/10.3167/cs.2011.230206>>
- NORRINGTON, Stephen (dir.) (1998): *Blade*, New Line Cinema, EEUU.
- PIATTI-FARNELL, Lorna (2014): *The Vampire in Contemporary Popular Literature*, Routledge, Nueva York. <<http://dx.doi.org/10.4324/9780203501573>>
- RICE, Anne (2009): *Entrevista con el vampiro*, Ediciones B, Madrid.
- ROUDINESCO, Élisabeth (2004): *La familia en desorden*, Anagrama, Barcelona.
- _____ (2009): *Nuestro lado oscuro. Una historia de los perversos*, Anagrama, Barcelona.
- RUMPEL, Aleš (2011): *Breathers and Suckers: Sources of Queerness in True Blood*, Tesis de licenciatura, Masaryk University.
- SABERHAGEN, Fred (1976): *The Dracula Tape*, Baen, Wake Forest.

- SENF, Carol (1988): *The Vampire in Nineteenth-Century English Literature*, Popular Press, Bowling Green.
- SHUBARTT, Rikke (2013): «Monstrous Appetites and Positive Emotions in *True Blood*, *The Vampire Diaries*, and *The Walking Dead*», *Projections*, núm. 7, vol. 1, pp. 43-62. <<http://dx.doi.org/10.3167/proj.2013.070105>>
- SOMOGYI, Emma, y Mark David RYAN (2014): «Mainstream Monsters: the Otherness of Humans in *Twilight*, *The Vampire Diaries* and *True Blood*», en Claudia Bucciferro (ed.), *The Twilight Saga: Exploring the Global Phenomenon*, Scarecrow Press, Nueva York, pp. 197-211.
- TYREE, J. M. (2009): «Warm-blooded: *True Blood* and *Let the Right One In*», *Film Quarterly*, núm. 63, vol. 2, pp. 31-37. <<http://dx.doi.org/10.1525/fq.2009.63.2.31>>
- WHEDON, Joss (cr.) (1997): *Buffy, cazavampiros*, WB, EEUU, 1997-2003.
- WISEMAN, Len (dir.) (2003): *Underworld*, Robert Bernacchi y Gary Lucchesi, Reino Unido.
- WRIGHT, Laura (2014): «Pots-Vampire: the Politics of Drinking Humans and Animals in *Buffy the Vampire Slayer*, *Twilight*, and *True Blood*», *Journal of the Fantastic in the Arts*, núm. 25, vol. 2/3, pp. 376-394.

¿EXISTE LO FANTÁSTICO EN LA ANIMACIÓN JAPONESA? LA PRESENCIA DEL *BAKENEKO* EN LA TELEVISIÓN Y EL PÚBLICO CONTEMPORÁNEO

ENRIQUE GALVÁN JEREZ

Universidad Complutense de Madrid

Enrique.galvanjerez@gmail.com

Recibido: 14-01-2016

Aceptado: 10-05-2016



RESUMEN

El mundo de lo sobrenatural japonés atrae tanto a los nativos como a los occidentales. Uno de estos seres que lo pueblan es el *bakeneko*, un gato con poderes metamórficos. A pesar de que Japón sea un país altamente tecnológico, las historias sobre esta criatura siguen siendo populares. ¿Estos relatos transmiten el efecto de lo fantástico al receptor actual? El artículo analizará la recepción, tanto desde un punto de vista japonés como extranjero, de dos series con historias sobre *bakeneko*: *Ayakashi* (2006) y *Mononoke* (2007). Una vez hecho el análisis, determinará si se clasifican como fantásticos o si existen problemas sobre lo fantástico dentro de la cultura japonesa.

PALABRAS CLAVE: animación, lo fantástico, Mononoke, Ayakashi, recepción.

ABSTRACT

The Japanese supernatural world attracts both natives and Westerners. One of the beings who inhabits it is the *bakeneko*, a cat with metamorphic powers. Although Japan is a highly technological country, stories about this creature are still very popular. Can these narratives transmit the fantastic effect to current audiences? This article will analyze the reception, both from a point of view of the Japanese and foreigners, of two TV series about a *bakeneko*: *Ayakashi* (2006) and *Mononoke* (2007). Once the analysis is finalized, the article will establish if they can be classified as fantastic or if there are some problems about the fantastic within the context of Japanese culture.

KEYWORDS: animation, the fantastic, Mononoke, Ayakashi, reception.

INTRODUCCIÓN

Para los occidentales, el folclore japonés es un elemento muy atractivo por su exotismo. Uno de los pioneros en estudiar las creencias y el mundo del folclore nipón fue Lafcadio Hearn —o Yakumo Koizumi, cuando le concedieron la nacionalidad japonesa— en obras como *En el Japón espectral* (1899) o *Kwaidan* (1903). La larga tradición de los cuentos sobrenaturales ha acompañado a los japoneses desde los inicios de su historia y siguen presentes en su vida cotidiana. Por ejemplo, se contaban cuentos de fantasmas y seres sobrenaturales durante los funerales en la época Edo (1603-1868) (Reider, 2001: 80), o las recopilaciones de este tipo de relatos, como *Cuentos de lluvia y de luna* (1776), de Ueda Akinari, son importantes dentro de su literatura.

En estos días, las historias sobre estos entes fantásticos (en japonés, *yōkai*) están presentes en las series y películas de animación japonesa (*anime*). Así es la tesis que propone Antonio López Horno: «Las criaturas del folclore japonés han estado latentes en el desarrollo de muchas historias *anime*: los espíritus, demonios y ogros que aparecían en numerosos grabados del pasado, han cobrado vida en la actualidad gracias a la magia de la animación japonesa» (2010: 108).

Esta relación entre animación y seres sobrenaturales no es reciente, pues comienza con los primeros cortos japoneses de animación. Desde los años 20, estas criaturas eran una de las fuentes de inspiración, como atestiguan las producciones *Kobutori* (1929), de Yasuji Murata; *Shōjōji no Tanukibayashi Ban Dan'emon* (1935), de Yoshitarō Kataoka; o *Furudera no Obake Sōdō* (1936), de Iwao Ashida (Horno, 2015). También aparecen en películas de directores contemporáneos consagrados como Hayao Miyazaki, que demuestra, con maestría, la integración de distintos elementos de la cultura japonesa en su universo creativo particular (Montero, 2012: 138).

No solo los *yōkai* pertenecen al ámbito cinematográfico, sino que están en series de televisión de notable éxito. Algunas de estas series son *GeGeGe no Kitarō* (1968-1969), *Yū Yū Hakusho* (1992-1995) o *Inuyasha* (2000-2004). Ante la abundancia de estos productos audiovisuales y su éxito de público, algunos investigadores, como Tze-Yue G. Hu, opinan que el *anime* es la mejor forma de transmisión de lo fantástico: «Fantasy is a stable driving force in many animated works. Japanese animation, particularly the *anime* kind, has been considered a terra firma for fantastical storytelling» (2013: 11).

Dentro de los habitantes del mundo sobrenatural nipón, el más famoso es el *bakemono*. En palabras de Cora Requena Hidalgo, es lo siguiente: «Según el concepto original, el *bakemono* (a veces *obakemono* u *obake*) es un ente sobre-

natural que posee la cualidad cambiar temporalmente de forma, es decir, que se transforma a voluntad» (2009: 73). Estos seres metamórficos suelen ser animales, como zorros, gatos o *tanuki*,⁷⁰ porque, según el sintoísmo, cualquier ser vivo o inerte puede albergar un espíritu poderoso conocido como *kami* (Yusa, 2005: 19-20). Además, pueden ser de naturaleza maligna, por causar daño a los humanos por medio de sus travesuras, o benigna, por ayudar a estos.

En la actualidad, los *bakemono* siguen presentes en el *anime*. El lado positivo de ellos aparece en la película *Pompoko* (1994), del director Isao Takahata. También existen series que contienen su lado negativo como *Haunted Junction* (1997), en el que un zorro toma posesión del cuerpo de los miembros del Sagrado consejo de estudiantes, o *Lullú, la chica de las flores* (1979-1980), siendo Boris un *tanuki* que se disfraza como un humano.

Dentro de este subgrupo, se encuentran las historias del *bakeneko*, un gato con la capacidad de transformarse. Existen *animés* que incluyen a estas criaturas como *Bakemonogatari* (2009), donde Tsubasa Hanekawa es poseída por uno de ellos, o los OAV⁷¹ de *Geobreeders*, (1998) y (2000-2001), en el que los *bakeneko* provocan averías en equipos eléctricos y ordenadores. Entre las series de televisión sobre el espíritu gato, destacan *Ayakashi* (2006) y *Mononoke* (2007), ambas de Tōei Animation. En estas dos series, el *bakeneko* se manifiesta para vengarse de la muerte de la víctima por medio de sus poderes para alterar la realidad. Aunque la historia de este espíritu vengativo en forma de gato provoque pavor al espectador, ¿estas dos series de televisión se pueden clasificar como fantásticas? Para responder a la pregunta, se analizarán ambas series desde dos puntos de vista: su recepción desde el lado occidental y desde el lado nativo. Una vez completado, se determinará si la serie de televisión pertenece al ámbito fantástico o si existen peculiaridades en cuanto a la recepción de la serie entre personas de distinta procedencia cultural.

EL ESTUDIO DE LO FANTÁSTICO JAPONÉS

Antes de comenzar con el análisis de las dos series, conviene conocer el estado de los estudios de lo fantástico japonés. Primero, se estudiará la etimo-

70. Los traductores suelen utilizar las palabras «mapache» o «tejón». Desde un punto de vista taxonómico, este animal pertenece a la familia de los cánidos, al igual que los perros o los lobos. Por este motivo, es recomendable utilizar la palabra original para designarlo.

71. También llamado OVA. Un OAV (*Original Animation Video*) es una obra de animación cuya primera ventana de distribución es el mercado doméstico. Los OAV aparecieron en los años 80 gracias a la popularización de los reproductores de videocasetes. El primer OAV es *Dallos* (1983-1984), dirigido por Mamoru Oshii y Hisayuki Toriumi.

logía de lo «fantástico» y, a continuación, se explicará de forma muy breve los estudios sobre sus manifestaciones en Japón.

El término «fantástico» tiene un largo recorrido histórico en las lenguas europeas. Esta palabra procede del latín *phantasia* y esta, a su vez, del griego *phantasia* con la definición siguiente: aparición, espectáculo, imagen. El origen de *phantasia* deriva de *phantázō* («yo me aparezco») y este de *pháinō* («yo aparezco») (Corominas, 1967: 267-268). De la palabra original nace *phantasein* que significa «crear visiones» en los textos de Platón; luego evolucionará a *phanstanaui* que se refiere a las ilusiones o ensoñaciones, según Platón y Aristóteles (Alarcón Rodríguez, 2003: 81-82). Desde su etimología, es importante señalar que estas palabras tienen relación con el campo de la visión porque la visión es sinónimo de verdad y es donde se puede manifestar lo fantástico, como menciona Rosemary Jackson:

An emphasis upon visibility points to one of the central thematic concerns of the fantastic: problems of vision. In a culture which equates the «real» and the «visible» gives the eye dominance over other sense organs, the un-real is that which in-visible. That which is not seen, or which threatens to be un-seeable, can only have a subversive function in relation to an epistemological and metaphysical system which makes «I see» synonymous with «I understand» (2003: 45).

En cuanto al japonés, esta palabra tiene un recorrido histórico mucho más corto de lo que pueda parecer. Su inclusión dentro del vocabulario japonés se debe a la necesidad de la traducción de textos, como detalla Sen'ichi Chiba:

La palabra *gensō* apareció como término para traducir la palabra *Hallucination* por primera vez en el *Tetsugaku Jii* [*Diccionario de filosofía*] del año 14 de Meiji [1881]. Hasta que se normalizó como término a usar *genkaku* [ilusión], era una palabra que estaba circulando dentro de los dominios de la filosofía y de la psicología. Hay que destacar que, con la influencia de texto original *An English and Chinese dictionary*, de [William] Lobscheid (...) (1866-1868), en la edición japonesa (*Eikawa Yaku Jiten*) [*Diccionario de traducción inglés-chino-japonés*] (...) se incluyeron *gensō* y *gensōtekina* como traducciones de palabras como *Fancy*, *Fantasm*, *Fantastic*, *Fantastical*, *Fantastically*, entre otras (1984; citado en Sunaga 9-10: 2007).⁷²

Esto quiere decir que la traducción de *gensō* está más cerca de las posiciones filosóficas sobre la alucinación y la mentira que de lo fantástico. Esta

72. La cita en japonés ha sido traducida por el autor del artículo.

relación se plasma en los ideogramas utilizados en la composición de la palabra: *gensō* se compone de los *kanji*⁷³ de ilusión (*maboroshi*) y de pensamiento (*omoi*). Aunque la etimología difiere del uso actual, se sigue utilizando para designar a lo fantástico. Sin embargo, el problema del estudio de lo fantástico en Japón no procede de su etimología, sino que radica en las teorías y el análisis que han elaborado los propios japoneses.

El estudio de la literatura fantástica en Japón vino de la mano de las distintas traducciones de investigaciones de teóricos franceses. Obras tan importantes como *Introduction à la littérature fantastique* (1970), de Tzvetan Todorov, están traducidas y en los años 70 existió un *boom* de la literatura fantástica (Kita, 2012: 53). A pesar de este interés, existen ciertos problemas dentro de la crítica japonesa de lo fantástico. El primero de ellos es la importancia de los teóricos franceses frente a otras tendencias y autores importantes. Ellos desconocen, o no citan, las teorías procedentes del ámbito hispano, italiano o alemán. De este modo, creadores muy importantes, como Julio Cortázar, no suelen aparecer dentro del corpus de sus investigaciones ni en las listas de títulos recomendados.

El segundo problema es su pensamiento nacionalista. Investigadores como Asahiko Sunaga (2007) o Tatsuhiko Shibusawa tienen como base la teoría de Roger Caillois sobre lo fantástico. He aquí el ejemplo que utiliza Shibusawa para definir lo fantástico:

Por ejemplo, San Jorge se enfrenta a un dragón en Capadocia. Por supuesto, el dragón era una representación del miedo para la gente de esa misma época. Sin embargo, ese miedo era como la representación del terror hacia el mundo natural y, hoy en día para nosotros, tal vez no habría tanta diferencia con el miedo a ver un león. O tal vez es mejor compararlo con el miedo al monstruo del lago Ness de Escocia. El héroe lucha con el dragón y puede derrotarlo. Esto corresponde al mundo de las hadas. No obstante, ¿qué ocurre si el enemigo no es un dragón, sino un fantasma? Incluso para alguien como un héroe, la valentía tal vez no sea útil frente a un fantasma. Es decir, el fantasma que no puede estar en este mundo, existe al manifestarse desde ese mundo. Desde ese mundo, su existencia surge porque ha invadido de forma abrupta en este mundo. Esto es el pánico a lo desconocido. En el mundo de las novelas de terror de la época moderna, esto es el mundo de lo fantástico (2012: 18).⁷⁴

Por lo tanto, lo fantástico es el miedo a lo desconocido. Este miedo es la evolución de los cuentos de hadas después del Siglo de las Luces, como expo-

73. *Kanji* es el sistema de escritura procedente de los *sinogramas* —o *hanzi*—. En el japonés moderno, convive con otros sistemas de escritura: *hiragana*, *katakana*, ambos silabarios; y el *rōmaji* o alfabeto latino.

74. La cita en japonés ha sido traducida por el autor del artículo.

ne Roger Caillois (1977). No obstante, el propio Caillois pone en duda la existencia de relatos fantásticos en Japón y China.⁷⁵ Así escribe:

Encore, en Chine et au Japon, les récits de terreur, s'ils sont habituellement présentés comme traditionnels et d'origine populaire, ont-ils été tant de fois remaniés et écrits à nouveau par des auteurs fort instruits des ressources de leur art, qu'il ne reste sans doute pas grand-chose de leur naïveté primitive ni même de leur ancienne atmosphère. En outre, ils mettent en scène des spectres et des vampires, non des gnomes ou des fées (Caillois, 1977: 7).

La teoría de Caillois genera ciertos conflictos. Por un lado, esta tesis podría ser igual de válida para los cuentos de hadas europeos: los cuentos tradicionales proceden de tradiciones orales transmitidas de generación en generación y recopiladas por escrito por autores influidos por los organismos culturales y tendencias artísticas del momento. Por ejemplo, las recopilaciones de los cuentos de los hermanos Grimm recogen las tendencias del romanticismo alemán. Por el otro lado, Caillois obvia la tradición de cuentos japoneses que pueden asociarse con el género feérico como *El cuento del cortador de bambú* (siglo x). Este relato, parecido en algunos puntos con el cuento de «Pulgarcita», es el primer *tsukuri monogatari*⁷⁶ y fuente de inspiración para Murasaki Shikibu, la escritora de *La historia de Genji* (c.a. 1010).

Además, se añade otro inconveniente más. Su posible desconocimiento de la historia y cultura de las civilizaciones de Asia Oriental se refleja en la siguiente hipótesis: «Compte tenu des réserves que j'ai faites tout à l'heure pour la Chine ou le Japon, il est tentant d'avancer l'hypothèse que seules les cultures qui ont accédé à la conception d'un ordre constant, objectif et immuable des phénomènes ont pu donner naissance, comme par contraste, à la forme particulière d'imagination qui contredit délibérément une aussi parfaite régularité: l'épouvante surnaturelle» (Caillois, 1977: 14). Esta afirmación no tiene en cuenta que Japón, y China, compaginó épocas donde hubo cambios constantes en su organización y periodos de larga estabilidad. Esta estabilidad hizo posible que existiera una visión del mundo que encaja con la definición que propone Caillois para las tradiciones occidentales. Incluso en estos largos periodos de paz, las artes japonesas gozaron de un gran desarrollo como en las épocas Heian (795-1185) o Edo.

75. No menciona en ningún momento a Corea, pero esto no significa que no exista un desarrollo de los cuentos y novelas tradicionales con elementos sobrenaturales en la península. Es lógico pensar que en Corea, al igual que Japón, existan estos relatos porque parte de su literatura tiene grandes influencias procedentes de China.

76. Género nativo japonés donde se narra un relato sin que sea una colección de poesías japonesas (*waka*) con un hilo conductor en prosa.

Como consecuencia, los japoneses utilizan las palabras del crítico francés para justificar su análisis de la literatura fantástica como la aparición de un elemento sobrenatural que provoca miedo. Para ellos, no existe la duda todoroviana o la angustia generada por lo fantástico. Tampoco es importante el conflicto entre el cientificismo y la materialización de un elemento fuera de ese contexto. El resultado final es que no existe ni la duda del lector ni el texto se enmarca dentro de la lucha entre un mundo positivista contra algo fuera del horizonte de expectativas del receptor.

Con respecto a Occidente, la visión de la literatura fantástica japonesa es escasa y su enfoque distinto. En *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity*, de Susan J. Napier, se considera que existe lo fantástico en los temas, motivos e interpretaciones, según los postulados de Rosamary Jackson, en relatos japoneses desde la época Meiji (1868-1912) (1996: 223-227). No obstante, que aparezcan ciertos temas, motivos y coincidan en algunas interpretaciones con otros relatos no convierten tales relatos en fantásticos. Es necesario el sello de lo fantástico: la duda sobre la realidad y su angustia. En resumen: el análisis del fenómeno de lo fantástico es deficiente y no ayuda a dilucidar si existe lo fantástico en el ámbito de la cultura japonesa.

LA HISTORIA DEL *BAKENEKO* EN *AYAKASHI* Y SU RECEPCIÓN EN EL TELESPECTADOR

Ayakashi es una serie de animación japonesa emitida durante el año 2006 en el canal Fuji TV. Este programa de televisión es una antología de tres relatos sobre fantasmas y sucesos paranormales. Los dos primeros arcos argumentales corresponden a adaptaciones de textos literarios, pero el tercero, *Bakeneko*, es original y está estructurado como una obra de teatro.

La historia comienza así: en la casa del clan Sakai, reina la alegría por el futuro matrimonio de la dama Mao. Sin embargo, no es un día feliz para ella porque es un matrimonio concertado con el clan Shiono, que ayudará económicamente al clan Sakai. Mientras ocurren los preparativos, un comerciante ambulante pasa delante de la casa y pide agua. Kayo, una de las sirvientas, accede a darle un poco.

Cuando la novia está preparada para comenzar su nueva vida, muere de forma misteriosa. Los familiares de la novia señalan al vendedor como el asesino, mientras que el buhonero advierte que el culpable es un demonio. A pesar de su advertencia, es apresado y atado. Más tarde, el ente malévolo se manifiesta y acaba con la vida de varios de los miembros del clan. A la luz de

los acontecimientos, liberan al boticario para aniquilar al monstruo con la ayuda de una espada con forma de demonio; sin embargo, para desenvainarla, debe conocer tres aspectos del ente malvado: la forma (*katachi*), la verdad (*makoto*) y la razón (*kotowari*).⁷⁷ Ante la ausencia de gatos dentro de la residencia, el buhonero determina la forma de la criatura sobrenatural: un *bakeneko*. Así, el vendedor ambulante deberá conocer la verdad y la razón para exorcizarlo.

En la recepción de la historia de *Ayakashi*, el espectador posee un escudo, basado en la lejanía, que lo protege de las amenazas de lo fantástico. Este recurso queda englobado en el marco temporal de la historia que lo sitúa en la época Edo. Japón, aunque fuera el primer estado en Asia en abrazar las técnicas y ciencias de Occidente, lo hizo de manera tardía. Esto aparece reflejado en los elementos cotidianos de la vida, como el uso del palanquín como medio de transporte de personas o el estilo artístico que recuerda a las xilografías *ukiyo*.⁷⁸ También afecta a la idea de realidad, pues en aquella época la religión era el único elemento de comprensión de la realidad, que era aceptada por toda la población.⁷⁹

El poder del gobierno de la familia Tokugawa estaba basado no solo en el control de los nobles, sino también el de los ciudadanos con el registro oficial en los templos. A la vez que el *bakufu* mantenía controlada a la población, los templos se dedicaron al proselitismo de las enseñanzas budistas para combatir al cristianismo. Para beneficio de las dos partes, la colaboración entre el *bakufu* y las jerarquías de las distintas escuelas del budismo era muy estrecha (Jansen, 2002: 216-217).

Por medio del control religioso y civil, los japoneses mantuvieron la concepción cosmológica del budismo como eje organizador de la realidad. Por lo tanto, la aparición de elementos sobrenaturales, como el *bakeneko*, no provocaban los conflictos epistemológicos sobre el conocimiento de la realidad. Sin embargo, la ausencia de conflicto no implica la inexistencia del miedo a los sucesos paranormales porque es miedo físico, no de carácter metafísico. Esta conciliación se incluye en *Ayakashi* y la transmite al espectador. De este modo, el receptor está protegido por estar alejado del tiempo actual.

77. Este *kotowari* no corresponde al *kanji* de rechazo, sino a *ri*, que significa lógica o razón.

78. La estampas *ukiyo* reflejaban la vida hedonista de las ciudades en varios aspectos: mujeres, escenas y actores del teatro kabuki, sátira sociopolítica o pornografía.

79. No obstante, algunos intelectuales tenían noticias de los avances científicos europeos de forma limitada. Esta exposición fue gracias al tráfico ilegal de libros procedentes del asentamiento holandés de Deshima. Como resultado, varios japoneses formaron la escuela de pensamiento Rangaku (estudios holandeses), que estudiaban las aportaciones técnicas, científicas y de pensamiento occidentales.

Además, cada tipo de espectador, nativo y occidental, posee una armadura particular. En el caso japonés, es la tradición de las historias de fenómenos sobrenaturales dentro de la cultura japonesa. Para un espectador nipón, este tipo de historias pertenecen a su acervo cultural y conocen los detalles de los monstruos y de las historias desde la infancia. Gracias a este conocimiento, no provoca angustia y actúa como barrera de seguridad. Para el espectador occidental, a esta coraza de la temporalidad se añade otra: la lejanía geográfica. Esta lejanía geográfica permite que se adscriba como maravilloso exótico: «On rapporte ici des événements surnaturels sans les présenter comme tels ; le récepteur implicite de ces contes [et de ces récits] est censé ne pas connaître les régions où se déroulent les événements; par conséquent il n'a pas de raisons de les mettre en doute» (Todorov, 1970: 60). Esta concepción de lo maravilloso exótico permite utilizar esta defensa extra. No obstante, una vez se trasladan estos elementos a un entorno más cercano para el espectador, ¿sigue regido por las mismas normas? Esta respuesta se conocerá en el apartado dedicado a *Mononoke*.

LA HISTORIA DEL *BAKENEKO* EN *MONONOKE* Y SU RECEPCIÓN EN EL TELESPECTADOR

Ante el éxito de público, Fuji TV produce y emite, en 2007, un *spin-off* basado en el personaje del vendedor ambulante: *Mononoke*. Al igual que en la serie anterior, una de las historias lo protagoniza un *bakeneko* y sigue una estructura y personajes similares. A diferencia de *Ayakashi*, la historia transcurre en los años 20, a caballo entre la época Taishō (1912-1926) y Shōwa (1926-1989).

El primer episodio comienza con la inauguración de la nueva línea de metro. Por este acontecimiento, el ayuntamiento convoca a los agraciados en el sorteo de billetes para el primer viaje. Los personajes de la historia están presentes en la estación a la hora indicada: el alcalde, Jyutarō Fukuda; el inspector de policía, Sakae Kadowaki; el reportero del diario *Maiasa Nippō*, Kiyoshi Moriya; el conductor, Bunpei Kinoshita; la camarera, Chiyo Nomoto; el ama de casa, Haru Yamaguchi; y el repartidor de leche, Masao Kobayashi. Todos ellos desconocen que sus vidas están relacionadas, pero cuando suban al tren, estarán unidos por el asesinato de Setsuko Ichikawa, un *bakeneko* y el boticario.

El viaje comienza, aunque no es tranquilo porque la espada del buhonero comienza a agitarse en la mochila. En ese mismo momento, el conductor

ve la figura fantasmal de una mujer y frena. Un corte en la corriente eléctrica sume en la oscuridad al tren; la luz regresa y los personajes aparecen en el mismo vagón sin explicarse el porqué. Lo primero que intentan hacer es regresar a sus vagones, mas no consiguen abrir la puerta; Bunpei Kinoshita tampoco puede contactar con el jefe de la estación. Si bien el alcalde abre la puerta sin mucho esfuerzo, ocurre algo imposible: han desaparecido el resto de los vagones. En ese mismo momento, el tren empieza a moverse y el alcalde cae a las vías sin dejar rastro. Instantes después, Haru Yamaguchi escucha la voz de una mujer que repite de forma constante lo siguiente: «No te lo perdonaré». La mujer grita de terror y acusa a Chiyo Nomoto de ser la que ha gastado una broma pesada. De repente, el vendedor ambulante entra en el vagón porque sabe que el causante estos fenómenos es un demonio y, para aniquilarlo, debe descubrir la forma, la verdad y la razón detrás de la esta manifestación.

A priori, el público occidental puede clasificar este relato como fantástico por ciertos aspectos. El primero, el lugar de lo fantástico⁸⁰ es un vagón del metro. Este elemento es importante debido a que es el escenario entre la lucha entre el orden establecido y lo que está fuera, lo sobrenatural. El suburbano es uno de los símbolos del progreso científico y la técnica y, a diferencia del tren, es un transporte urbano. Esta distinción no es irrelevante: el tren podía conectar zonas urbanas con las rurales; esta conexión no solo es un eje de la transmisión de conocimientos de la urbe, sino también de las tradiciones y creencias populares de los pueblos. De esta forma, el vagón de metro actúa como aislante de las creencias y supersticiones que no conciernen a la ciencia. Asimismo, el metro acerca a las coordenadas temporales del espectador. Aunque la escenificación de la inauguración del metro lo sitúa en los años 20, no quiere decir que se aleje mucho en el tiempo. El metro de Tokio comenzó a funcionar en 1927, al igual que otras ciudades europeas inauguraron su servicio de transporte suburbano en fechas cercanas, como Madrid (1919) o Barcelona (1924).

El segundo es la apariencia y rol que desempeña la víctima: Setsuko Ichikawa. El modelo en el que se basa este personaje corresponde a la *modern girl* (*modan garu* o *moga*). La *modern girl* era una tendencia entre las mujeres japonesas que procedía de las revistas de moda y la publicidad. Era frecuente asociarlas con las mujeres trajeadas con un vestido de una pieza, el sombrero *cloche* —o de campana— y los collares de perlas o cuentas. No obstante, esto

80. Patricia García distingue el lugar de lo fantástico como la topografía del hecho fantástico, mientras que el espacio de lo fantástico lo denomina como parte fundamental del suceso fantástico (2013).

no solo abarca a la moda, también al modo de vida. Por ejemplo, la mujer empezó a incorporarse a puestos de trabajo que eran coto exclusivo para hombres. En el caso de Setsuko Ichikawa, ella era reportera de investigación.

El personaje de Setsuko refleja el cambio de paradigma de la mujer tradicional japonesa. Así lo analiza Barbara Sato en la siguiente cita: «These new images of the feminine challenged a previously existing widespread mythology of a monolithic Japanese woman. Feminine stereotypes had always placed women within a family setting, stressing their gentleness and meekness: it was this particularly docile and family-oriented quality that came to identify them as “Japanese” women» (2003: 1). Ante esta información, el espectador relaciona la *modern girl* con los movimientos feministas por los derechos e igualdad de las mujeres en Estados Unidos y Europa después de la I Guerra Mundial.

Por último, a diferencia de la serie *Ayakashi*, los referentes artísticos no son japoneses, sino europeos. Durante los años 20, los movimientos vanguardistas llegaron a Japón. En este *anime* los estilos del cubismo o el expresionismo se aprovechan para generar más acercamiento al telespectador. Esto se plasma cuando los testigos del asesinato no quieren hablar sobre lo que presenciaron. Para enfatizarlo, aparecen imágenes sobre una parte determinada del cuerpo, como los ojos o los oídos, que aluden al estilo cubista de Picasso.

Todos estos detalles de modernidad aproximan al telespectador occidental a una concepción del mundo y la sociedad más cercana, pero puede que no sea suficiente. En otras palabras: el receptor occidental, por falta de contexto, puede clasificarlo de forma distinta a un telespectador japonés. La clave corresponde a la siguiente frase del reportero Kiyoshi Moriya, cuando presencia, por primera vez, los hechos sobrenaturales: «Parece como si lo hubieran hecho los zorros». Aunque luego apostilla que es una expresión hecha, su actuación es muy sospecha por dos razones. Primera, porque delata que sabe lo que ocurre y que está relacionado con el asesinato de Setsuko Ichikawa. Segunda, porque es uno de los personajes con mayor formación intelectual en la historia. Si fuese una persona como Haru Yamaguchi o Masao Kobayashi, que ambas poseen una formación básica, podría encajar con lo dicho. Sin embargo, quien lo pronuncia es el periodista y uno de los personajes con más formación. Esto puede tener dos justificaciones.

Por un lado, la presencia de historias tradicionales basadas en cuentos populares y obras de teatro *nō* y *kabuki* era uno de los artículos favoritos entre los lectores de los periódicos:

The association of women with ghosts and metamorphosis is also an important part of Japanese tradition, encompassing everything from the Nō and kabuki theaters to the woodblock prints of the early nineteenth century and even the post-Restoration era. [...] After the Restoration, however, such melodramatic depictions of women and the supernatural were increasingly regarded as old-fashioned or vulgar, although the depiction of demonic women remained a favorite subject of popular artists and journals (Napier, 1996: 23).

Estas historias sobre fantasmas vengativos y fenómenos sobrenaturales tendrían un cierto reflejo en la impresión de Kiyoshi Moriya. Después de desear todos los procesos deductivos basadas en el positivismo, el periodista utilizaría estos conocimientos como última explicación a lo que acontece.

Por el otro lado, significa que el pensamiento tradicional japonés seguía arraigado dentro de los japoneses. ¿Por qué todavía aceptaban los fenómenos sobrenaturales a pesar de ser un país con un alto grado de desarrollo científico? Las respuestas se hallan en dos causas. La primera se debe al proceso de modernización japonesa. Japón fue el primer estado asiático independiente en conseguirlo y abrazaron todas las tendencias artísticas, científicas y técnicas de la época. Una muestra de este proceso es el vocabulario de la medicina, que procede del alemán, ya que consideraban a Alemania como potencia en este campo.

No obstante, este abrazo a Occidente nunca fue ciego. Japón se reformó, según los modelos de las potencias coloniales, y se abrió al mundo por tres motivos: el miedo a ser sometido a la colonización como ocurrió con los territorios de Hong Kong en la Primera Guerra del Opio (1839-1842), el impacto negativo que tuvo en la sociedad la llegada de los barcos del comodoro Perry a Japón en 1853 y el interés de varias familias de samuráis, como los Satsuma y los Chōshū, en comerciar con potencias como EE.UU, Reino Unido o Francia. Dentro de los movimientos intelectuales, personas importantes anhelaban la modernización de Japón para hacer frente a los peligros externos.

Ante este clima de inseguridad provocado por las potencias coloniales, editoriales como Seikyōsha abogaban por mantener los valores tradicionales japoneses (Jansen, 2002: 472). Yoshikawa Tadayasu (1824-1884), educador y experto en artillería, encontró la respuesta en el *wakon yōsai*. Este concepto, que se traduce por «talento occidental y espíritu japonés», es la aceptación de los avances modernos sin abandonar el pensamiento japonés. Esto denota que el pensamiento y los valores tradicionales debían seguir vertebrando la sociedad japonesa (Josephson, 2012: 108).

Para lo fantástico, significa que no hay una verdadera disyuntiva entre

los fenómenos paranormales y la ciencia. Por consiguiente, no puede existir el cuestionamiento sobre la realidad del texto y la del lector: «lo fantástico conlleva siempre una proyección hacia el mundo extratextual, pues exige una cooperación, y al mismo tiempo, un involucramiento del receptor en el universo narrativo. Relacionado el mundo del texto con el mundo extratextual se hace posible la interpretación del efecto amenazador que lo narrado supone para las creencias respecto a la realidad» (Roas, 2011: 32-33).

La explicación a este fenómeno radica en la asimilación cultural de los japoneses, como escribe Federico Lanzaco Salamanca:

Con la imagen, pues, de un *coral viviente* podemos ofrecer una visión panorámica de las raíces del pluralismo cultural de Japón, efectuando un corte de *análisis horizontal* a través de su historia (detallando las arborescencias del Shintoísmo, Confucianismo, Taoísmo, Budismo, e Impacto Occidental), y otros corte de *análisis vertical*, buceando en las actitudes básicas del pueblo Japonés hacia la Naturaleza, Sociedad e Individuo (2004: 37).

Con otras palabras: el cientificismo no desplazó la concepción de su mundo, sino que fue incorporado al pensamiento japonés. Por esta razón, los sucesos paranormales no están excluidos de su horizonte de expectativas.

La segunda causa corresponde a la figura del emperador en el sintoísmo. El emperador jugó un papel fundamental en el proceso de modernización del Japón porque representaba un poder contrario a la figura de máxima autoridad en la época Edo, el *bakufu* o *shōgun*, siempre adscrito a la familia Tokugawa. Con el triunfo de la revolución Meiji y la instauración del nuevo régimen, el emperador no solo consiguió el poder político, bajo un régimen parlamentario democrático, sino también el poder religioso por ser descendiente directo de los dioses del sintoísmo:

Japan's hierarchical system goes beyond this world. The system is applied to the realm of the supernatural, or one might say that the hierarchical order of the supernatural world has always been reflected in this world. In modern Japan, the emperor's supernatural status was publicly asserted, and with the imperial court once again at its center, the status of various supernatural beings was (re)examined; some were affirmed and others were simply dropped from the cosmic map (Reider, 2010: 106).

Esta atribución de la figura del emperador como autoridad religiosa no era nueva. Las recopilaciones de relatos mitológicos como el *Kojiki* (712) o el *Nihon Shoki* —o *Nihongi*— (720) atribuían a la casa imperial un origen divino

por pertenecer al linaje del primer emperador Jimmu, descendiente de la diosa Amaterasu. Para legitimar este poder religioso del emperador, las reformas políticas y administrativas de la época Meiji incluían la organización y control religioso. Se creó un nuevo ministerio conocido como el Ministerio de los Ritos (*Jingishō*), que más tarde cambió su designación a Ministerio de la Religión (*Kyōbushō*).⁸¹ Con la legislación de la época, el *shintō* se convirtió en la religión oficial del Japón y se transformó en el sintoísmo estatal.

Además, en el panorama educativo se promulgó el Decreto Imperial sobre la Educación (*Kyōiku ni Kansuru Chokugo*), del año 1890. Este decreto establecía que los alumnos tenían que leer un juramento donde, entre otras cosas, guardaban fidelidad al emperador y protegerían con su vida a la familia imperial (Jansen, 2002: 472). De este modo, el poder político de los templos budistas fue sustituido por el del gobierno legitimado por el sintoísmo.

Estos conocimientos son una buena explicación de la ausencia de ruptura dentro del mundo ficcional, pero, ¿qué ocurre con los espectadores japoneses actuales? Aunque el poder divino del emperador ya no existe desde la Declaración de Humanidad (*Ningen Seigen*) de 1945, la visión cosmológica nipona sigue siendo bastante diferente a la de Occidente.

La mayoría de los japoneses se denominan *mushūkyō*, cuya traducción directa es «sin religión». Este concepto no significa que sean ateos o agnósticos. Ellos sienten la religión como algo menos estructurado, tal y como aclara Mark R. Mullins:

In popular consciousness, «religion» is often understood in a highly restricted way to refer only to organized religion or religious institutions. Consequently, Japanese usually claim to be «without religion» (*mushūkyō*) because they do not identify themselves as members of one particular religious group. The majority of Japanese, nevertheless, continue to participate in household and institutional rituals, festivals, and annual events, and many hold what most observers would regard as «religious» beliefs (related to buddhas, ancestors, gods [*kami*], protective deities, and vengeful spirits). In short, it would be a mistake to interpret the «mushūkyō» category to mean «non-religious» or «secular» (2013: 63-64).

Esta visión flexible permite crear ese sincretismo que Lanzaco Salamanca ilustra en la teoría de los corales. Por lo tanto, hay pocos japoneses que no tengan una sensibilidad religiosa: «In short, very few Japanese are actually

81. A partir del año 1877, el Departamento de Asuntos Religiosos fue incorporado tanto al Ministerio del Interior (*Naimushō*) como al Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología (*Monbushō*), donde se encuentra en la actualidad.

atheists or without any religious sensibilities and values» (Mullins, 2013: 63-64). Esto no quiere decir que los japoneses desconozcan los valores occidentales de la filosofía y el empirismo científico. Los japoneses entienden y comprenden todos los avances de la ciencia y el pensamiento europeo y americano, pero ellos atesoran un sistema epistemológico diferente: «Japan is an interesting case because Western philosophy is taught in Japanese schools, yet for many Japanese the world they know is based on an epistemology quite different from the one that they learn about in schoolbooks» (Hendry, 2010: 127).

A la luz de los hechos, el telespectador japonés lo disfruta como si fuese un relato maravilloso. Incluso si existen sensaciones de miedo y hacen uso de los recursos asociados al relato fantástico, no provocan una crisis en el sistema epistemológico del espectador por el conflicto entre la realidad textual y la extratextual. Por ende, un telespectador nativo no lo clasificaría como fantástico. El conocimiento del contexto ajeno al mundo occidental enriquece la recepción y permite descubrir nuevas lecturas de una narración. No obstante, deja la siguiente pregunta para los estudios de lo fantástico.

