

Vol. V, n.º 1, primavera/spring 2017, ISSN: 2014-7910

BRUMAL

Revista de Investigación sobre lo Fantástico
Research Journal on the Fantastic



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

GEF
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 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 (University of Nottingham, Inglaterra)
 Alfons Gregori i Gomis (Uniwersytet im. Adam Mickiewicz, Polonia)
 Dale Knickerbocker (East Carolina University, Estados Unidos)
 Raquel Velázquez Velázquez (Universitat de Barcelona, España)
 Anna Boccuti (Università degli Studi di Torino, Italia)

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 *Grupo de Estudios sobre lo Fantástico (GEF)*

Maquetación / Layout: Área de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada
 Despacho: B9/0094
 Áttona Víctor Iguual, S.L. 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
 Contacto / Contact: revista.brumal@uab.cat
 revista.brumal@gmail.com Fax: +34 93 581 1686
<http://revistes.uab.cat/brumal>



SUMARIO

CONTENTS

MONOGRÁFICO /

LO FANTÁSTICO EN EL CÓMIC

(Coord. José Manuel Trabado Cabado)

- 9-20 Ver y no creer. Bocetos para una gramática del cómic fantástico.
A modo de introducción
José Manuel Trabado Cabado
- 21-42 Blurring the Margins: *Ardalén* (2012) and Collective Memory in Spain
Sarah Dibble Harris
- 43-66 De anzuelos y espejos o cómo encontrar la salida al laberinto de la alienación
Esther Claudio
- 67-88 Fantasías e ironía en *Cortocuentos* de Borja Crespo y Chema García
Juan Manuel Díaz de Guereñu
- 89-112 Lo fantástico en la interpretación actual del mito de Orfeo y Eurídice de Dino Buzzati *Poema a fumetti*
Miguel Ángel Muro Munilla
- 113-126 Un chronotope à personnage ajouté : Le nouveau fantastique des *Cités obscures* (Schuiten-Peeters)
Jan Baetens

- 127-148 «Uno spettrale e inguustificato splendore»: Il fantastico nelle trasposizioni fumettistiche di Dino Bataglia
Davide Carnevale
- 149-168 Un peaufinage pour Le Horla: la transposition médiatique BD
Ana Luiza Ramazzina Ghirardi
- 169-190 La oscura memoria: cine negro y brechas fantásticas en *Enterrar a los muertos* (2005) y *Las serpientes ciegas* (2008) [Una contraposición]
Álvaro López Fernández, Raúl Molina Gil
- 191-211 La hiperviolencia fronteriza en el espejo de la violencia en el cómic: «Juárez» *30 Days of Night: Bloodsucker Tales*
Rodrigo Pardo Fernández
- 212-230 La sutileza de lo fantástico en la realidad de Jaime Hernández a través del personaje de Izzy (Isabel Ortíz Ruebens)
Ana Merino
- 231-246 *MIND MGMT: Paranoid Nightmares of a Fugitive Reality*
Pepe Rojo
- 247-274 *La sombra sobre Marvel: reescrituras del horror arquetípico en los cómics del Doctor Extraño*
Jorge Martín

MISCELÁNEA / MISCELLANEOUS

- 277-296 *Drácula, un acercamiento a la caracterización del personaje vampírico: perspectivas narratológicas*
Ana Isabel Bonachera García
- 297-316 Lo fantástico de percepción, lo fantástico de lenguaje y su efecto subversivo en *Control Terrestre* de José Güich Rodríguez
Erwin Snauwaert

- 317-330 El monstruo esqueleto
Erika Mergruen
- 331-352 La poética de Julio Cortázar: el universo neogótico en sus textos
Spyridon Mavridis
- 353-380 El surgimiento de la figura vampírica en el cine mexicano: hacia una genealogía de los personajes fantásticos del cine de horror en México de 1933 a 1972
María Dolores Cabrera Carreón

RESEÑAS / REVIEWS

- 383-388 Antonio de Hoyos y Vinent, *Los cascabeles de Madama Locura*
Juan Molina Porras
- 389-392 Adriana Goicochea (comp.), *Exceso y transgresión. Migraciones del modo gótico*
María del Pilar Vila
- 393-396 Teresa López-Pellisa, *Patologías de la realidad virtual: Cibercultura y ciencia ficción*
Patricia García
- 397-402 David Roas & Ana Casas, *Voces de lo fantástico en la narrativa española contemporánea*
Alfons Gregori