¿PUEDE EXISTIR LO FANTÁSTICO PARA LOS JAPONESES?

A los resultados del análisis de estas dos series, se ha encontrado el siguiente problema: no hay un fantástico japonés relacionado con lo sobrenatural. El fenómeno paranormal no crea esas tensiones que produce el miedo metafísico —o angustia existencial— que señala David Roas: «Con el término *miedo metafísico* (o *intelectual*) me refiero a la impresión que considero propia y exclusiva de lo fantástico (en todas sus variantes), la cual, si bien suele manifestarse en los personajes, atañe directamente al receptor, puesto que se produce cuando nuestras convicciones sobre lo real dejan de funcionar, cuando perdemos pie frente a un mundo que antes nos era familiar» (2011: 95-96).

Para un japonés, la presencia de fenómenos sobrenaturales no produce una situación conflictiva porque está integrada en su visión y sentir de las cosas. Esto no significa que un japonés no sienta miedo cuando ocurra un fenómeno paranormal; pero es un miedo similar al que se produce cuando un refugiado huye de la guerra, una persona se enfrenta a una operación quirúrgica complicada o es amenazada en la calle con una pistola. Este miedo, que es físico, resulta algo normal al estar tanto en el instinto de autoconservación como en el horizonte de expectativas del sujeto.

Aunque este miedo metafísico no esté presente, hay otras formas de explotarlo. Lo fantástico también ataca otras estructuras y es lo que puede

crear ese efecto fantástico en el receptor: «El cuento fantástico que instaura el terror gracias a sus propios vacíos juega en cambio con un terror no exorcizable. Aquella mínima seguridad tiende a ser suplantada por la ausencia de un enemigo. No ya la lucha, sino la imposibilidad de explicación de algo que ni siquiera se sabe si ha ocurrido o no» (Campra, 2008: 136). Estos espacios vacíos no solo afectan a lo semántico, también a la estructura:

Existe otro tipo de transgresiones, que no se apoya en elementos temáticos, sino que juega, precisamente, con las posibilidades ofrecidas por la situación comunicativa, Es decir, que juega con los desequilibrios entre lo dicho y el silencio, combinación que constituye el relato fantástico como un tipo particular de proceso comunicativo dentro de ese tipo particular que es a su vez la ficción (Campra, 2008: 111-112).

La cita de Rosalba Campra abre la posibilidad de que lo fantástico japonés pueda ser factible desde la estructura, como en el relato «En la espesura del bosque» (1922), de Ryūnosuke Akutagawa. La historia es la siguiente: un comerciante es asesinado por un asaltante de caminos. Con los testimonios del asesino, la mujer y la médium que convoca al fantasma del comerciante, la policía no consigue aclarar qué pasó. En esta historia, cuyo eje temporal es la época Heian, hay una aparición fantasmagórica, pese a que no produce esa inquietud en el lector.

El miedo metafísico se encuentra en el final de la historia y su silencio. Este silencio, que probablemente sea una influencia técnica procedente de *El anillo y el libro* (1868-1869), de Robert Browning (Keene, 2001: 572), es lo que marca el fantástico. Su final sin resolver deja al receptor *in media res* y destruye toda su epistemología. No importa que sea obra del ladrón o de su esposa, ni que aparezcan fantasmas: si no se conoce el final, da igual la visión del mundo; no funciona. Este final abierto ataca las estructuras del orden japonés en cuanto a relatos y acontecimientos. Por lo tanto, la puerta para el estudio de lo fantástico japonés no se encuentra en los silencios que provocan los monstruos, sino en la estructura que ataca la realidad extratextual del receptor.

CONCLUSIONES

En este artículo se han encontrado tres problemas con respecto a presencia de lo fantástico en la cultura japonesa. El primero de ellos es la dificultad de análisis desde un punto de vista cultural porque la concepción japone-

sa del mundo incluye lo que para las culturas positivistas es imposible: dioses, manifestaciones sobrenaturales como fantasmas, metamorfosis... Aunque Japón se modernizó para incorporarse a la esfera de los países occidentales, ello no fue suficiente para que existiera ese cambio de paradigma que posibilita lo fantástico de lo sobrenatural.

El segundo corresponde a si los estudios sobre lo fantástico se han centrado demasiado en la cultura eurocéntrica. Durante la Ilustración, la ciencia y la visión del mundo positivista desplazaron al pensamiento religioso por una visión científica. En este contexto es donde la mayoría de los teóricos han expresado que existe lo fantástico. Sin embargo, en otras sociedades modernas, como la japonesa, no hay tal ruptura entre las creencias en los fenómenos paranormales y la ciencia.

El tercer problema es la falta de actualización de los estudios de lo fantástico en Japón. Como se ha señalado antes, muchos de los teóricos citan las teorías de Roger Caillois en el estudio de lo fantástico. Esto provoca que los japoneses sigan atrasados en este campo y que sus trabajos sean una reivindicación nacionalista.

Estos problemas no llevan a callejones sin salida, sino a campos abiertos para enriquecer el estudio de lo fantástico. Una de estas oportunidades es la búsqueda de otras vías, como la estructural, para explotar el efecto de lo fantástico, una vía abierta a futuras investigaciones dentro de la cultura japonesa. Otra interesante línea de investigación a desarrollar son los estudios comparativos entre lo fantástico occidental y otras esferas culturales. Con estos análisis, el enriquecimiento de las dos perspectivas ayudaría a alcanzar un mejor entendimiento y la posibilidad de crear una definición de consenso sobre lo fantástico.

Por último, la cultura popular japonesa es un campo muy interesante para los estudios de lo fantástico. Hay pocos trabajos sobre lo fantástico no solo en el mundo de la animación, sino también en el mundo de los cómics japoneses —o mangas—, un terreno virgen y vasto para futuras investigaciones que pueden ser muy fructíferas.

BIBLIOGRAFÍA

- AKUTAGAWA, Ryunosuke (2015): «En la espesura del bosque», en Iván Díaz Sancho (ed.), *Rashōmon y otros relatos históricos*, Satori, Gijón, pp. 321-337.
- ANÓNIMO (1972): *Nihongi: Chronicles of Japan from the Earliest Times to A.D. 697*, Charles E. Tuttle, Tokio, Rutland (EE.UU.) y Singapur.

- (2004): *El cuento del cortador de bambú*, Cátedra, Madrid.
- (2008): *Kojiki: Crónicas de antiguos hechos de Japón*, Trotta, Madrid.
- ALARCÓN RODRÍGUEZ, Tania (2003): «Fantástico y maravilloso: diferencias etimológicas», en Ana María Morales, José Miguel Sardiñas y Luz Elena Zamudio (eds.), *Lo fantástico y sus fronteras*, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Puebla, pp. 79-84.
- ASHIDA, Iwao (dir.) (1936): *Furudera no Obake Sōdō* [Enfrentamiento con los monstruos del templo antiguo], Nihon Manga Film Kenkyūjo, Japón.
- CAILLOIS, Roger (1977): *Anthologie du fantastique: Tome 1, Angleterre, Irlande, Amérique du Nord, Allemagne, Flandres*, Gallimard, París.
- CAMPRA, Rosalba (2008): *Territorios de la Ficción: Lo fantástico*, Renacimiento, Sevilla.
- CHIBA, Sen'ichi (1984): «Shibusawa Tatsuhiko to Nakai Hideo» [Tatsuhiko Shibusawa y Hideo Nakai], *Kokubungaku: Kaishaku to Kyōzai no Kenkyū* [Literatura nacional: Interpretación y materiales para la investigación], vol. 29, núm. 10, pp. 116-119.
- COROMINAS, Joan (1967): *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*, Gredos, Madrid.
- GARCÍA, Patricia (2013): «The Fantastic Hole: Towards a Theorisation of the Fantastic Transgression as a Phenomenon of Space», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic*, vol. I, núm. 1, pp. 15-35, disponible en: <<http://revistes.uab.cat/brumal/article/view/v1-n1-garcia2>> [15/12/2015]. <<http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.37>>
- HEARN, Lafcadio (2007) *Kwaidan: Cuentos fantásticos del Japón*, Alianza, Madrid.
- (2008): *En el Japón espectral*, Alianza, Madrid.
- HENDRY, Joy (2010): *Understanding Japanese Society: Third Edition*, Routledge, Londres y Nueva York. <<http://dx.doi.org/10.4324/9780203402924>>
- HORNO LÓPEZ, Antonio (2012) «Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés», *Con A de Animación*, núm. 2, pp. 106-118, disponible en: <<http://conadeanimacion.blogs.upv.es/investigacion/controversia-sobre-el-origen-del-anime-una-nueva-perspectiva-sobre-el-primer-dibujo-animado-japones/>> [15/03/2016]. <<http://dx.doi.org/10.4995/caa.2012.1055>>
- (2015): *Los orígenes del cine de animación japonés: de Katsudō Shashin a Astroboy*, Godel Impresiones Digitales S.L., Granada.
- HU, Tze-Yue G. (2013): «Frameworks of Teaching and Researching Japanese Animation», en Masao Yokoda y Tze-Yue G. Hu (eds.), *Japanese animation. East Asian Perspectives*, University Press of Mississippi, Jackson (EE.UU.), pp. 3-14. <<http://dx.doi.org/10.14325/mississippi/9781617038099.003.0001>>
- ITO, Akihiro (cr.): *Jioburidāzu Mōryō Yūgekitai File-X: Chibineko Dakkan* (*Geobreeders: Get Back the Kitty*), Chaos Project, Japón, 1998.
- *Jioburidāzu 2 Mōryō Yūgekitai File-XX: Ransen Toppa* (*Geobreeders: Breakthrough*), Chaos Project, Japón, 2000-2001.
- JACKSON, Rosemary. (2003): *Fantasy: The Literature of Subversion*, Routledge, Londres, Nueva York. <<http://dx.doi.org/10.4324/9780203130391>>

- JANSEN, Marius B. (2002): *The Making of Modern Japan*, Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge (EE.UU.), Londres.
- JINBO, Shiro (cr.): *Hana no Ko Runrun (Lulú, la chica de las flores)*, Asahi TV, Asahi Tsushinsha, Tōei Dōga, Japón, 1979-1980.
- JOSEPHSON, Jason A. (2012): *The Invention of Religion in Japan*, University of Chicago Press, Chicago y Londres.
<<http://dx.doi.org/10.7208/chicago/9780226412351.001.0001>>
- KADOTA, Hideto et al. (dirs.): *Ayakashi ~ayakashi~ Japanese Classic Horror*, Ayakashi ~ayakashi~ Seisaku Iinkai, Japón, 2006-2006.
- KATAOKA, Yoshitarō (dir.) (1935): *Shōjōji no Tanukibayashi Ban Dan'emon* [Ban Dan'emon y los *tanuki* del templo Shōjōji], Nihon Manga Film Kenkyūjo, Japón.
- KEENE, Donald (1998): *Dawn to the West: Japanese Literature of the Modern Era. Fiction*, Columbia University Press, Nueva York.
- KITA, Junichirō (2012): «Nozoki Koya no Futatsu no Mado» [Las dos ventanas en la chozafurtiva], en Masao Higashi (ed.), *Gensō Bungaku Nyūmon* [Introducción a la literatura fantástica], Chikuma Shobō, Tokio, pp. 50-53.
- LANZACO SALAMANCA, Federico (2004): *Introducción a la cultura japonesa: Pensamiento y religión*, Secretariado de Publicaciones e Intercambio Editorial de la Universidad de Valladolid, Valladolid.
- MIZUKI, Shigeru (cr.): *Gegege no Kitarō*, Tōei Dōga, Japón, 1968-1969.
- MONTERO PLATA, Laura (2012): *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, Dolmen Editorial, Palma.
- MULLINS, Mark R. (2013): «Religion in Contemporary Japanese Lives», en Victoria Lyon Bestor, Theodore C. Bestor y Akiko Yamagata (eds.), *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society*, Routledge, Londres y Nueva York, pp. 63-74.
<<http://dx.doi.org/10.4324/9780203818459.ch5>>
- MURASAKI, Shikibu (2005): *La historia de Genji*, Atlanta, Gerona.
- MURATA, Yasuji (dir.) (1929): *Kobutori* [Arrancabultos], Yokohama Cinema Shōkai, Japón.
- MUKUDORI, Nemu (cr.): *Haunted Jankushion (Haunted Junction)*, Haunted Jankushion Seisaku Iinkai, Japón, 1997-1997.
- NAKAMURA, Kenji (dir.): *Mononoke*, Mononoke Seisaku Iinkai, Japón, 2007-2007.
- NAPIER, Susan J. (1996): *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity*, Routledge, Londres y Nueva York.
<<http://dx.doi.org/10.4324/9780203974636>>
- NISHIO, Ishin (cr.): *Bakemonogatari*, Aniplex, Kodansha, Shaft Inc., Japón, 2009-2010.
- REIDER, Noriko T. (2001): «The Emergence of "Kaidan-shū". The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period», *Asian Folklore Studies*, vol. 60, núm. 1, pp. 79-99. <<http://doi.org/10.2307/1178699>>
— (2010): *Japanese Demon Lore: Oni, from Ancient Times to the Present*, Utah State University Press, Logan (EE.UU.).
- REQUENA HIDALGO, Cora (2009): *El mundo fantástico en la literatura japonesa: De Nara a Edo*, Satori, Gijón.
- ROAS, David (2011): *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.

- SATO, Barbara (2003): *The New Japanese Woman: Modernity, Media, and Women in Interwar Japan*, Duke University Press, Durham (EE.UU.) y Londres.
<<http://dx.doi.org/10.1215/9780822384762>>
- SHIBUSAWA Tatsuhiko (2012): «Gensō Bungaku ni tsuite» [Sobre la literatura fantástica], en Masao Higashi (ed.), *Gensō Bungaku Nyūmon* [Introducción a la literatura fantástica], Chikuma Shobō, Tokio, pp. 16-23.
- SUNAGA, Asahiko (2007): *Nihon Gensō Bungakushi* [Historia de la literatura fantástica japonesa], Heibonsha, Tokio.
- TAKAHASHI, Rumiko (cr.): *Inuyasha*, Yomiuri TV, Sunrise, 2000-2004.
- TAKAHATA, Isao (dir.) (1994): *Heisei Tanuki Gassen Pompoko (Pompoko)*, Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Nippon TV, Hakuhōdo, Japón.
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introduction à la littérature fantastique*, Seuil, París.
- TOGASHI, Yoshihiro (cr.) (1992-1995): *Yū Yū Hakusho*, Fuji TV, Yomiuri Kōkōkusha, Studio Pierrot, Japón.
- TORIUMI, Hisayuki (cr.) (1983-1984): *Darosu (Dallos)*, Studio Pierrot, Bandai, Japón.
- UEDA, Akinari (2002): *Cuentos de lluvia y de luna*, Trotta, Madrid.
- YUSA, Michiko (2005): *Religiones de Japón*, Akal, Tres Cantos.

LO FANTÁSTICO EN PELÍCULAS PARA NO DORMIR

AÍDA CORDERO

Universidad Complutense de Madrid
acordero@ucm.es

Recibido: 14-01-2016

Aceptado: 28-04-2016



RESUMEN

Tras su nacimiento en la literatura, lo fantástico encontró en el audiovisual un nuevo medio a través del cual expandirse y buscar nuevas formas para inquietar a los espectadores. Primero fue en el cine y, posteriormente, en la televisión. En 2004, Filmax decidió poner en marcha un proyecto de seis telefilmes coordinados por Narciso Ibáñez Serrador y dirigidos por reputados cineastas con la intención de homenajear al propio Ibáñez Serrador y su serie *Historias para no dormir*, pionera del género en la televisión española. En las siguientes líneas intentaremos encontrar la existencia de lo fantástico en esos filmes para televisión así como las estrategias utilizadas para su creación.

PALABRAS CLAVE: Fantástico, televisión, Narciso Ibáñez Serrador, *Películas para no dormir*, terror.

ABSTRACT

Following its appearance in literature, the fantastic found in cinema and television a new medium of expression to disturb viewers. In 2004 Filmax started work on six made-for-television films, coordinated by Narciso Ibáñez Serrador and directed by well-known filmmakers, with the intention of paying tribute to Ibáñez Serrador himself and his celebrated TV show *Historias para no dormir*, a pioneer in the genre in Spain. The aim of this research is to find the fantastic, and the strategies use by the filmmakers in its creation.

KEY WORDS: Fantastic, Spanish Television, Narciso Ibáñez Serrador, *Películas para no dormir*, horror.

Sin duda, no se puede negar el éxito comercial y de crítica del cine de terror y fantástico español en los últimos tiempos. Así, hemos asistido a los estrenos de *Los otros* (2001, Alejandro Amenábar) o *El orfanato* (2012, Juan Antonio Bayona), filmes que se encuentran dentro de las diez películas españolas de mayor recaudación en España.⁸² Sin ir más lejos, la franquicia conformada por la serie de películas *Rec*, dirigida por Jaume Balagueró y Paco Plaza, ha sido la primera en salir de España (Lázaro Reboll, 2012: 271). Precisamente, estos dos últimos directores formarán parte de un proyecto de seis telefilmes llamado *Películas para no dormir*, deudor, a su vez, del trabajo de Narciso Ibáñez Serrador, pionero del género en España. Su importancia radica en que «estos telefilmes se convirtieron en la primera experiencia gestada en la televisión generalista para producir distintas *tv-movies* bajo un mismo título» (Diego, 2010: 143).

En las siguientes líneas intentaremos diseccionar los telefilmes para encontrar la existencia, o no, de rasgos de lo fantástico. Pero antes hablaremos del concepto de lo fantástico que vamos a manejar.

1. LA AMBIGÜEDAD DE LO FANTÁSTICO

En primer lugar, debemos dejar constancia de la complejidad que supone la definición de lo fantástico y el establecimiento de límites del mismo. La ausencia de concreción y acuerdo con respecto al tema hace que los estudiosos en la materia no encuentren un punto común más allá de la existencia de cierta ambigüedad sobrenatural que rodea las historias (literarias, cinematográficas o televisivas) y que genera inquietud en quien recibe ese relato, dificultando su detección. El campo semántico de lo fantástico se relaciona con términos como horror, terror, suspense, miedo, etc. Desde el momento en que la racionalidad se impuso a la superstición, y (casi) todo comenzó a tener una explicación lógica, lo inexplicable hubo de canalizarse a través de otros medios. Uno de ellos fue, sin duda, la literatura, en donde nacieron los monstruos clásicos como Drácula o la criatura de Frankenstein (Cordero, 2014: 42). A través de este tipo de historias navegaba lo fantástico.

Toda esa mitología literaria tuvo cabida, a finales del s. XIX, en un nuevo medio: el cine que, con su impresión de veracidad, calaba mucho más hondo en los espectadores que en los lectores. Más tarde surgió otro medio, similar al cine, con un lenguaje ligeramente diferente: la televisión (Ring, 1964).

82. Datos obtenidos al consultar la web del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte [10/01/2016].

Este nuevo medio,⁸³ entre otras múltiples posibilidades, permitía aunar las posibilidades del cine con las características de la narrativa seriada,⁸⁴ cuya trama era dividida en varias entregas que conseguían mantener la atención del público durante un tiempo determinado, así como el anhelo de la siguiente entrega.⁸⁵

Uno de los primeros en hablar sobre lo fantástico fue el lingüista Tzvetan Todorov (1970: 18-19), quien estableció las bases al considerar lo fantástico como «una vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural». Más claro lo cuenta Vicent Pinel (2008: 11-12) al afirmar que lo fantástico «genera la aparición de elementos extraños e inexplicables que provocan miedo en el seno de un universo creíble e identificable». Para David Roas (2011: 30) «lo fantástico se caracteriza por proponer un conflicto entre (nuestra idea de) lo real y lo imposible». Entendemos, por tanto, que la creación de lo fantástico dependerá tanto de la interpretación del lector/espectador⁸⁶ como del trabajo del autor estructurando la historia y creando la ambigüedad necesaria.

En lo que sí parece haber acuerdo es en entender esas narraciones como una representación cuya base es el universo real,⁸⁷ tanto del autor como del receptor, que sufre la irrupción de algo inexplicable y de naturaleza sobrenatural, dada la inquietud que provoca.

Lo fantástico supone la presencia de un conflicto entre lo que el receptor considera propio de su realidad y esos elementos, que añade el autor en el relato, que se relacionan con lo sobrenatural y siniestro y que le provocan la inestabilidad de su mundo conocido. Retomamos a Roas (2011: 35) para apoyar esta idea puesto que considera que «el objetivo de lo fantástico es precisamente desestabilizar esos límites que nos dan seguridad». Y en esa inestabilidad han de surgir una serie de emociones, entre ellas el miedo, con mayor o menor intensidad, dependiendo de la historia. De hecho, en su en-

83. Nos referiremos en todo momento a las historias narrativas de ficción emitidas por televisión, en ningún caso hablaremos de otro tipo de programación como información o entretenimiento.

84. Mario García de Castro (2002: 16) sostiene que «es unánime la interpretación que considera las series como una creación idónea y específica de la televisión, quizá la que ha cumplido mejor con todos los requisitos de serialidad y fragmentación discursiva».

85. Podemos encontrar antecedentes en la novela por entregas del siglo XIX (García de Castro, 2002: 17) o en el folletín (Martín Barbero, 1995: 32).

86. A partir de aquí utilizaremos la palabra receptor para referirnos a ambos, por razones de economía del lenguaje.

87. Hay autores como el citado Schaeffer o Umberto Eco, que coinciden en el hecho de considerar que hasta la ficción más alejada de la realidad está sostenida por unas bases que siempre van a tomar como modelo el mundo que se conoce, el que entendemos como real, aquel sujeto a las leyes físicas que hemos aprendido.

sayo *El horror en la literatura*», H. P. Lovecraft resume a la perfección esta idea y su concepción de los efectos de lo sobrenatural en los seres humanos al afirmar, ya en las primeras líneas, que «la emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido» (2002: 7), resaltando, por tanto, la importancia del impacto psicológico del texto en el receptor para determinar lo fantástico⁸⁸.

Se ha venido asociando fantástico con terror u horror, sin embargo, atendiendo a las líneas de estudios ya citados, no tiene por qué ser así. Apoyando esta idea, Losilla (1993: 42) apunta «la existencia de un gran número de películas de terror que carecen de elementos fantásticos». Por su parte, Norma Lazo (2004: 34) considera que «el terror psicológico se basa en temores ocultos en el subconsciente. No tiene necesariamente elementos fantásticos y su aliado principal es el suspenso».

Lo contrario es menos frecuente, aunque quizás exista, es decir, historias con elementos de lo fantástico que no estén inscritas dentro del terror o el suspense. Es en este sustrato, formado por la inquietud y el desasosiego, donde surge con más facilidad lo fantástico. Es por ello que Lovecraft (2002: 10-11) considera que «el cuento verdaderamente preternatural tiene algo más que los usuales asesinatos, huesos ensangrentados o figuras amortajadas y cargadas de chirriantes cadenas. Debe contener cierta atmósfera de intenso e inexplicable pavor a fuerzas exteriores y desconocidas».

Así, Gérard Lenne (1974: 17) vincula la creación de una historia con la interpretación de un receptor: «lo fantástico no podrá existir sin credibilidad y esta nada tiene que ver con el realismo». Podríamos encontrar una posible razón para la dificultad de la detección de la ambigüedad⁸⁹ en la recepción y decodificación de la historia por parte del receptor, que la interpreta en función de su propia experiencia e idea de lo real y verosímil. Y en esa interpretación va implícita la subjetividad. Siendo el receptor quien otorga, en última instancia, la naturaleza fantástica al relato.

Quizás una pista para detectar lo fantástico en una historia la tenga el mismo Lenne al considerar que, muchas veces, no se puede establecer *a priori*

88. Lovecraft (2002: 11) ahonda aún más en la idea al afirmar que «la única prueba de lo verdaderamente preternatural es la siguiente: saber si despierta o no en el lector un profundo sentimiento de pavor, y de haber entrado en contacto con esferas y poderes desconocidos».

89. Un claro ejemplo de la dificultad para detectar esa ambigüedad se puede encontrar en algunas historias de ciencia ficción. Teniendo en cuenta lo expuesto con anterioridad, ¿hasta qué punto se puede considerar parte de lo fantástico o, por el contrario, se podría enmarcar dentro de la categoría de lo maravilloso o la fantasía? En este punto resulta complicado hablar de forma general de la naturaleza fantástica del género en cuestión y habría que analizar cada historia de manera individual.

la naturaleza fantástica de la historia, puesto que es al final del relato cuando el receptor puede encontrar una explicación lógica que despeje esa duda.

Sin ánimo de perdernos más en el universo conceptual de lo fantástico y lo terrorífico intentaremos detectar la presencia de lo fantástico en los telefilms que conforman *Películas para no dormir*, así como intentar averiguar las estrategias utilizadas para conseguir dicho efecto.

2. EL PRECEDENTE: *HISTORIAS PARA NO DORMIR*

Nuestro objetivo, a lo largo de estas líneas, será averiguar cómo aparece lo fantástico en la miniserie que Telecinco y Filmax decidieron producir en 2004, como homenaje a la serie *Historias para no dormir* que realizó Narciso Ibáñez Serrador durante la década de los sesenta y, posteriormente, en los ochenta. Parece adecuado que dediquemos unas líneas a dicho precedente, aunque sin detenernos en profundidad, puesto que, más allá de dicho homenaje, las *Películas para no dormir* no nacieron como una continuación de esas *Historias*, sino como una manera de rescatar su espíritu y honrar el trabajo de la persona que inició los primeros pasos del género en la televisión española (González Santaolalla, 2014).

Podemos considerar a Ibáñez Serrador (en adelante Chicho) como uno de los pioneros de lo fantástico y del terror en la televisión española. Chicho llegó a TVE a principios de los años sesenta (Palacio, 2001). Su actividad en esta primera etapa consistió en simultanear la dirección de varios espacios televisivos.⁹⁰ El público, a tenor de la información que se podía recoger en aquellos años,⁹¹ mostraba un cierto interés por los temas que Chicho realizaba, especialmente por los de terror y suspense.

El 3 de enero de 1966 se anunciaba, en las páginas de Tele-Radio (Melgar, 1966), el estreno de un nuevo espacio en TVE dirigido por el carismático Chicho: *Historias para no dormir*. Esta serie comprendía unos relatos⁹² concebi-

90. *Estudio 3, Tras la puerta cerrada* (en donde se emitió la adaptación de «The Tell-Tale Heart» (1843), de Edgar Allan Poe, titulada *El último reloj*) o *Mañana puede ser verdad* (adaptación española de la serie que ya realizó en el Canal 7 argentino).

91. Así lo contaba el propio Ibáñez Serrador a Sara Torres en la entrevista publicada en el libro de Carlos Aguilar (1999: 235) «Estudio 3 era como un laboratorio donde yo probaba lo que más podía gustar. Aunque siempre he tenido bastante buen olfato para lo que puede interesar, en honor a la verdad hay que decir que entonces era algo más fácil, pues al ser TV única al día siguiente cuando ibas a comprar el periódico, cogías un taxi y el runrún te decía lo que había gustado, y ese runrún entonces señalaba claramente que era el género de terror y fantástico lo que más fascinaba y excitaba a la gente y a ese género me dediqué».

92. No todas las historias fueron escritas por el propio Chicho (quien firmaba como Luis Peñafiel), la mayor parte fueron adaptaciones de historias de Edgar Allan Poe, Ray Bradbury, W.W. Jacobs o Frede-

dos para crear escalofrío en los espectadores de la época, a base de giros argumentales⁹³ en el guión y un montaje muy moderno, al que no estaban acostumbrados. Es necesario aclarar que no todas las historias se enmarcan dentro del género de terror ni en todas podemos encontrar rastros de lo fantástico, también las hubo de ciencia ficción y dramáticas. Tres temporadas⁹⁴ (1966, 1967-68 y 1982) y veintisiete historias sirvieron para estremecer a un país que no estaba familiarizado ni con lo fantástico ni con el terror. Tan hondo calaron estas *Historias* que, sin duda, hoy no solo son recordadas y mitificadas como un verdadero hito televisivo en España (Cordero, 2014: 100) sino que también prepararon el caldo de cultivo para nuevas producciones televisivas españolas relacionadas, narrativamente, con el terror, lo fantástico y la ciencia ficción en los años inmediatamente posteriores (Cruz Tienda, 2015).

3. PELÍCULAS PARA NO DORMIR

En 2004, Filmax y Estudios Picasso se unieron para realizar una serie para Telecinco. Se encargó a Chicho la coordinación de seis telefilmes (González Santaolalla, 2014), de no más de una hora y media de duración, autoconclusivos, cuyo objetivo fuese resucitar ese espíritu de las *Historias para no dormir* y homenajearlas⁹⁵ en un proyecto llamado *Películas para no dormir*. Chicho sería el encargado de coordinar (en los créditos aparece como «Coordinador editorial») un equipo de cinco cineastas con un extenso currículum a sus espaldas (estructura que recuerda a la serie *Masters of Horror*⁹⁶), reservándose una de ellas para dirigirla él mismo.

Así, los directores Álex de la Iglesia, el propio Chicho, Paco Plaza, Mateo Gil, Jaume Balagueró y Enrique Urbizu contaron con un presupuesto medio de 1,1 millones de euros para la producción de cada telefilme (Baragaño, 2005).

La serie se emitió en televisión, primero en Telecinco, en donde tan sólo

ric Brown (Cascajosa, 2010).

93. Una de las «marcas de la casa» que utilizará Chicho será el giro final, un método que consistía en dotar al relato de un final sorprendente e inesperado que impactara al receptor (Aguilar, 1999: 237).

94. Aunque hablemos de tres temporadas hay que aclarar que la tercera y última tan solo constó de cuatro episodios y ni siquiera se completó (como bien explica el propio Chicho en la presentación del primer capítulo, «Freddy», comercializado en DVD por Vellavisión) siendo un proyecto inacabado.

95. El propio Paco Plaza considera a Ibáñez Serrador como el padre del género en España (González Santaolalla, 2014).

96. Fue creada por Mick Garris y comenzó en 2005, consta de dos temporadas y un total de veintiséis capítulos emitidos por Showtime. Conocidos directores de películas de terror, como Tobe Hooper, Joe Dante o Wes Craven, serían los encargados de dirigir los capítulos (algunos, como John Carpenter, repitieron dirección, aunque en episodios de temporadas diferentes).

programaron dos episodios en 2007: el 12 de enero *La habitación del niño*, y el 19 de enero *Para entrar a vivir*.⁹⁷ Finalmente, fue emitida íntegra en Factoría de Ficción en 2009: el 27 de septiembre *La culpa y Regreso a Moira* y el 25 de octubre *Adivina quién soy* y *Cuento de Navidad*. En diciembre de 2007 Filmax comercializó un *pack* de DVD conteniendo todos los episodios.

Es difícil concluir las razones finales por las que la serie no fue emitida en Telecinco en su totalidad, tal y como estaba previsto, en más allá de establecer conjeturas a partir de los bajos datos de audiencia que obtuvieron.⁹⁸ Prointel⁹⁹ tampoco aclara demasiado, tan solo una serie de factores negativos que desembocaron en desavenencias entre las partes.

En las siguientes líneas intentaremos buscar lo fantástico en los episodios de esta serie, determinando cuáles son los elementos que provocarán la inestabilidad del mundo conocido. Para generar esa intranquilidad, en donde lo fantástico puede expandirse a sus anchas, los directores mostrarán u ocultarán elementos, generarán tensión dilatando las acciones de suspense o provocarán sorpresa con golpes de efecto rápidos cuya pretensión es sobresaltar al espectador. Pero, siguiendo la idea de Lenne, no podremos determinar la naturaleza fantástica del relato hasta el final del mismo.

Para facilitar la detección hemos establecido unos epígrafes comunes con el fin de dar una información ordenada:

Título (director, fecha de producción y fecha de emisión)

Sinopsis

Estrategias del autor para crear inestabilidad¹⁰⁰

Puesta en escena¹⁰¹

Elemento(s) distorsionador(es)¹⁰²

Otros elementos ¹⁰³

97. Según información extraída de Wikipedia, disponible en https://en.wikipedia.org/wiki/Historias_para_no_dormir [10/01/2016].

98. *La habitación del niño* obtuvo un 13% de *share*, mientras que *Para entrar a vivir* obtuvo el 15%.

99. Prointel es la productora que Narciso Ibáñez Serrador fundó en 1970 y desde la cual ha realizado la mayor parte de sus trabajos audiovisuales. En la actualidad continúa en activo con Alejandro Ibáñez Nauta (hijo de Narciso) al frente de la misma. Con ellos hemos charlado en múltiples ocasiones.

100. Utilizamos aquí la palabra inestabilidad en vez de lo fantástico puesto que estamos intentando averiguar si, de hecho, existe lo fantástico en estos telefilmes.

101. Entre otros elementos que conforman la puesta en escena, consideramos que el espacio y la relación de este con los personajes servirá para crear un determinado ambiente, influyendo en el clima interno de la historia.

102. De nuevo, no hemos querido utilizar aquí el término sobrenatural puesto que no en todas las historias encontraremos este tipo de elementos.

103. Nos detenemos en otros elementos que, sin ser sobrenaturales, ayudan a intensificar la tensión de la trama.

3.1. *La habitación del niño* (Álex de la Iglesia, 2006; fecha de emisión: 12/01/2007¹⁰⁴)

3.1.1. *Sinopsis*: el relato comienza en los años treinta o cuarenta (no se especifica la época), mientras unos niños juegan al escondite¹⁰⁵ en las inmediaciones de una antigua casona, el más atrevido penetra en ella, descubriendo una radio de la que emanan extrañas voces. De pronto, de un charco surge un doble del niño, un *doppelgänger*¹⁰⁶ que ocupará el lugar de este. Años después, Sonia y Juan se mudan a esa casona, convirtiéndose en protagonistas forzados de unos desagradables incidentes relacionados con asesinos procedentes de otros mundos paralelos.

3.1.2. *Estrategias del autor para crear la inestabilidad*

3.1.2.1. *Puesta en escena*: el entorno, aunque contemporáneo, no deja de remitir a los cuentos góticos (Fuentes Rodríguez, 2007) en los que la casona inmensa alberga lo espeluznante. En este caso jamás conseguimos tener una idea de la dimensión completa de la casa, intuimos su enorme tamaño por la amplitud de las dependencias, la enorme escalera y los planos exteriores que muestran una parte de la misma, pero el desconocimiento exacto nos genera inquietud. El espectador puede verse fácilmente reflejado en la historia de una pareja joven e ilusionada con su primer hijo y su recién adquirida casa, la cual tendrán que reformar puesto que presenta un estado de semi-ruina, metáfora del inicio de esa vida en común que quieren emprender, aunque algo se lo impide.

3.1.2.2. *Elemento(s) distorsionador(es)*: la duda surge como una espita en la pareja, aparentemente bien avenida. La socialización cristiana ha tenido efecto en Sonia, quien cree que no se merecen la felicidad que

104. Hemos tomado las fechas ofrecidas por IMDB como fechas de producción [10/01/2016].

105. La utilización de los niños como uno de los elementos recurrentes en el cine de terror y, sin duda, de los más eficaces, es una temática repetida en varias ocasiones en las obras de Chicho (Cordero, 2014). No solo en sus dos filmes, *La Residencia* (1969) y *¿Quién puede matar a un niño?* (1976) sino que hay episodios de *Historias para no dormir* en donde explora la etapa infantil como foco de terror, por ejemplo en «El muñeco» o «La bodega».

106. Rebeca Martín (2007: 15-18) establece una serie de categorías para organizar las diferentes apariciones de los dobles en la literatura romántica. *La habitación del hijo* pertenecería a la categoría morfológica, en la variante que se establece que el original y el doble pertenecen a dos o más mundos alternos. Las otras dos categorías corresponderían a la diegética y la genérica.

disfrutan. Juan desafiará al destino cuando interpela a Dios para que ejerza su castigo marcando, sin duda, un punto de inflexión y una brecha entre la pareja. La inestabilidad comienza cuando Juan escucha una voz en el cuarto de su bebé a través del *walkie talkie*, sin encontrar a nadie dentro. La intervención de otro personaje que hable sobre mundos paralelos legitima la posibilidad de la existencia de ese mundo alternativo y provoca la ascensión exponencial de la tensión, visualmente expresada a través del comportamiento excesivo de Juan, el cual adquirirá todos los monitores disponibles en el establecimiento para poder ver, a través de ellos, esa realidad alternativa. Esto provoca la apertura de la puerta del universo paralelo y Juan se ve atrapado en una realidad en la que su *dopplengänger*¹⁰⁷ asesina cada noche a su propio hijo y a su mujer, sin motivo alguno, he ahí lo escalofriante. Rebeca Martín (2007: 25) afirma que «el horror que el doble inspira es primordialmente metafísico, porque constituye un ataque directo a la razón y a las nociones de identidad e individuo», de ahí la fuerza de lo siniestro en este relato. Juan consigue recuperar la calma, pero será tan solo una apariencia y la vuelta a la normalidad será momentánea, un bálsamo envenenado que tan solo servirá para hacer la caída final mucho más empujada y violenta, reflejándose en pantalla con una cruenta pelea entre el matrimonio en donde Sonia acaba hiriendo a Juan en la mano con un chuchillo. La ausencia de cicatriz en la piel del doble de Juan provocará en el espectador un último escalofrío al ver que lo que parece un idílico final feliz es en realidad la batalla ganada del lado del mal. La fuerza del relato se mantiene gracias al desenlace abierto. Lo fantástico, por tanto, transgrede las leyes físicas espaciales. La explicación sobre la física cuántica y la paradoja de Shrodinger¹⁰⁸ podría disipar la duda sobre lo sobrenatural e incomprensible del acontecimiento y situar la historia dentro de la ciencia ficción. Sin embargo, lo inquietante prevalece gracias a la tensión dramática de la relación

107. Juan Bargalló (2012: 13-14) nos habla de cómo esos gemelos idénticos o *doppelgänger* mantienen una rivalidad que se manifiesta en un enfrentamiento, apareciendo representado, incluso ya en el Antiguo Testamento, y suele ocurrir que quien provoca el engaño sea, precisamente, el gemelo que viene del exterior. Staehlin (1977: 63) sitúa el tema del enfrentamiento entre dobles más atrás en el tiempo, en Zarathustra.

108. La referencia a la Paradoja de Schrödinger la realizará el personaje de Domingo, un compañero del periódico donde Juan trabaja, encargado de la sección de parapsicología, cuando le aconseja no destapar la caja para saber si el gato sigue vivo o, por el contrario, está muerto ya que podría ser fatal para el destino de Juan.

de pareja deteriorándose y la continua sensación de peligro que percibe Juan.

- 3.1.2.3. *Otros elementos*: gracias al sistema de vídeo vigilancia de bebés, dotado de infrarrojos, serán capaces de detectar a los «intrusos». Hacia el minuto treinta y nueve, Juan es testigo, a través del monitor, de una realidad paralela que no es visible a sus ojos. Será necesaria la utilización de este instrumento mediador, como el médium en las películas de espíritus, que permita a Juan acceder a ese universo alternativo que puede existir o no, al igual que el gato de la paradoja de Shrödinger puede estar vivo o muerto a la vez.

3.2. *La culpa*¹⁰⁹ (Narciso Ibáñez Serrador, 2006; fecha de emisión: 27/09/2009)

- 3.2.1. *Sinopsis*: el propio Ibáñez Serrador se reservó uno de los telefilmes para volver a dirigir ficción televisiva. Recuperará temas recurrentes en su obra como los niños o la homosexualidad encubierta¹¹⁰ (Cordero, 2014). *La culpa* cuenta la historia de Gloria, una enfermera y madre soltera de una niña de seis años llamada Vicky, con dificultades económicas. La doctora Ana, compañera del hospital, le propone vivir con ella a cambio de que trabaje por las tardes en su consulta privada de ginecología. Una vez realizada la mudanza, Ana le revela que en esa consulta también practica abortos (ilegales). Gloria, a pesar de mantener un conflicto interno, acepta ayudar a Ana, quien intenta seducirla aunque no de manera explícita. Los acontecimientos extraños comienzan tras el aborto que la propia Ana le practica a Gloria.

3.2.2. *Estrategias del autor para crear la inestabilidad*

- 3.2.2.1. *Puesta en escena*: la historia tiene lugar en una casa de la cual desconocemos con exactitud cada uno de sus recovecos, de hecho, puede sorprender que Vicky descubra una puerta que comunica directamente con la de los vecinos. En esa casa está situada la clínica ilegal de abortos, hecho que servirá para añadir tensión dramática a la historia por

109. Inauguró la XI Muestra de Cine Fantástico y de Terror de Alcalá de Henares junto con *Para entrar a vivir* (Diego, 2010: 143).

110. La homosexualidad prohibida y latente formará parte del ambiente enrarecido de *La Residencia* (1969). y la temática de los niños como foco de violencia inexplicable la encontramos en su otro filme, *¿Quién puede matar a un niño?* (1976).

todas las emociones contradictorias que muestran las mujeres que acuden a ella. Se trata de un espacio que oculta un hecho ilícito.

- 3.2.2.2. *Elemento(s) distorsionador(es)*: lo fantástico surge a través del dilema moral de Gloria al quedarse embarazada. Pero Ana, a pesar de la oposición de Vicky y las dudas de Gloria, conseguirá convencerla de que la mejor opción es el aborto. Tras la operación, Ana no encuentra el feto y sospecha que ha podido perderse en alguna parte, sin darle la mínima importancia. A partir de ahí comienzan a suceder hechos extraños, ruidos, manchas viscosas, etc., desembocando en una serie de asesinatos inexplicables. La explicación final resulta endeble, y quizás roza lo extravagante, al revelarse que el feto sobrevivió y cometió todas las atrocidades. Por la manera en que la historia está contada, entendemos que la intención del autor es que lo sobrenatural surja del hecho de que un feto de tres meses sobreviva por sus propios medios fuera del vientre materno y sea capaz de llevar a cabo todos los asesinatos. En este caso, el elemento que sirve de puente comunicativo entre el universo conocido del receptor y lo sobrenatural será el propio feto, el cual poseerá a su propia madre para explicar cómo todos los asesinatos ocurridos tenían un motivo común: su supervivencia. Se establece, así, un juicio de valor moral al considerar el aborto como un asesinato. En palabras del propio realizador: «Lo que no puede tener esta película, a lo que si le ganan las viejas *Historias para no dormir*, es que, como los buenos vinos, cuanto más tiempo pasa tienen mejor paladar. Entonces contra lo que no se puede luchar es con el recuerdo bueno y positivo de tantos y tantos años».¹¹¹
- 3.2.2.3. *Otros elementos*: la aparición de los extraños vecinos ayudará a consolidar la idea de que algo fuera de lo habitual está ocurriendo. Aunque, finalmente, tan solo sea un recurso que no tendrá ninguna relevancia en la trama final.

3.3. *Cuento de navidad*¹¹² (Paco Plaza, 2005; fecha de emisión: 25/10/2009)

- 3.3.1. *Sinopsis*: la acción se sitúa en 1985 y presenta, visualmente, a los muchachos de la misma forma en que se presentan a las estrellas de series como *Verano azul* (Antonio Mercero, 1981) o de películas como *Los Goo-*

111. Estas palabras pueden encontrarse en los extras incluidos en el DVD que Filmmax Home Video editó de todas las *Películas para no dormir*.

112. Inauguró la Semana de Cine Fantástico de San Sebastián (Diego, 2010: 143).

nies¹¹³ (*The Goonies*, Richard Donner, 1985) como forma de conectar con una determinada parte del público y, sobre todo, como homenaje¹¹⁴ a la infancia del propio Plaza. La pandilla está formada por cuatro niños: Koldo, Peti, Tito y Eugenio; y una niña: Moni. El grupo encontrará, en medio del bosque, un hoyo en el que una ladrona ha caído por accidente. A partir de ahí, la avaricia de una parte del grupo y el intento por evitar los abusos de la otra parte provocarán la secesión del grupo y el sangriento desenlace.

3.3.2. Estrategias del autor para crear la inestabilidad

3.3.2.1. *Puesta en escena*: la historia tendrá lugar, en su mayor parte, alrededor del hoyo en el que ha caído accidentalmente Rebeca Expósito, una ladrona, situado en medio de un bosque. Un lugar alejado de la civilización que permitirá a los niños llevar a cabo su extorsión a la mujer sin que nadie se percate de lo sucedido. Cabe destacar la manera en la que son presentados los adultos. El protagonismo de los niños será tal que todos los adultos con quienes interactúan aparecen encuadrados de tal manera que no se les vea el rostro,¹¹⁵ potenciando esa idea de que la historia gira en torno a los niños. De hecho, la única adulta a la que vemos el rostro es la ladrona. Retomando todos esos homenajes que incluye Plaza en su telefilme hemos de recordar que en la habitación de Tito también aparece un poster de *La noche del terror ciego* (Amando de Ossorio, 1972), una de las incursiones del cine español en la temática zombi. Atendiendo a la investigación realizada por Rubén Sánchez Trigos,¹¹⁶ encontramos que la tetralogía de Amando de Ossorio¹¹⁷ pertenece a la categoría de «zombi sin control exterior» y de naturaleza «sobrenatural», ya que no existe una expli-

113. De hecho las referencias culturales al imaginario infantil y adolescente de la década de los ochenta no se quedan ahí, recogen también menciones a *Karate Kid* (*The Karate Kid*, John G. Avildsen, 1984), la serie *V* (Kenneth Johnson, 1984-1985) o *El Equipo A* (*The A-Team*, Stephen J. Cannell y Frank Lupo, 1983-1987), o toda la saga de *Star Wars*.

114. Es digno de mencionar el plano en el que la cámara muestra una torre de cintas VHS entre las que se encuentran, grabadas en la misma cinta, *Volver a empezar* (José Luis Garcí, 1982) y *Ceremonia sangrienta* (Jordi Grau, 1972) como guiño a dos momentos de la cinematografía española.

115. Los dos policías que aparecen en la historia son mostrados de cuello para abajo, al igual que el padre de Tito.

116. Sánchez Trigos realiza una división binaria para establecer las diferentes categorías, a saber: control exterior/ sin control exterior, sobrenatural/no sobrenatural y vivo/muerto (2013: 467).

117. Completan la saga *El ataque de los muertos sin ojos* (1973), *El buque maldito* (1974) y *La noche de las gaviotas* (1975).

cación para su aparición, salvo la magia, y, además, tiene el honor de «ser uno de los escasos mitos netamente ibéricos del fantástico español del periodo» (Sánchez Trigos, 2013: 522). No es de extrañar, por tanto, que Plaza retome esa idea del zombi que, al igual que los templarios, tiene su origen en algún tipo de ritual oscuro, para conformar lo fantástico en su historia. Manteniendo esa tónica de los homenajes a elementos de la infancia, Plaza sitúa la persecución final de una versión zombi de Rebeca en el parque de atracciones, ese lugar en donde la diversión y el terror convergen y las amenazas físicas reales se confunden con las diseñadas para el disfrute en una sublimación macabra del placer.

3.3.2.2. *Elemento (s) distorsionador (es)*: la niña será la única que muestre humanidad mientras que sus amigos oscilarán entre diferentes grados de crueldad creando, en un determinado punto de la narración, dos bandos: aquellos que demuestran humanidad con Rebeca y los que no. En ese ambiente de «Guerra fría» entre los miembros de la pandilla¹¹⁸ surge lo fantástico cuando Peti y Eugenio, el sector más despiadado de la pandilla, deciden copiar un ritual para devolver la vida a los muertos de una película llamada *Invasión Zombie*.¹¹⁹ La «cinefagia» de cine de género es presentada como influencia directa en los actos de los niños. El punto de inflexión y la duda sobre lo sobrenatural de la situación surge cuando Rebeca desaparece del hoyo (después del ritual y de haber visto su cadáver). Tras la aparente victoria, la pandilla jura mantener silencio sobre todo lo ocurrido. Pero el encuadre en primer plano del gallo muerto nos recuerda ese ritual, inquietándonos y preparándonos para el final abierto que propone Plaza en donde la Rebeca zombi culmina su venganza (asesinando, en *off*, a los niños) dejando viva a la única que había mostrado conmiseración, Mónica.

3.3.2.3. *Otros elementos*: el título, *Cuento de Navidad*, supone un contrapunto irónico y de humor negro al espíritu que socialmente se refuerza positivamente durante esa fecha: solidaridad, amor, fraternidad, etc. La

118. Peti y Eugenio son partidarios de dejar morir a Rebeca para quedarse con el dinero mientras que Koldo y Moni representan el lado más humano de la pandilla. Tito será el personaje que en un momento dado tenga el voto que desempataría la toma de decisión.

119. *Invasión Zombie* fue rodada *ex profeso* para este filme y en tono de parodia, que recoge la tradición del terror italiano, lleno de excesos sanguinolentos, así como las películas de Jesús Franco o Paul Naschy. Además, contó con la colaboración de Loquillo, en el papel de Taylor, el héroe de la película, y Elsa Pataky, como Ekran, la damisela en apuros.

actitud de este grupo de niños no puede estar más alejada. En este caso, el cine será aquello que permita la entrada de lo sobrenatural en la historia puesto que los niños copiarán un ritual que han visto en una película.

3.4. *Regreso a Moira* (Mateo Gil, 2006; fecha de emisión: 27/09/2009)

3.4.1. *Sinopsis*: Tomás, un viudo de mediana edad, vuelve a España tras recibir una extraña carta del tarot que le hará recordar sucesos del pasado. Al llegar a su pueblo natal recuerda su adolescencia, envuelta en estrictas normas morales, en donde no están claras las líneas de lo social y lo religioso. En esa época conocerá a Moira, una enigmática mujer que no encajará en la sociedad encorsetada en la que el muchacho vive. Por eso será objeto de persecución por parte de los vecinos. Tomás descubrirá con ella la pasión y el deseo, así como los celos y la posesión al sentirse rechazado, desencadenando la detención y muerte de Moira a manos de los vecinos (encabezados por la madre del muchacho). La duda sobre los poderes mágicos de Moira y la culpabilidad perseguirán a Tomás hasta su muerte.

3.4.2. *Estrategias del autor para crear la inestabilidad*

3.4.2.1. *Puesta en escena*: la acción se desarrolla en la España rural de los años cuarenta o cincuenta, jugando con el choque entre explicación religiosa y explicación sobrenatural (brujería). Moira es una nueva vecina que no encajará con esa hermética sociedad y pronto será objeto de las habladurías. La casa de Moira será el punto alrededor del cual se articule toda la tensión emocional. Ahí tendrá lugar el despertar sexual de Tomás, así como la ejecución de la mujer. Será también el espacio en donde hará su aparición el elemento distorsionador y sobrenatural que acerque la historia a lo fantástico.

3.4.2.2. *Elemento(s) distorsionador(es)*: podemos considerar a Moira como un elemento desestabilizador de todas esas normas y convenciones sociales, desatando la curiosidad de los muchachos (que deciden espiarla, motivados, sin duda, por el morbo y erotismo de lo prohibido) y la suspicacia negativa de los mayores, quienes la consideran una bruja. Tomás se verá envuelto en la intensa emoción del primer amor y el descubrimiento sexual sin tener la ma-

durez necesaria para afrontar sus sentimientos y elegir el bienestar de Moira por encima de las habladurías, desembocando en una tragedia sangrienta cuyas consecuencias le perseguirán durante los cuarenta años siguientes. Lo fantástico aparece a través de los celos de Tomás al espiar por la ventana de Moira y verla con un hombre mayor, precipitando el desenlace.¹²⁰ Al volver al pueblo, años después, visitará la casa. Sorprendentemente, encontrará a Moira con el mismo aspecto, seduciéndole. Los sentimientos se precipitan y, mientras yacen, él mirará hacia la ventana, viéndose a sí mismo cuando era adolescente, comprendiendo que esa visión de juventud no era sino una visión del Tomás que será en el futuro. Reaparece, por tanto el motivo del doble, en este caso como duplicidad y metáfora de la incapacidad del propio Tomás de reconocerse a sí mismo ni física¹²¹ ni emocionalmente.¹²² Retomando, de nuevo, las categorías del doble en Rebeca Martín, la variante morfológica «presenta una tercera ramificación en la que la aparición del doble debe ser interpretada como un anuncio de la muerte» (2007: 16), como así ocurre.¹²³ Lo sobrenatural hace su aparición en la ausencia de explicación de esa visión que Tomás tuvo en dos momentos de su vida de sí mismo, dándose, además, la casualidad de que el nexo de unión es Moira, quien parece haber lanzado un hechizo¹²⁴ sobre Tomás, haciendo dudar al espectador de la naturaleza mágica de la mujer, como así afirmaban en el pueblo.

- 3.4.2.3. *Otros elementos*: durante la historia, varios elementos asociados a la magia y la brujería rodearán a Moira, como un gato blanco o los ungüentos que utiliza para curar a Tomás, sirviendo como recurso para crear el aura de superstición alrededor de la mujer. Podemos considerar la ventana como el elemento que permite la irrupción de lo sobrenatural en el relato. Se recoge aquí uno de los motivos tradicio-

120. En su estudio sobre el doble, Bargallo (2012: 16), sostiene que cuando dos encarnaciones de una misma identidad, en este caso de Tomás, coinciden en un mismo espacio suele desembocar en un final trágico, como si no hubiera sitio para los dos.

121. Al Tomás sexagenario.

122. El Tomás celoso anulará al Tomás enamorado.

123. De hecho, es un anuncio múltiple puesto que en la época de Tomás adolescente esa visión del doble anuncia la muerte de Moira mientras que en la época actual supone la suya propia.

124. En un momento dado Moira explicita sus sentimientos por Tomás con unas palabras que bien podrían ser versos de un conjuro: «Yo soy la rueca con que se hila tu destino. Soy el ovillo que se devana y la tijera con que se corta. Soy tu casa, tu felicidad y tu desdicha. Desde hoy y para siempre unidos. Más allá de la muerte».

nales del fantástico: el doble, en unas realidades temporales diferentes que confluyen en un mismo momento sin que Tomás pueda escapar de su destino. Lo cotidiano será corrompido por esa visión de futuro que el protagonista no es capaz de descifrar ni comprender, sentenciando a muerte a Moira y cargando con un sentimiento de culpabilidad que nunca superará, afectando, incluso a su esposa recién fallecida.¹²⁵

3.5. *Para entrar a vivir* (Jaume Balagueró, 2006; fecha de emisión: 19/01/2007)

3.5.1. *Sinopsis*: Mario y Clara son una pareja joven que esperan un hijo y desean encontrar un piso donde establecerse como familia. Entonces, deciden visitar un piso a las afueras y allí conocen a la extraña portera que les tratará como si ya fuesen vecinos del edificio. La pareja se verá envuelta en los delirios violentos de la portera y jamás podrán abandonar el lugar.

3.5.2. *Estrategias del autor para crear la inestabilidad*

3.5.2.1. *Puesta en escena*: durante el arranque del telefilme ya se puede percibir desconcierto y repulsión gracias a los primeros planos de cabezas de maniqués, suciedad, gusanos, etc., mientras, a modo de contrapunto, escuchamos en *off* frases inconexas sobre lo perfecto que es todo. Una mujer con el rostro ensangrentado camina con un bebé en brazos por un enorme pasillo en penumbra. Del viaje que emprenden Mario y Clara extraemos varias informaciones. El radical cambio climático (de un día soleado a lluvia torrencial) nos indica la distancia que han podido recorrer y, además, lo inesperado de la lluvia sirve de paralelismo a lo inesperado de la violencia injustificada que encontrarán. Por otro lado, la ausencia de información sobre la distribución y el tamaño total del edificio en donde se va a desarrollar la acción servirá para aumentar la zozobra en el espectador.

3.5.2.2. *Elemento(s) distorsionador(es)*: a pesar de todos los elementos que crearán malestar en el espectador, no podemos establecer la existencia de lo fantástico puesto que no se cumple la irrupción de un elemento sobrenatural y siniestro en la trama, todo tiene una explicación, por muy

125. En un momento dado descubriremos que se suicidó, quizás porque Tomás jamás olvidó a Moira.

cruel que sea la narración. Podemos decir, eso sí, que se trata de un homenaje a todas las películas de asesinos excesivos¹²⁶ y psicópatas de los años setenta y ochenta.

3.5.2.3. *Otros elementos*: el terror, la sensación de desamparo, de peligro, de encierro... irán *in crescendo* a medida que avance la historia y se desate la personalidad extrema y violenta de la portera. El hijo psicópata de ésta y los perros salvajes no harán más que apoyar esa sensación. Hacia la mitad del relato, tras la electrocución de Clara, un sueño en forma de *flashback* inyecta esperanza en el relato. Un aliento que solo servirá para hacer que la caída sea aún más fuerte. A partir de ese momento la violencia se incrementa.

3.6. *Adivina quién soy* (Enrique Urbizu, 2006; fecha de emisión: 25/10/2009)

3.6.1. *Sinopsis*: Estrella es una preadolescente que vive con su madre (Ángela). El prólogo, ambientado en un hospital en medio de una guerra, esboza la posibilidad de la muerte del padre en un conflicto bélico, pero jamás se demuestra. En ese drama de la desaparición paterna y la sensación de abandono materna, Estrella crea un universo en el que se siente cómoda rodeada de los personajes de sus películas de terror favoritas. Justo cuando la tensión emocional de la trama no puede ser mayor y está a punto de estallar descubrimos que toda la historia ha sido una ensoñación de la niña a partir de las imágenes de la película que está viendo en ese momento (y que coinciden con las imágenes del prólogo).

3.6.2. *Estrategias del autor para crear la inestabilidad*

3.6.2.1. *Puesta en escena*: en el *making of*, Urbizu habla sobre su percepción a la hora de crear terror a partir de lo cotidiano, eso nos da una idea de cómo va a desarrollar su historia. En ese sentido, David Roas considera que «para convencer al lector, el narrador traslada el mundo real al texto en su más absoluta cotidianidad (...). Además, cuanto mayor sea el “realismo” con que este es presentado, mayor será el efecto provocado por la irrupción del fenómeno insólito en ese ámbito tan cotidiano» (2011: 113). Urbizu sitúa la acción en un entorno urbano de

126. Los llamados comúnmente *slashers* (Petridis, 2014: 76-84).

estilo arquitectónico frío, con tonos claros y grandes espacios diáfanos.¹²⁷


- 3.6.2.2. *Elemento(s) distorsionador(es)*: la tensión en este relato viene dada por la ausencia de una figura paterna y la difícil relación entre una preadolescente rebelde y una madre viuda sobrepasada por sus responsabilidades. En esa inestabilidad emocional de la familia monoparental, Estrella se encuentra cómoda entre películas de terror y figuras y juguetes de los monstruos que en ellos aparecen. El elemento sobrenatural hace su aparición cuando el espectador descubre que su mejor amigo será «Caracuero» («Leatherface» de *La matanza de Texas –The Texas Chainsaw Massacre*, Tobe Hooper, 1974), mientras Ángela, desquiciada por el peso de la responsabilidad vital (su madre está enferma), se refugia en los brazos de cualquier hombre, hecho que Estrella conoce y por el que la culpabilizará. La niña entablará amistad con El Vampiro, quien asumirá la figura paterna que anhela e irá «succionando» la confianza de la niña en detrimento de la confianza con su madre. Al resultar todo una historia desarrollada en la imaginación de Estrella no podemos concluir la existencia de lo fantástico en esta historia.
- 3.6.2.3. *Otros elementos*: un aparato electrónico, la televisión en este caso, actuará como puente entre ambos mundos y como acicate de la imaginación de Estrella. A juzgar por la coincidencia de personajes y de arranque narrativo, la película que está viendo en la televisión en ese momento servirá para disparar su ensoñación y hacer patente todos sus miedos de la etapa preadolescente: la soledad, incompreensión, el descubrimiento del sexo, el abandono, etc. De nuevo, podemos comprobar las influencias culturales de filmes consumidos por los autores en otras etapas de sus vidas y que aquí son recogidas y utilizadas como homenaje.

127. En este caso serán edificios que rozan la abstracción, algo estéticamente opuesto a la casona oscura e intrincada de las narraciones góticas pero que, en el fondo, siguen siendo tan abrumadores como una gran casa en donde se desarrollaban los cuentos de fantasmas del siglo XIX.

4. CONCLUSIONES

4.1. Descubrimiento de lo fantástico

Universo verosímil para el espectador					
	Inestabilidad	Elementos con explicación		Elementos ambiguos	Elementos sobrenaturales
		Anula la inestabilidad	No anula la inestabilidad		
<i>La habitación del hijo</i>	x			x	
<i>La culpa</i>	x			x	
<i>Cuento de navidad</i>	x			x	
<i>Regreso a Moira</i>	x				
<i>Para entrar a vivir</i>	x		x		
<i>Adivina quién llama</i>	x				

Terror  Lo fantástico

Si retomamos lo expuesto en las primeras líneas acerca de lo fantástico, lo primero que debemos recordar es que la historia debe desarrollarse en un contexto cuyo universo sea verosímil para el espectador. A partir de ahí, lo fantástico surgirá dependiendo de las diferentes estrategias con las que trabaje el autor. En el cuadro que presentamos a continuación podemos percibir, de manera más visual, qué tipo de estrategias ha utilizado el autor en cada relato y cómo, dependiendo de esa utilización, va surgiendo la aparición de lo fantástico a través, en ese caso, del terror.

Podemos ver la existencia de un factor común en todos los filmes al encontrar un poso de tensión y drama que provoca inestabilidad en los personajes, caldo de cultivo perfecto para que aflore lo extraño e inexplicable, ya que lo fantástico navega cómodamente en las aguas de la fragilidad emocional.

En dos de los telefilmes encontramos la existencia de una explicación a esos elementos extraños que aparecen. Como vemos en el cuadro, en el caso de *Adivina quién soy* dicha explicación anularía la inestabilidad al descubrir la

historia inventada por Estrella. En el caso de *Para entrar a vivir*, a pesar de existir una explicación, la inestabilidad continúa debido a la empatía que el receptor experimenta al ver el trágico desenlace. Sin embargo, en ambos films, la presencia de algún elemento sobrenatural o ambiguo es inexistente. Lo ocurrido no desafía las leyes de la lógica y, por tanto, no presentan rasgos de lo fantástico.

La habitación del hijo, *La culpa* y *Cuento de Navidad* contienen elementos ambiguos. Existe, sin duda, una explicación (o al menos un intento de explicación): en el caso del primer telefilme la teoría cuántica; en el segundo, el testimonio directo del propio feto; y en el tercero, el ritual para resucitar a los muertos copiado de una película. Sin embargo, aunque los personajes busquen teorías científicas que, más o menos, les ayuden a entender lo que ocurre, en ningún caso son aceptadas en la diégesis ni, como vemos en el cuadro, suponen una anulación de la inestabilidad, por lo que los personajes siguen manteniendo un miedo a lo imposible y a la amenaza física o metafísica. En *Regreso a Moira* resulta evidente la presencia del elemento sobrenatural sin explicación. Por tanto, en aquellos relatos en los que encontremos la presencia de lo sobrenatural o lo ambiguo existe lo fantástico, más allá del terror.

4.2. *La herencia de Narciso Ibáñez Serrador*

A parte del ya mencionado homenaje a Ibáñez Serrado, no podemos olvidar la herencia de Ibáñez Serrador para descubrir cómo estos cineastas han mantenido varias constantes de la obra de Chicho. Por ejemplo, la de los personajes infantiles en estos relatos¹²⁸ bien a través de sus protagonistas (Tomás sería el personaje de más edad) o bien porque haya algún infante implicado en la trama (en *Para entrar a vivir* Clara está embarazada y, además, habrá un bebé en el edificio).

Es evidente, además, la utilización de la técnica del «giro final», tomada de O'Henry, para terminar las historias y, de esa manera, conseguir una mayor impresión en los receptores.

Una vez más, otro ejemplo para entender la importancia de este autor dentro de la historia audiovisual de España.

128. En una entrevista Chicho comenta que si a una habitación entra un adulto con una navaja en la mano resulta inquietante, pero si lo hace un niño que acaba de aprender a caminar es otra sensación más aguda (Aguilar, 1999: 251).

BIBLIOGRAFÍA

- AGUILAR, Carlos (1999): *Cine fantástico y de terror español: 1900-1983*, Semana de Cine Fantástico de San Sebastián, San Sebastián.
- ANÓNIMO (2007): «Telecinco estrena por fin sus “Películas para no dormir”», *Vertele*, 2007, disponible en <http://www.vertele.com/noticias/telecinco-estrena-por-fin-sus-peliculas-para-no-dormir/> [10/01/2016].
- BARAGAÑO, Teresa (2005): «Mateo Gil rueda el telefilme de miedo “Regreso a Moira”», *El País Digital*, 17/05/2005, disponible en http://elpais.com/diario/2005/05/17/radiotv/1116280803_850215.html [10/01/2016].
- BARGALLO GARATE, Juan (2012): *Identidad y Alteridad: aproximación al tema del doble*, Ediciones Alfar, Sevilla.
- CAMPRA, Rosalba (2008): *Territorios de la ficción, lo fantástico*, Editorial Renacimiento, Madrid.
- CARROLL, Noël (2005): *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, Antonio Machado Libros, Madrid.
- CASCAJOSA VIRINO, Concepción (2010): «Narciso Ibáñez Serrador, an early pioneer of transnational television», *Studies in Hispanic Cinemas*, vol. VII, núm. 2, pp. 133-145. <http://dx.doi.org/10.1386/shci.7.2.133_1>
- CORDERO DOMÍNGUEZ, Aída (2014): *Aportaciones de Narciso Ibáñez Serrador al cine fantástico-terrorífico español*, Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid.
- CRUZ TIENDA (2013): «Monstruos infantiles. La poética de lo fantástico de Narciso Ibáñez Serrador y Juan José Plans», en Miguel Soler Gallo y María Teresa Navarrete (eds.), *El viento espira desencanto: Estudios de literatura española contemporánea*, Aracne, Roma, pp. 281-290.
- _____ (2015): *Los inicios de lo fantástico en la televisión española: Historias para no dormir y su herencia audiovisual (1966-1976)*, Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona.
- DELUMEAU, Jean (1989): *El miedo en Occidente*, Taurus, Madrid.
- DIEGO, Patricia (2010): *La ficción en la pequeña pantalla*, Eunsa, Barañáin.
- ECO, Umberto, (1996): *Seis paseos por los bosques narrativos*, Lumen, Barcelona.
- FRANCESCUTTI, Pablo (2004): *La pantalla profética*, Cátedra, Madrid.
- FUENTES RODRÍGUEZ, César (2007): *Mundo Gótico*, Quarentena Ediciones, Barcelona.
- GARCÍA FERNÁNDEZ, Emilio C., Santiago SÁNCHEZ GONZÁLEZ, María del Mar MARCOS MOLANO y Guzmán URRERO PEÑA, Guzmán (2006): *La cultura de la imagen*, Editorial Fragua, Madrid.
- GONZÁLEZ SANTAOLALLA, Borja (2014): *Fuera de series*, disponible en <http://www.fueradeseries.com/entrevista-a-paco-plaza/> [10/01/2016].
- GUBERN, Román, y Joan PRAT (1979): *Las raíces del miedo: antropología del cine de terror*, Tusquets, Barcelona.
- JIMÉNEZ VAREA, Jesús, y Miguel Ángel PÉREZ GÓMEZ (2012): «Historias para no dormir: con él llegó el terror», en Isaac Hernández y Daniel María (eds.), *Narciso Ibáñez Serrador, La Página*, núm. 95/96, Madrid.
- KING, Stephen (2006): *Danza macabra*, Valdemar, Madrid.

- LÁZARO-REBOLL, Antonio (2012): *Spanish Horror Film*, University Press, Edimburgo.
- LAZO, Norma (2004): *El horror en el cine y en la literatura acompañado de una crónica sobre un monstruo en el armario*, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona.
- LENNE, Gérard (1974): *El cine «fantástico» y sus mitologías*, Anagrama, Barcelona.
- LOSILLA, Carlos (1992): *El cine de terror. Una introducción*, Paidós, Barcelona.
- LOVECRAFT, Howard P. (2002): *El horror en la literatura*, Alianza Editorial, Madrid.
- MARTÍN BARBERO, J. (1995): «Matrices culturales de la telenovela», en Cristina Peñarín y Pilar López Díez (eds.), *Los melodramas televisivos y la cultura sentimental*, Instituto de Investigaciones Feministas UCM, Madrid.
- MARTÍN, Rebeca (2007): *La amenaza del yo. El doble en el cuento español del siglo XIX*, Academia del Hispanismo, Vigo.
- MARTÍNEZ, Raúl (2006): *Making of de La Culpa*, Filmax Home Video.
- MELGAR, Luis T. (1966): «Cinco nuevos espacios», *Tele-Radio*, núm. 419, 30 de enero, pp. 10-13.
- PALACIO, Manuel (2001): *Historia de la televisión en España*, Gedisa, Barcelona.
- ____ (2006): *Las cosas que hemos visto. 50 años y más de TVE*, Instituto de RTVE, Madrid.
- PETRIDIS, Sotiris (2014): «A Historical Approach to the Slasher Film», *Film International*, 1 de marzo, pp. 76-84.
- PINEL, Vicent (2008): *Los géneros cinematográficos: géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*, Manontropo, Barcelona.
- RING, Werner (1964): *Historia de la televisión*, Zeus, Barcelona.
- ROAS, David (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Málaga.
- ____ (2011): *De la maravilla al horror. Los inicios de lo fantástico en la cultura española (1750-1860)*, Mirabel Editorial, Vilagarcía de Arosa.
- SCHAEFFER, Jean-Marie (2002): *¿Por qué la ficción?*, Lengua de Trapo, Madrid.
- SKALL, David (2008): *Monster show. Una historia cultural del horror*, Valdemar, Madrid.
- STAEHLIN, Carlos (1977): *Wegener: el doble y el Golem*, Heraldo, Valladolid.
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introducción a la literatura fantástica*, Editorial Premia, México.

MISCELÁNEA

MISCELLANEOUS

FIGURAÇÃO INSÓLITA DE PERSONAGENS: EXEMPLOS NOS CASOS DO BECO DAS SARDINHEIRAS, DE MÁRIO DE CARVALHO

FLAVIO GARCÍA

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Brasil)

flavgarc@gmail.com

Recibido: 06-07-2015

Aceptado: 10-10-2015

Aceptado: 06-05-2015



RESUMO

O escritor português Mário de Carvalho, ainda que, tanto através de seus seres de papel, nomeadamente em *Casos do Beco das Sardinheiras*, quanto de respostas em entrevistas que deu, referindo, por vezes, às vertentes do realismo mágico latino-americano, que estiveram em voga no início da segunda metade do Século XX, e à sua necessidade de abandonar o território da «literatura menor», em que se via, tenha anunciado seu afastamento da literatura fantástica, ele, de fato, nunca conseguiu fazê-lo. Com idas e vindas, passagens ao largo, tangenciamentos, disfarçatez e fingimentos, o escritor acaba por vir produzindo uma obra ficcional que se pode dizer representante dos novos discursos fantásticos, aqueles que se manifestam nas vertentes do fantástico moderno ou contemporâneo. Em *Casos do Beco das Sardinheiras* (1ª edição, 1982), Mário de Carvalho elabora mundos possíveis imersos no insólito ficcional, com espaços, tempos, personagens e ações incoerentes com os padrões arquitetônicos do sistema semio-narrativo-literário real-naturalista, fissurando, fraturando, rompendo com os paradigmas do senso comum instituído e estatuído. De suas estratégias de construção narrativa que colaboram para a irrupção do insólito nesse conjunto orgânico de contos, destacar-se-á, para a presente leitura, a figuração – fabricação das personagens – como protocolo exemplar de sua poética fantástica, iluminado os procedimentos de fabricação de duas personagens: Zé Metade e Andrade, antes da Mula, depois da Lua.

PALAVRAS-CHAVE: Mundos Possíveis, Insólito Ficcional, Novos Discursos Fantásticos, Figuras, Figuração.

ABSTRACT

The Portuguese writer Mario de Carvalho, through both his textual beings—particularly in his *Casos do Beco das Sardinheiras*— as well as in responses in interviews he gave, refers sometimes to the dimensions of Latin American magical realism which were in vogue at the beginning of the second half of the twentieth century, and to his need to leave the territory of «minor literature», thus announcing a retirement from fantasy literature that he was in fact never able to achieve. With comings and goings, lengthy passages, tangents, shamelessness and pretenses, the writer ends up producing a fictional work that can be said to be representative of the new fantastic discourses, those that manifest themselves in aspects of the modern or contemporary fantastic. In *Casos do Beco das sardinheiras* (1st edition, 1982), Mario de Carvalho constructs possible worlds immersed in the Fictional Uncommon with space, time, characters, and actions inconsistent with the architecture of semionarrative-literary real-naturalistic literary standards, cracking, fracturing, and breaking with the paradigms of established and institutionalized common sense. This reading shall highlight, among the narrative building strategies that contribute to the outbreak of the fantastic in this unusual organic collection of short stories, figuration – the fabrication of characters – as an exemplary protocol of its fantastic poetics, shedding light on the process of fabrication of two characters: Zé Metade and Andrade before Mula, after Moon.

KEYWORDS: Possible Worlds, Fictional Uncommon, New Fantastic Discourses, Characters, Figuration.



Antes de avançar em direção ao *Beco das Sardinheiras* e, em meio aos *casos* que nele acontecem, perscrutar a fabricação de algumas de suas personagens, demonstrando como sua figuração se apoia em estratégias de construção narrativa próprias da ficção do insólito, faz-se mister esclarecer as premissas teórico-conceituais que sustentam o que aqui se pretende apresentar. Nesse sentido, recorrer à introdução de um breve artigo de Renato Prada Oropeza é bastante ilustrativo. Ao tratar dos «novos discursos fantásticos», que ele chama de fantástico contemporâneo, assim se expressou o semiólogo bolíviano:

Nuestra hipótesis de trabajo es la siguiente: en el cuento fantástico (...) se hace evidente la *tensión* semántica que se establece entre la codificación «realista» – no olvidemos que el realismo, luego de su triunfo sobre el romanticismo, es el

subgénero narrativo más amplio en la literatura occidental y es el primer «contexto» que, como sistema narrativo, se presenta respecto al discurso fantástico—, decimos que en la *narración fantástica* se hace evidente una «ruptura» en la codificación realista que el mismo «lo extraño», lo que no cuadra con la coherencia realista, y le confiere su valor propio, contrario a la lógica aristotélica-racionalista. De este modo, en el *seno mismo del universo racional* de las cosas surge lo «incoherente» con ese reino, lo que llamamos lo *insólito* (2006: 56-57; grifos do autor).

Prada Oropeza distingue, positivamente, dois sistemas semio-narrativo-literários. Um, de «codificação realista», predominante na literatura ocidental, cujo apogeu se teria dado em meio às estéticas do Século XIX, de matriz real-naturalista, abarcando a maior fatia da poética romântica; outro, promotor de «tensões semânticas» nos mundos possíveis dessa mesma ficção realista, em que se manifestariam «incoerências» com esse «primeiro contexto», a partir de «rupturas» com a «lógica aristotélica-racionalista» que o governaria. Portanto, em contraste com o sistema semio-narrativo-literário real-naturalista, haveria um sistema em que o insólito:

Emerge[ría] en un «clima», por así decirlo, de aparente «normalidad», sin configuraciones o codificaciones que sobresalten al lector con espacializaciones explícitamente extrañas (castillos, lugares tenebrosos, bosques lúgubres), actorializaciones sobre o extra humanas (hombres muertos que regresan físicamente de la tumba, monstruos...), temporalizaciones alejadas del dominio cotidiano (tiempos inmemoriales) y papeles actanciales inusitados (un hombre que vive del cerebro o la sangre de sus «semejantes», un esposo que descuartiza sistemática y placenteramente a sus mujeres) (Prada Oropeza, 2006: 57).

Segundo o semiólogo, a instauração dessas incoerências, frente à racionalidade imanente no sistema semio-narrativo-literário real-naturalista, conduzindo determinado texto ao universo da literatura fantástica moderna ou contemporânea, uma das vertentes da ficção do insólito, seria produto «de procedimientos, mecanismos y factores que articulan una narración literaria gracias a la codificación que los externa, que los hace manifiestos» (2006: 58), presentes nos «elementos de la discursivización» (2006: 58), conforme define:

1. La *temporalización*, en cuanto: I. a su configuración: cómo se describe el *tempo* de la acción; II. su relación con las acciones y sus espacios (si una acción rompe la interrelación o correspondencia con el tiempo de su desarrollo...); III. sus parámetros que la convención narrativa realista ha impuesto (incluso con la ruptura convencional de los mismos: las analepsis y prolepsis): un pasado o un

futuro, que no es del eje temporal en el que se realizan las acciones «reales», sino que corresponde a otro eje de acciones que se confunde o entrecruza y no establece una distinción precisa entre ambos.

2. La *espacialización*, en cuanto a cómo se configura: describe o presenta El *topos* de la acción (sin caer en la configuración propia al relato gótico y de fantasmas): la incoherencia con una previa presentación; II. su relación con las acciones (el espacio de la preparación del cambio [paratópico], el espacio del cambio [utópico]) o el «mundo» del personaje (traslado a otro mundo por el cambio de espacio); III. el entrecruzamiento de espacios diferentes gracias al traspaso de una puerta, de un espejo u otro elemento.

3. La *actorialización*, en cuanto: I. la «naturaleza» del personaje (un ser que se antepone al «real»: que cruce murallas, por ejemplo para citar uno de los personajes célebres de Aymé); II. su configuración que niega las convenciones del realismo; III. una doble o indefinida identidad que le instaura como sujeto de dos niveles del relato: sujeto de la enunciación (que se establece como un eje narrativo y del enunciado con su propio eje), pues no se trata de un personaje como los instaurados en algunos de sus relatos y novelas por Pirandello que no gozan de la identidad unívoca, pero sólo en un nivel o eje diegético; incluso cuando los personajes interpelan a su autor no lo trasladan a su mundo.

4. Los niveles de relación «pragmática»: I. en cuanto el nivel de la enunciación (la acción) se entrecruza con el del enunciado; II. la alteración de la diferencia entre los elementos de la «comunicación»: un «yo» que es un «él» o un «tú» (la célebre novela de Dostoievski, *El doble*: una de las narraciones precursoras de la literatura del siglo xx); III. la ruptura de los factores: autor, relato, lector (Prada Oropeza, 2006: 59).

Desses quatro «elementos de la discursivización», enumerados por Prada Oropeza, interessa, neste momento, o terceiro deles, que se refere, especificamente, à fabricação da personagem. A «actorialización», termo de nítida inspiração greimasiana, recobriria a natureza da personagem quanto às ações que empreende ou sofre, sua composição física e sua identidade de caráter. Enfim, relativizando-se as premissas actanciais de Greimas, pode-se dizer, recorrendo a Carlos Reis, que a «actorialización» corresponde, «Em termos gerais, [a]o conceito de *figuração* [que] designa um processo ou um conjunto de processos constitutivos de entidades ficcionais, de natureza e de feição antropomórfica, conduzindo a individualização de personagens em universos específicos, com os quais essas personagens interagem» (2014a: 52; grifos do autor).