MONOGRÁFICO

MONOGRAPH

LO FANTÁSTICO EN EL CÓMIC

Coord. José Manuel Trabado Cabado

VER Y NO CREER. BOCETOS PARA UNA GRAMÁTICA DEL CÓMIC FANTÁSTICO. A MODO DE INTRODUCCIÓN

JOSÉ MANUEL TRABADO CABADO
Universidad de León
jmtrac@unileon.es

Lo fantástico, más que una forma de relato al que puede acogerse el cómic, constituye una fuerte seña de identidad de este desde una época bien temprana. Winsor McCay ideó en sus series como *Little Nemo in Slumberland* o *Dreams of the Rarebit Fiend* una gramática muy precisa que era capaz de mostrar la transición entre la normalidad del mundo cotidiano y la deformación paulatina de este para crear un efecto de extrañeza cuando no de desasosiego. Unos años antes de que Freud hablase de aquello que rotuló como *Unheimlich*, McCay dibujaba aquellas transiciones entre lo habitual y lo desconcertante. Se buscó además la coartada de situarlo en el territorio onírico con lo que pudo desplegar un apabullante mundo gráfico que funcionaba a la par como golosina visual y como máquina de los terrores. Ese entorno onírico —cuyo inventario iconográfico han inventariado Gasca y Gubern (2015)— se convierte, de este modo, en una factoría visual del mundo fantástico desde el momento en que cose fragmentos de una realidad cercana para darles un sentido inquietante. Por otro lado, cabe pensar en la importancia que posee McCay en la creación de la animación: sus obras como *The Sinkings of Lusitania*, *How a Mosquito Operates*, *Gertie The Dinosaur*, entre otros, son ejemplos magníficos de una animación perfectamente conseguida. Si examinamos, además, esas transiciones ensayadas en su *Little Nemo* o en *Dreams of te the Rarebit Fiend* en que lo normalizado de la cotidianidad se vuelve paulatinamente anómalo causando la consiguiente inquietud, puede entenderse ese proceso de animación de elementos inertes como la búsqueda de un lenguaje vecino en sus efectos e

intenciones. No existe tanta distancia ni cronológica ni en su confección narrativa entre lo propuesto por Segundo de Chomon en *El hotel eléctrico* y lo mostrado por McCay en sus series de cómic.

A partir de McCay surgieron numerosas historias estudiadas por Maresca (2005) y Castelli (2007) que seguían de algún modo esa forma de ensamblar lo cercano y normal con un mundo desordenado e inquietante. Baste recordar, entre otros, los casos de Peter Newell y su serie *The Naps of Polly Sleepyhead* o el de Frank King y su *Bobby Make Believe*. Precisamente el ejemplo de King es muy ilustrativo si se quiere estudiar cómo la poderosa influencia de McCay va siendo asimilada y adaptada a un lenguaje propio; sus capítulos de naturaleza onírica servirán como una estrategia de reinterpretación del legado de McCay que le llevarán a conseguir una singular forma expresiva que habrá de concretarse en numerosas páginas dominicales de su serie *Gasoline Alley* (Trabado, 2017a). La huella de McCay trasciende el terreno del cómic y su influencia resulta visible en la obra de un creador como Maurice Sendak. El inicio de su álbum ilustrado *Where the Wild Things Are* en el que se observa la paulatina metamorfosis de la habitación de Max en un bosque, debe mucho a aquellas viñetas en las que la habitación de Nemo servía como pórtico para ingresar en la tierra de los sueños. En esa estela cabe situar muchas de las aventuras imaginarias que vive el joven travieso de la serie de Bill Watterson *Calvin y Hobbes*. Su poderosa imaginación canaliza toda una serie de aventuras que tienen lugar dentro del recinto de la ensoñación diurna y que ayudan al joven díscolo a hacer más llevadera su sufrida estancia en el colegio. También el personaje de *Little Nemo* será objeto de una reescritura que llevan a cabo autores del renombre de Moebuis (guion) y Bruno Marchand (dibujo) al que le dedican cuatro álbumes.

Si lo fantástico sirve como una plantilla narrativa para confeccionar uno de los grandes logros del cómic no deja de ser una espoleta que cataliza la renovación del cómic en otros momentos. Baste citar una serie tan sugerente como la de Fred y su *Philémon* que comienza a publicarse en 1965 en la revista *Pilote*. El joven protagonista que da nombre a la serie se embarca en una serie de aventuras en un mundo desconcertante en el que la realidad se descoyunta. Podría verse ahí una noción de lo fantástico desde una perspectiva macroestructural —es decir, que afecta a la confección general de toda la trama— como microestructural, más relacionada con la concepción narrativo-visual de ciertas páginas en la que se modifica el orden de lectura o en la que los personajes salen de su propio mundo ficticio. No me resisto a dejar de recordar aquí un ejemplo como la serie de Paul Kirchner que se publicó a partir de

1978 en la revista norteamericana *Heavy Metal*. El universo anodino de un hombre vulgar que coge el autobús ofrece la coartada perfecta para que Kirchner cree un mundo imprevisible e inquietante en el que cada capítulo muestra un suceso profundamente desconcertante.