Reis observou que,

sendo um processo ou conjunto de processos, a *figuração* é dinâmica, gradual e complexa. Isso significa três coisas: que normalmente ela não se esgota num

lugar específico do texto; que ela se vai elaborando e completando ao longo da narrativa; e que, por aquela sua natureza dinâmica, a figuração não se restringe a uma descrição, no sentido técnico e narratológico do termo, nem mesmo a uma caracterização, embora esta possa ser entendida como seu componente importante. O que (...) leva a realçar o seguinte: a figuração não é simplesmente um outro modo de entender a convencional caracterização, sendo antes um processo mais amplo, englobante e consequente (2014a: 53).

Para ele, «a figuração, no que toca sobretudo aos dispositivos retórico-discursivos, requer atos de semiotização, ou seja, solicita a articulação de um discurso que produz sentidos e que gera comunicação, com efeitos pragmáticos» (2014a: 56).

Prada Oropeza, de maneira análoga a Reis, entende «que la instancia explicativa (a la que corresponde una teoría, un análisis de un discurso estético) debe atender a uno de los cuatro vertimientos posibles en los códigos y tratar de comprender el sentido de la simbolización que se instaura por esos mecanismos y procedimientos» (2006: 59-60). No caso do sistema semio-narrativo-literário real-naturalista, ter-se-ia a semiotização de parâmetros comprometidos com a lógica racionalista do senso comum vigente, evitando-se surpresas que ferissem as expectativas de reconhecimento do público leitor. Já no caso do sistema insólito, verificar-se-ia exatamente o oposto, com a semiotização de elementos desestruturadores da ordem, a partir de fissuras, fraturas, rupturas com a expectativa quotidiana do público leitor, instaurando não a desordem no plano da verosimilhança narrativa interna, mas uma ordem do caos em relação à realidade experienciável no dia a dia do ser humano.

Como destacou Reis, a «*personagem* (...) [é a] categoria sem a qual não há relato que se sustente» (2014a: 49-50; grifos do autor), trata-se, mesmo, de «figura que nenhuma narrativa dispensa, porque nela, como magistralmente explicou Paul Ricoeur, está inscrita uma temporalidade humana que é co-natural à própria temporalidade narrativa» (2014a: 51). Imbricada com as ações exercidas ou sofridas, que se desenrolam em espaços e tempos necessários, a personagem se presta exemplarmente à instauração do insólito ficcional, manifestado nos diversos processos de sua figuração. É pensando dessa maneira que estas reflexões se mantêm «No roteiro que foi traçado, [pel]o projeto [Figuras da Ficção, que] fixou como [seu] propósito central o estudo da personagem ficcional, entendida como categoria fundamental do discurso literário e especificamente dos textos narrativos ficcionais» (Reis, 2014: 10).

O ficcionista Mário de Carvalho, em livro pretensamente ensaístico, no qual se dirige a um leitor-modelo –conforme Umberto Eco (1994)– caracteri-

zado como escritor em formação, explícita e reiteradamente evocado ao longo do texto, adverte que «a personagem vem sendo tradicionalmente um dos elementos nucleares da narrativa» (2014: 161). Em sua opinião, «A personagem não tem de ser humana. Pode ser um extraterrestre. Podem ser entes abstratos e geométricos como os cronópios, as famas e as esperanças do escritor argentino Julio Cortázar» (2014: 156). Ainda segundo ele, «O desafio (...) é criar personagens que sejam, a um tempo, únicas, para serem lembradas; e universais, para serem reconhecidas; que falem por si próprias e que defendam a sua própria causa e razão de existência; que sejam contraditórias, feitas de várias peças, e incompletas, porque, na verdade, nenhum homem é completo. Que respirem verdade e autenticidade (sim, verdade e autenticidade *fabricadas*)» (2014: 189; grifo nosso).

O ficcionista tem plena consciência do processo de construção narrativa necessário à produção de um texto literário, uma vez que, dirigindo-se ao seu leitor-modelo, enuncia as seguintes perguntas a respeito dos eventos narráveis: «Como organizar os diversos elementos, como combiná-los? O que se apresenta, o que se omite? O que se valoriza, o que se secundariza? Por onde começar? E terminar como?» (2014: 107). Ele reconhece que produzir ficção implica semiotizar mundos possíveis, a partir de mundos conhecidos na realidade quotidiana do público leitor, porque «O senso comum confirma, não interroga; acata, não discute; conforma-se, não se rebela; repete, não indaga» (2014: 31). Daí que, «Dentro dos limites e das leis do novo mundo que a ficção desvenda –a descobrir a cada momento–, podemos nós [os ficcionistas, diz ele,] conceber as derivações que bem entendermos» (2014: 47).

Mário de Carvalho observa que «o terreno da literatura (e da arte, de uma forma geral) (...) [.] Ainda que parta de bases convencionais ou reconhecíveis, joga sempre na ambiguidade, na contradição, no paradoxo, no desafio, na inquietação, na intranquilidade, no arrebatamento, no mistério, na surpresa» (2014: 32). Portanto, como assevera, «A verosimilhança corresponde, por parte do autor, à vontade de persuadir um leitor minimamente exigente. (...) Não diz respeito a uma relação com o real, mas antes a uma relação com uma opinião e com um gênero (Todorov). E, podemos [, nós, escritores, diz ele,] acrescentar, com uma expectativa» (2014: 125). Mas, como salienta, «Partimos sempre da suposição de que entre nós e o nosso leitor há um ponto de contacto. Não apenas que ele nos percebe e reelabora, mas que partilha o mesmo campo referencial» (2014: 158).

A obra ficcional desse escritor inaugura-se, com *Contos da Sétima Esfera* (1981), volume no qual muitas narrativas perpassam variantes da literatura do

insólito, espreado-se pelo sobrenatural –género que, segundo Todorov, equivale, na contemporaneidade, ao maravilhoso (2003: 164)–, pelo realismo-maravilhoso –conforme Flavio García alargou o conceito para além das literaturas latino-americanas, ao estudar «Do Deus Memória e Notícia», uma das narrativas desse conjunto de *Contos da Sétima Esfera* (1999)–, e a outras mais vertentes do fantástico modal –especialmente se admitida a perspectiva de Filipe Furtado (2011). A essa primeira publicação, seguem-se *Casos do Beco das Sardínheiras* (1982), exemplo paradigmático dos novos discursos fantásticos –conforme Prada Oropeza circunscreveu o género (ou subgénero) no universo da literatura contemporânea–, em que o *Beco* é um cenário de mundos possíveis, nos quais personagens, espaços, tempos e ações são configurados em subversão da ordem lógico-racional da arquitetura real-naturalista; *O Livro Grande de Tebas, Navio e Mariana* (1982), destoante na estruturação por ser um romance, mas cuja dinâmica narrativa se mantém nas bordas do insólito; *A Inaudita Guerra da Avenida Gago Coutinho* (1983), que reúne relatos igualmente insólitos, em que o escritor mescla muitas das técnicas antes utilizadas em suas publicações, correspondendo a um exemplar perfeito do fantástico modal ou contemporâneo; *Fabulário* (1984), que, por sua forma própria –agora, mais proximamente, repaginado pelo autor–, ocupa um entre-lugar, carecendo ainda de ser repensado pela crítica académica com maior cuidado; *Contos Soltos* (1986), uma espécie de coletânea de dispersos e esparsos que andavam por aí aguardando serem reunidos, dentre os quais há muito de insólito, sob qualquer dos aspectos que se possa abordar as narrativas que nele se contêm...

Em entrevista dada à Revista *Ler*, em 1996, ainda que não negasse sua incursão pelo fantástico, em especial com os seus *Casos do Beco das Sardínheiras*, Mário de Carvalho afirmou que, «uma vez as coisas feitas, há que passar adiante» (1996: 43), admitindo que, «Em dado momento, havia o gosto pelo realismo mágico latino-americano» (1996: 43), e «talvez isso (...) [o] tivesse levado a ir por aí» (1996: 43). Já no «Epílogo» de *Casos do Beco das Sardínheiras* (2013: 81-85), a personagem-narrador-autor, em agastado diálogo com três de suas personagens, que vão à sua casa reclamar a continuidade da contação dos *casos* – Chico Estivador, Zeca da Carris e Zé Metade –, sustém que não mais escreverá sobre o *Beco*, porque o vão «chamar um escritor menor» (2013: 83), e diz estar «farto deste populismo-fantástico-humorístico-coiso...» (2013: 83). Em resposta à sua irredutível negativa, Zeca da Carris, personagem presente em onze dos treze capítulos do livro, replica: «– Então temos muita pena, mas vamos procurar um outro escritor. Um daqueles que não se importam que lhe chamem escritor menor» (2013: 84).

O ficcionista, contudo, apesar do que declarou na entrevista e antes fizera ecoar através da voz de sua personagem-narrador-autor, não conseguiu se afastar totalmente da literatura do insólito, tangenciando-a seja pela veia da carnavalização – no sentido bakhtiano, quando o russo tratou da sátira menipeia –, seja pela da metaficção historiográfica – como revisão desconstrutora da história, em distinção ao tradicional romance histórico –, recorrendo a estratégias de construção caras a vertentes da narrativa fantástica, especialmente em suas manifestações a partir do início do Século XX – há, sobre esses aspectos, farta bibliografia recente, resultado de crítica desenvolvida tanto nas Américas, quanto na Europa. *Quatrocentos Mil Sestércios* seguido de *O Conde Jano* (1991), *Contos Vagabundos* (2000), *A arte de morrer longe* (2010), *O Homem do Turbante Verde* (2011) e *A Liberdade de Pátio* (2013) são volumes em que o autor retoma, de diferentes maneiras, com sutileza, dissimulação, ou não, os passos iniciais que dera pela ficção do fantástico contemporâneo. Naquela entrevista concedida em 1996, Mário de Carvalho disse que é «muito pronto para as facilidades em quase tudo, excepto na literatura» (1996: 43). Tinha razão, pois não lhe tem sido fácil escapar dos discursos da ficção do insólito, a que tem voltado inevitavelmente.

Fato é que, a despeito de o escritor nunca se haver afastado absolutamente dos novos discursos fantásticos, e sua obra, em geral, prestar-se à crítica do género, *Casos do Beco das Sardinheiras* é, de seus livros, aquele em que o insólito, de modo mais exemplar e diversificado, se manifesta em seus mundos possíveis, diversos de *caso* a *caso*. No cenário do *Beco das Sardinheiras*, «um beco como outro qualquer, encafuado na parte velha de Lisboa» (2013: 11), cuja «gente que [o] habita (...) é como as demais, nem boa, nem má» (2013: 11), «o que acontece (...) não difere do que se passa noutro lado qualquer, desde Benfica à Ajuda» (2013: 14). E a personagem-narrador-autor, que lá estava, mas não se lembra «da idade que então tinha e já na altura não (...) [se] lembrava» (2013: 15), sabe contar tudo o que aconteceu, pois, para fazê-lo, «A questão é estar-se atento, abrir-se bem os olhos...» (2013: 14).

Assim, «Uma ocasião» (2013: 15)..., e vai-se, a começar pelo «Prólogo» (2013: 11-14), logo ali no «limiar do livro» (Carvalho, 2014: 78), apropriadamente nomeado de «Intróito» na primeira edição (1982: 11-13), percorrendo onze diferentes *casos*, até chegar ao «Epílogo» (2013: 81-85), cuja designação coincide com a dada pelo autor na primeira edição (1982: 99-104). «Prólogo» – ou «Intróito» – cumpre sua função de «elemento do ficcional, para lograr precisamente o contrário daquilo que [nele] se declara» (Carvalho, 2014: 79), de «soltar a mola da curiosidade bisbillhoteira» (Carvalho, 2014: 79).

Vinte e um anos após o lançamento de *Casos do Beco das Sardinheiras*, seu primeiro *caso*, «O tombo da Lua», viria a ser publicado em separado, em formato quadrangular, medindo aproximadamente 27,4 cm, capa dura, letras em tamanho de corpo bem maior do que habitual, parágrafo único ou apenas parte de parágrafo por página, com ilustrações de Pierre de Pratt, destinado ao público leitor «a partir dos 8 anos» – como se lê na quarta capa –, intitulado-se *O homem que engoliu a Lua* (Carvalho, 2003).

As ilustrações de Pratt suprem as informações que a personagem-narrador-autor oferece no «Prólogo», ou «Intróito», da edição de *Casos do Beco das Sardinheiras*, cumprindo, sob o ponto de vista intersemiótico, uma função propriamente narrativa, pois, como bem observa Rui de Oliveira, «a ilustração é um gênero das artes visuais narrativas» (2008: 80), e «está sempre associada a um texto» (2008: 44), já que «Ilustrar é a arte de sugerir narrativas» (2008: 114). Mas, Pratt também consegue caracterizar insolitamente as personagens do *Beco* a partir da narrativa verbal de Mário de Carvalho. A nova edição, composta por um diálogo entre linguagem verbal – a narrativa de Mário de Carvalho – e não verbal – as ilustrações de Pierre de Pratt –, corresponde a um novo texto, de caráter sincrético, no qual se pode ler a pervivência de personagens que migram de um – o primeiro – a outro – o segundo – texto.

A edição de «O tombo da Lua», em volume único, renomeado de *O homem que engoliu a Lua* e destinada ao público leitor «a partir dos 8 anos», respeitando integralmente seu texto verbal originário, reitera a possibilidade – assumida por Mário de Carvalho – de que se leia *Casos do Beco das Sardinheiras* no universo da ficção do insólito, seja como manifestação dos «novos discursos fantásticos», representando uma vertente do «fantástico contemporâneo», seja como apropriação do realismo mágico ou maravilhoso da Latino-América.

Observar a figuração insólita de personagens em *Casos do Beco das Sardinheiras*, justifica-se tanto por ser este livro, no conjunto da obra de Mário de Carvalho, aquele que mais representa suas incursões pelos novos discursos fantásticos, uma vez que nele se verificam manifestações diversas do insólito ficcional, presente na estruturação incoerente de diferentes categorias da narrativa, permitindo, exatamente por isso, inscrevê-lo no fantástico contemporâneo, quanto, porque se está:

a entender a personagem como signo, o que corresponde a acentuar a sua condição de unidade suscetível de delimitação no plano sintagmático e de integração numa rede de relações paradigmáticas: a personagem é localizável e identificável pelo nome próprio, pela caracterização, pelos discursos que enun-

cia, etc., o que permite associá-la a sentidos temático-ideológicos confirmados em função de conexões com outras personagens da mesma narrativa e até em função de ligações intertextuais com personagens de outras narrativas (Reis, 2001: 361).

Além dessas questões, a edição de *O homem que engoliu a Lua*, ressignificando semioticamente o *caso* de abertura do volume de contos, favorece, de modo especial, com suas ilustrações de Pratt, a observação dos processos de fabricação – figuração – de duas de suas mais representativas personagens: Zé Metade e Andrade da Mula ou da Lua (alteração de nome que se dá no oitavo *caso*, «A algaravia» (2014: 49-54).

Mário de Carvalho, em seu texto ensaístico, procura explicar ao seu leitor-modelo, espécie de aprendiz de ficcionista, o processo de figuração – fabricação de personagem – que este deve empreender em seu labor. Diz ele:

A seguir à nomeação, no «perfil da personagem» enumeram-se, habitualmente, os aspectos físicos (descrição); a gestualidade (brusca, suave, lenta, rápida, desenvolta, acanhada); os traços de aparência (vestuário, penteado); os sociais (classe social, família, relações de trabalho, círculo de amigos, hábitos); os psicológicos (terno, bondoso, pérfido, etc., etc.); a história ou *background* (infância e por aí fora, até ao início da acção) e mesmo particularidades como tiques (...); peculiaridades de ornamentação (...); tatuagens (...); ou jeitos (esfregar obsessivamente as mãos, por exemplo) (Carvalho, 2014: 164).

E serão, precisamente, alguns desses procedimentos autorais que aqui se vão destacar, com o apoio dos textos verbal e não verbal, recorrendo-se às duas edições antes referidas, a fim de apontar a figuração insólita na fabricação das personagens Zé Metade e Andrade da Mula ou da Lua.

Reis chama atenção para o fato de que «Os nomes e as personagens são o primeiro desafio à curiosidade de quem lê» (2014a: 48), e, no que se refere a essas duas personagens – Zé Metade e Andrade, antes, da Mula e, adiante, da Lua –, pode-se afirmar que seus nomes são, como designativos anunciadores da figura que identificam, o primeiro desafio de interpretação, pois, como anuncia o mesmo Reis, «as personagens têm uma *lógica íntima*» (2014a: 49; grifos do autor), a qual, neste caso, se revela mais propriamente na segunda parte compositiva da nomeação, que não corresponde a um nome de família, senão que a algum aspecto relacionado à estruturação de caracteres da figura, envolvendo aspecto físico, psicológico ou ação exercida ou sofrida, já que, conforme Reis observa, «normalmente as personagens têm um nome próprio que funciona como dispositivo de figuração, às vezes com sugestão compor-

tamental» (2014a: 60). Zé Metade e Andrade acabam por carregar em seu nome a causa ou o produto de ações por eles exercidas ou sofridas.

Veja-se, então, como o texto verbal da narrativa de Mário de Carvalho – em «O tombo da Lua» ou em *O homem que engoliu a Lua* –, apoiado – porque não completado, que, no contexto intersemiótico da edição destinada ao público leitor «a partir dos 8 anos», a ilustração não completa, senão que apoia a composição de sentidos – pelo texto não verbal das ilustrações de Pierre de Pratt – em *O homem que engoliu a Lua* –, permitem observar os processos de fabricação – figuração – daquelas duas personagens.

Começando por Zé Metade, tem-se que ele:

é assim chamado desde que lhe aconteceu aquela infelicidade: quis separar o Manecas Canteiro do Mota Cavaleiro quando eles se envolveram à facada na Esquina dos Eléctricos, por causa de uma questão, segundo uns política, segundo outros saias. Ambos usavam grandes navalhas sevilhanas e o Zé cai-lhes mesmo a meio dos volteios. Ali ficou cortado em dois, sem concerto, busto para um lado, o resto para outro (2013: 15).



(Carvalho, 2003: 10)

Portanto, sua designação nominativa – com função de predicativo – refere-se ao estado em que a personagem se encontra, fisicamente, após seu envolvimento em determinada ação, que lhe cinde o corpo em duas partes – tronco e pernas –, e a caracterização que disso decorre, visível na ilustração de Pratt, é insólita, uma vez que não corresponde às expectativas de representação – termo que, em sentido frouxo, pode aqui assimilar aspectos da mimeses – lógica e racional ancorada no senso comum, experienciável pelo público leitor, estando incoerente com o sistema semio-narrativo-literário real-natura-

lista. Como resultado, «Daí para a frente ficou conhecido por Zé Metade, arrasta-se num caixote de madeira com rodinhas» (2013: 15).



(Carvalho, 2003: 19)

E, com base na narração desse episódio em que Zé Metade se envolveu, Mário de Carvalho, no texto verbal, ao longo desse e demais *casos* em que a personagem atua no *Beco das Sardinheiras*, e Pierre de Pratt, no texto não verbal de *O homem que engoliu*, configuram aspectos físicos, traços de aparência, hábitos sociais e comportamentais da figura em questão.

Passando agora ao Andrade, que, como já se disse, ao longo dos *casos*, vai deixar de se chamar «da Mula» para se tornar «da Lua», verifica-se um episódio acional em que ele se envolve, ocorrido no conto «O tombo da Lua», *caso* de abertura de *Casos do Beco das Sardinheiras*, e que justifica essa nova designação. A mudança de nome se dá, aliás, sem nenhum alerta, no decorrer do sétimo *caso*, «A algaravia». Semelhantemente ao processo de que resultou a figuração de Zé Metade, a renomeação de Andrade também será de função predicativa, e, diferentemente do que ocorre com Zé Metade, ela nunca é explicada ao longo dos *casos* nem pela personagem-narrador-autor, nem por qualquer das demais personagens, mas, como se pode observar nas ilustrações de Pratt, corresponde a um dos processos, senão o mais absolutamente essencial, de figuração dessa personagem, como se pode depreender do que segue:

Andrade da Mula se chegou à janela e disse: «lá a calari...» e depois remirou em volta a ver se alguém lhe ligava, o que não aconteceu.

Após, olhou para o céu e bocejou um desses bocejos do tamanho duma casa, escancarando muito a bocarra que era considerada uma das mais competitivas da zona oriental. E então aconteceu aquilo da Lua (2013: 15).



(Carvalho, 2003: 15)

Um traço físico na descrição de Andrade favorece o acontecido com ele, pois, como destacou a personagem-narrador-autor, ele teria uma boca muito grande, «considerada uma das mais competitivas da zona oriental», insinuando um apetite exagerado, hábito de comer demais, sem limites. Assim, com a predisposição a abrir bem a «bocarra» e com um estômago e uma barriga acostumados a receber grandes quantidades de alimento, a Lua «Deslocou-se um bocadinho, assim como quem se desequilibrou, entrou a descer devagar, ressaltou numa ponta de nuvem que por ali pairava feito parva, e foi enfiar-se inteirinha na boca do Andrade, que só fez «gulp» e esbugalhou os olhos muito» (2013: 15).



(Carvalho, 2003: 17)

Bastou ao Andrade fechar a boca e engolir. Pronto, a Lua já se lhe entrava estômago adentro e iria avantajá-lhe a barriga. Resultado, «[...] Andrade, [...] sentado numa cadeira, pernas muito afastadas, pedindo muita água e queixando-se de que sentia a barriga um bocado pesada» (2013: 16).



(Carvalho, 2003: 20-21)

Por fim, «Era com orgulho que a população do Beco via passar o Andrade. Sempre gaiteiro, apenas um pouco mais gordo» (2014: 18).



(Carvalho, 2003: 33)

Desse modo, como indicava Mário Carvalho, em seu livro pretensamente ensaístico, ao seu leitor-modelo, aprendiz de escritor, no «perfil da personagem» Andrade, valendo-se do episódio narrado, apresentam-se traços

físicos, gestualidade, traços da aparência, hábitos sociais e comportamentais, bem como aspectos correlacionados ao seu quotidiano, destacando-se a peculiaridade de comer demais e, muito provavelmente, abrir e encher a boca de maneira desproporcional. Andrade da Lua, porque engoliu-a e a manteve dentro de si, tornando-se «um pouco mais gordo» do que antes era, é fabricado a partir desse evento narrativo, e sua composição depende desse procedimento, conforme se dera, igualmente, com Zé Metade.

A figuração de Andrade é, do mesmo modo que a de Zé Metade, insólita, porque incoerente com o padrão de composição da personagem no sistema semio-narrativo-literário real-naturalista. Um ser humano, conforme a experiencição do público leitor, ancorada na lógica racionalista-aristotélica, não pode engolir a Lua, muito menos viver com ela dentro de si. Também não se aceita, segundo essa mesma vivência sociocultural, que um ser humano perca toda a parte de baixo do corpo, abaixo do quadril, cortada por lâminas de «navilhas sevilhanas» e permaneça vivendo. Ao longo dos *casos do Beco*, ainda há outras mais aventuras insólitas em que Zé Metade e Andrade da Lua se envolvem, como há outras personagens que, de modo semelhante a essas duas, têm seu processo básico de figuração apoiado na narração de um episódio acional em que se envolvem. Mas essas outras personagens ficam a esperar «uma ocasião» para que se fale delas. Afinal, «as personagens não só sobrevivem à sua origem e primeira vida ficcional» (Reis, 2014a: 59), como também não é incomum demonstrarem a «consciência de que essa [sua] sobrevivência é uma possibilidade e até um direito» (Reis, 2014a: 59), conforme cobram da personagem-narrador-autor no «Epílogo» de *Casos do Beco das Sardínheiras*.

BIBLIOGRAFIA

- CARVALHO, Mário de (2014): *Quem disser o contrário é porque tem razão*, Porto, Porto.
- ____ (2013): *Casos do Beco das Sardínheiras*, Porto, Porto.
- ____ (1982): *Casos do Beco das Sardínheiras*, Contra-Regra, Lisboa.
- ____ (2003): *O homem que engoliu a Lua*, Ilustrações e capa de Pierre de Pratt, Âmbar, Porto.
- ____ (1996): «Alguma coisa me perturba», *Ler*, núm. 34, pp. 39-49.
- Eco, Umberto (1994): *Seis passeios pelos bosques da ficção*, Companhia das Letras, São Paulo.

- FURTADO, Filipe (2011): «Fantástico (modo)», E-Dicionário de Termos Literários, coord. de Carlos Ceia, disponível em <<http://www.edtl.com.pt>>, acessado em 26-07-2011.
- GARCÍA, Flavio (1999): *O Realismo-Maravilhoso na Ibéria Atlântica: a narrativa curta de Mário de Carvalho e Méndez Ferrín*, Tese de Doutoramento, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- OLIVEIRA, Rui de (2008): *Pelos Jardins Boboli. Reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens*, Nova Fronteira, Rio de Janeiro.
- PRADA OROPEZA, Renato (2006): «El discurso fantástico contemporáneo: tensión semântica y efecto estético», *Semiosis*, II [México], núm. 3, pp. 53-76.
- REIS, Carlos (2014): «Introdução», *Revista de Estudos Literários* [Revista do Centro de Literatura Portuguesa da Universidade de Coimbra], núm. 4, pp. 7-12.
- ____ (2014a): «Pessoas de livro: figuração e sobrevida da personagem», *Revista de Estudos Literários* [Revista do Centro de Literatura Portuguesa da Universidade de Coimbra], núm. 4, pp. 43-68.
- ____ (2001): *O conhecimento da literatura*. Introdução aos Estudos Literários, 2ª ed., Almedina, Coimbra.
- TODOROV, Tzvetan (2003): «A narrativa fantástica», *As estruturas narrativas*, 4ª ed., Perspectiva, São Paulo, pp. 147-166.

FRANCISCO TARIO: EL MICO, LOS MONSTRUOS

DANIEL ZAVALA MEDINA
Universidad Autónoma de San Luis Potosí (México)
dzavala72@hotmail.com

Recibido: 07-09-2014

Aceptado: 10-10-2015



RESUMEN

El objetivo de este trabajo es analizar el relato «El mico» del escritor hispano-mexicano Francisco Tario. En principio, haré la presentación general de un autor y de una obra poco conocidos fuera del ámbito mexicano. En segundo lugar, en la perspectiva de análisis se subrayará el problema de que en la literatura fantástica se ponen a prueba los límites del lenguaje como instrumento de representación. Finalmente, se examinarán algunas características de los dos personajes principales del texto desde la perspectiva de lo monstruoso.

PALABRAS CLAVE: Francisco Tario, «El mico», lenguaje, monstruo.

ABSTRACT

The aim of this paper is to analyze the story «El mico», by Francisco Tario, a Hispanic-Mexican writer. First, I will make the overall presentation of an author and a work little-known outside of Mexican literature. Second, the analysis will highlight the problem that, in fantasy literature, the limits of language as an instrument of representation are tested. Finally, some characteristics of the text's two main characters will be examined from the perspective of the monstrous.

KEYWORDS: Francisco Tario, «El mico», language, monster.



FRANCISCO TARIO: ALGUNAS PALABRAS SOBRE SU VIDA Y SU OBRA

Francisco Tario (seudónimo del escritor, pianista, futbolista y empresario cinematográfico Francisco Peláez Vega) nació en 1911 en la ciudad de México; y murió en Madrid el día 30 de diciembre de 1977. Nacido durante el conflicto revolucionario mexicano, sus padres decidieron trasladarse a Llanes, España, de donde eran originarios. En ese poblado de la costa asturiana transcurrieron su infancia y adolescencia. De regreso en México, radicó en el puerto de Acapulco. A partir de 1960 y hasta su muerte, vivió en Madrid, alejado de toda actividad pública.

Francisco Tario era uno de los máximos escritores secretos en México, hasta hace veinticinco años, aproximadamente. Sin embargo, con la reedición de *Una violeta de más* en 1990, esto ha ido cambiando. La preparación de antologías de sus relatos (Tario, 1988; Tario, 2004a; Tario, 2012); la publicación de estudios sobre su vida y su obra (Gutiérrez de Velasco, 1997; Torres, 2001; Beltrán Félix, 2009; Ordiz Vázquez, 2009; Poblete Alday, 2011 y 2012; Domínguez Michael, 2012; Villalobos, 2012); la aparición de números especiales de revistas (por ejemplo, *Casa del Tiempo*, de la Universidad Autónoma Metropolitana, a finales de 2000; o la edición española de *Letras Libres* de agosto de 2012); la edición en dos volúmenes de sus *Cuentos completos*, en 2004; la organización de eventos académicos para conmemorar el centenario de su nacimiento, han representado su incorporación definitiva al canon de la narrativa mexicana.¹²⁹ No obstante, no estoy seguro de que esto haya ocurrido en otros países del ámbito hispánico.¹³⁰ Así, me parece que Tario sigue siendo uno de los grandes desconocidos de la literatura fantástica en lengua española. Las páginas siguientes son parte de un estudio más amplio que estoy preparando, pues aún hay mucho que decir sobre este extraordinario autor hispano-mexicano.

129. Un trabajo introductorio, con buenas referencias bibliográficas, es el de Gutiérrez de Velasco (1997). La bibliografía sobre Tario más completa, pero que sólo llega a 1996, es la de Ocampo (1996). Ha de señalarse, sin embargo, que a pesar de que la bibliografía ha aumentado de modo significativo, desde mi perspectiva –y desde la perspectiva de varios de los estudiosos que cito en estas páginas– aún se requiere un mayor número de trabajos de investigación académica, y no sólo de presentación más o menos general sobre la vida y obra del autor.

130. La excepción sería España. En 2012, en la editorial Atalanta se publicó la antología *La noche*. Guiados por el título, ésta parece ser una reedición de la obra original de 1943; sin embargo, en realidad se trata de una recopilación que incluye dieciocho relatos: diez de *La noche*; uno de *Tapioaca Inn. Mansión para fantasmas*; y siete de *Una violeta de más*. Pese a lo anterior, no hay ninguna advertencia editorial que aclare que estamos ante una antología. Tampoco lo señala Alejandro Toledo, autor del prólogo del libro, y quien probablemente sea el responsable de la compilación para el volumen. Asimismo, y también bajo el sello editorial de Atalanta, apareció en 2013 la *Antología universal del relato fantástico*. El compilador fue Jacobo Siruela (editor de las soberbias colecciones *El Ojo sin Párpado* y la borgeana *La Biblioteca de Babel*), quien incluyó en su selección de autores a Francisco Tario.

De acuerdo con Mario González Suárez, su obra literaria estaría conformada por tres grandes etapas (Tario, 2004b: 18-25). A la primera corresponderían el libro de cuentos *La noche* (1943), la novela *Aquí abajo* (1943), los aforismos, relatos breves y prosas poéticas de *Equinoccio* (1946) y el inclasificable *La puerta en el muro* (1946). La segunda etapa abarcaría las publicaciones de los primeros años de la década de 1950: las alucinaciones amorosas de *Yo de amores qué sabía* (1950) y *Breve diario de un amor perdido* (1951); un libro sobre Acapulco, ilustrado con fotografías de Dolores Álvarez Bravo, *Acapulco en el sueño* (1951); y los cuentos de *Tapioca Inn. Mansión para fantasmas* (1952). Luego de esta etapa, vendrían casi dos décadas de silencio. De la tercera y última sería *Una violeta de más (Cuentos fantásticos)* (1968); asimismo, tenemos que de manera póstuma se publicaron las tres obras de teatro de *El caballo asesinado* (1988) y la novela *Jardín secreto* (1993).

UNA VIOLETA DE MÁS

Una violeta de más es, a mi juicio, uno de los mejores libros de la literatura fantástica en México. Uno de los primeros elementos llamativos del volumen es el título. Más aún, cuando se revisa el índice: ninguno de los relatos lleva ese nombre. ¿A qué aludiría, entonces, ese título? Uno de los aspectos que vienen a la mente es, en principio, la idea del *exceso*. A una idea de equilibrio aparente o de totalidad le llega algo adicional, eso que está *de más*. De acuerdo con la teoría clásica de Tzvetan Todorov, algunos de los relatos de lo fantástico comienzan con el establecimiento de un marco de representación literaria de corte realista, el cual es roto por la aparición de un fenómeno inexplicable. Tendríamos, entonces, que en *Una violeta de más* el hecho fantástico sería tal vez ese componente añadido e inesperado (*de más*) que vendría a vulnerar la cotidianidad del mundo y de la vida.

El violáceo es un color que adquieren los cadáveres. Al parecer, para los romanos la violeta era una flor mortuoria, pues la colocaban sobre las tumbas y con ella decoraban las criptas. Y en el libro de Tario tenemos la presencia constante de la muerte. Asimismo, la violeta tiene algunas connotaciones simbólicas interesantes. De acuerdo con Chevalier (1986: 1074), el violeta, que surge de la mezcla del rojo y del azul, es el color de la templanza. El Arcano del tarot que representa La Templanza muestra «a un ángel que tiene en las manos dos vasos, uno azul y uno rojo, entre los cuales se intercambia un fluido incoloro, el agua vital. El violeta, invisible en esta representación, es el resultado de este intercambio perpetuo entre el rojo ctónico de la fuerza impul-

siva y el azul celeste» (Chevalier, 1986: 1074). Y Van Rijnberk comenta así el Arcano:

Se [le] considera en general como el símbolo de la alquimia. Me parece que puede indicar igualmente una transfusión espiritual... La influencia ejercida de hombre a hombre por la sugestión, la persuasión, la influencia hipnótica, la dominación mesmeriana, mágica en fin... El dogma de la trasmigración de las almas o de la reencarnación parece expresado en esta lámina de manera evidente. Basta con recordar que en la Grecia clásica el acto de verter de un vaso a otro se toma como sinónimo de la metempsicosis (Van Rijnberk citado por Chevalier, 1986: 1074).

Desde mi perspectiva, ese símbolo de transición representado por el Arcano XIV del tarot estaría presente, de alguna manera, en los relatos de *Una violeta de más*: por un lado, con el paso de la vida a la muerte (o de la muerte a una muerte aún más definitiva: «La banca vacía»); por el otro, con la teoría de lo fantástico de Todorov: la mutación de un mundo ordenado de acuerdo con las leyes de la lógica a otro donde éstas son insuficientes para explicar el funcionamiento del universo.

En la bibliografía sobre Francisco Tario o sobre *Una violeta de más*, no hay ninguna nota que oriente sobre los antecedentes literarios de un relato como «El mico». Podemos postular en principio, sin embargo, a tres autores de la tradición fantástica hispanoamericana: los argentinos Jorge Luis Borges y Julio Cortázar, y el mexicano Juan José Arreola. Pienso, de manera particular, en el fundacional bestiario literario *Manual de zoología fantástica* (1957), de Borges; en el volumen de relatos *Bestiario* (1951), de Cortázar; y en las prosas poéticas, tituladas *Punta de plata* (1959), y rebautizadas, también, como *Bestiario* a partir de 1972, de Arreola. Si bien se trata de libros de naturaleza muy diferente, en los tres hay –entre otros intereses– una voluntad de aproximación similar a los animales (o a los monstruos): como una otredad radical que vendría a desestabilizar nuestras convicciones epistemológicas.

Como se constatará, la criatura de Francisco Tario parece echar por los suelos las taxonomías zoológicas de cualquier enciclopedia occidental. Por sus desconcertantes características, «El mico» es un ejemplar digno de algunas páginas del *Manual de zoología fantástica* (llamado en otras ediciones *El libro de los seres imaginarios*). Digno de un espacio entre los posibles conejitos o las imposibles mancupias del *Bestiario* cortazariano. Digno de una morosa descripción en prosa poética en el *Bestiario* arreolesco.

En definitiva, creo que falta un estudio sobre la fauna fantástica en *Una*

violeta de más (y en la obra completa de Tario). Además de «El mico», bien valdría la pena analizar un relato como «Fuera de programa», donde me parece evidente la influencia de «Los caballos de Abdera», de Leopoldo Lugones. De igual modo, habría que meditar en una posible lectura de Tario de *Las fuerzas extrañas* (1906). Reléase del poeta y narrador argentino «Un fenómeno inexplicable» y, sobre todo, «Yzur», el mono que se niega de manera sistemática a hablar, como un lejano antecedente de «El mico». Finalmente, muy poco se ha dicho sobre la influencia de Jorge Luis Borges en Francisco Tario. Debe subrayarse, por ejemplo, que Alejandro Toledo ha mencionado el descubrimiento de dos ejemplares de la *Antología de la literatura fantástica* en la biblioteca del mexicano (Tario, 2012: 18). ¿Se trataría de dos volúmenes de la primera edición (1940) o dos de la segunda (1965)? ¿O se trataría de un ejemplar por cada una de las ediciones?¹³¹

«EL MICO»: ¿UN MICO?

El primer cuento de *Una violeta de más* es, así pues, «El mico».¹³² En éste, el narrador y protagonista de la historia relata la inexplicable llegada de una rarísima criatura a su departamento. En el párrafo inicial se lee: «Me hallaba yo en el cuarto de baño, afeitándome, y deberían ser más o menos las diez de la noche, cuando tuvo lugar aquel hecho extravagante que tantas desventuras habría de acarrearle en el curso de los años» (Tario, 1990: 9). El protagonista sale del baño durante unos segundos y, al regresar, se percató de que el agua ha dejado de caer con fluidez de uno de los grifos. *Algo* está obstruyendo la libre salida del líquido: «Algo asomaba allí (...) haciendo que el agua se proyectara contra las paredes. Era él. Primero sacó un pie, después otro, y por fin fue deslizándose suavemente, hasta quedar de pronto atenazado» (Tario, 1990: 9). Desafortunadamente, la cabeza de la criatura queda atorada y, luego de unos minutos de esfuerzos inútiles por salir, la lucha ceja y sus miembros van adquiriendo un ligero tono violáceo. Enseguida, el protagonista se lanza en su auxilio; instantes después, consigue liberar al ser diminuto y reanimarlo. Éste, agotado del todo, se queda dormido.

Una vez que se encuentra a solas, el protagonista se dirige a la sala, coloca un disco, prepara una pipa y se sienta a reflexionar. Su primer pensa-

131. Para un estudio sobre las variantes y la importancia de esas diferencias en las dos ediciones de la *Antología...*, véase Zavala Medina (2012).

132. Sólo he identificado un trabajo dedicado específicamente al análisis de «El mico» (Riviello Vidrio, 2000-2001).

nimiento fue el siguiente: «De entre todas mis memorias y lecturas no logré recordar nada semejante, ni una sola situación que pudiera equipararse a la mía en aquella tibia noche de otoño» (Tario, 1990: 11). Hay un aspecto muy significativo relacionado con esta ausencia total de precedentes –vivenciales o literarios– percibida por el personaje: su notoria incapacidad para designar a la criatura que ha llegado a su hogar. Esta incapacidad para comprender o distinguir la naturaleza del ser que lo acompaña se manifiesta en su reacción inicial: recurrir con prontitud a los especialistas del Museo de Historia Natural.

El cuento está dividido en cuatro grandes secciones, indicadas únicamente por un espacio en blanco. El paso de una sección a otra puede ser leído, también, como las fases en la evolución de la relación del hombre con el mico. En la primera, se da la intempestiva llegada del visitante. En la segunda, cuando supone que la criatura es de naturaleza acuática, la confina a una pecera, con lo que su vida vuelve por un tiempo a una relativa normalidad. En la tercera sección, la más larga y rica en acontecimientos del relato, el mico abandona la pecera y pronuncia una palabra, una «oscura palabra», que tantas consecuencias acarreará al hombre. En este apartado, asimismo, el protagonista anhela deshacerse del visitante y planea asesinarlo. En la cuarta sección se presenta el desenlace del cuento.

La primera denominación que usa el protagonista para referirse a la criatura es «renacuajo» (Tario, 1990: 12). Con toda seguridad, es por esto que el narrador lo llama, también, «anfibio» (Tario, 1990: 19). Sin embargo, en otro momento lo ha caracterizado como un «ser eminentemente acuático» (Tario, 1990: 14), con lo cual estaría mucho más cerca de los peces que de los anfibios. Así, las referencias al espécimen caen muy pronto en el terreno de las ambigüedades. Por ejemplo, increíblemente se comenta acerca del extraño visitante que, a pesar del paso del tiempo, «sus carnes seguían siendo flácidas y muy poco consistentes, como una esponja mojada, y, de hecho, nunca dejó de preocuparme la idea de que, de un modo u otro, perteneciese a alguna particular rama de la familia de las esponjas» (Tario, 1990: 21). También es asombroso otro de los pasajes que pretenden describirlo: «...él no constituía sino un simple renacuajo, quizás una misteriosa planta, un pájaro en su jaula, no sé» (Tario, 1990: 19). En realidad, en las primeras páginas se le llega a valorar, aunque con algunas dudas, como un hombre: «Mostraba una precoz inteligencia y hasta una sutil picardía, que se me antojaron poco comunes en un ser humano de su edad. Aunque lo que hacía falta dilucidar, de momento, era si quien habitaba la pecera constituía, en

efecto, lo que se entiende por un ser humano. Ciertos indicios parecían confirmarlo así, en tanto que otras evidencias posteriores me hicieron ponerlo en duda» (Tario, 1990: 16).

Si bien el cuento se titula «El mico», únicamente en las últimas líneas del relato el narrador aplica esa denominación para la criatura; y lo hace en una sola ocasión (Tario, 1990: 30). Además, es curioso que la utilice cuando el visitante ya ha abandonado el departamento. Es decir, en un momento en el que ya hay una mínima distancia crítica para evaluar el suceso.

EL MICO, EL MONSTRUO

En la convivencia del protagonista con la criatura podemos identificar uno de los aspectos más interesantes y problemáticos de la literatura fantástica: la percepción de los límites de lenguaje. En múltiples ocasiones, cuando el narrador de un hecho fantástico trata de referirlo, su expresión vacila, se vuelve oscura e imprecisa. David Roas comenta al respecto: «El fenómeno fantástico, imposible de explicar mediante la razón, supera los límites del lenguaje: es por definición indescriptible porque es impensable» (2001: 27).

Para Jean Bellemin-Noël, el *monstruo*, «objeto o momento central de la aventura [fantástica] es, por definición, *indescriptible*. Una representación irrepresentable» (2001: 111). Sin embargo, la obligación de quien narra es ponerlo en escena. En este sentido, explica Bellemin-Noël: «El autor fantástico debe obligarlas [a las palabras], sin embargo, durante un cierto momento, a producir un “aún no dicho”, a *significar un indesignable*, es decir, a hacer como si no existiera adecuación entre significación y designación, como si hubiera fracturas en uno u otro de los sistemas [lenguaje/experiencia] que no se corresponderían con sus homólogos esperados» (Bellemin-Noël, 2001: 111). De acuerdo con Tzvetan Todorov (2006), en la representación primera y general de un texto fantástico encontramos un universo y unos personajes literarios que identificamos, en general, con los de lo real y cotidiano. En este mundo es donde se presenta, para desestabilizarlo, el fenómeno fantástico. Es ésta una de las razones por las que se da una discordancia entre el universo literario más o menos conocido y reconocible y el suceso fantástico que se pretende representar. Hay, por lo tanto, un notable desajuste entre el referente literario de codificación realista y la realización lingüística (Roas, 2001: 28). La cuestión descrita arriba justificaría la incapacidad del protagonista para lograr referirse a la criatura: angustiosamente, el lenguaje no le alcanza para dar cuenta del ser con el que se enfrenta.

Numerosos autores de bestiarios fantásticos modernos han aprovechado y llevado a sus límites estos problemas en su (re)presentación de descripciones y taxonomías animales. Quizás el ejemplo más célebre sea la clasificación zoológica incluida en el *Emporio celestial de conocimientos benévolos*, enciclopedia china citada en «El idioma analítico de John Wilkins», de Jorge Luis Borges.¹³³ No obstante, más que un mero *divertimento* borgeano, tendríamos en la «irracionalidad» de esa taxonomía uno de los cuestionamientos más agudos a las categorías con las que el hombre moderno ha organizado su idea del universo. Así pues, y de acuerdo con Michel Foucault, ciertos animales sólo pueden yuxtaponerse en el no-lugar del idioma, con lo que sus descripciones reunidas crean una *heterotopía* que arruina nuestras certezas, y «las heterotopías inquietan sin duda porque minan secretamente el lenguaje, porque impiden nombrar esto y aquello, porque rompen los nombres comunes o los enmarañan, porque arruinan de antemano la “sintaxis” y no sólo la que construye las frases –aquella menos evidente que hace “mantenerse juntas” (unas al otro lado o frente de otras) a las palabras y a las cosas» (Foucault, 2004: 3). Esto justificaría, también, que el narrador quiera recurrir al Museo de Historia Natural al principio de su relato: necesita que los especialistas de esa institución privilegiada de la cultura y de la ciencia en el Occidente de la modernidad le resuelvan un conflicto de *episteme*.

Y en concordancia con lo anterior, es a partir de una idea implícita de *enciclopedia* que el protagonista quiere entender a la criatura. Comprenderla a partir de una enciclopedia para, al mismo tiempo, abrirle un espacio en la enciclopedia: para *aprehenderla*. Desde luego, no es nuevo el fracaso epistémico del narrador de «El mico»: en la literatura moderna, es amplia la bibliografía en torno al bestiario y a la enciclopedia como problemas en la modernidad (López Parada, 1993; Zavala, 2003; Maciel, 2006 y 2007; Ramírez Lambarry, 2011; Sariols Persson, 2012; Noguero Jiméñez, 2012).

Así pues, la descripción del mico logra poner en situación de crisis las clasificaciones taxonómicas convencionales. Sin embargo, como se ha visto, hay algo de animal y de hombre en ese ser. Es decir, en definitiva hay algo de *monstruo* en él:

133. En el pasaje se lee lo siguiente: «En sus remotas páginas está escrito que los animales se dividen en (a) pertenecientes al Emperador, (b) embalsamados, (c) amaestrados, (d) lechones, (e) sirenas, (f) fabulosos, (g) perros sueltos, (h) incluidos en esta clasificación, (i) que se agitan como locos, (j) innumerables, (k) dibujados con un pincel finísimo de pelo de camello, (l) etcétera, (m) que acaban de romper el jarrón, (n) que de lejos parecen moscas» (Borges, 2010: 91).

Indiscutiblemente el monstruo pertenece al reino de lo animado; el monstruo está emparentado fuertemente con los animales. Se le compara constantemente con las bestias debido a un acuerdo tácito lógico y ontológico: sólo se compara lo semejante. Existen en otros idiomas palabras que de alguna manera nos van acercando a este concepto, por ejemplo *Mischwesen*, palabra alemana para designar seres mixtos, tratándose, generalmente, de una mitad de hombre y otra mitad de otro animal. Pero ¿pertenece el monstruo al reino de lo humano? ¿pertenece acaso al reino animal? Variadas han sido las respuestas; y por ello la preocupación ha estado viva. Pierre d'Ailly, aunque constata la anomalía de los monstruos, los sitúa entre dos reinos, el humano y el animal (Santiesteban Oliva, 2003: 35).

Según Héctor Santiesteban Oliva, acaso «el rasgo más importante del monstruo sea que en su ser se da una *coniunctio elementorum*, una conjunción de elementos. Elementos heterogéneos en la mayor parte de las ocasiones, pero también con otros francamente contrapuestos, en donde llega a haber una conciliación de contrarios» (Santiesteban Oliva, 2003: 31). Desde luego, y de acuerdo con lo anterior, ejemplos clásicos del monstruo serían seres mitológicos como la Esfinge o la Quimera, donde convive el águila y la mujer, el león y la cabra. De modo desconcertante, el mico es descrito de manera sucesiva como mono o como renacuajo, como planta o como ave. De esta forma, no tendríamos que éste logre conciliar a diferentes seres al mismo tiempo. Sin embargo, no por eso dejaría, en mi opinión, de ser en verdad un monstruo: aunque no conjugue simultáneamente a varios animales, de un modo proteico *es* distintos seres en momentos diversos.

Tal vez uno de los rasgos más notables en torno a la idea del monstruo es que evoca la confrontación orden/caos. Y, de manera lógica, hablar de monstruo es hablar de elementos de un universo desordenado, en caos. Así lo vemos en la inquietante conjunción de seres contranatura. Digamos, recuperando la cita foucaultiana, que el ente monstruoso resquebraja la *sintaxis de la naturaleza*. Y, como ya vimos con Bellemin-Noël, no es posible hablar del monstruo sin violentar la sintaxis del lenguaje. Y este problema se puede ampliar a otras manifestaciones de la literatura fantástica. Mery Erdal Jordan lo sintetiza de manera inmejorable en la noción de *lo indecible*:

Indecibilidad: el discurso fantástico es expresión de lo indecible en el sentido más riguroso que los románticos adjudican a este concepto: lo impensable, lo indefinible, lo inexperimentado, todo aquello que, siendo esencialmente transgresión de lo verosímil realista, se convierte en apertura a lo desconocido y, por equivalencia, al infinito. La concepción del lenguaje como creador de mundo,

en el sentido de que nuestra capacidad cognitiva está limitada por nuestra capacidad de nombrar, adquiere en el discurso fantástico su máxima potencia paradójica: al expresar lo inexpresable, lo fantástico amplía solamente nuestro caudal lexical y no nuestro campo cognitivo; una de las indudables causas del efecto «inquietante» de lo fantástico, radica en esa dicotomía permanente de lo nombrado/lo incognoscible (Erdal Jordan, 1998: 13).

La literatura fantástica postula, entonces, un problema de indecibilidad. Y la figura del monstruo genera un problema de indecibilidad. Aquí hay algo en cierto grado paradójico: «El mico» es un relato fantástico sobre lo indecible donde un ente es monstruoso, como veremos más adelante, también por su semihumana capacidad de comunicación: de decir lo que sería imposible que dijera.

LA METAMORFOSIS DE UN HOMBRE

El narrador de «El mico» vive solo en su departamento.¹³⁴ Es un hombre sin contacto con los otros; un hombre empeñado en preservar su soledad y su aislamiento: «Poco me importan (...) las estaciones, los vaivenes de la política, las controversias sobre la educación, los problemas laborales, la sexualidad y las modas. Desde mi pequeña terraza suelo contemplar los tejados, muy por debajo del mío, y ello me otorga como una cierta autoridad» (Tario, 1990: 16). El personaje cuenta que desde los quince años trabajó infatigablemente, ahorró todo el dinero que pudo y decidió retirarse a partir de los treinta y cinco. Señala que lo único que le interesó desde entonces fue que «nadie se inmiscuya en mi vida e interrumpa este laborioso limbo que me he creado al cabo de una larga etapa de disciplinas, muchas de ellas en extremo amargas» (Tario, 1990: 16). Desde esta perspectiva, es muy interesante que el drama, que la extraordinaria situación que el narrador enfrentará tenga que ver con un problema de convivencia y comunicación con un ser al que no consigue comprender.

Pese a que el narrador se ha empeñado en forjar un limbo que lo aisle y proteja del resto del mundo, la criatura llega a desestabilizarlo, pero también a compartir en principio ese aislamiento. El mico, por ejemplo, se sobresaltaba

134. En este sentido, el protagonista se inserta en la tradición del tipo de personajes presentados por Poe o Maupassant. Por ejemplo, en el caso del cuento fantástico «¿Quién sabe?», del escritor francés, comenta Roas acerca del narrador protagonista: «es un tipo solitario, un soñador, la gente le incomoda (aunque no sabe por qué). Ello le ha conducido a vivir aislado de los seres humanos y a rodearse de objetos inanimados, entre los cuales es muy feliz» (Roas, 2011: 118).

cada vez que alguna señal de la vida exterior irrumpía en el departamento: «...era feliz, estoy seguro, y conservaba su buen humor de costumbre, salvo cuando alguien hacía sonar el timbre de la puerta, o silbaba, de pronto, un ferrocarril. Entonces él se tapaba la cara con las manos y corría a guarecerse en un rincón, donde permanecía acurrucado hasta que se disipaba el eco» (Tario, 1990: 21). En un momento climático de la narración, al hombre le llama la atención, justamente, su aparente entereza ante una seña que llega del exterior: «Había empezado a llover, y recuerdo que en aquel instante cruzó un avión sobre el tejado. Le vi estremecerse de arriba abajo, aunque continuó inmóvil esta vez» (Tario, 1990: 27-28). Ferrocarril o avión: ambos son emblemas de un mundo en movimiento y comunicación. Sin embargo, si bien el narrador y su visitante se han conservado distantes del mundo externo, es la convivencia y la comunicación entre ellos lo que va a transformar indefectiblemente al primero. Y esto, a pesar de que la comunicación verbal se reducirá, a lo largo del cuento, a una sola palabra.

Un día, el protagonista se despierta durante la madrugada, con el vago presentimiento de que algo anormal estaba ocurriendo. De pronto, siente un par de tirones a la colcha. Al encender la luz, descubre que es el mico, quien se hallaba temblando y mostraba una expresión de pánico. Y se miran durante unos minutos:

Por fin extendí los brazos y, tomándolo por las axilas, lo subí con cautela a mi cama y lo senté frente a mí. Pero aún habríamos de contemplarlos largo rato antes de que él profiriese aquella oscura palabra –la única que profirió jamás– y que tan deplorables consecuencias habría de acarreamos a los dos. Ocurrió, más o menos, así: sentado, como estaba, alzó hasta mí sus ojos, ensayó una penosa mueca de alegría e intentó llorar. Después alargó sus brazos en busca de los míos, y repitió dos veces, con una voz chillona que me exasperó: –¡Mamá! ¡Mamá! (Tario, 1990: 18).

La mención de aquella «oscura palabra» transfigura de modo radical al hombre: «Fue el comienzo de una nueva vida, de una rara experiencia que yo jamás había previsto, porque, a partir de aquella fecha, las cosas no fueron tan halagüeñas, y dondequiera que me hallara, en el instante más feliz del día, la dolorida palabra volvía a mí, oprimiéndome el corazón» (Tario, 1990: 18). Es como si la palabra mágica hubiera cambiado la naturaleza del protagonista y lo hubiera transformado en una verdadera madre. Comenta que, a partir de entonces: «comenzaron a preocuparme determinados pormenores que hasta el momento presente me habían tenido sin cuidado: su salud, el tedio de sus

solitarias jornadas, su irrisoria pequeñez, la fealdad de sus carnes flácidas, su inseguro porvenir» (Tario, 1990: 18-19).

Como he subrayado, a lo largo del cuento la palabra le resulta insuficiente al narrador para designar a la criatura que ha llegado a su departamento. En contraste, es a partir de una sola palabra que se produce una metamorfosis fantástica en el hombre. Cuando el mico enuncia el vocablo «mamá», el protagonista se asume como una verdadera madre. Poco después, otro conjunto de palabras, enlazadas ahora por el hombre, serán el punto de partida de un cambio extraordinario. Una tarde el narrador, preocupado por el tedio y la soledad de la criatura, medita: «Tal vez –me dije– conviniera proporcionarle un hermanito» (Tario, 1990: 23). Con este pensamiento se inicia una nueva fase en su vida:

Mi salud, en los días que siguieron, fue quebrantándose y perdí casi por completo el apetito. Sufría estados de depresión, agudos dolores de cabeza e intensas y frecuentes náuseas. Una extraña pesadez, que con los días iría en aumento, me retuvo en cama una semana. A duras penas conseguía incorporarme y caminaba con torpeza, como un pato. Padecía vértigos y accesos de llanto. Mi sensibilidad se aguzaba y bastaba la más leve contrariedad para que me considerase el ser más infeliz del planeta (Tario, 1990: 24).

Ante estos y otros síntomas físicos y psicológicos, el hombre no tarda en elaborar una inquietante hipótesis: «Posiblemente estuviese encinta» (Tario, 1990: 24).

Cuando el narrador habla de la criatura como el «renacuajo», parece insinuarse la idea de la *metamorfosis*. Sin embargo, si somos testigos de alguna en «El mico», es la metamorfosis del protagonista. Y él mismo la anuncia de manera directa:

¿Comenzaba a metamorfosearme? Estuve seguro que sí. Ello empezó a inquietarme, a despertar en mí muy serios temores, y creí, en más de una ocasión, no reconocerme del todo al cruzar ante un espejo. ¡Ay de mí! No se trataba tan sólo de la extrañeza que me provocaban ahora mis antiguas aficiones, o de la imagen deformada que pudieran devolverme los espejos, sino de algo mucho más sutil y grave, casi estúpido, que yo iba percibiendo dentro de mí (Tario, 1990: 23).

Desde luego, la transformación más espectacular en este relato fantástico se da en el cuerpo del hombre, a través del embarazo. Cuando sospecha que podría estar encinta, de manera significativa se afeita el bigote, eliminando uno de los principales rasgos de la masculinidad.

EL MONO, SÍMBOLO DE FERTILIDAD

A pesar de que en el cuento se denomina a la criatura de múltiples maneras, en el título se privilegia la idea de que es un mono. No obstante, la constatación de ello es incierta. Si la agilidad de movimientos es una de las características de los simios, ésta no se observa en el ser del relato. Solamente, acaso, cuando el mico habita la pecera y se mueve con gracia y destreza en el agua. Pero también es cierto que, por sus cualidades antropomorfas y por la posibilidad de pronunciar una palabra, es conjeturable que se trate de alguna especie de mono.

Tal vez el nombre del cuento tenga que ver con un elemento simbólico presente en los monos: en algunas culturas, se les ha relacionado con la fertilidad. Se dice que en la India «las mujeres estériles se desnudan y abrazan la estatua de Hanūman, el mono sagrado, para volverse fecundas» (Chevalier, 1986: 718). Por otro lado, en Japón «se les da [un muñeco en forma de mono] a las mujeres embarazadas para facilitar su alumbramiento» (Chevalier, 1986: 719). En «El mico», este animal sería, por lo menos, el emisario de una extrañísima fertilidad.

Diversas culturas han relacionado al mono con la incontinencia sexual (Chevalier, 1986: 720). Se explica, en el mismo sentido: «Con sus rasgos característicos, su actitud bestial, su pelaje y su desnudez a partes iguales, representa la conjunción de los vicios de la carne y del espíritu, *leitmotiv* de la iconografía románica» (Beigbeder, 1989: 321). La síntesis de lo anterior en la representación iconográfica es el *hombre desnudo* y el *hombre vestido*. Es de subrayar que cuando el mico emite su única palabra, es decir, cuando con este acto se acerca a la naturaleza humana, el narrador descubre su desnudez como algo inquietante y al parecer moralmente reprochable: «fue entonces, y no antes, cuando alcancé a darme cuenta con precisión de que mi huésped se hallaba desnudo, y que esta desnudez sonrosada resultaba cruelmente inmoral. Anteriormente, (...) no había inconveniente alguno en mirarle. Pero, ya de pie junto a mi cama o tratando de escalar a un sillón (...) ya no resultó grato mirarle. Había, pues, que cubrirlo. ¿Que vestirlo, tal vez? Y lo vestí» (Tario, 1990: 20).

En el *Diccionario de símbolos* se dice que, quizás, una síntesis de estas tradiciones contradictorias en torno al mono se hallaría en la interpretación que lo ve como un emblema del inconsciente humano. Sin que sea posible dirigirlo o regularlo, el inconsciente se puede manifestar de dos formas: desencadenando energías instintivas e incontrolables o dirigiendo fuerzas para la

acción. La primera ha sido valorada por algunos como negativa; la segunda, como su contraparte positiva. A la primera se le ha vinculado con la imagen del brujo; a la segunda, con la del hada. De acuerdo con esto, es significativo que en las últimas líneas del cuento el narrador lo llame «el hechicero» (Tario, 1990: 31). Asimismo, cuando el hombre sospecha que está encinta, reflexiona: «Todo esto es perfectamente absurdo y lo que ocurre es que estoy hechizado» (Tario, 1990: 25). Si aceptáramos la acusación de que el mico es un hechicero, podríamos decir que el embarazo del protagonista fue una magia alcanzada con una sola palabra: «¡Mamá!».

EL OTRO MONSTRUO

Ante la perspectiva de que la situación se ha vuelto insostenible, el hombre decide asesinar a la criatura. La planeación del crimen perfecto es por demás tortuosa. Sin embargo, una tarde, mientras prepara la maleta que llevará a un viaje después de la comisión del delito, el mico lo descubre. En una escena donde se mezcla el desconcierto, la desesperación y la ternura, el hombre no puede detenerse más y precipita el plan:

Entonces abrí la puerta del baño, cogí atolondradamente a la criatura y la sostuve en alto. Tras despojarlo de su bata de casa, lo estreché fuertemente contra mi pecho, le miré por última vez y lo arrojé al inodoro. Fue un instante muy cruel –recuerdo–, mas, a fin de cuentas, era de allí de donde él procedía y yo no hacía ahora otra cosa que devolverlo a sus antiguos dominios. Esto me confortó, en lo que cabe. Con el agua al cuello, todavía me miró, confuso, posiblemente incrédulo, e hizo ademán de salir. Pero yo le retuve allí, oprimiéndole la cabeza, y él se fue sumergiéndose dócilmente, deslizándose sin dificultad, perdiéndose en una catarata de agua que lo absorbió entre su espuma. Y desapareció. Inmediatamente después, debí perder el sentido (Tario, 1990: 28).

Al volver del desmayo, la vida del hombre regresa a la paz y a la soledad previas a los acontecimientos inexplicables. Nada lo inquieta ya. Ni siquiera, el sonido cercano de una corneta semejante a la que solía tocar la criatura. Hasta que una noche, ante la persistencia del ruido, descubre a través de una ventana que el mico ha sido adoptado venturosamente por unos vecinos. Después de un rato de espiar música, juegos y risas, la cortina es corrida. Como ante el telón de un teatro, la escenificación culmina, desde ese momento y para siempre, para satisfacción del espectador único...

El relato se inició con la llegada de la criatura a través del grifo de la

bañera. El narrador multiplica en ese pasaje las imágenes y los vocablos relacionados con el alumbramiento de un bebé.¹³⁵ Y en la última oración del cuento se lee: «Y tres meses más tarde [de la vez que vio al mico a través de la ventana] di a luz con toda felicidad» (Tario, 1990: 31). En este final misterioso y desconcertante (y que bien podemos interpretar como el complemento y el reverso perfecto del «parto» ocurrido al principio de esta historia) nos enfrentamos, de nueva cuenta, con un problema en torno al lenguaje.

Todorov estableció que «*la vacilación del lector es (...) la primera condición de lo fantástico*» (Todorov, 2006: 25). Numerosos relatos de este género de la tradición decimonónica están contruidos a partir del testimonio de un narrador homodiegético, quien suele presentar la crónica de los hechos extraordinarios. Sin embargo, ese testimonio está de modo constante marcado por la vacilación señalada por Todorov: y en tanto que el protagonista establece una distancia crítica y duda de la veracidad de lo que relata, el lector termina por compartir ese escepticismo. Esta suspicacia, además, se acentúa cuando los narradores confiesan –recuérdense los cuentos clásicos de Edgar Allan Poe o de Guy de Maupassant– ser adictos a alguna sustancia estimulante o tener problemas nerviosos o psicológicos crónicos. Rodríguez Hernández caracteriza de manera muy acertada la construcción de la duda en esta corriente literaria del siglo XIX:

la presentación del fenómeno fantástico es inseparable de la elección de un tipo de narrador concreto (focalización) y su caracterización, es decir, de su fiabilidad, su posición o no de testigo directo de los hechos, su propia actitud frente a lo narrado, sus características psicológicas, etc. De ahí que hayan sido destacadas cuestiones como la predilección por la narración homodiegética o la vacilación (localizada en el protagonista o en el lector real, como vía de creación de la ambigüedad interpretativa) (Rodríguez Hernández, 2010).

Justamente estamos frente a un fenómeno semejante en el caso de «El mico». Más allá de las palabras del narrador-protagonista, no tenemos ninguna posibilidad de verificar la veracidad de lo relatado. Escribe Roas sobre este problema: «Nadie, aparte del narrador y del lector, *presencia* el fenómeno fantástico porque este apela a una comprensión puramente intelectual (y gramatical): una transformación epistemológica que –como concluye Rodríguez

135. Véanse las frases siguientes: «Tratábase, naturalmente, de no tirar demasiado, de no forzar el alumbramiento» (Tario, 1990: 11); «jamás pasó por mi cabeza la idea de que, algún desventurado día, me vería obligado a actuar de comadrona» (Tario, 1990: 11-12); «[...] un ruido seco y breve, como el de un taponazo, me anunció que el alumbramiento se había llevado por fin a cabo» (Tario, 1990: 12).

Hernández– no remite a un “acontecimiento” positivo y verificable sino al propio discurso y que no tiene lugar más que en el pensamiento del protagonista» (Roas, 2011: 139).

¿De verdad hubo un encuentro entre el narrador y un ser al que nunca termina de identificar? ¿En verdad la criatura articuló alguna vez una palabra? ¿En verdad se produjo un embarazo a partir de la emisión de esa palabra? Desde luego, más allá de la fe que podamos depositar en las palabras del protagonista, la corroboración es del todo imposible. Así, para leer de manera adecuada este cuento, debemos suspender momentáneamente nuestra incredulidad y asumir un discurso en el que se asegura que, tres meses después de los acontecimientos presentados, un hombre habría experimentado un parto feliz. Sin embargo, surgen más cuestiones: ¿cómo se habrá dado ese parto?; ¿vía «oral», como se verifica a través del vómito de conejitos en la «Carta a una señorita en París» cortazariana?

Creo que con la metamorfosis, el embarazo y el parto es posible postular que también el protagonista sería una especie de *monstruo*. Así lo reconoce Poblete Alday: «Más que el extraño anfibio, la mutación del narrador y el hecho de que se embarace es lo que configura lo monstruoso» (2011: 233). De esta forma, si la naturaleza proteica del mico lo emparenta con el monstruo, por otro lado la noción especial de *prodigio* vincula al hombre con la naturaleza de lo monstruoso. Ambroise Paré distinguió de manera muy útil la diferencia entre el *monstruo* y el *prodigio*:

Los monstruos son cosas que aparecen fuera del curso de la Naturaleza (y que, en la mayoría de los casos, constituyen signos de alguna desgracia que ha de ocurrir), como una criatura que nace con un solo brazo, otra que tenga dos cabezas y otros miembros al margen de lo ordinario. Prodigios son cosas que acontecen totalmente contra la Naturaleza, como una mujer que dé a luz a una serpiente o un perro, o cualquier otra cosa totalmente opuesta a la naturaleza (Paré, 1993: 21).

Por supuesto, el hombre que se embaraza y da a luz es, en definitiva, este ser contranatura, este prodigio monstruoso. Y aquí además es obligada la pregunta: ¿qué fue, con exactitud, lo que parió el narrador? La respuesta es obvia, pero al mismo tiempo vaga por necesidad: un monstruo sólo puede dar a luz, de seguro, a otro monstruo.

CONCLUSIÓN

En «El mico» de Francisco Tario estaríamos, al inicio del relato, ante la presencia de un monstruo. Pero conforme avanza la narración, y de forma insospechada, la aparente víctima del monstruo se transforma, a su vez, en un monstruo que dará a luz a un nuevo monstruo. Esto no es del todo inexplicable: se ha insinuado en las mitologías que el héroe que se enfrenta con el monstruo es, de alguna manera, un ser monstruoso también. Alejandro Toledo señala de modo muy atinado: «El mico es el otro; el monstruo es el otro. O quizás se trata más bien del reconocimiento de lo semejante en los otros, el enfrentarse a espejos inesperados en donde se descubren rasgos comunes, pero ocultos, que nos espantan. Lo que aterra al narrador de “El mico” es la convivencia, y cómo sus costumbres solitarias se alteran por este monstruillo nacido absurdamente en la bañera» (Toledo, 2011: 44). Por otro lado, Jeffrey Jerome Cohen ha postulado la idea de que los monstruos no son más que proyecciones de lo más íntimo de nuestro ser:

Monsters are our children. They can be pushed to the farthest margins of geography and discourse, hidden away at the edges of the world and in the forbidden recesses of our mind, but they always return. And when they come back, they bring not just a fuller knowledge of our place in history and the history of knowing our place, but they bear self-knowledge, human knowledge... These monsters ask us how we perceive the world, and how we have misrepresented what we have attempted to place. They ask us to reevaluate our assumptions about race, gender, sexuality, our perception of difference, our tolerance towards its expressions. They ask us why we have created them (Cohen, 1996: 20).

Como vemos, uno de los puntos que destaca Cohen en el encuentro con el monstruo tiene que ver con la revaloración de nuestras concepciones en torno a la sexualidad. En este sentido, la transformación que en su sexualidad vive el narrador sería coherente con esa postulación. Y Francisco Tario, a mi juicio, lo plasmó de una manera extraordinaria a lo largo de este relato con las imágenes y símbolos sexualizados del mono, la probable transformación genérica de un hombre, el embarazo y el parto.

BIBLIOGRAFÍA

- ARREOLA, Juan José (1997): *Narrativa completa*, Alfaguara, México.
 BIEGBEDER, OLIVIER (1989): *Léxico de los símbolos*, trad. Abundio Rodríguez, Ediciones Encuentro, Madrid.

- BELLEMIN-NOËL, Jean (2001): «Notas sobre lo fantástico (Textos de Théophile Gautier)», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 107-140.
- BELTRÁN FÉLIX, Geney (2009): *El sueño no es un refugio sino un arma*, Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- BORGES, Jorge Luis (2010): *Obras completas, I*, Emecé, Buenos Aires.
- CHEVALIER, Jean (dir.) (1986): *Diccionario de símbolos*, trad. Manuel Silvar y Arturo Rodríguez, Herder, Barcelona.
- COHEN, Jeffrey Jerome (1996): «Monster Culture (Seven Theses)», en Jeffrey Jerome Cohen (ed.), *Monster Theory: Reading Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, pp. 3-25.
- CORTÁZAR, Julio (1994): *Cuentos completos, I*, Alfaguara, Madrid.
- DOMÍNGUEZ MICHAEL, Christopher (2012): *Diccionario crítico de la literatura mexicana (1955-2011)*, Fondo de Cultura Económica, México.
- ERDAL JORDAN, Mery (1998): *La literatura fantástica. Evolución del género y su relación con las concepciones del lenguaje*, Iberoamericana, Madrid.
- FOUCAULT, Michel (2004): *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*, trad. Elsa Cecilia Frost, Siglo XXI, México.
- GUTIÉRREZ DE VELASCO, Luz Elena (1997): «Francisco Tario, ese desconocido», en Alfredo Pavón (ed.), *Ni cuento que los aguante (la ficción en México)*, Universidad Autónoma de Tlaxcala, México, pp. 41-53.
- LÓPEZ PARADA, Esperanza (1993): *La tradición animalística en el cuento hispanoamericano contemporáneo*, Tesis doctoral, Universidad Complutense, Madrid.
- MACIEL, María Esther (2006): «De enciclopedias e bestiarios: lugares incommuns», *Revista de Letras*, núm. 28, pp. 52-56.
- (2007): «Poéticas do inclassificável», *Aletria. Revista de Estudos de Literatura*, vol. 15, pp. 155-162.
- <<http://dx.doi.org/10.17851/2317-2096.15.0.154-162>>
- NOGUEROL JIMÉNEZ, Francisca (2012): «Borges y Arreola: bestiario, biblioteca y vida», *Variaciones Borges*, núm. 33, pp. 127-148.
- OCAMPO, Aurora (1996): *Diccionario de escritores mexicanos*, Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- ORDIZ VÁZQUEZ, Francisco Javier (2009): «Incursiones en el reino de lo insólito. Lo fantástico, lo neofantástico y lo maravilloso en la narrativa mexicana contemporánea», en José Carlos González Boixo (ed.), *Tendencias de la narrativa mexicana actual*, Iberoamericana, Vervuert, Bonilla Artigas, Madrid, pp. 123-141.
- PARÉ, Ambroise (1993): *Monstruos y prodigios*, trad. Ignacio Malaxecheverría, Siruela, Madrid.
- POBLETE ALDAY, Patricia (2011): «Sombras, fantasmas y monstruos en la obra de Francisco Tario», *The Korean Journal of Hispanic Studies*, núm. 4, pp. 217-237.
- <<http://dx.doi.org/10.18217/kjhs.4.201111.217>>
- (2012): «La función de la mirada en la cuentística de Francisco Tario», *Literatura Mexicana*, vol. XXIII, núm. 2, pp. 97-110.
- RAMÍREZ LAMBARRY, Alejandro (2011): *El otro radical. La voz animal en la literatura hispa-*

- noamericana de la segunda mitad del siglo xx, Tesis doctoral, Universidad París-Sorbona, París.
- RIVIELLO VIDRIO, Victoria (2000-2001): «Lo estrambótico y lo cotidiano en “El mico” de Francisco Tario», *Casa del Tiempo*, núm. 23-24, pp. 71-77.
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 7-44.
- (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- RODRÍGUEZ HERNÁNDEZ, Tahiche (2010): «La conspiración fantástica: una aproximación lingüístico-cognitiva a la evolución del género», *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, núm. 43, disponible en <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero43/consfan.html>> [Fecha de consulta 4 de enero de 2015]
- SANTIESTEBAN OLIVA, Héctor (2003): *Tratado de monstruos. Ontología teratológica*, Plaza y Valdés, México.
- SARIOLS PERSSON, Deesie (2012): «Un tigre, dos tigres... Lo antiguo y lo nuevo en los bestiarios de Jorge Luis Borges y Julio Cortázar», *Cuadernos del CILHA*, núm. 16, pp. 43-59.
- SIRUELA, Jacobo (comp.) (2013): *Antología universal del relato fantástico*, Atalanta, España.
- TARIO, Francisco (1988): *Entre tus dedos helados y otros cuentos*, selección de Alejandro Toledo, prólogo de Esther Seligson, Instituto Nacional de Bellas Artes-Universidad Autónoma Metropolitana, México.
- (1990): *Una violeta de más*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México.
- (2004a): *Algunas noches, algunos fantasmas*, Fondo de Cultura Económica, México.
- (2004b): *Cuentos completos I y II*, prólogo Mario González Suárez, Lectorum, México.
- (2012): *La noche*, pról. Alejandro Toledo, Atalanta, España.
- TODOROV, Tzvetan (2006): *Introducción a la literatura fantástica*, trad. y pról. Elvio Gandolfo, Paidós, Buenos Aires.
- TOLEDO, Alejandro (2011): «Francisco Tario, entre monstruos y fantasmas», *Casa del Tiempo*, núm. 49 (noviembre), pp. 41-44.
- TORRES, Vicente Francisco (2001): *La otra literatura mexicana*, Gobierno del Estado de Veracruz, México.
- VILLALOBOS, Juan Pablo (2012): «Francisco Tario, el fantasma que ríe», *Letras Libres* (edición de España), núm. 131 (agosto), pp. 60-65.
- ZAVALA, Lauro (2003): «De los bestiarios y otros géneros breves», *AlterTexto*, núm. 2, pp. 61-77.
- ZAVALA MEDINA, Daniel (2012): *Borges en la conformación de la «Antología de la literatura fantástica»*, Miguel Ángel Porrúa – UASLP, México.

HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARÓ: AMOR Y MATRIMONIO EN LA COMEDIA CLÁSICA SOBRENATURAL ARGENTINA

ALEJANDRO KELLY HOPFENBLATT

alejandro.kelly.h@gmail.com

Universidad de Buenos Aires/Consejo Nacional de Investigaciones
Científicas y Técnicas

Recibido: 02-03-2015

Aceptado: 25-11-2015



RESUMEN

A lo largo los años 40 el cine argentino vivió un proceso de aburguesamiento con la comedia como uno de sus géneros predilectos, generando un mundo sofisticado donde los jóvenes burgueses podían vivir sus aventuras amorosas sin preocupaciones ni responsabilidades, y donde se podían cuestionar instituciones sociales intocables como el matrimonio y el trabajo. Para la construcción de este mundo se apeló a formas narrativas como la parodia y la farsa, siendo uno de sus motivos recurrentes la presencia de elementos sobrenaturales que permitían desplazar la acción hacia terrenos irreal desde donde poder ridiculizar el orden social. Filmes como *Cita en las estrellas* (Carlos Schlieper, 1949) y *El extraño caso de la mujer asesinada* (Boris H. Hardy, 1949) articularon escenarios celestiales de la vida después de la muerte con discursos críticos de la monogamia y el amor eterno, al mismo tiempo que presentaban nuevos personajes femeninos en la pantalla cinematográfica argentina.

PALABRAS CLAVE: Cine argentino, comedia, sobrenatural, vida después de la muerte, matrimonio

ABSTRACT

Comedy was one of the main genres in the embourgeoisement that Argentine cinema went through in the 1940s. This process proposed a sophisticated universe where young bourgeois men and women could carelessly and recklessly have romantic adventures, and untouchable social institutions such as marriage and work life could be questioned. This approach was made possible by resorting to narrative forms such as

parody and farce, and recurring motifs like supernatural elements that displaced the action to unreal scenarios where social order could be mocked. Movies such as *Cita en las estrellas* (Carlos Schlieper, 1949) and *El extraño caso de la mujer asesinada* (Boris H. Hardy, 1949) articulated heavenly afterlife settings with critical stances about monogamy and eternal love, while, at the same time, presenting new female characters for the Argentine film screen.

KEYWORDS: Argentinian cinema, comedy, supernatural, afterlife, monogamy.



A lo largo de la década de 1940 el cine argentino vivió un proceso de aburguesamiento y sofisticación, buscando nuevos argumentos y modos de representación. Ello se debió en gran parte a una respuesta por parte de la industria a distintos sectores del campo de la cultura, que renegaban de los films populares de ambientación en el mundo del tango, que habían dominado la década previa. Frente a ello, sin dejar de lado esta producción, que rendía grandes éxitos comerciales, se comenzó a variar las temáticas y argumentos, apelando a historias que tuvieran como protagonistas a las clases medias y las burguesías, o que resaltarán sus valores.

La comedia fue uno de los géneros predilectos para estas innovaciones, con distintos modelos, entre los que destacaron el *cine de ingenuas*, en la primera mitad de la década, y la *comedia alocada*, en la segunda mitad. Estos filmes han sido usualmente agrupados bajo el nombre de *comedias de teléfono blanco*, por sus ambientes suntuosos y personajes adinerados. Al mismo tiempo, este nombre se ha convertido en un término que menosprecia y esquiva su importancia como parte de la cultura, al atribuirles el ser, en palabras del historiador Félix Luna, «tilinguerías para un público acostumbrado por el cine norteamericano a comedias ñoñas» (1987: 482).

Estas películas, sin embargo, significaron una gran parte de la producción fílmica nacional de la década de 1940, y en sus representaciones de la realidad social podemos observar muchas de las tensiones y debates originados hacia esos años por las profundas transformaciones sociales y culturales que vivía la Argentina. Es así que los jóvenes burgueses que viven aventuras amorosas sin preocupaciones ni responsabilidades, disfrutando del presente, adquieren una nueva capa de significación al pensarlos en el contexto de los

primeros años del peronismo, donde, como titula Félix Luna en su libro sobre el período, «la Argentina era una fiesta» (Luna, 1987). No solo su disfrute de la modernidad caracterizó a estos relatos, sino que sus propias estructuras narrativas se permitían discutir aspectos fundamentales de la moral tradicional que el cine de ingenuas había enaltecido. Las relaciones de pareja y algunas instituciones fundamentales de la sociedad como la familia, el matrimonio y la lógica del esfuerzo y el trabajo, eran de este modo puestas en cuestión y evidenciadas en sus artificialidades.

Un modo recurrente en el que se plantearon estas temáticas fue apelando a la estructura de la farsa propia del teatro europeo y la comedia alocada de Hollywood. Cuando se retomaban estas formas, era usual encontrar situaciones donde se planteaban falsas identidades por parte de los protagonistas, creando máscaras hacia el interior del relato que permitieran la complicidad del espectador con ellos. Al formular escenarios evidentemente irreales, las acciones y discursos de los personajes se volvían más claramente arbitrarios. Escondiéndose en falsas identidades, los personajes podían alejarse de los preceptos morales tradicionales, sin que por ello sus verdaderas identidades se vieran afectadas, presentándole así al espectador caminos alternativos a los socialmente indicados. Estos desvíos estaban generalmente ligados a una lógica de placer y disfrute que duraba hasta el final desvelamiento de la farsa y restablecimiento del orden.

Dentro de los recursos de los que se valieron estos filmes para montar escenarios irreales, se puede destacar la incorporación de elementos fantásticos en las tramas, que no rompían totalmente con su realidad construida, pero que al mismo tiempo permitían un extrañamiento de las situaciones presentadas. Películas como *Dos ángeles y un pecador* (Luis César Amadori, 1945), *El retrato* (Carlos Schlieper, 1947) o *Fascinación* (Carlos Schlieper, 1949) introducían, dentro de tramas corrientes de infidelidades y amores no correspondidos, elementos *foráneos* como seres celestiales, cuadros que toman vida o alucinaciones realistas, que planteaban nuevos niveles de realidad para resaltar los ejes temáticos principales y su carácter de construcción social.

Proponemos detenernos en dos de ellos, *Cita en las estrellas* (Schlieper, 1949) y *El extraño caso de la mujer asesinada* (Boris H. Hardy, 1949), ambos protagonizados por María Duval. Consideraremos en primer lugar cómo se presenta aquí lo sobrenatural, en su articulación con un universo fácilmente reconocible para el espectador. En segundo lugar, indagaremos en el modo en el que se articulan los escenarios celestiales de la vida después de la muerte, con discursos críticos de la monogamia y el amor eterno. Por último, nos deten-

dremos en su relación con la cinematografía clásica argentina y la carrera de su protagonista, al permitirle, a partir de estos recursos narrativos, romper con los atributos característicos del texto-estrella que había construido previamente.

LO SOBRENATURAL Y LO FANTÁSTICO

El género fantástico tiene una larga historia dentro de la tradición narrativa occidental, siendo la base de gran cantidad de relatos. Su trascendencia ha llevado a un número de estudios dedicados a él, como el de Tzvetan Todorov, quien plantea que lo fantástico se basa en una oscilación entre lo natural y lo sobrenatural, sin requerir del lector una actitud de interpretación poética o alegórica. Sobre ello estableció una clasificación que diferencia lo fantástico de lo maravilloso y lo extraño, según la relación que se establece entre la ficción y la realidad. Mientras que lo fantástico establece un verosímil ambiguo frente al receptor, su posterior explicación lógica (si la hay) puede hacerlo más cercano a lo extraño o a lo maravilloso. Lo extraño termina respondiendo a leyes del mundo conocido, lo maravilloso propone nuevas reglas ajenas a la realidad (Todorov, 2006: 24-32).

David Roas profundiza en este terreno, estableciendo la indispensabilidad de los elementos sobrenaturales dentro de las narrativas fantásticas. A través de ellos se puede acometer una transgresión de las leyes del mundo real en el que se inscribe el relato, desestabilizándolo y poniéndolo en cuestión. Este conflicto es fundamental dentro de la conformación de un relato de este género, ya que establece una mirada alternativa de la realidad desde un ángulo previamente no visitado (Roas, 2011: 13-20).

En este sentido, lo sobrenatural juega un rol fundamental para problematizar el mundo real, ya que su anclaje se produce sobre hechos naturales, por lo que no resulta casual que su presencia se haya hecho notar en el cine clásico en el terreno de las comedias románticas. Como plantea Leger Grindon, uno de los fines últimos de este género era la alteración de las normas del mundo real y la posibilidad de la transgresión y el conflicto como obstáculos para la pareja, apelando las diferentes comedias a distintos escenarios e impedimentos (Grindon, 2011: 8-11). En los casos que analizamos, las trabas para la pareja se encarnan en los elementos sobrenaturales, permitiendo así plantear escenarios alternativos que problematizan la realidad diaria y exponen las arbitrariedades del mundo cotidiano.

Los escenarios de la vida después de la muerte fueron uno de los recur-

sos más apelados en el período clásico en el cine internacional, especialmente en el cine americano de la década de 1940. En estos años, Hollywood produjo una gran cantidad de filmes que presentaban a personajes enfrentados a las vicisitudes de la vida en el paraíso como *El difunto protesta* (*Here Comes Mr. Jordan*, Alexander Hall, 1941), *El diablo dijo no* (*Heaven Can Wait*, Ernst Lubitsch, 1943) o *Dos en el cielo* (*A Guy Named Joe*, Victor Fleming, 1943). En ellos se solía presentar a hombres que debían enfrentarse a una evaluación de sus vidas que los llevara a una revelación trascendental con respecto al sentido de su existencia.

Peter Valenti agrupó este conjunto bajo la categoría de *film blanc*, un término referente a sus escenarios celestiales y su visión prístina del mundo.¹³⁶ Este conjunto se caracterizaría por compartir argumentos similares, donde los protagonistas entran en un estadio diferente, ya sea por la muerte o un sueño profundo. Así, son llevados a un espacio desconocido donde encuentran un mentor y un romance que los fuerza a recapacitar y reformular sus propias existencias. Finalmente, luego de una sucesión de aventuras, salen del mundo espiritual para volver al terrenal, cargando con las enseñanzas del más allá. El tema central que atraviesa todos estos relatos es la reafirmación de la vida –y generalmente del amor como su motor central–, frente a un mundo en crisis como el del período de guerra y postguerra (Valenti, 1978: 294-304).

En el caso de las películas argentinas que recurrieron a lo sobrenatural, si bien comparten elementos narrativos y un sentido de la puesta en escena con el *film blanc*, sus intenciones no apuntan específicamente a una ratificación del sentido de la vida, sino que se valen de lo fantástico más como un elemento que suple la estructura de la farsa, que se utilizaba generalmente en las comedias nacionales.¹³⁷ En este sentido, recuperan lo que se ha planteado previamente acerca de lo fantástico como un elemento para alterar la visión del mundo y poner en evidencia y cuestión algunos de sus ejes centrales. Si bien *Cita en las estrellas* propone una mirada filosófica de sus autores acerca de las diferencias entre la vida y la muerte y su relación con la moral y el placer, no es esta la norma general que rige las películas con elementos sobrenaturales

136. Valenti propone el término *film blanc* como contraparte del *film noir*, que se suele asociar con el cine americano de la década de 1940. Mientras que este último plantea una visión del mundo pesimista y oscura, anclado a la turbia vida urbana, el *blanc* establece una mirada esperanzadora del sentido de la humanidad. Valenti plantea en este sentido que el esplendor del modelo estuvo fuertemente conectado a la realidad de la Segunda Guerra Mundial, buscando reafirmar a los familiares de los caídos en combate y a la población en general de la trascendencia real de su sacrificio.

137. Un caso particular, sin embargo, se presenta en *Dos ángeles y un pecador*, donde la acción del ángel guardián del protagonista lleva a este a replantearse su vida y encontrar un nuevo rumbo en el amor de una mujer.

en el cine argentino. No se persigue, en general, en estos casos una intención trascendental, sino que se plantean en clara continuidad con otras cintas – como *La pequeña señora de Pérez* (Carlos Hugo Christensen, 1944) o *Esposa último modelo* (Schlieper, 1950)– que se valieron de los engaños y las falsas realidades para plantear cuestiones relacionadas con la familia, la pareja y la sociedad.

LO SOBRENATURAL COMO COMENTARIO SOCIAL

*El extraño caso de la mujer asesinada*¹³⁸ tiene como protagonista a Mercedes, una joven esposa que llena su vida con pasatiempos, debido al poco tiempo que Lorenzo, su marido, le dedica. Tras asistir a una sesión espiritista, se recuesta a esperar a su esposo y tiene un sueño perturbador donde se presentan este, su amante y un indio a caballo, de quien Mercedes se enamora. En el sueño, Lorenzo se alegra de haber asesinado a Mercedes para vivir con su nueva mujer. Luego de despertar, su sueño va lentamente haciéndose realidad, al aparecer en escena la amante, Raquel, como nueva secretaria de Lorenzo, y el indio, Norton, como un empresario norteamericano. Ambos cónyuges comienzan a tentarse con la infidelidad, pero recién logran concretarla cuando, en la noche de Navidad, mueren Mercedes –asesinada por Lorenzo– y Norton, pudiendo unirse para la eternidad en el más allá.

El argumento de *El extraño caso de la mujer asesinada* fácilmente podría haber sido planteado desde una visión melodramática de la tentación de una mujer por serle infiel a su esposo. Sin embargo, bajo la dirección de Hardy, se convierte en una farsa alocada que pone el eje en las débiles fronteras entre la ilusión y la realidad, amplificadas por las posibilidades inimaginables que el mundo moderno propone.

Funciona en este sentido el modo en que se estructura la secuencia del sueño que ocupa la primera mitad del relato. Su naturaleza onírica no es establecida hasta el momento en que la protagonista se despierta, conduciendo al espectador durante todo este tiempo a creer en su estatuto de realidad dentro de la diégesis narrativa. Se evitan por lo tanto elementos tradicionales del cine clásico, como música incidental o efectos visuales que indiquen la alteración del nivel de realidad.

Al mismo tiempo, en el propio personaje de Mercedes se establecen las

138. El film está basado en la obra teatral española *El caso de la mujer asesinadita* de Miguel Mihura y Álvaro de Laiglesia y tuvo una segunda versión fílmica en México, en 1955, bajo la dirección de Tito Davison.

tensiones propias de la mujer moderna: a lo largo del filme se encuentra constantemente buscando actividades que la realicen como persona por fuera del matrimonio.¹³⁹ Se plantea así un extrañamiento de los valores tradicionales asociados al matrimonio como institución última de la felicidad femenina. Vinculada con la idea de la joven moderna que plantea Cecilia Toussonian (2013), se presenta la imagen de una mujer que busca más allá del hogar las experiencias de satisfacción y realización personal. Su modernidad es llevada al terreno de los sueños y las fantasías pero finalmente encuentra la posibilidad de concreción en el más allá. Al alterar e indefinir el ambiente de la realidad que habita Mercedes, convierte la vida del hogar en un constante peligro que se asemeja a las alucinaciones y sueños de la protagonista. Si bien la segunda mitad del relato se plantea en el nivel de realidad que habitan los protagonistas, el engaño de la secuencia onírica de la primera mitad se encuentra permanentemente amenazante, llevando al espectador a la duda con respecto a las escenas que se presentan.¹⁴⁰

Cuando en la última escena Norton y Mercedes se han encontrado al fin en el más allá para comenzar su vida eterna juntos, se establece aún más claramente la perturbación de la alegría hogareña que se está proponiendo. La pareja se encuentra en el paraíso, en una larga pasarela blanca, rodeada de nubes con música angelical de fondo, donde ambos se pueden abrazar y tratar con cariño, convirtiéndose de este modo el espacio en que se puede anular la fidelidad matrimonial en pos de la felicidad compartida con el amante. Sorprendidos de que Lorenzo haya tenido el coraje para asesinarla, lo observan desde arriba en su nueva vida con Raquel. En un plano cenital cubierto por las nubes se los presenta sentados aburridos en un sillón, cada uno en una esquina, él leyendo el periódico mientras ella cose. Frente a ello, Mercedes, abrazada a su amor, comenta «¡Pobres! Y así años y años...», y Norton le responde «Es su castigo». El matrimonio es explicitado así como una penuria a la que deben someterse los hombres, una condena por faltas cometidas y no ya una panacea a la que se debe aspirar.

Con esta visión del matrimonio, estos filmes se distancian asimismo de uno de los modelos fundamentales en que se basó la comedia sofisticada argentina, como fue la *screwball comedy*. Como plantea Stanley Cavell (1998: 11-

139. Mercedes se refiere en este sentido a Lorenzo como su «más acá» y a Norton como su «más allá», estableciendo la falta de realización y la frustración que encuentra en su vida de casada.

140. Para reforzar estas indefiniciones, el film presenta constantemente a los personajes visitando a tarotistas y especialistas en actividades paranormales, como refuerzo de las dimensiones sobrenaturales del relato.

53), en dicho modelo el matrimonio es el punto de reunión de la pareja que, luego de vivir una sucesión de circunstancias disparatadas, encuentran en esta institución el lugar de concreción de su amor. Si allí se había propuesto una visión positiva del matrimonio como el orden último al que se podía aspirar como conciliación entre los actores en lucha, en los casos que analizamos nos encontramos con relatos que lo presentan como una jaula socialmente construida de la cual la única escapatoria es a través de la muerte.

Esta vuelta de tuerca al matrimonio como meta y realización en la vida es llevada a niveles más elevados en *Cita en las estrellas*, donde nuevamente el paraíso presenta un reflejo distorsionado de la fidelidad que se pretende en el matrimonio. Aquí Duval es Alicia, la antigua novia de Luis, que se ha casado con el mejor amigo de este, Julio. Luis, por su parte, se ha casado con Carmen, pero nunca ha olvidado a Alicia, por lo cual cuando los cuatro se encuentran en un veraneo en Mar del Plata, las chispas del antiguo romance vuelven a manifestarse. Tras sucesivas charlas, donde se plantea constantemente que solamente la muerte podrá cambiar el estado actual de su relación, Luis y Alicia fallecen en un accidente automovilístico, encontrándose luego en el paraíso, donde, al haber sido separados de sus cónyuges terrenales, se casan para la eternidad. Luego de inaugurar la suite nupcial del paraíso, la pareja se ve separada al ser resucitada Alicia en la tierra gracias a la tarea de los médicos. A partir de allí, el argumento se centrará en las tentativas de Alicia por morir, para volver con su esposo celestial, y los intentos de Luis desde el cielo de matarla para llevarla nuevamente con él.

La felicidad ideal del matrimonio, que era cuestionada en *El extraño caso...*, es aquí directamente puesta en jaque, tanto en los diálogos como en las constantes situaciones que deben atravesar. A tal nivel desarma *Cita en las estrellas* las convenciones con respecto a la felicidad y el amor, que el propio final feliz de unión de la pareja es aquí desplazado por una mirada pragmática e irónica de la realidad. Su desenlace lleva al extremo una de las características fundamentales que señala Cavell en el análisis de la comedia alocada, al plantear que la conclusión en este género fílmico suele estar basada en un «si condicional» donde la pareja protagónica se reúne al final, pero sin la promesa tranquilizante de un «para siempre» (1996: 11).

El final de *Cita en las estrellas* toma esa eternidad, que ha sido un tópico recurrente a lo largo de la narración, para alterar las normas tácitas del cine clásico y exponer aún más el terreno de las convenciones en que se mueven los relatos tradicionales. Vencida por no aguantar más su vida, Alicia decide volver a las rocas de la costa marplatense donde se declararon el amor mutuo

con Luis. Allí busca terminar con su vida luego de que su médico le indica que debe darse cuenta de que «los problemas terrenales como los del amor se curan aquí en la tierra» y que debe reemplazar a Luis con un nuevo amor. Cuando está por arrojarse al mar es atropellada por un auto conducido por George Rigaud, interpretándose a sí mismo. Este le repite los mismos versos amorosos que Luis le decía, y ella lentamente comienza a encontrar aquí el reemplazante para su amor eterno. Mientras Luis, desde el cielo, se indigna con la situación y Julio y Carmen la festejan, ella se retira con el galán, encontrando a un nuevo hombre que la hace sonreír.

El amor eterno, jurado y comprometido por la pareja en su matrimonio celestial, encuentra una contraparte en los deseos de la joven en la tierra, que destruye la ilusión de la felicidad para toda la vida que el propio cine clásico promulgaba constantemente. Ya no importan ni la eternidad del amor romántico ni el sentido de la vida del *film blanc*, sino que el foco aquí es puesto en el disfrute del tiempo presente. Las abstracciones justificativas de las acciones de los relatos tradicionales son reemplazadas de este modo por un pragmatismo ligado al terreno de las pasiones y los deseos.

Al mismo tiempo, el hecho de que esta subversión de las pautas narrativas sea llevada adelante a partir de la presencia de un galán en modo autorreferencial refuerza el carácter alterador y demoledor del filme para con las propias convenciones cinematográficas. Alicia elige a George Rigaud por sobre el personaje encarnado por Juan Carlos Thorry, es decir a un galán foráneo en lugar de un hombre autóctono. No es el amor el que triunfa, sino el embelesamiento deslumbrado frente a lo novedoso, la pasión de lo inalcanzable por sobre la cotidianidad. Al repetirle Rigaud las mismas palabras con que Luis la seducía pareciera estar exponiendo frente al espectador una selección de galanes seductores, diciendo todas las mismas líneas, para que su público decida cuál es el que mejor realiza su tarea.

No solo es el terreno del amor romántico y la felicidad eterna el que es trastornado en *Cita en las estrellas*, sino que las propias distinciones morales entre el bien y el mal que le dan significado a la existencia del paraíso se ven puestas en jaque por los planteos que se realizan. Como propone Natalia Tacchetta (2011), las convenciones sociales son puestas en relación con una mirada religiosa sobre lo que se puede y lo que no se puede hacer en el cielo y en la tierra. Los mandatos sociales, familiares, religiosos y morales son parodiados en sus raíces, transformándose la existencia terrenal en un mundo lúgubre donde solo vale la pena vivir en función de los placeres, y el más allá en un territorio burocrático y desmedido.

El paraíso que se presenta sirve como un reflejo del mundo moderno, con reglas y mecanismos propios y una burocracia interna fuertemente desarrollada. Los misterios de la naturaleza son presentados aquí como parte de una organización metódica y moderna. Nuevamente se retoman elementos presentes en las películas que analizaba Valenti, pero a diferencia de las concepciones del *film blanc*, la burocratización es algo en común con aquellas. Roger Caillois, al señalar que el más allá de estos films era altamente oficinesco, destacaba la poca distinción entre lo sagrado y lo profano, planteando una búsqueda de continuidad en la sociedad norteamericana entre ambos planos (Genosko, 2003: 74-77). Si bien lo planteaba como parte de la originalidad de la cultura de los Estados Unidos, lo cierto es que este es un rasgo que se continúa en los films argentinos, tendiendo puentes entre ambas cinematografías en cuanto al impacto de la modernidad urbana sobre las representaciones del mundo sobrenatural.

Un claro ejemplo de ello lo supone la *Cámara de Cataclismos y Tempestades* desde la cual Luis maneja los accidentes con los que intenta recuperar a Alicia. Seduciendo a las dos jóvenes que se encargan de cuidar que nadie pase, consigue ingresar a un ascensor como los de los edificios de oficinas, por el cual puede acceder a la Cámara. Allí, rodeado por nubes, en un salón de concreto repleto de lámparas, se encuentra con distintos mecanismos para hacer que ocurran ciclones, terremotos, granizos, pudiendo elegir los lugares y la intensidad de los desastres. Las propias instancias trágicas de la vida humana son ridiculizadas, así, al mismo tiempo que los planes divinos esgrimidos por la creencia religiosa son equiparados a los caprichos y deseos sexuales de un hombre.

Ambas películas presentan, de este modo, una visión desarticuladora de gran cantidad de presupuestos y convenciones humanas, estableciendo a partir de la presencia trastornadora de elementos extraños una alteración de sus normas esenciales. Ya sea a través de la indeterminación de la realidad o la configuración de escenarios paralelos, se propone la presencia de lo sobrenatural como un mecanismo para desarmar y problematizar las pautas básicas de la sociedad.

LO SOBRENATURAL COMO COMENTARIO CINEMATOGRAFICO

Así como la apelación al más allá en *Cita en las estrellas* y *El extraño caso de la mujer asesinada* apunta a desarmar ideas concebidas acerca del amor romántico, la fidelidad matrimonial y el sentido de la vida y la muerte, podemos consi-

derar también que ayudan a llevar adelante operaciones similares hacia dentro del mundo de la industria cinematográfica nacional. Al llevar sus escenarios a terrenos con anclaje en la realidad, pero extrañados a partir de elementos sobrenaturales, los personajes que interpreta su protagonista, María Duval, suponen una reformulación de su texto estrella que solo se puede realizar en un marco adecuado, que no rompa del todo el pacto establecido con el espectador.

Duval había comenzado su carrera a principios de la década interpretando al personaje de la huérfana ingenua que sueña con un futuro mejor y un amor puro y virginal. En filmes como *Su primer baile* (Ernesto Arancibia, 1942) o *La novia de primavera* (Carlos Hugo Christensen, 1942) había consolidado este papel, conformándose a su alrededor un aparato paratextual en las publicaciones especializadas, las publicidades y su presencia en otros medios, como la radio, que transferían esta imagen a todos los aspectos de su vida. Al ir creciendo y ya no poder interpretar roles adolescentes, la actriz incursionó en melodramas como *La honra de los hombres* (Schlieper, 1946) o *Historia de una mala mujer* (Luis Saslavsky, 1947), donde la sexualidad y los problemas adultos eran centrales para la trama. Sin embargo, los papeles que interpretó aquí siguieron siendo los de las mujeres puras, contrapartes de otras figuras que caen en la desgracia y el pecado por sus deseos desmedidos.¹⁴¹ Si bien sus personajes habitaban un mundo más complejo que los de principios de la década, no parecían verse afectados por ello.

Recién de la mano de Carlos Schlieper comenzó a poder romper con el rol que los espectadores esperaban de ella, al protagonizar *La serpiente de cascabel* (Schlieper, 1948).¹⁴² Allí el director retomaba el universo de un colegio de mujeres para desarmarlo, poblándolo de jovencitas en celo, profesores reprimidos y crímenes por resolver. Duval, aunque mantenía su lugar de ingenua, lo hacía ya de un modo irónico, demostrando las falsedades del mismo. Sin embargo, este rol la mantenía aún, teniendo ya 22 años, como una niña frente a los ojos del público, mientras que otras actrices con un derrotero similar al suyo, como Mirtha Legrand, ya habían pasado a protagonizar roles adultos de mujeres modernas.

141. Un claro ejemplo de ello se da en *Las tres ratas* (Schlieper, 1946), film que protagoniza junto con Mecha Ortiz y Amelia Bence. Allí las tres interpretan a unas hermanas huérfanas que deben encontrar su camino en la vida y un sostén económico que les ayude a salir de su condición. Cada una de las actrices tiene su propia historia dentro de la trama que pone en juego su texto-estrella individual: Ortiz es la mujer recia que asume el rol conductor del trío; Bence la joven caída en desgracia por un hijo ilegítimo; Duval la muchacha inocente que vive un cándido romance con un joven pretendiente.

142. Nelida Romero, esposa de Schlieper, relata que su esposo «Había dirigido a María en *La honra de los hombres* y en *Las tres ratas*. Es verdad que se trataba de una buena actriz pero a él no le interesaba la clase de películas en que la utilizaban. Consideraba que ella era mucho más compleja» (Posadas, 1994: 24).

Tan fuerte era el arraigo de su imagen pública en el personaje de la adolescente virginal, que para poder protagonizar roles adultos se necesitó crear mundos alterados como los de los filmes que estamos considerando. Tanto en *El extraño caso...* como en *Cita en las estrellas*, Duval pasó a encarnar a jóvenes casadas, modernas, con preocupaciones que excedían el amor puro, similar a las mujeres que poblaban las comedias sofisticadas, género de gran popularidad en el período. Como señala Clara Kriger, en estos años comenzaron a tomar un lugar dominante mujeres que, sin caer en graves faltas contra la moral, presentaban alternativas a la normativa tradicional (Kriger, 2009: 235). No eran peligrosas, pero sí más conscientes de sus posibilidades y de sus herramientas y no dudaban en apelar a ellas para perseguir sus objetivos, pudiendo del mismo modo ampliar sus horizontes de expectativas y su campo de deseo. En el caso de Duval, ambos casos jugaban en la tensión entre el rol esperado de su personaje y la posibilidad de transformación en este nuevo modelo, permitiendo que sean los elementos sobrenaturales los que operen un cambio verdadero sobre ella.

En *El extraño caso...* Mercedes es presentada como una joven recién casada de quien las sirvientas se quejan que es una niña malcriada que todavía no se ha convertido en madre. Burlándose de su ama, comentan sobre su inactividad e ignorancia frente al mundo, señalando que en realidad es una niña histérica, y se mofan de que todo el mundo se refiera constantemente a ella como «tesorito», «gatita», siempre diminutivos, señalando que si algún día es asesinada será referida como «la asesinadita». Esta secuencia pone a las empleadas en el lugar del coro griego, expresando y explicando la situación de su ama al comienzo del relato, pero también el lugar de la actriz frente a sus espectadores. Las niñas ingenuas que había encarnado Duval siempre eran llamadas por sus diminutivos –Blanquita, Negrita–, remarcando su candidez e indefensión frente al mundo.

Es recién a partir de su sueño, que la posiciona como mujer deseada y con rol activo, cuando Mercedes empieza a cambiar y crecer. Frente al mundo absurdo con que se encuentra, con indios y esposos asesinos, comienza a tomar decisiones por su cuenta. Esta transición es acompañada desde otros elementos de la puesta en escena, fundamentalmente el vestuario y el peinado: sus vestidos cerrados y oscuros y su pelo recogido dejan lugar a ropa de noche escotada y pelos sueltos que evidencian que ya no es una niña.

El filme de Hardy, sin embargo, no lleva esta transformación hasta sus últimas consecuencias. Si bien Mercedes es una mujer que desea y que se enamora por fuera de su matrimonio, no se anima a tomar definitivamente un rol

activo para poder concretar sus deseos, oscilando entre la tentación del romance prohibido y los deberes matrimoniales. Contrastada con Raquel, la amante de su marido que encarna en gran medida a la mujer moderna, el personaje de Duval queda a mitad de camino, logrando despojarse en parte de su rol tradicional, pero sin lograr configurar del todo uno nuevo. Es solo en los momentos donde aparecen elementos sobrenaturales, como sus fantasías o su vida después de la muerte, donde puede realmente hacerse cargo de su nuevo papel.

Las primeras escenas de *Cita en las estrellas* parecen indicar que tampoco aquí el cambio será total, y que el personaje de Duval será otra mujer que desea, pero no se anima a estar con un hombre que no es su esposo. Repitiendo algunos elementos de *El extraño caso...*, como los vestidos escotados o los peinados elevados, transcurre su vida terrenal entregada al sufrimiento que las instituciones humanas como el matrimonio le hacen padecer por su romance imposible. Sus lamentos y miradas recuerdan más al mal de amor de las ingenuas que a las astutas tretas de las jóvenes burguesas que protagonizaban el cine contemporáneo.

Será nuevamente la irrupción de los elementos sobrenaturales lo que alterará y desarmará esta imagen, para aquí sí transformar por completo al personaje de Duval, permitiéndole construir un modelo femenino alternativo. La secuencia de su muerte es filmada de tal modo que parece estar presentando a una santa mártir que se ha sacrificado. Recostada en el quirófano, la cámara se detiene en un primer plano de su rostro, con el pelo cubierto por un manto, mientras las nubes del paraíso la van cubriendo. Vestida con una túnica blanca llega al más allá, donde se encuentra con mujeres con pocas ropas que danzan y tocan instrumentos alrededor de columnas grecorromanas, hasta que viéndolo a Luis a la distancia, corre hacia él perdiendo el manto que cubre su cabeza. Esta pérdida simboliza en gran parte el desprendimiento que hace de los tabúes y remordimientos terrenales para entregarse a una nueva vida. Inmediatamente comienzan a besarse y llamarse nombres amorosos para finalmente casarse e instalarse en la suite nupcial. A la mañana siguiente, con el matrimonio ya consumado, sus gestos y movimientos presentan un grado mayor de vitalidad y autoridad, hablando ella de cómo planea organizar su vida para la eternidad. La vida que la estadía terrenal le estaba negando encuentra una nueva oportunidad en el cielo donde por fin puede mostrarse como una verdadera mujer.

A diferencia de *El extraño caso...*, donde la vuelta a la realidad hacía que se borrara este desarrollo del personaje, aquí el regreso a la tierra solamente refuerza este nuevo estadio de Alicia. Se transforma ahora en una mujer ma-

nipuladora, astuta, que busca permanentemente las alternativas posibles para conseguir sus objetivos. Descartando el suicidio, porque pondría en peligro su reentrada al paraíso, decide comenzar a forzar accidentes sobre su persona, cayéndose al río, poniéndose debajo de pianos que caen o escalando montañas en plena avalancha. Cuanto más se le aleja la concreción de su deseo, más determinación tiene para seguir adelante.

Es clave, en este sentido, la secuencia en que concurre a la sesión con un médium en el centro espiritista «Luz y Fuerza», ya que demuestra lo poco que le pasan a importar los mandatos sociales, no ya en cuanto al rol de la mujer, sino con respecto a factores trascendentales como la vida y la muerte. Allí Alicia logra comunicarse con Luis, en una secuencia donde se presentan ambas figuras superpuestas, en una proximidad espacial que la vida terrenal no les había permitido. Pudiendo hablar entre ellos, comienzan a tratarse cariñosamente con apelaciones como «chuchi» y alusiones a besos en «la orejita» y en «la trompita», generando la irritación de los presentes en la sesión. La modosidad y el respeto por el dolor son dejados de lado por Alicia, privilegiándose los medios para alcanzar un fin, sin importar ya la imagen pública que presenta frente a la sociedad.

Como hemos planteado, este desdén por las normas instituidas y los roles esperados se termina de expresar en el final, donde el personaje, haciéndose totalmente cargo de su destino, escapa al final feliz que se podía pretender para ella, eligiendo una nueva aventura. La ingenua que dudaba en sus acciones por los mandatos sociales y creía en un amor romántico para la eternidad renuncia a todos estos preceptos para entregarse a las pasiones y las posibilidades del mundo moderno que encarna George Rigaud.

El cambio y la modernización del personaje de Duval lograron así exceder el terreno de lo sobrenatural para realizarse en su completitud frente a los espectadores. A pesar de que estos fueron los dos últimos trabajos que realizaría la actriz en su carrera, logró, a partir del desplazamiento de sus acciones a terrenos sobrenaturales, romper frente a los ojos del público el lugar prefijado que la asociaba solamente con personajes ingenuos, demostrando que poseía dentro suyo la posibilidad de encarnar a las mujeres modernas propias de las comedias sofisticadas.

CONSIDERACIONES FINALES

Plantea Juan Jacinto Muñoz Rengel que «lo fantástico es ese género (...) que incluye la irrupción de un fenómeno sobrenatural en un contexto realista,

de una forma tal que transgrede y cuestiona las leyes del funcionamiento del mundo» (2010: 6). En la segunda mitad de la década de 1940, en un contexto de fuerte transición y discusión en torno a las estructuras sociales y culturales dominantes en el país, el cine argentino produjo un conjunto de filmes que se valieron de este género para proponer miradas alternativas a algunas de las instituciones fundamentales de la organización de la sociedad.

La apelación a lo sobrenatural y la configuración de mundos paralelos permitió un desplazamiento hacia otros terrenos de discusiones sobre temáticas anteriormente intocables, evitando la solemnidad de los *film blanc* americanos y prefiriendo un espíritu más arrasador para abordar estos asuntos. *El extraño caso de la mujer asesinada* y *Cita en las estrellas* presentaron, de esta forma, una visión más demoledora con respecto al matrimonio, el amor y el rol de la mujer en la sociedad, evitando incluso las convenciones de los finales felices y conciliadores que primaban en el cine del período. Del mismo modo, las discusiones que se daban en la sociedad tenían su correlato hacia adentro del mundo del cine, evidenciado en las operaciones narrativas y formales que se debieron llevar a cabo para permitir a María Duval romper con su personaje tradicional y presentar la imagen de una mujer moderna, lejana de sus pobres e ingenuas muchachitas enamoradas.

La faceta transgresora y polemista que presentó la comedia en estos años no tuvo sin embargo una descendencia fértil en el cine nacional. A partir de la década siguiente, el género se volvió más conservador y ya no se permitió este nivel de problemáticas y planteos con respecto a las instituciones y las convenciones de la sociedad. Esta tendencia hacia una mayor aceptación del *statu quo* se reflejó hacia dentro del propio género, donde la presencia de los elementos sobrenaturales fue decreciendo, tendiéndose en su lugar hacia un costumbrismo que exaltaba al hombre común y las formas imperantes de la realidad.

BIBLIOGRAFÍA

- CAVELL, Stanley (1996): *Contesting Tears: The Hollywood Melodrama of the Unknown Woman*, Chicago University Press, Chicago.
- CAVELL, Stanley (1998): *La búsqueda de la felicidad: la comedia de enredo matrimonial en Hollywood*, Paidós, Buenos Aires.
- GENOSKO, Gary (2003): «The bureaucratic beyond: Roger Caillois and the negation of the sacred in Hollywood cinema», *Economy and Society*, vol. 32, núm. 1, pp. 74-89.
<<http://dx.doi.org/10.1080/0308514032000045771>>

- GRINDON, Leger (2011): *The Hollywood Romantic Comedy: conventions, history, controversies*, Wiley-Blackwell, West Sussex.
<<http://dx.doi.org/10.1002/9781444395969>>
- HARDY, Boris H. (1949): *El extraño caso de la mujer asesinada*, Estudios San Miguel, Argentina.
- KRIGER, Clara (2009): *Cine y peronismo. El Estado en escena*, Siglo XXI, Buenos Aires.
- LUNA, Félix (1987): *Perón y su tiempo I. La Argentina era una fiesta*, Sudamericana, Buenos Aires.
- MUÑOZ RENGEL, Juan Jacinto (2010): «La narrativa fantástica en el siglo XXI», en David Roas y Ana Casas (coords.), *Lo fantástico en España (1980-2010)*, Ínsula, núm. 765, pp. 6-10.
- POSADAS, Abel (1994): *Carlos Schlieper*, Centro Editor de América Latina, Buenos Aires.
- ROAS, David (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- SCHLIEPER, Carlos (dir.) (1949): *Cita en las estrellas*, Emelco, Argentina.
- TACCETTA, Natalia (2011): *Carlos Schlieper: la mujer y las convenciones sociales*, en *Grupo Kane*, 2011, disponible en: http://www.grupokane.com.ar/index.php?view=article&catid=43%3Acatensayos&id=109%3Aartdossierschlieperingmar&option=com_content&Itemid=59 [Fecha de consulta: 19/11/2015].
- TODOROV, Tzvetan (2006): *Introducción a la literatura fantástica*, Editorial Paidós, Buenos Aires.
- TOUSSONIAN, Cecilia (2013): «Figuring Modernity and National Identity: Representations of the Argentine Modern Girl (1918-1939)», en Cheryl Krasnick Warsh y Dan Malleck (eds.), *Consuming Modernity: Changing Gendered Behaviours and Consumerism, 1919-1940*, UBC Press, Vancouver, pp. 270-303.
- VALENTI, Peter (1978): «The "Film Blanc": Suggestions for a Variety of Fantasy, 1940-45», *Journal of Popular Film*, vol. VI, núm. 4, pp. 294-304.
<<http://dx.doi.org/10.1080/00472719.1978.9943446>>

GIORGIO MANGANELLI E LA NECESSITÀ DI UNA LETTERATURA MOSTRUOSA

ANDREA SANTURBANO

Universidade Federal de Santa Catarina (Florianópolis - Brasil)

andreasanturbano@gmail.com

Recibido: 09-06-2015

Aceptado: 25-11-2015



SOMMARIO

«Non v'è salvezza al di fuori del mostruoso»; «la diserzione, intrinseca alla letteratura, diventa nel fantastico sfida blasfema, obiezione, tradimento»: in questi passi, lo scrittore italiano Giorgio Manganelli (1922-1990) riafferma la portata trasgressiva della sua opera, indicando nel superamento dei limiti razionali, del verosimile, dell'accettabile o, in altre parole, del narrabile la via per sottrarre la letteratura ad una funzione strumentale. Così, nel privilegiarla come atto di linguaggio e nel disimpegnarla da mansioni mimetico-realistiche, Manganelli la popola di esseri informi e metamorfici. Ad esempio, in opere quali *Hilarotragoedia* (1964) e *Dall'inferno* (1985) il mostruoso non si presenta come qualcosa di aberrante, ma piuttosto come il risultato di una sorta di teologia paradossale, in grado di sovvertire o burlare le grandi convenzioni umane. Partendo da tali questioni, l'articolo affronterà il tema del mostro quale infrazione e sovversione essenziali allo scardinamento di un orizzonte ermeneutico antropocentrico, come voleva, tra gli altri, Foucault.

PAROLE CHIAVE: Giorgio Manganelli; inferno; Ade; *Hilarotragoedia*; *Dall'inferno*

ABSTRACT

«There is no salvation beyond the monstrous»; «desertion, intrinsic to literature, becomes in the Fantastic a blasphemous challenge, objection and betrayal»: with these words, the Italian writer Giorgio Manganelli (1922-1990) reaffirms the transgression of his work. With the overcoming of rational limits, of the plausible, of the acceptable or, in other words, of the tellable, the writer illustrates the way to prevent the use of literature as an instrumental function. Therefore, by using literature as an act of speech

and by disengaging it from its mimetic-realistic responsibilities, Manganelli populates it with shapeless and metamorphic beings. In works such as *Hilarotragedia* (1964) and *From Hell* (1985), for example, the monstrous does not resemble something aberrant, but rather it represents a kind of paradoxical theology, capable of subverting or mocking the great human convictions. Starting from these questions, this paper will approach the subject of the monster as infringement and subversion essential for the disruption of a hermeneutic and anthropocentric horizon, as Foucault, among others, wished.

KEYWORDS: Giorgio Manganelli; hell; Hades; *Hilarotragedy*; *From Hell*



Scrivere significa mettere in movimento forze oscure, che sono in rapporto col mondo dei lemuri e dei mostri, con gli gnomi. I sogni comunque non c'entrano. Ma è un lavoro nella caverna, scrivere, una penombra mentale. Non si cosa ne vien fuori.

G. MANGANELLI,
La penombra mentale

Nel concepire, prima, e soprattutto, poi, nell'apprestarmi a scrivere il testo di questo articolo in un ambito specifico qual è quello degli studi sul fantastico, ho più volte avuto l'impressione di essermi messo in un bel rompicapo. In primo luogo, perché c'è da resistere alle resistenze dell'oggetto trattato, intendendo come oggetto l'universo letterario di Giorgio Manganelli (1922-1990) nella sua complessa inafferrabilità e direi anche beffarda immaterialità, come si vedrà tra un po'. In secondo luogo, mi chiedevo, come individuare e scindere una componente «fantastica» da un'opera che non ammette la possibilità di non essere concepita se non come tale? Per fortuna, mi son detto, almeno la *mostruosità* è un elemento costantemente presente nelle opere di Manganelli, pur in termini ed accezioni tutte da verificare. E dopotutto, la negazione stessa di qualsiasi mimesi, lo stesso privilegiare il fatto di linguaggio, a dispetto di ogni tentazione significativa –tutte caratteristiche fondanti dell'opera dello scrittore italiano (o *scrivente*, come preferiva dirsi, a sottolineare il *fare sull'essere*), possono forse mettere in risalto il carattere insano e insanabile che tende a rendere ogni letteratura, anche e comunque, un inevitabile marchingegno fan-

tastico. Fantastico come negazione di ogni referenzialità, di ogni parallelismo con quella realtà che si vuole narrabile. Insomma, scrittura e mondo come inconciliabili universi paralleli. D'altronde, partendo da Jung, Manganelli pone sul tavolo la questione che «la letteratura ha il compito di compensare in un determinato momento quello che la società ha represso, reprime in se stessa»; ammettendo: «Il concetto è un po' limitativo per altri versi (...) però mi pare molto bello, perché conferisce una dignità e una giustezza che altrimenti non c'è al discorso letterario dell'ultimo secolo e mezzo» (1989: 209).

Eppure –e qui sorge di nuovo il rompicapo– come mantenere gli elementi di una discussione, se corriamo il rischio ad ogni passo di invalidarne i presupposti, cioè di accettare la letteratura come puro nonsense? Cerchiamo allora, come suggeriva Italo Calvino nelle sue *Città invisibili*, se non vogliamo accettare tutto come inferno, di distinguere nell'inferno, ciò che inferno non è. E a proposito di inferno, luogo deputato di tanta letteratura manganelliana («Il momento infernale è assolutamente centrale», dirà Manganelli, 1989: 211; e ancora: «Da sempre, prima figura retorica della letteratura è l'invenzione degli dèi e dell'inferno», 2004: 57), lo stesso autore, parlando più specificamente di fantascienza, chiarisce:

In ogni caso, documento di disperazione o di speranza, le ambizioni della fantascienza erano enormi (...). Si potrebbe credere che, dunque, abbia prevalso la disperazione, ma non è così. La morte della speranza ha ucciso la disperazione. Noi non siamo all'inferno, perché l'inferno sarebbe pur sempre una spiegazione. Anche la dannazione contiene inevitabilmente un frammento di salvezza (Manganelli, 2003: 77-78).

Tradotto in oggetto letterario, quella sorta di inferno che ricorre continuamente nei libri dello scrittore milanese, da *Hilarotragoedia* (1964) a *Dall'inferno* (1985), è un altrove, un aldilà indifferenziato, luogo unificato, immanente, frammisto di tempi e spazi eterogenei. Le opere di Manganelli hanno infatti la plasticità, quella sì, del sogno e si nutrono d'inconscio. Scrive a tal proposito Salvatore Nigro che i «“fatti” sono di per sé fatui e implausibili. Sono spoglie vuote e smorte. Veramente reali e concreti sono gli accadimenti che arredano gli spazi mentali» (2011: 347).

Partiamo subito da qualche dato che può risultare utile in questa sede. Manganelli pubblica il suo primo libro abbastanza tardi, oltre i 40 anni, ed ha nel suo bagaglio le letture appassionante di una famosa collana italiana di fantascienza, *Urania*, cominciata ad apparire nel 1952; e, come già visto, nei vari articoli che scrive per giornali e riviste Manganelli torna spesso a parlare di

fantascienza, almeno di quella che interessava a lui prima di una certa deriva *fantasy* e seriale. Qui sarebbe senz'altro stucchevole soffermarsi sulle distinzioni tra fantastico e fantascienza (tra l'altro poco spendibili nell'approcciare in seguito le opere di Manganelli),¹⁴³ ma risulterà senz'altro utile, in termini complessivi e in via preliminare, cogliere alcune indicazioni sul loro rapporto con la *mostruosità*, a partire da un articolo, «Il sacro e il mostruoso», pubblicato su «Il Messaggero», il 31 dicembre 1986:

Potrei anche dire che il discorso della fantascienza più che con la scienza ha a che fare con una qualche guisa del sacro, una guisa deformata, o forse mostruosa; ma c'è forse stato un tempo in cui l'uomo fosse capace di sperimentare il sacro senza sfiorare le ustioni del mostruoso? È possibile che quel che cerco nella fantascienza sia appunto questo istante in cui mostruosità e significato coincidono; e che questo avvenga tramite una fantasia scientifica, cioè per eccellenza razionale e sperimentale, mi dà questa lieta convinzione, che l'uomo sia pur sempre destinato a cercare il proprio senso nel mito, nella favola, nella matematica inesauribile del sogno (Manganelli, 2003: 83-84).

Questo discorso, che denuncia l'esigenza di inquadrare i luoghi della deformazione, finanche grottesca e terrorifica, all'interno di un reticolato dove convivono mitologema, scienza e sogno, riaffiora, per esempio, anche nella recensione su H. G. Lovecraft, scritta allorquando la fama dello scrittore americano si «emancipava» dalla collana Urania o da antologie tematiche per acquisire un riconoscimento «letterario» con l'uscita di pubblicazioni autonome, come *I mostri all'angolo della strada*.¹⁴⁴

In questa circostanza, oltre al tema della modernità innestato sempre su radici arcaiche, quasi preumane, si fa spazio di nuovo il concetto di letteratura come forma che trova in sé la sua significazione e oggettivazione. Difatti Manganelli al termine di questa recensione trasferisce all'oggetto letterario il valore fattuale, facendone quasi un moloch: «Con ingenua fiducia, [Lovecraft] continuamente ripete talune parole: empio, blasfemo, mostruoso. Forse la goffaggine geniale di Lovecraft è solo l'indizio di una macchinosa cerimonia apotropaica, grazie alla quale egli tenta, vanamente, di tenere a bada l'ambiguo, «strano ed antico», mostro della letteratura» (2004: 84).

Sulla scorta dell'esperienza, seppur da posizione ex-centrica, nella neo-avanguardia italiana del gruppo 63, che era impegnata a strappare la lettera-

143. Ci basti una chiosa dello stesso Manganelli: «il romanzo di fantascienza è una sorta di immondo carnaio del fantastico» (2004: 58).

144. Uscita nel 1966 per la Mondadori, si tratta della prima raccolta ragionata dei racconti di Lovecraft in Italia, curata da Fruttero e Lucentini.

tura dalle pastoie di un compiacente narrativismo, Manganelli riunisce e pubblica sotto il titolo di *Letteratura come menzogna* (1967) una serie di saggi tra cui quello, forse qui più significativo, intitolato «Letteratura fantastica». Lo inizia creando uno strano pastiche tra il noto incipit del *Manifesto del Partito Comunista* («Uno spettro si aggira per l'Europa...») e la figura del Grande Inquisitore di dostoevskiana memoria: «Da sempre si aggira sulla terra, in diverse e riconoscibili incarnazioni, un uomo singolare: scostante, e affascinante; tiene del sordido, e certo dell'ambiguo; e alla spregevolezza mescola qualcosa di grandioso. Lo si direbbe imperfettamente umano: sebbene sia difficile dire se la sua sottile inesattezza venga da commistione angelica o animale» (2004: 54). Ebbene, quest'essere «imperfettamente umano», fantasmatico e già parzialmente mostruoso ha un nome: il Grande Mentitore. E chi sarebbe, chi rappresenterebbe? Non altro che l'escogitatore, il mentore della letteratura fantastica. Ancora Manganelli ce ne fornisce altri connotati: «Non ha mestieri né stabili passioni, se non quell'unica, maliziosa e solenne, del raccontare menzogne; le grandi cose non vere, i mostri inesistenti, le battaglie con esseri scesi da altri mondi, con uomini che hanno un piede in mezzo al petto» (2004: 55). Insomma, per Manganelli la menzogna è un antidoto necessario all'illusione del vero, e la letteratura fantastica, a partire da questa coerenza nel costruire luoghi discorsivi basati su situazioni assurde (si può ricorrere a proposito all'ossimoro dell'«incredibile verosimile»), se ne fa depositaria. Infatti, ancora con Manganelli, «ciò non avviene a dispetto dell'universo che per quotidiana codardia di linguaggio fingiamo prevedibile e maneggiabile, ma, al contrario, perché il fantastico sa che non v'è universo che non sia assolutamente impossibile» (2004: 56).

Nel commentare questo stesso articolo, Marco Belpoliti, tra i più attenti osservatori del fenomeno Manganelli all'interno del fervente e animato contesto culturale degli anni '60 e '70, ribadisce che «[p]er Manganelli la letteratura è naturalmente fantastica; la letteratura realistica è infatti solo un'eccezione» (2000: 96). E visto che questo articolo è destinato ad una rivista legata a Barcellona, non posso non pensare alle parole di uno scrittore «ibrido» come Enrique Vila-Matas, quando afferma: «Credo che qualunque scrittore, anche il più psichedelico, ambisca ad essere "realista". L'importante è non battere sentieri già battuti: "realisti" o "avanguardisti" che siano. Ciò detto, la realtà non è "realista" ma è il caos. Per questo il caotico *Finnegans Wake* di Joyce è fra i libri che più si avvicinano alla realtà» (2014).

A questo punto, comincia ad apparire chiaro come in sede critica Manganelli affrontasse con una sagacia paradossale, di lucido e virtuosistico dise-

gno, a lui ben congeniali, il tema del fantastico e della fantascienza. Ed il Manganelli autore, come traduce nel suo particolarissimo laboratorio di scrittura questa idea di letteratura che si vuole autosufficiente, cioè priva del salvacondotto del realismo? Ebbene, facendo un passo indietro, e cercando di inquadrare il Nostro in un discorso più complessivo, è vero che il fantastico ottocentesco si rivolge prevalentemente a temi, situazioni, figure, e il fantastico novecentesco si colloca, oltre che nel paradosso e nell'ambiguità del linguaggio, negli interstizi del detto e non detto, come vuole, tra gli altri, Rosalba Campra (2000); ma il linguaggio di Manganelli è «iper-detto» e allontana dalla logica dei significati, ne rifugge: è nel dire che scompone un ordine coerente, referenziale, arrivando spesso a parodiarlo, pur non facendosi mai «parodia goliardica», secondo un rischio avvertito con acume da Italo Calvino.¹⁴⁵ Perché, se così fosse, perderebbe consistenza, mentre invece, pur offrendo vari sprazzi di irresistibile ilarità, l'esercizio retorico manganelliano si mantiene sempre al di qua di questa soglia di rischio, non precipitando mai, a mio parere, nel gratuito. È comunque vigile, cosciente e arabescato esercizio. «Dà forma all'informe e coscienza all'incosciente», mi verrebbe da dire citando Alberto Savinio, che qualche anno prima così ricusava l'etichetta di surrealista attribuitagli da Breton. O ancora, come suggerisce Silvia Pegoraro, «la realtà primaria, la realtà dell'esperienza sensibile, non si annulla ma si distorce, si altera iperbolicamente, acquisendo uno statuto, per così dire, teratologico. L'universo "mostruoso" [si fonde] con quello letterario come in un gemellaggio siamese» (2000: 56).

E qui, forse, sto trovando un possibile *phármakon* (cioè, allo stesso tempo, medicina e veleno) ai dubbi iniziali, cioè di un discorso che non s'invalida, non gira su se stesso, ma anzi ci apre le porte di un «pensiero del fuori», secondo la brillante lettura che Foucault fa di Blanchot nel 1966 (autori che, non a caso, ci possono fornire utilissimi strumenti per penetrare nella roccaforte manganelliana¹⁴⁶). Vale allora la pena, seppur sommariamente, nei limiti imposti dalla tematica in oggetto, soffermarci ancora un po' su tali questioni, e lasciare spazio all'attenta argomentazione di Foucault (1998: 17-18):

l'essere del linguaggio appare di per se stesso solo nella scomparsa del soggetto. Come accedere a questo strano rapporto? Forse attraverso una forma di pensiero di cui la cultura occidentale ha schizzato nelle sue linee generali la possibilità, sia pur ancora incerta. Questo pensiero che si tiene fuori da qualsi-

145. Si veda di nuovo l'articolo di Belpoliti (2000), in particolare pp. 93-94.

146. In merito a questi rapporti mi permetto di rimandare ad un mio testo (Santurbano, 2015).

asi soggettività per farne sorgere come dall'esterno i limiti, per enunciare la fine, per farne scintillare la dispersione e non raccoglierne che l'invincibile assenza, e che al tempo stesso si tiene sulla soglia di ogni positività, non tanto per coglierne il fondamento o la giustificazione, ma per ritrovare lo spazio in cui si manifesta, il vuoto in cui si situa, la distanza in cui si costituisce e dove sfuggono, non appena vi si rivolga lo spazio, le sue certezze immediate – questo pensiero, in rapporto all'interiorità della nostra riflessione filosofica e in rapporto alla positività del nostro sapere, costituisce quel che si potrebbe chiamare in una parola «il pensiero del fuori».

Insomma, una letteratura così concepita deve porre il linguaggio il più lontano possibile da se stesso – cioè dalla cieca fiducia nella sua osservanza al senso – e negare il primato della soggettività, che va invece osservata rifratta nel vuoto dei suoi limiti e delle sue incertezze costituzionali. Certo in questo discorso può rientrare un Beckett, ma soprattutto un Borges, al cui universo letterario, che si disegna nel suo stesso farsi le proprie architetture e labirinti di senso (indicativa la presenza di labirinti negli stessi scritti manganelliani, sublimata dal racconto «Autocoscienza del labirinto»¹⁴⁷), si cuce alla perfezione quell'«infinitamente riscritto palinsesto universale», altra definizione data da Manganelli al fantastico (2004: 61). A sua volta, è un linguaggio, quello manganelliano, che si spersonalizza, rifiutando pervicacemente approdi realistici, per lanciarsi in una sorta di *wormhole*, dove si ricostituisce sotto un altro spettro multidimensionale. Se prendiamo, per esempio, l'ultimo suo libro, postumo, *La Palude definitiva* (1991) – algido e cangiante, rispetto ai deliri e ai funambolismi linguistici del primo libro, *Hilarotragoedia* – ci troviamo ancora una volta in un universo oltre: «Primo e solitario attore nella notturna rappresentazione del teatro della palude, mi scopro investito dai fantasmi di una, forse di più, di innumere favole drammatiche; e taluni di codesti fantasmi mi penetrano, sono me stesso, taluni mi circondano e mi adescano ad una conversazione che allude a drammatiche implicazioni» (Manganelli, 2011: 81). Non sarà inutile sottolineare quest'ennesima presenza spettrale che si sdoppia, prolifera in/da noi stessi.

Dunque, un primo aspetto che riassume tutte queste considerazioni riguarda una letteratura che, per sopperire ad un inconsistente realismo, non si arrocca su una insindacabile interiorità, ma piuttosto la nega nei termini foucaultiani prima proposti. Certo, come allerta ancora Marco Belpoliti (2000), se per Italo Calvino, ad esempio, il fantastico è inquadrabile in un reticolato psi-

147. Racconto contenuto in G. Manganelli, *Tutti gli errori* (1986).

cologico, in un coacervo di simbologia collettiva, passibili di una mappatura culturale e concettuale, per Manganelli esso non ha nulla di psicologico, è «enigma», è ombra e stemma: ombra perché «[c]hi non conosce l'ombra della parola, ignora la parola, e quando parla usa parole che, ignare del proprio buio, non danno luce alcuna. (...) La parola disombrata uccide ed è morta» (Manganelli: 1982: 58-59); e stemma perché riassume in sé, nella sua esibizione, la sua valenza¹⁴⁸, infatti «il fragore di un gioco di parole copre qualunque illusione di significato» (1982: 69). «E naturalmente», continua Manganelli, «voi vi chiedereste in qual modo la parola ombra non cancelli la parola stemma (...): oh, lo fanno, lo fanno; ma lo fanno simultaneamente» (1982: 68); per cui una prende il posto dell'altra, producendo un linguaggio che si sottrae continuamente ad ogni pretesa interpretativa o riflessiva. In questo senso – e qui torniamo al «pensiero del fuori» foucaultiano –, «nello spessore delle immagini, talvolta nella sola trasparenza delle figure, le più neutre o le più fugaci, [il vocabolario della finzione] rischia di depositare significati preconcepi, che, sotto le spoglie di un fuori immaginato, nuovamente tessono la vecchia trama dell'interiorità» (Foucault, 1998: 23). E, ancora in questo senso, il reiterato uso di una prima persona desoggettivata, costante in quasi tutte le opere di Manganelli, non è compartecipazione, psicologizzazione o punto di vista interno, quanto piuttosto un depistaggio, una «neutralizzazione» del parlante: in due accezioni, quella appunto di essere neutro e, di conseguenza, quella di invalidare una maieutica del discorso.

Lo stemma-ombra del mostro o di figure eteromorfe si configura allora quale infrazione e sovversione essenziali allo scardinamento di un orizzonte ermeneutico antropocentrico. Ecco che allora il mostruoso manganelliano, che si consustanzia nella liberazione della forma, richiama ironicamente lo strappo che l'umanità ha prodotto dall'animalità, come ci autorizza a pensare Graziella Pulce: «Alla distinzione dagli animali le culture moderne hanno fatto seguire una vera e propria demonizzazione. Tutte le pulsioni e le proiezioni negative sono state messe a carico dell'animalità (...). L'itinerario agli inferi prevede, al contrario, in primo luogo il riconoscimento di una sorta di consanguineità con l'animale, in quanto appunto «animato», partecipe dell'anima universale, essere nel quale soffia il respiro» (2000: 62). Secondo Pulce, quindi, l'allegoria del «grande animale» è quella di cui Manganelli più si serve per configurare il grande enigma universale, il quale per lo scrittore resta comun-

148. Giorgio Agamben definisce lo stemma in Manganelli «precisamente il luogo in cui le immagini, i segni e i corpi non significano né sé né altro da sé» (2000: 38).

que irriducibile nei suoi significati. Qui trova senso il deforme bestiario manganelliano, e il suo moto non uniforme:

Con l'enigma come grande animale, l'itinerario si è fatto più esplicitamente concentrato su se stesso, non perché prima non lo fosse, ma perché solo ora si riesce a cogliere la perfetta coincidenza di metamorfosi e anamorfosi, il brulichio indistinguibile di metamorfosi e immobilità e dunque l'intima debolezza di ogni prospettiva unificante e univoca. Ogni volta che l'immagine è fermata nella fissità, nella coerenza di una verità, si decompone e sfarfallano le aporie della ragione (Pulce, 2000: 62).

Dunque, riannodando i fili della questione, il mostruoso in Manganelli può fungere innanzitutto da catalizzatore per una deformazione dell'intero universo umano e discorsivo, non più articolato secondo rapporti negoziabili. Le gerarchie tra soggetto, pensiero, parola ed esperienza vanno riconsiderate al di fuori di un'egida antropocentrica. La letteratura è menzogna, secondo un famoso postulato manganelliano, ma questa assunzione dell'impossibilità di proclamare una verità (a sua volta impossibile) la preserva da un uso servizievole. È per questo che a Manganelli interessa, per esempio, cogliere in Edgar Allan Poe principi di verità basati su esagerazione e coerenza, su un tessuto linguisticamente coerente benché incompatibile con la realtà:

Scegliendo l'esagerazione e la coerenza, rifiutando la comunicativa sociale e la semplicità, Poe si pone alle radici, malate e vitali, della letteratura, dell'arte moderna; è il letterato, nel momento in cui la letteratura si fa teratologia, inventrice di mostri e di miracoli, di farsesche profezie e pedantesche registrazioni preagoniche. (...) L'esagerazione collabora con la specializzazione: il malato diventa il competente amministratore delle proprie piaghe. La letteratura si fa oscura, angosciosa, veggente e occulta. «La verità è coerenza» (Manganelli, 1971: XIII).

Stessa chiave di lettura, vale a dire secondo un discorso non allusivo ma che trovi in sé la sua coerenza, Manganelli usa quando definisce l'Albrecht Dürer dell'*Apocalisse* un «uomo della lettera» (1981: 186), cioè colui che pensa attraverso le figure, intese come sintagmi e non come allegorie, che «elude l'inganno dell'esaltazione, e celebra la perfetta analizzabilità di una visione» (1981: 186). Probabilmente qui non siamo lontani dalle riflessioni sul fantastico nell'arte di Roger Caillois, espresse in *Nel cuore del fantastico* (1984), che rintraccia il fantastico nelle forme meno istituzionalizzate, per esempio nel Bosch meno spettrale e più sottilmente inquietante de «Le nozze di Cana». Avverto

però il pericolo di addentrarmi oltre in un discorso sul fantastico in Caillois e Manganelli, pur promettente nelle implicazioni e contrapposizioni che ne seguirebbero, poiché andrebbe esplorato e circostanziato con più dovizia.

E dunque, «Non v'è salvezza al di fuori del mostruoso», come recitava la fascia in un'edizione di *Hilarotragoedia*, o ancora, «il regno del fantastico è la dimora privilegiata di ciò che non è lecito vi sia, ciò che non può, non deve esserci; la diserzione, intrinseca alla letteratura, diventa nel fantastico sfida blasfema, obiezione, tradimento» (Manganelli, 2004: 61). In questi ed altri passi Giorgio Manganelli riafferma tutta la portata trasgressiva della sua opera, indicando nel libero superamento dei limiti imposti dal razionale, dal verosimile, dall'accettabile o, in altre parole, dal narrabile la via per sottrarre la letteratura ad una funzione puramente strumentale. In questo senso, nel privilegiarla come puro atto di linguaggio che ha in sé le sue ragioni intrinseche e nel disimpegnarla da mansioni mimetico-realistiche, Manganelli la popola di esseri infirmi e metamorfici. Valgano su tutte le due opere già citate come *Hilarotragoedia* e *Dall'inferno*, in cui il mostruoso non si presenta come qualcosa di aberrante (di nuovo vicino a Caillois?), ma piuttosto come il risultato di una para-teologia paradossale, in grado di sovvertire o burlare le grandi convenzioni umane. Ma anche in altre opere meno eclatanti, ci ricorda Andrea Cortellessa, come quella forse più celebrata, *Centuria* (1979), si annida un

serbatoio di sottogeneri del fantastico, accuratamente catalogati e di volta in volta ridotti a stereotipo: vi si trova insomma un po' tutto il *bric-a-brac* immaginabile di uomini con la testa mozzata, uccelli con volto di donna, giganti, fate, dinosauri senzienti (e sentenzianti), draghi, vascelli fantasma, unicorni, angeli e diavoli. E naturalmente fantasmi: «fantasmi minuscoli, mostri da vetrina, deformità un poco buffonesche», insomma (2000: 355).

I mostri manganelliani, peraltro, sono da cercare spesso in dimensioni comunicanti e speculari: mai nati, mai morti, morti che vivono, vivi che muoiono ripetutamente; il personaggio in Manganelli, come anticipato, non ha mai nome (tranne quando si rivisitano personaggi storici o letterari) ed è sottoposto spesso a continue metamorfosi e cambiamenti di forma e sostanza, commistioni di umano e animale.

Ernesto Ferrero prova a dare una lettura sociologica dei mostri manganelliani, forse non del tutto soddisfacente, ne *I migliori anni della nostra vita*: «Il mostruoso che eccita il suo sogghigno satirico è sotto gli occhi di tutti: le università burocratizzate, le violenze che accompagnano l'uso del telefono, le guglie del Duomo di Milano (...), il mito di Torino (...), Roma (...). Il "Manga" trasfigu-

ra i materiali degradati del mostruoso in una portentosa flora tropicale di sostantivi e aggettivi che si attorcigliano come liane in amore» (2005: 100). Certo, c'è anche questo, però mi pare che sia necessario scandagliare un po' più a fondo, non dico nella sua psiche (come si è visto, quanto poco interiore era la scrittura di Manganelli!), quanto nella funzione mediatica, quasi sciamanica, di Manganelli (di nuovo quel drastico rifiuto della paternità di autore) nel convocare tutti i frammenti, i suoni, le immagini che esulano – non vorrei usare un termine troppo impegnativo – dal *dasein*, in tutte le accezioni che a questo termine si sono date. Il libro (e la scrittura) si costituisce come luogo della realtà, e non, transitivamente, come illustrazione di sogni e fobie umane. È «dallo stesso interstizio delle lettere che sgusciano fuori tutte queste esistenze che non possono essere figlie della natura. Più fecondo che il sonno della ragione, il libro genera forse l'infinito dei mostri», suggerisce ancora, guarda caso, Foucault (2010: 140-141). E Manganelli, in questo dialogo virtuale, ribadisce: «Ciò non avviene a dispetto dell'universo che per quotidiana codardia di linguaggio fingiamo prevedibile e maneggiabile, ma, al contrario, perché il fantastico sa che non v'è universo che non sia assolutamente impossibile» (2004: 56). Fantastico, dunque, che «intento a pronunciare l'universo, è il creatore dei segni, il raccoglitore degli esorcismi, il trascrittore delle formule efficaci, il lessicografo che diligentemente elenca le cose inesistenti» (Manganelli, 2004: 57). Il luogo della scrittura è l'unico possibile, e viceversa «un luogo è un linguaggio», come Manganelli scrive (2004: 43) a proposito di *Flatland*, di Edwin A. Abbott.

La scrittura, finalmente, erompe da Manganelli dopo l'inizio di un trattamento d'analisi: non freudiana, da cui, pare, egli non stava ottenendo benefici, ma junghiana, nella persona del medico Ernst Bernhard, tedesco trasferitosi a Roma, seguace, seppur poco ortodosso, di Jung; questo perché, in un certo senso, l'analisi di Bernhard non privilegiava la ricostituzione identitaria di un io, quanto piuttosto l'accettazione e la compatibilità di una pluralità insita nello stesso. Manganelli, insomma, riesce a convogliare nella letteratura la sua disperazione e le sue difficoltà esistenziali, trovando nel linguaggio non già uno strumento d'autoanalisi quanto un vero e proprio «universo creato».

Per avviarmi alla conclusione non mi rimane che riandare ai testi, lasciare la parola alla prosa manganelliana e, a mo' di bestiario, offrire stralci di qualcuna di quelle «immagini ridevoli e mostruose» presenti nei suoi libri, ed in particolare a quei Calibani e «adediretti» (cioè abitanti delle tane nei sobborghi dell'Ade) che popolano *Hilarotragoedia*, apostrofata dallo stesso Manganelli «libercolo tanatocentrico» (2000: 13)

Ecco orecchie deformate a larghi imbuto di vetro, manovrate a cogliere i sussurri dell'Ade; o avviluppa taluno una efflorescenza di esteriori minugia, sulle quali si aprono palpi a cogliere bacche e insetti; o le gambe si dicotomizzano via via, così che alla fine vedi frullare disco di uomo tra sassi e dirupi; altri allunga e disossa la magrezza delle braccia, altri delle dita: si fa prensile e sedentario, manovrando le disarticolate membra cattura il cibo, gioca dadi di sasso, gratta ove sia acqua o sperato accesso agli inferi. Altri si disfa come sorbetto buttato in tempo estivo su asfalto bollente; ed una gran pozza fuma per anni, in cui resistono due sfere di occhi, senza più palpebre; ad altri la bramosa labbia s'ingrugna, e s'ingrifa, e spacca, e ne fuoriesce una folle grazia di zanna; altri si illeghiadrisce di membrane le ascelle, come uccello inefficiente: e ad irrisione dell'attesa gli sventola il vano remeggio (2011: 96-97).

E ancora, abbiamo arti che godono di vita propria (orecchie per esempio), bambole vive e antropofaghe di interiori, e fantocci ricolmi di materia vegetale, squarciati dalle forbici di un cerretano, cioè uno di quegli antichi venditori ambulanti di pozioni pseudo-mediche, che in *Dall'inferno* intona il controcanto al Virgilio dantesco, accompagnando la voce narrante nello pseudo-viaggio in un territorio che, in mancanza di indicazioni più precise, sarà designato come inferno (valgano qui le considerazioni iniziali):

Sorride. È benevolo. Si volge verso il fantoccio e, non senza grazia, con le forbici gli apre il petto; vedo che il fantoccio non è colmo di paglia, ma di una materia untuosa, grassa e cedevole; il cerretano la scosta con le mani sottili, e introduce la bambola; poi la ricopre di quella materia; infine riaccosta la pelle e salda con una sorta di resina; non vedo dove tragga codesta resina, forse la secerne dalle dita. Guardo in volto il fantoccio; non rivela dolore, ma un orrore afono. So che l'operazione non è conclusa. Il cerretano prende per un braccio il fantoccio e lo dirige verso di me. Vedo che quella strana macchina cammina; mi arriva di fronte, non si arresta. E io ed io siamo una sola cosa. Avverto nel mio addome la bambola che si accomoda un luogo ove starsi, forse a lungo (1998: 22).

Qui, insomma, ci sarebbe da sbizzarrirsi ulteriormente, anche con rimandi multimediali, canonici e non, a Lewis Carroll, Tim Burton, Gogol, Woody Allen, finanche a Philip Roth, se pensiamo a *Il seno*. Quel che resta è però sempre quel decisivo ribaltamento, quell'entrata nello specchio e nella fucina dell'universo del linguaggio. Conclude Manganelli: «Forse voglio dire che la letteratura fantastica non crede alla realtà? Oh, ci crede; ma crede che la realtà sia appunto lei, la letteratura. E come si fa a persuaderla del contrario?» (1986a: 268).

BIBLIOGRAFIA

- AGAMBEN, Giorgio (2000): «Araldica e politica», en Viola Papetti (a cura di): *Le foglie messaggere – Scritti in onore di Giorgio Manganelli*, Editori Riuniti, Roma, pp. 37-45.
- BELPOLITI, Marco (2000): «Ping Pong Calvino-Manganelli, Manganelli-Calvino», en Viola Papetti (a cura di): *Le foglie messaggere – Scritti in onore di Giorgio Manganelli*, Editori Riuniti, Roma, pp. 92-113.
- CAMPRA, Rosalba (2000): *Territori della finzione: il fantastico in letteratura*, Carocci, Roma.
- CAILLOIS, Roger (1984): *Nel cuore del fantastico*, trad. Laura Guarino, Feltrinelli, Milano.
- CORTELLESA, Andrea (2000): «Al Leopardi ulteriore. Giorgio Manganelli e le “Operette morali”», en N. Bellucci e A. Cortellessa (a cura di): *«Quel libro senza uguali» – Le Operette morali e il Novecento italiano*, Bulzoni, Roma, pp. 335-406.
- FERRERO, Ernesto (2005): *I migliori anni della nostra vita*, Feltrinelli, Milano.
- FOUCAULT, Michel (1998): *Il pensiero del fuori*, trad. Vincenzo Del Ninno, SE, Milano.
- FOUCAULT, Michel (2010): «Un “fantastico” da biblioteca», in Michel Foucault: *Scritti letterari*, trad. Cesare Milanese, Feltrinelli, Milano, pp. 135-153.
- MANGANELLI, Giorgio (1971): «Prefazione», in Edgar Allan Poe: *Opere scelte*, a cura di Giorgio Manganelli, Mondadori (Meridiani), Milano, pp. XI-XXXVII.
- MANGANELLI, Giorgio (1981): *Angosce di stile*, Rizzoli, Milano.
- MANGANELLI, Giorgio (1982): *Discorso dell’ombra e dello stemma o del lettore e dello scrittore considerati come dementi*, Rizzoli, Milano.
- MANGANELLI, Giorgio (1986): *Tutti gli errori*, Rizzoli, Milano.
- MANGANELLI, Giorgio (1986a): *Laboriose inezie*, Garzanti, Milano.
- MANGANELLI, Giorgio (1989): *Antologia privata*, Rizzoli, Milano.
- MANGANELLI, Giorgio (1998): *Dall’inferno*, Adelphi, Milano (1ª ed. 1985, Rizzoli, Milano).
- MANGANELLI, Giorgio (2000): «Lettera a Gastone Novelli», en Viola Papetti (a cura di): *Le foglie messaggere – Scritti in onore di Giorgio Manganelli*, Editori Riuniti, Roma, pp. 13-14.
- MANGANELLI, Giorgio (2003): *Ufo e altri oggetti non identificati*, a cura di Graziella Pulce, Quiritta, Roma.

- MANGANELLI, Giorgio (2004): *La letteratura come menzogna*, Adelphi, Milano (1ª ed. 1967, Feltrinelli, Milano).
- MANGANELLI, Giorgio (2011): *Hilarotragedia*, Adelphi, Milano (1ª ed. 1964, Feltrinelli, Milano).
- NIGRO, Salvatore Silvano (2003): «Il laboratorio di Giorgio Manganelli», in Giorgio Manganelli, *Ti ucciderò, mia capitale*, a cura di S. S. Nigro, Adelphi, Milano, pp. 345-372.
- PEGORARO, Silvia (2000): *Il «fool» degli inferi: spazio e immagine in Giorgio Manganelli*, Bulzoni, Roma.
- PULCE, Graziella (2000): «Manganelli e i classici: incontro con l'enigma», in Viola Papetti (a cura di): *Le foglie messaggere – Scritti in onore di Giorgio Manganelli*, Editori Riuniti, Roma, pp. 58-71.
- SANTURBANO, Andrea (2015): «Morte e linguaggio in Manganelli», in E. Di Iorio e F. Zangrilli (a cura di): *Tre corone postmoderne – Landolfi Manganelli Tabucchi*, Salvatore Sciascia, Caltanissetta-Roma, pp. 157-169.
- VILA-MATAS, Henrique (2011): «Vila-Matas: io, esploratore dell'abisso, all'inferno e ritorno», (intervista a cura di Marco Cicala), *La stampa* (23/09/2011). Disponibile su <<http://www.enriquevilamatas.com/pageit.html>> [2014].

RESEÑAS

REVIEWS

David Roas y Teresa López=Pellisa (eds.), *Visiones de lo fantástico en la cultura española (1970-2012)*, e.d.a, Málaga, 2014. 978-84-92821-69-3

Copiosos estudios y antologías vienen dando fe de una tradición fantástica española que se remonta por siglos y que ha adquirido una especial fuerza desde las últimas décadas. Sin embargo, a pesar de esta evidencia y de esta riqueza cultural, los estrictos cánones de un sector académico siguen manteniendo al margen a creadores, autores y obras de gran valor porque no se enmarcan en las categorías de lo mimético o de la estética de carácter realista.

Muchos dramaturgos, cineastas, narradores, dibujantes y artistas en España perfilan sus producciones desde los rostros de lo fantástico que, a su vez, atrae cada día a un mayor número de lectores y de espectadores. *Visiones de lo fantástico en la cultura española (1970-2012)*, editado por David Roas y Teresa López=Pellisa, es fruto del auge creciente de lo fantástico español en los últimos tiempos y responde a la apreciable atracción que causa en las distintas áreas de producción. El libro de Roas y López=Pellisa signi-

fica una aportación sobresaliente a la comprensión del género en su codificación desde las letras, la imagen, lo audiovisual o el escenario; para ello los editores han empleado un más que interesante y rico enfoque transversal, recogiendo ensayos en torno a la narrativa, el teatro, el cine y el cómic.

Este volumen es fruto de un trabajo esforzado y continuo del Grupo de Estudios sobre lo Fantástico (GEF), vinculado a la Universidad Autónoma de Barcelona, que dirige David Roas. El libro que reseño es ya el tercer volumen del grupo de investigación. En 2013 salió a la luz *Visiones de lo fantástico (aproximaciones teóricas)*, de David Roas y Patricia García, y en 2014 *Visiones de lo fantástico en la cultura española (1900-1970)*, de David Roas y Ana Casas; ambos también publicados por la editorial malagueña E.D.A. La creación del GEF se remonta a enero de 2011, cuando sus integrantes se embarcan en el primer proyecto de investigación, concedido por el Ministerio de Ciencia e Innovación, en

torno a *Lo fantástico en la literatura y el cine españoles* en el periodo de 1888 a 1955. En 2014 prolongan la investigación con un nuevo proyecto I+D, continuador de la tarea del primero, que ahora engloba la televisión (*Lo fantástico en la literatura, el cine y la televisión españoles (1955-2013). Teoría e historia*) y cuyo objetivo esencial es el estudio de lo fantástico con una perspectiva multidisciplinar.

Aparte de todo ello, supone además otro acierto del GEF el propiciar un espacio de encuentro para escritores, creadores y críticos, y en general seguidores del género, mediante dos congresos internacionales que han tenido lugar en Barcelona, en 2012 y 2014, sobre lo fantástico en narrativa, teatro, cine, televisión, cómic y videojuegos en la cultura española contemporánea. En el presente 2016 se realizaron unas jornadas internacionales (en febrero) y en junio de 2017 se celebrará el tercer congreso *Visiones de lo fantástico*.

El presente libro ofrece catorce visiones de lo fantástico en España en el periodo 1970-2012, con una mirada que recorre cuatro apartados: narrativa, teatro, cine y cómic. Inicia la sección de narrativa el artículo de Miguel Carrera Garrido, «La Biblioteca Universal de Misterio y Terror (1981-1982). El más allá de la ficción popular en la transición» (pp. 15-32). Trazando los rasgos distintivos (motivos, temas, técnicas

narrativas), Miguel Carrera estudia esta colección de novelas populares, publicadas en los albores de la democracia, cuando el terror estético es acogido por los españoles en una etapa de transición sociopolítica y cultural. El crítico ofrece un panorama de la literatura *pulp*, a tener en cuenta por la divulgación del género de terror, el uso de las estrategias ficcionales y la consolidación de un público que incrementaba las ventas y los títulos de la colección (hasta 292 títulos de escritores españoles), el número de ventas y de lectores.

Partiendo de la intertextualidad como elemento distintivo de la literatura fantástica, Ana Casas desarrolla un lúcido e interesante trabajo sobre la reelaboración de los mitos clásicos en la microficción posmoderna. Para ello, parte de la sistematización de textos poéticos que realiza José Enrique Martínez. El artículo de Ana Casas, «El microrelato y la reescritura fantástica del mito» (pp. 33-55), analiza las técnicas con que los autores actualizan los mitos, incidiendo en la cotidianización de los personajes, de la historia y de las acciones, para obtener una nueva lectura con la que se identifica o se involucra el lector de hoy. Tres de los procedimientos retóricos que Casas investiga entre un amplio elenco de nuestros autores (Olgoso, Moyano, Miguel Ángel Za-

pata, Roas, Merino, entre otros) giran en torno la sustitución, la supresión o/y ampliación de elementos de la historia o los cambios de focalización de la narración; todos ellos abren nuevas puertas al significado de los mitos clásicos.

Los dos artículos siguientes se ocupan de la obra de quien es ya un clásico en la tradición fantástica española, el escritor, crítico y académico de la lengua José María Merino. En el primero, Natalie Noyaret (pp. 57-72) lleva a cabo una clasificación panorámica de las obras del autor gallego con raíces leonesas, interpretándolas desde los temas y motivos, y recurriendo a las propias teorías de Merino sobre la narrativa fantástica. Sin duda, el estudio de Natalie Noyaret significa un trabajo de visión global y síntesis, cotejo y comprensión de la producción meriniana.

Ana Calvo Revilla firma el segundo artículo (pp. 73-96) sobre Merino, acotado esta vez a sus *Cuentos de los días raros* (2004). La investigadora analiza cada uno de los relatos de la colección y nos adentra en el fantástico imaginario de Merino, donde se diluyen las fronteras entre la vigilia y el sueño, se indaga en el motivo del doble, el diablo, la sirena, la frontera entre lo humano, lo vegetal y lo animal, entre el yo y lo otro, la metamorfosis, la sedición de los objetos y lo animado e inanima-

do, la ficción y la realidad, la vida y la muerte... En definitiva, los cuentos de José María Merino nos adentran en un mundo regido por un «realismo quebradizo» donde asistimos a la familiarización con lo sobrenatural.

Luigi Contadini reflexiona sobre las obras de Juan José Millás *Ella imagina* (1994) y *No mires debajo de la cama* (1999) (pp. 97-110). En su lectura sobre la proyección de lo fantástico en el narrador español, Contadini refiere las «zonas fronterizas» donde los protagonistas y los objetos se desplazan a otra dimensión, la «disolución de lo que es objetivo» y la «volubilidad de la percepción». El sentido del humor en la escritura de Millás, junto al juego con las dimensiones de lo fantástico, no nos alejan del nihilismo que subyace en nuestra sociedad posmoderna. Sus obras incluyen lo fantástico como un rasgo central de su poética, e invitan a «considerar aquella parte de la vida que la razón no prevé, aquella vertiente irracional que sin embargo existe» (p. 108).

Germana Volpe dedica una atención sagaz a «Lo fantástico y la crisis del yo en algunos cuentos de Cristina Fernández Cubas» (pp. 111-128). Para ello, Volpe se sumerge en las atmósferas de misterio y tensión que recrea la autora catalana en relación con transgresiones introspectivas como la locura, la en-

fermedad, los estados oníricos, la esquizofrenia o la amnesia. Es decir, aborda aquellos materiales que hacen aflorar nuestras inquietudes y que privilegian los estados irracionales, coincidiendo con lo que Louix Vax denominó «fantástico interior». Fernández Cubas desata el elemento perturbador en escenarios cotidianos, dibujando zonas liminales de la realidad, donde las leyes físicas se ponen patas arriba y los límites entre materia y espíritu quedan anulados; el efecto de la lectura nos sitúa en los límites de la condición humana, allá donde se desvelan los «mecanismos secretos de la mente». Los personajes femeninos de Cubas son víctimas de la crisis de la propia identidad en textos de gran calibre literario y conceptual como «Lúnula y Violeta», «Mi hermana Elba», «En el hemisferio sur», «Los altillos de Brumal» y «La mujer verde».

Seguidamente, Valeria Possi examina el cuento «La dimisión de Santisteban» de Javier Marías (pp. 129-142), que se ubica en la línea del relato fantástico clásico, y deudor de la vertiente gótica y la *ghost story*. Valeria Possi se apoya en las teorías de Remo Ceserani para reflexionar sobre la injerencia de un «objeto mediador» en el seno de la realidad y la proyección perturbadora del fantasma como eje de lo fantástico en la narración del escritor madrileño.

El siguiente texto, de Juan Je-

sús Payán (pp. 143-159), sitúa el foco en uno de los nombres más relevantes de la literatura española coetánea, Antonio Muñoz Molina, un autor que si bien ha sido enmarcado en el paradigma de la literatura realista, es imprescindible aducir que su producción también ha experimentado la atracción por el género fantástico, como en su época la experimentaron otros grandes del realismo español como Galdós, Clarín o Emilia Pardo Bazán. Como bien subraya Payán, refiriéndose a Muñoz Molina, «su producción fantástica, aunque no abundante en cantidad, no desmerece en términos de calidad» (p. 143). El investigador establece en torno al texto un mapa de conexiones semánticas entre el río, el teléfono y el bolero «Si tú me dices ven» de Los Panchos (inspirado en un poema de Amado Nervo), en el relato homónimo de Antonio Muñoz Molina. El efecto fantástico del relato del autor andaluz descansa en una interesante red de interrelaciones simbólicas, de enorme carga poética, entre los tres elementos señalados.

En las páginas siguientes, María del Carmen Castañeda Hernández se adentra en *Ajuar funerario* (2004), de Fernando Iwasaki (pp. 163-181). La investigadora se apoya en las ideas de reconocidos teóricos del género como Todorov, Caillois, Bessière, Roas, Alazraki, Ceserani o

Reisz, además de en otros críticos que se han acercado a la obra del autor peruano afincado en Sevilla (Francisca Noguerol, Edmundo Paz Soldán, Raquel Velázquez). Desde un modelo de análisis epistemológico, Castañeda estudia con gran acierto la complejidad textual de los microrrelatos de *Ajuar funerario* y cómo la apertura hacia lo sobrecogedor se hilvana desde la transgresión que se produce en el lenguaje. La autora del artículo nos hace ver cómo el efecto fantástico en Fernando Iwasaki es causa de una ruptura entre las relaciones que se establecen entre lenguaje, percepción, imaginación y realidad.

Nuria Sánchez Villadangos (pp. 183-212) es autora de un exhaustivo análisis del volumen de cuentos del crítico y escritor David Roas, *Distorsiones* (2010), ganador del VIII Premio Setenil. Sánchez pone en relación las ideas de David Roas en torno a lo fantástico con su propia obra narrativa: la transgresión del paradigma de lo real, el conflicto entre lo posible y lo imposible, así como la amenaza que todo texto fantástico engendra en el ánimo del receptor. La investigadora también ahonda en diversos recursos explotados por Roas como el uso del humor y de la ironía, lo grotesco, la autoficción y lo metaliterario, o el despliegue de motivos genéricos como el doble, el monstruo,

el fantasma... David Roas logra una reelaboración de estos motivos, ubicados siempre en un escenario familiar, cercano al lector.

El último de los trabajos dedicados a la narrativa incluidos en este volumen es el de Dale Knickerbocker (pp. 213-226), quien escruta en profundidad la novela *Sondela* (2011), del asturiano Rodolfo Martínez, escritor especializado en el género. Dale Knickerbocker expone los elementos que convierten *Sondela* en una obra caracterizada por la hibridez genérica y cultural. Lo fantástico, la ciencia ficción y lo maravilloso se dan aquí la mano a través de la yuxtaposición conflictiva de órdenes de la realidad. El argumento de la novela evoca la reaparición de la Atlántida, fenómeno que divide el planeta en dos zonas, cada una de las cuales se amolda a dos cosmovisiones diferentes: una responde a la mecánica afín a la ciencia ficción y otra en torno a las reglas de la literatura maravillosa. En esta tesitura, Knickerbocker muestra cómo lo fantástico desempeña una función mediadora entre ambos códigos y, por ende, entre los habitantes de ambas zonas. La novela de Rodolfo Martínez brinda la ocasión para deliberar sobre la realidad como «algo ideológicamente irreducible, siempre más allá de nuestra capacidad cognitiva» (p. 225). Al mismo tiempo, el efecto fantástico

por el que se acercan ambas culturas del planeta, nos permite también a nosotros reflexionar sobre la xenofobia en general, reflexionar sobre el *Otro*, y cómo acercar miradas para superar prejuicios entre los pueblos.

A continuación, el volumen de Roas y López-Pellisa pasa a ocuparse de otras producciones en el ámbito del teatro, el cine y el cómic. Así, el siguiente trabajo, dedicado al teatro, lo firma Julio Checa Puerta (pp. 229-248), quien reflexiona sobre el significado de lo fantástico en la dramaturgia íbera de las últimas décadas. Asimismo, aborda la figura del espectro en el teatro, desde *Los Persas* o *Hamlet* hasta Tadeusz Kantor y August Strindberg. El investigador repasa nombres del tejido español que se han ocupado de lo fantástico como Jacinto Benavente, Alfonso Vallejo, Ignacio García May o el grupo Dagoll Dagom, evidenciando la trayectoria del espectro en la historia del teatro, un recurso de larga tradición y que adquiere nuevos contextos en la producción dramática de autores como Juan Mayorga, José Ramón Fernández, Laila Ripoll y la compañía gaditana de teatro La Zaranda.

En un ensayo escrito a dos manos, Iván Gómez y Fernando de Felipe (pp. 251-269) exponen el panorama del cine fantástico español desde sus orígenes hasta nuestros días, prestando especial atención a

los cambios acaecidos desde los años noventa. Los críticos establecen una periodización de lo fantástico en nuestro cine, haciendo escala en cuatro secciones que distinguen películas y figuras relevantes: «Los orígenes del cine fantástico español: una tradición interrumpida» (desde principios de siglo hasta los años cincuenta), «el rostro maltrecho de la monstruocultura *made in Spain*» (las décadas de los sesenta hasta los ochenta), «La nueva cultura del terror: la apuesta industrial de la Fantastic Factory» (Alejandro Amenábar, Alex de la Iglesia, Juan Carlos Fresnadillo, Paco Plaza) y «Últimas noticias desde el universo digital» (Jaume Balagueró, Daniel Monzón, Juan Antonio Ballona, Nacho Vigalondo). En estas páginas, se describen los temas y recursos del sector de la cinematografía de nuestro país que se sintió y se siente atraída por lo fantástico. Gómez y De Felipe plantean cómo para beneficio del género, resulta necesaria la implicación de la industria del cine y la televisión. Es encomiable cómo los autores explican la evolución diacrónica del cine en paralelo a los cambios sociales, económicos, políticos, ideológicos y artísticos que tienen lugar tanto dentro de los márgenes de nuestra península como en el resto de Europa. En ese contraste, se hace latente «la aparente indefinición en la que el género

parece encontrarse en estos difíciles momento» (p. 268). En definitiva, Iván Gómez y Fernando de Felipe nos brindan un extraordinario marco historiográfico del cine español con una mirada transversal hacia la propia historia del país y los distintos flecos de cultura de la época.

Cierra el volumen el artículo de Julio Prieto: «Hacia una teoría intermedial de lo fantástico: una lectura de los cómics *Historias de taberna galáctica* y *En un lugar de la mente* de Josep Maria Beà» (pp. 273-289). Julio Prieto realiza una lectura profunda de la obra gráfica de uno de los autores más destacados del comic español, desde un enfoque decididamente amplio donde lo fantástico se muestra como una constelación dinámica que propicia la contigüidad entre distintas prácticas discursivas. Lo fantástico emerge, en este caso, como una *nebulosa* de procesos que van más allá de la literatura. Es decir, si bien han sido la teoría de la literatura y la literatura comparada las dos áreas científicas que han asentado las bases categóricas del funcionamiento de este género, Prieto apuesta por enriquecer la visión de lo fantástico *en literatura y fuera de ella* (p. 286). La propuesta de Julio Prieto reincide en «pasar de lo fantástico entendido en sentido restringido como un género narrativo fijado y codificado por la teoría literaria a entenderlo como un paradig-

ma intermedial y transgenérico que se da históricamente en forma de deslizamientos intersemióticos entre distintos géneros, medios y prácticas discursivas» (p. 274). Para ello, el crítico halla un ejemplo idóneo en la obra gráfica de Josep Maria Beà, ya que esta no se sujeta a una categoría única de lo fantástico, sino que deriva hacia lo bizarro, el terror, el humor negro, el absurdo, la ciencia ficción, el erotismo perverso o el surrealismo. Uno de los rasgos más notables del estilo de Beà, según Prieto, se basa en la apertura hacia mundos alternativos y microhistorias, con una tensión entre los «conceptos irracionales» y las «plasticidades coherentes» (p. 283).

Redundando precisamente en esta última reflexión, me parece necesario que la mirada del mundo académico se abra a la relación entre los distintos modos y los distintos medios en que se configura lo fantástico. Como bien podemos ver en la antología que reseño, las creaciones fantásticas se acercan entre sí a través de distintas tendencias artísticas y diferentes formas de expresión. Es siempre ese acercamiento desde lo plural lo que enriquece el género, lo que alienta su continuidad y su profusión semántica. Quiero resaltar de nuevo el acierto del volumen editado por David Roas y Teresa López Pellisa al mostrar ese fructífero lazo entre lo icónico, lo li-

terario y lo audiovisual, al incorporar e involucrar junto a la narrativa otros ámbitos como el cine, el cómic, la televisión, el teatro. Gracias a este crisol, se nos muestra el funcionamiento plural del género sobre bases ontológicas comunes, o cómo su estructura teórica adquiere conexiones semánticas de fondo y forma en distintos códigos que, lamentablemente los monográficos académicos tienden a excluir de los estudios de literatura, como si fueran islas culturales o entidades estéticas excluyentes.

Con esta antología, continuación del volumen *Visiones de lo fantástico en la cultura española (1900-1970)*, el *Grupo de Estudios sobre lo Fantástico* logra reunir varios estudios imprescindibles para conocer el funcionamiento de lo fantástico en la cultura española. Y, a la par, supone un hito insoslayable en la justa consideración de incluir en la

historia de la literatura española aquellas voces narrativas que van más allá del canon realista. Los catorce ensayos reunidos en este volumen son una aportación inestimable al estudio de lo fantástico y dan fe de la mencionada vitalidad del género, a la par que plantean cuestiones candentes en el horizonte crítico y artístico. No cabe duda de la necesidad de dialogar con este tipo de creaciones para saber más sobre nuestra propia cultura, sobre nuestro tiempo, sobre la realidad que vivimos, sobre nuestros miedos, nuestros sueños y nuestras inquietudes.

Lola López Martín
Grupo de Estudios sobre lo
Fantástico
lolicalopez@hotmail.com



Raimunda Torres y Quiroga, *Historias inverosímiles*, recopilación, notas y estudio preliminar de Carlos Abraham, Tren en Movimiento, Temperley, 2014. ISBN 978-987-27654-1-5.

En 1884 la escritora argentina Raimunda Torres y Quiroga publicó el libro *Entretenimientos literarios* bajo el seudónimo Matilde Elena Wili. El tomo compila gran parte de los trabajos que la joven había publicado desde finales de la década de 1870 en periódicos literarios destinados al público femenino, como *La Ondina del Plata* (1875-1880), *La Alborada del Plata* (1877-1878/1880), y *El Álbum del Hogar* (1878-1880 y 1886-1887). Por este motivo, sus páginas alternan relatos fantásticos, textos satíricos, cuadros costumbristas y narraciones de inspiración romántica, variedad temática y estilística que refleja la heterodoxia de su autora a la hora de escribir. Un libro iniciático que, a pesar de la intensa participación de Torres y Quiroga en la prensa del período, no se convirtió en una obra de largo aliento. Sus textos dejaron de publicarse a mediados de la década de 1880 y su firma se perdió en las páginas de semanarios y periódicos hasta ser prácticamente olvidada dentro del

campo de la literatura argentina finisecular.

Un siglo después, hacia la década de 1990 y gracias a una serie de investigaciones –como las de Francine Masiello (*Entre civilización y barbarie. Mujeres, nación y cultura literaria en la Argentina moderna*, 1997), Bonnie Frederick (*Wily Modesty: Argentine Women Writers, 1860-1910*, 1998) y Graciela Batticuore (*La mujer romántica: lectoras, autoras y escritores en la Argentina, 1830-1870*, 2005)–, centradas en la figura de la escritora argentina, el público lector y la prensa de y para mujeres, el nombre de Torres y Quiroga empezó a circular tímidamente en el mundo de la crítica académica. Como un nombre más, una colaboradora de tantas que se reunieron en los periódicos literarios y que secundaron a las escritoras destacadas de ese período como Juana Manso, Eduarda Mansilla y Juana Manuela Gorriti. Con un solo libro en su haber y escondido en los dobleces del seudónimo, la narrativa de Torres y Quiroga no

recibió atención específica hasta la presente edición de *Historias inverosímiles*, tomo compilado y editado por Carlos Abraham, quien ha realizado un verdadero trabajo de exhumación archivística para recuperar a esta figura del olvido. Su estudio preliminar muestra un exhaustivo rastreo de fuentes de la época, a través del cual reconstruyó una imagen más precisa de Torres y Quiroga, detectando los diversos seudónimos con los que firmaba la escritora y más allá de la notable falta de referencias biográficas. Por momentos, la joven narradora parece un fantasma, un ser fantástico, como una de sus tantas heroínas en la ficción.

¿Por qué Torres y Quiroga, ignorada durante gran parte del siglo xx, ahora genera interés? ¿Por qué volver a los textos de esta escritora olvidada en pleno siglo xxi? Abraham encuentra la respuesta de esta atracción en la impronta atípica de sus ficciones, resaltando el «revuelo» que generó su acotada obra entre sus pares «ante su doble anomalía de consistir en textos macabros y de estar escrita por una mujer» (p. 68). Un revuelo que se mantiene vigente en el campo de los estudios literarios sobre el siglo xix, ya que los relatos de Torres y Quiroga seducen desde la primera página por unir dos mundos que en la Argentina finisecular eran inestables y has-

ta por momentos atemorizantes para sus contemporáneos: el de la narrativa fantástica, de filiación europea y estadounidense, y el de la literatura femenina, este último atravesado por críticas y prevenciones sobre lo que debía y/o podía escribir una mujer. Autora de cuentos en los que se imponen el clima tenebroso y los detalles violentos e incluso morbosos, esta escritora casi olvidada experimenta con las nuevas fronteras temáticas y estilísticas que las literatas de la época buscaban cruzar, y aprovecha ese campo de pruebas literario para criticar su coyuntura en clave fantástica.

Una propuesta literaria extraña, marginal, que busca revelar lo escondido por la sociedad de su tiempo: la locura y la violencia que pulsan por debajo de la civilización. Esa es la misión del artista, según defiende la propia Torres y Quiroga en el comienzo del relato «La sombra misteriosa», incluido en la presente edición: «Lo inverosímil existe. Más aún, es la propia verdad disfrazada con el ropaje de lo extraordinario. El escritor, como el artista, no inventa sus cuadros: los copia de la humanidad» (p. 97). Este mundo raro, inverosímil, se plasma en textos que, como Rosemary Jackson señala en su clásico ensayo *Fantasy* (1981), dan cuenta de «otros» territorios diferentes a lo humano, cuya representación implica siem-

pre una amenaza de subversión de las reglas y las convenciones sociales sin nunca quebrarlas del todo. La excentricidad de estas ficciones, destaca Jackson, reside en un sujeto que se ubica al margen de la cultura iluminista, como su contracara irracional. Es a través de este punto de vista, siempre situado en el umbral de la locura y lo extraño, desde donde Torres y Quiroga puede denunciar la violencia masculina, el materialismo, la injusticia de la sociedad de su tiempo. Así, sus *Historias inverosímiles* se pueblan de asesinos de mujeres inocentes, amigos traidores, hombres y mujeres frívolos que no respetan las leyes de la vida y la muerte y por eso son castigados en consecuencia. En estos relatos siempre hay un pecado y un castigo fatal del cual es imposible escapar. Por este tipo de resoluciones, Abraham encuadra la obra de Torres y Quiroga dentro de lo que denomina «fantástico edificante» (p. 39), enfoque que presenta una clara filiación religiosa y que también se vincula con ciertas posturas conservadoras que la escritora expresaba en relación con los reclamos de emancipación de las mujeres de su época.

Pero además de rastrear la figura de Torres y Quiroga y enmarcar los rasgos generales de su literatura, Abraham realiza una detallada clasificación de sus textos que busca sistematizar sus características prin-

cipales. Especializado en este tipo de ficciones y autor de *La literatura fantástica argentina en el siglo XIX* (2007), Abraham contextualiza la obra de esta joven literata, la analiza en diálogo con sus contemporáneos y busca reubicar su figura en la escena literaria del período para revalorizarla como una pionera del género fantástico en la Argentina. En este contexto, el crítico destaca su «conciencia cabal de pertenecer a la literatura fantástica», su «intensa preocupación estética» y su «capacidad de generar atmósferas lúgubres con gran economía de recursos» (p. 67), así como su importancia a la hora estudiar la recepción de ciertos autores y géneros en la escena literaria argentina, debido a que sus textos constituyen «una auténtica clínica de la circulación de la literatura fantástica extranjera en la Argentina del siglo XIX» (p. 43).

En este sentido, la coyuntura en la cual se enmarca la obra de Torres y Quiroga es un factor fundamental, ya que el período en el que comienza a publicar sus textos es un momento de gran dinamismo dentro del campo literario argentino en general. Sandra Gasparini y Claudia Roman subrayan este rasgo en su edición de *El tipo más original y otras páginas* (2001), de Eduardo Holmberg, y señalan que durante la década de 1870 se desarrolla un circuito periodístico que experimenta y hace

lugar a diversos géneros y formas literarias de manera fragmentaria, asistemática, casi azarosa. Un laboratorio donde se desarrolló un «proceso de préstamos y recombinaciones» que «activó la creación de “ficciones nacionales”», como señala Gasparini en *Espetros de la ciencia. Fantasmas científicos de la Argentina del siglo XIX* (p. 226), y que sin duda facilitó la emergencia de una figura como la de Torres y Quiroga, y sus *historias inverosímiles*.

Estos gestos de experimentación con géneros emergentes y de préstamos y recombinaciones se ven acompañados al mismo tiempo por fuertes críticas de Torres y Quiroga a la sociedad de su tiempo. La biblioteca encabezada por Shakespeare, Hoffmann, Byron, Dumas y Poe, a quienes la narradora cita abiertamente, así como los escenarios y nombres extranjeros recubren de extrañamiento las críticas al contexto social en el que escribía. Como Juana Manuela Gorriti había recurrido al género fantástico para denunciar en clave romántica y literaria el gobierno de Juan Manuel de Rosas, Torres y Quiroga apela a países distantes para referirse de manera cifrada del mundo que la rodea. Un proceso de modernización y apropiación de la biblioteca europea que comparte con colegas como Eduardo Holmberg, Carlos Monsalve, Carlos Olivera y Martín García

Mérou, entre otros; que tiene uno de sus puntos de encuentro en *El Álbum del Hogar*, periódico para mujeres dirigido por el poeta Gervasio Méndez; y que, como ha señalado Sandra Gasparini, modela una ficción fantástica que se confunde con las formas del *ensueño* romántico, el espacio siniestro del gótico inglés y los folletines del Jules Verne para proyectar «una lectura crítica de procesos sociales» (p. 31) que construye una «poética del desequilibrio y recorre un camino que va de la totalidad a la fragmentación» (p. 19).

Precisamente es el marco fantástico, ese umbral entre la locura y lo extraño que presentan estos cuentos, el que delimita una zona literaria dentro de la cual la joven escritora puede adentrarse en el mundo de lo macabro y la violencia, denunciar injusticias y criticar a sus contemporáneos, escudada por los escenarios extranjeros y los finales edificantes de sus historias. Entre el relato de la transgresión y su castigo moralizante emergen esos personajes disruptivos que muestran la contracara del progreso y la civilización: médicos que enloquecen obsesionados con la ciencia y el amor, mujeres apasionadas por el lujo que vampirizan a los hombres, maridos necios que desconfían de sus mujeres. Gran parte de las problemáticas que ganan espacio en la sociedad argentina finisecular –como el avance del mate-

rialismo, la emergencia de la sociedad de consumo, la redefinición de los vínculos familiares en el marco de un gobierno laico y conservador— se encuentran planteadas en estos relatos en clave fantástica y europea.

Frente a este panorama, tanto los relatos rescatados por Abraham como su estudio preliminar permiten redescubrir la fascinante impronta de Raimunda Torres y Quiroga. Una escritora «anómala», marginal, quien, a pesar de dialogar con sus colegas de la época y de plantear una biblioteca compartida con muchos de ellos, se adentró en

zonas literarias inesperadas para una joven autora en esa época. Una figura que obliga a revisitar la literatura escrita por mujeres en la Argentina del siglo XIX, campo en el que, como demuestra *Historias inverosímiles*, todavía existe un rico territorio a la espera de ser investigado.

MARÍA VICENS

Universidad de Buenos Aires

- CONICET

mavicens@gmail.com



López, Lola (ed.), *Racconti ispanoamericani del terrore del XIX secolo*, Arcoiris, Salerno 2105. ISBN: 978-88-96583-85-2.

Quando si parla di letteratura fantastica si pensa a tutte quelle opere che presentano eventi, personaggi o ambientazioni inverosimili, che hanno popolato e tuttora popolano tante avventure scritte o tramandate. In ciascuno di noi c'è, in qualche modo, un «reparto» ricco di questa letteratura. Alla nostra sensibilità d'oggi l'elemento soprannaturale al centro di questi intrecci appare sempre carico di senso, come l'insorgere dell'inconscio, del represso, del dimenticato, dell'allontanato dalla nostra attenzione razionale. In ciò va vista la modernità del fantastico, la ragione del suo ritorno di fortuna nella nostra epoca. Sentiamo che il fantastico ci dice cose che ci riguardano direttamente. Parafrasando quanto detto da Italo Calvino, possiamo asserire che la lettura dei testi fantastici diventa, così, un appassionante viaggio nella psicologia e nell'immaginario collettivo di un intero secolo.

In questo contesto, in Italia negli ultimi anni sono state pubblicate due antologie del racconto fan-

tastico ispanoamericano: nel 2012, *Il sonno della ragione. Racconti fantastici del XIX secolo. Spagna e Ispanoamerica*, a cura di Pietro Valletti (Aracne Ed.), che raccoglie dodici suggestivi racconti, poco conosciuti al grande pubblico, di alcuni fra gli autori più importanti della letteratura spagnola e ispanoamericana dell'Ottocento, e nel 2015 l'antologia, curata da Lola López Martín, *Racconti ispanoamericani del terrore del XIX secolo* (Ed. Arcoiris, Salerno, 2015). Quest'ultima comprende nove racconti di autori celebri come Leopoldo Lugones, Rubén Darío, Juan Montalvo, Juana Manuela Gorriti (l'unica donna) e meno celebri, quali William Henry Hudson, Carlos Octavio Bunge, Julio Calcano, Alejandro Cuevas; Casimiro del Collado, che appartengono alle letterature fantastica argentina, messicana, ecuadoriana, venezuelana, nicaraguense. Come ci dice la curatrice nella postfazione, ha individuato tre aree tematiche: la prima, riguarda l'animalità in quanto espressione del mostruoso, strano o a-normale, che

viene inquadrata ne «Il rospo» (Lugones) e «Il cane interiore» (Bunge). L'altra area tematica, in cui rientrano «Le confessioni di Pelino Viera» (Hudson) e «Di fronte alla giuria» (Cuevas), comprende racconti in cui i personaggi subiscono la funesta influenza dell'altro attraverso la telepatia, lo stato ipnotico o per mezzo di poteri sconosciuti che finiscono per svuotare la coscienza dei protagonisti e per trasformarli in penose marionette. Nella terza area rientrano racconti che hanno come protagonisti esseri provenienti dall'Ombra, in contatto con il mondo dell'aldilà; questi sono: «L'ombra nera» (del Collado), «Thanathopia» (Darío), «Tristán Cataletto» (Calcano), «Gaspar Blondín» (Montalvo), «Una visita infernale» (Gorriti).

Sono tutti testi di grande qualità letteraria e di ineludibile importanza per la tradizione della narrativa del terrore in lingua spagnola, che si apre cammino in un panorama letterario dominato fin al momento dal *criollismo* e dal naturalismo. Questi scrittori del XIX secolo vogliono introdursi in un mondo illogico e sconosciuto provocando inquietudine nel lettore. Il razionalismo non è riuscito a eliminare sentimenti tanto atavici come la paura fisica e illogica della morte nonché il terrore dell'ignoto, così come il senso d'impotenza che spesso coglie l'essere umano davanti

all'ineluttabilità del potere e di un sistema sociale basato sull'ingiustizia e la corruzione. «Il rospo» di Lugones riporta la storia che una vecchia racconta a un bambino, ambientandola, e pertanto risemantizzandola, nel quotidiano: la reincarnazione dei rospi si fa metafora di una realtà locale pericolosa e minacciosa. «Il cane interiore», invece, rivela quel lato sinistro e irrazionale che ogni essere umano tiene nascosto e del quale non si conoscono i limiti. È la nostra parte più oscura che, se non viene dominata o addomesticata, può crescere ed emergere con conseguenze anche terrificanti. In «La confessione di Pelino Viera», attraverso un viaggio visionario in cui Pelino insegue la moglie, il protagonista sperimenta il trasferimento in un'altra realtà parallela, in cui all'animalizzazione di Rosaura si somma la scoperta di una società segreta di negromanti. In «Di fronte alla giuria», il protagonista è vittima dell'influsso di un amico, e soprattutto di un terrore profondo, inspiegabile, che lo porta a perdere il controllo di sé e addirittura a commettere un crimine del quale dovrà poi rispondere dinanzi a una giuria. In «L'ombra nera» il mistero si sviluppa intorno alla figura di uno sconosciuto vestito di nero la cui identità si cela sotto un segreto impenetrabile. In «Gaspar Blondín» il piacere di sperimentare il peccato e

d'infrangere le proibizioni, la punizione corporale come forma di edonismo e il culto sublime della perversione ci trascinano faccia a faccia con il male. In «Una visita infernale», l'autrice concede un'esistenza in carne e ossa al principe delle tenebre, che si addentra, come un incubo, nella vita reale e quotidiana di una sposina, fin dentro alla sua camera. In «Thanathopia» Darfo fa ricorso alla scienza per spiegare un'apparizione ultraterrena. In «Tristán Cataletto» appare il vampiro, che viene riportato in vita al tempo dei roghi di streghe e in un ambito familiare che vede il figlio di Tristán e l'umile frate del luogo come esecutori dell'esorcismo.

Reale e fantastico, visionarietà e fisicità dell'esistenza, coesistono nei racconti di questa antologia, addirittura, simili piani o livelli sono spesso interscambiabili e complementari l'uno all'altro. Le presenze sensibili e inanimate, frammenti di identità ed esistenze determinate, esperite realisticamente o in forma fantastica, ne incalzano la coscienza, ossessionandola e condannandola a sopportare la quotidiana onnipotenza della loro natura irriducibile. Privati del sostegno delle «misere» entità del mondo sensibile, afflitti dall'universo convenzionale, ma spaventoso, delle bagatelle e cose insignificanti di tutti i giorni, gli autori selezionati da

López Martín danno voce ai loro desideri di evadere in fantasie liberate della loro concretezza e viceversa sembra soffrirne per il disagio di doverle rappresentare con le immagini delle forme empiriche.

Tutti i racconti sono caratterizzati da una certa eccentricità, entro la quale si intuisce il chiaro sentimento di perdita di ogni certezza, di ogni valore morale capace di guidare la totalità del mondo: nel dare vita a narrazioni dove regna la libera proliferazione delle pulsioni e degli istinti, dove è di scena l'abolizione di ogni decalogo, i vari autori ispanoamericani elaborano delle storie nelle quali non si cogli più la pienezza e l'integrità della rappresentazione dell'esistenza, nelle quali l'intreccio si dipana in maniera da far risaltare il destino di degradazione che investe la specie umana, laddove i suoi atti si collocano al di fuori di gerarchie di valore. In questo quadro di delinea altresì un punto di vista consapevole del fatto che non si può più abbracciare nel suo insieme una realtà ampiamente frantumata, e che in ogni caso allo scrittore non restano che le parole di un superstite soliloquio, come ebbe a dire Walter Benjamin, una volta messo di fronte alla dissoluzione di una tradizione non più integrabile nel nuovo mondo. Senza fare degli autori selezionati degli avanguardisti, questi, tuttavia, hanno sviluppa-

to un modulo narrativo moderno già durante gli ultimi decenni dell'800. Messi in soffitta gli stereotipi della stagione naturalistica, i temi collaudati del romanzo sociale, questi autori, da un lato, recano in sé la crisi del pensiero razionale e positivista, e, dall'altro, tendono a seguire le vibrazioni di un diapason interiore, senza obbligarle a nessun principio di oscillazione. Si possono considerare delle voci moderne in quanto sperimentano i limiti dell'uomo a capire il mondo, in quanto rinunciano al diritto di giudicare e condannare, smaliziati al punto da sapere che la vita non si lascia plasmare e ridurre nell'onda del proprio narrare. I loro personaggi e le loro storie non si subordinano a trame lineari, non seguono un filo che si sbroglia secondo una progressione e direzione rettilinea. Imprevedibili e quasi mai scontati, essi lavorano senza ridurre la narrazione al semplice calco di una strategia precostruita, così come recedono dall'operare sintesi in cui sia abbracciata una visione unitaria e organica della realtà. Gettate entro un sentiero interrotto da deviazioni improvvise, le creature rappresentate sono esposte a ogni imprevedibile caso che si affaccia sulla strada della loro sorte, quasi i loro autori denunciassero la scomparsa dello scrittore onnisciente e dessero spazio a un

punto di vista che definisce la letteratura, uniformemente a quanto Claudio Magris descrisse per Joseph Roth, «quale incerta e parziale approssimazione». Bisogna osservare, tuttavia, che persino nei momenti in cui l'autore sembra fabbricare abbandono, o tace di rivelare dove e a chi mira, procede poi secondo il calcolo di un disegno che sa dosare con estrema precisione i colpi di scena. Maestri d'acrobazie, questi autori sono ancora capaci di strabiarci per l'uso disinvolto che riescono a fare dell'inverosimile, per la loro abilità nel ridurre argomentazioni d'ardua soluzione a dimostrazioni per tutte le persone dotate di buon senso.

In conclusione, tutti questi motivi appena elencati, l'originale scelta dei testi, così come l'accurata traduzione di questi, fanno sì che l'antologia curata da Lola López Martín, *Racconti ispanoamericani del terrore del XIX secolo*, sia un valido contributo alla conoscenza e diffusione sul mercato italiano della letteratura fantastica ispanoamericana dell'800.

GIOVANNA MINARDI
 Università di Palermo
 giovannaminardi@libero.it



Jesús Palacios, *Hollywood maldito*, Valdemar, Madrid, 2014. ISBN: 978-84-7702-781-2.

Cuando hace ya casi dos décadas Jesús Palacios se decidió a escribir *Satán en Hollywood* (1997) apenas podía imaginar que su estudio se vería años después ampliado, complementado, actualizado, por otra obra, *Hollywood maldito*, ambas editadas por Valdemar, editorial especializada en literatura fantástica y de terror, y con un gusto digno de destacar en la puesta de sus obras en las manos de los lectores.

El hilo conductor del libro es sencillo: desde los inicios del cine hasta nuestros días podemos hablar de una serie de películas durante cuya preparación, rodaje y estreno se han sucedido una serie de acontecimientos extraños que han sido tradicionalmente asociados con el concepto de maldición. Y, por supuesto, el cine de terror supone el mejor campo abonado para este concepto.

Organizado en seis capítulos, amén de los pertinentes agradecimientos, un prólogo y las conclusiones, cada capítulo del libro se centra en una película, analizando sus entresijos a la vez que nos va revelando detalles que ayudan a entender

la pertinente maldición: desastres, enfermedades, maldiciones, muertes...

Tras un interesante prólogo, el capítulo I («De Europa a Hollywood») se centra en la figura de Friedrich Wilhelm Murnau y en su *Nosferatu*. El capítulo II («La era de Lucifer») se centra en una de las mejores (y más polémicas) cintas del cine de terror de los 60: *La semilla del diablo*. El capítulo III («El exorcista y la pantalla paranormal») tiene al film de William Friedkin como protagonista principal, sin olvidar otros como *La profecía* o *La maldición de Amityville*. El capítulo IV («Ya están aquí: La maldición de *Poltergeist*») analiza la tradicionalmente película *maldita* por excelencia: *Poltergeist*. Ciertamente, no ha habido en la historia de Hollywood una película que haya aglutinado más tragedias personales que esta. El capítulo V («La caída de los dioses») ofrece un repaso a las maldiciones de los actores que han encarnado a Superman. Finalmente, el capítulo VI («Artes marciales, artes negras») se centra en un film no de terror clásico, pero

sí fantástico y con una imaginería cercana al género: *The Crow* (*El Cuervo*). Tras las conclusiones, con un título ciertamente romántico en su concepción, la bibliografía final aporta al lector una oportunidad para profundizar en los temas que desee.

Palacios nos presenta un libro apasionante, interesante, que engancha al lector desde las primeras palabras de la misma introducción. Y con independencia de su maestría al redactar página tras página, uno de los primeros aspectos que sobresale es la amplia y profusa documentación consultada y asimilada, hasta el punto de saber revelar en unos casos datos muy específicos, y remitir a diversas fuentes críticas en otros. Igualmente, la lectura se ve reforzada por los carteles, fotografías y soportes gráficos que acompañan al texto.

Las películas objeto del análisis son famosas, nos relata Jesús Palacios, no tanto –o no solo– por lo que ocurre en pantalla, sino también por lo que ocurrió fuera de la misma, y que el autor nos explica siempre siendo fiel a los hechos e intentado dejar al lector (en una fusión y trabajo interactivo) que sea él quien pueda discernir la realidad de la leyenda. Palacios no se limita a la recopilación exhaustiva de datos sino que le da al libro un tono ágil, ameno.

El tema de las cintas malditas (sea por la razón que fuere), cuya participación en la misma (a excepción del espectador, lo que implicaría su fracaso fulminante) provoca el desastre y/o la muerte a quien se atreva a tomar parte en la misma, remite ineludiblemente a películas como *The Ring* (1998).

Desde el principio, Jesús Palacios nos transmite y nos convence acerca de la idea de que una película pueda tener la capacidad de influir en los que la rodean (entendido todo ello tanto en la más cercana presencia circundante de los actores como en la más extensiva de las personas involucradas en cada una de las películas analizadas, extendiendo dicha influencia incluso a sus familiares) y provocar cambios en la realidad, sirviéndose para ello de sus imágenes no exentas de magia. Para alcanzar este objetivo, el autor realiza un extenso y profundo recorrido por las obras –y la personalidad– de personajes rodeados de magia a la par que auténticos innovadores y experimentadores con las técnicas del séptimo arte como fue Kenneth Anger (seguidor de la filosofía mágica de Aleister Crowley). Mucho antes que estos indudables personajes carismáticos, los cineastas alemanes del periodo mudo, como Murnau, ya habían recurrido a ciertos «trucos» para emocionar, encandilar y enganchar al especta-

dor. Títulos como *El gabinete del Dr. Caligari* (1920), *El Golem* (1920), *Nosferatu* (1922) o *El estudiante de Praga* (1926) son joyas malditas del cine que han dado lugar a numerosas especulaciones.

Jesús Palacios, crítico, investigador, erudito, escritor y apasionado sobradamente conocido por los aficionados al cine y la literatura de terror, disecciona en este libro una serie de películas malditas, películas que no solo durante el rodaje sino también a raíz de su estreno han provocado y se han visto rodeadas de fenómenos extraños, inexplicables y trágicos. Así, cabe destacar el caso de *El cuervo* (*The Crow*, 1994), en cuyo rodaje murió Brandon Lee, años después de que su padre, Bruce Lee, lo hiciera también en extrañas circunstancias. Otras veces, la maldición también se produce cuando, en un intento desafiante, se tratan arquetipos que, aunque positivos, se sitúan por encima de la naturaleza humana. Invocar y tentar al Diablo es peligroso, pero no lo es menos intentar ser similar a Dios (*Superman*).

A lo largo de las páginas, el lector se ve impelido a no dejar de leer, a no retirar la vista del texto, convirtiéndose el mismísimo libro en una suerte de nuevo «libro mágico» por cuanto nos acerca la revelación de los secretos arcanos en clara

conexión con las producciones fílmicas. Jesús Palacios, autor erudito, desvela a lo largo de sus casi cuatrocientas páginas que películas como *Nosferatu*, *La semilla del diablo*, *El exorcista*, *La profecía*, *Poltergeist*, *Superman* o *El cuervo* comparten una leyenda negra que podría remontarse y remontarnos a una conexión aún más diabólica y universal: lo ocurrido parece responder a una especie de castigo divino destinado a aquellos cineastas que se han atrevido a frivolar con fuerzas ocultas o entidades arcanas, misteriosas, superiores. Dicho de otro modo: jugar con lo sobrenatural se paga caro, muy caro, se paga con la propia vida, que no es sino una forma de entregar la vida para seguir viviendo en el más allá, en el mundo del celuloide, en la pantalla, para siempre. La muerte asegura la inmortalidad.

FRANCISCO JAVIER
SÁNCHEZ-VERDEJO PÉREZ
Universidad Nacional de
Educación a Distancia
fjsanchezverdejo@
valdepenas.uned.es

GIOVANNA MINARDI
Universita di Palermo
giovannaminardi@libero.it