También se debe a lo fantástico y a lo onírico el personaje que protagoniza una serie de álbumes de Marc Antoine Mathieu: *Julius Corentin Acquefacque*, en cuyo apellido puede verse un anagrama del nombre de Kafka. Mathieu logra modificar la visión del formato de álbum franco-belga no sólo en su estilo visual (la alternancia blanco/negro en colores planos contrasta con el cromatismo de la línea clara) sino en su propia concepción material. Algunos de esos álbumes poseen numerosas novedades como la de instaurar nuevas formas de lectura: *La Fin du début*. *Le Début de la fin*, que se lee de la portada y contraportada hacia el centro, viene a cristalizar en una suerte de objeto metáfora y el álbum que se comporta como una moneda con su cara y su cruz, su realidad y su mundo reflejado, su positivo y su negativo.

La importancia del universo onírico posee en algunos autores como David B. una enorme transcendencia. Íntimamente ligado a la imaginación infantil, lo onírico inserta notas que desmadejan la representación monolítica de la realidad en un cómic de corte traumático como *La ascensión del gran mal* o, como se ha traducido últimamente siguiendo el ejemplo norteamericano, *Epiléptico*. Ese universo fantástico filtrado por la narración del narrador y su mirada infantil consigue crear una forma de representación efectiva para cifrar visualmente algo tan real como la enfermedad de la epilepsia. Ese universo onírico no es algo residual en la obra de David B., como puede comprobar el lector si lee *Los Complots nocturnos*. *Diecinueve sueños*. *Desde diciembre de 1979 hasta septiembre de 1994*.

Todos estos ejemplos no tienen otro fin que mostrar la vitalidad de lo fantástico dentro del cómic y cómo actúa propiciando grandes renovaciones formales. No sólo se inscribe en una época determinada aunque existen años y cauces de publicación muy proclives para el cultivo del género. En España, bajo lo que se ha denominado el boom del cómic adulto (Lladó, 2001), existen revistas que hicieron de lo fantástico y la ciencia ficción una señal de identidad hasta el punto de diseñar una política editorial. Pienso en casos como *1984* o *Zona 84* pero también *Tótem* o *Cimoc*, en la que publicaron autores como José María Beroy, Pasqual Ferry, Miguelanxo Prado, Josep María Beà, etc., cuyas obras son imprescindibles en el análisis del cómic fantástico español (Rom Rodríguez, 2010; Trabado, 2017b). Las revistas francesas como *À Suivre* o *Métal Hurlant* suponen también la entrada y consolidación de la narración

fantástica y la apertura en el aparato gráfico de grandes universos por explorar. En el cono sur y en la tradición latinoamericana el ejemplo de una revista como *Fierro* será un hito. Baste recordar la publicación de series como *Ciudad*, de Ricardo Barreiro y Juan Giménez, o *Parque Chas*, del mismo guionista y del dibujante Eduardo Risso. La geografía urbana se convierte en un escenario fantástico y el espacio deviene uno de los protagonistas del relato. Son universos desconcertados, opresivos, en los que los no-lugares de la vida contemporánea adquieren una profundidad simbólica: la vida cotidiana se transforma en una aventura. Lo metafísico, la ciencia ficción y la leyenda urbana se dan la mano para crear un entramado de gran densidad narrativa que ahonda sus pilares en la propia tradición literaria (lo fantástico borgesiano) y gráfico-narrativa: la sombra de Oesterheld se proyecta de forma ineludible. El propio Oesterheld había nacionalizado géneros como la ciencia ficción para volverlos un discurso que permitiera hacer legible una realidad traumática. También su *Mort Cinder*, dibujado por Breccia, será un cómic que actúe como referente dentro de la tradición de lo fantástico y cuya influencia poderosa se siente en una obra destacada como *Las Crónicas del Sin Nombre*, de Víctor Mora y Luis García.

La tradición oriental también absorbe esos modos de lo fantástico. Un caso realmente interesante sería la obra *Barrio lejano*, de Jiro Taniguchi, en la que el protagonista experimenta un viaje en el tiempo que le permitirá entender por qué su madre abandonó la familia cuando era un niño. En cierto modo supone una revisión fantástica de *El almanaque del padre*. Los temas tratados en uno y otro son muy similares pero sus ejecuciones —una de corte realista y otro tamizado a través del filtro de lo fantástico— son muy dispares. Lo fantástico se deja sentir también en *La Montaña mágica*. En ambos casos la irrupción de ese elemento fantástico parece estar supeditado a una función emocional. Dicho de otra manera, lo fantástico no es sólo una forma de desactivación de las certezas cartesianas de la concepción de la realidad sino un régimen narrativo a través del cual se exterioriza un fuerte componente emocional. Se evita así una afluencia incontenida de lo melodramático para, mediante este extrañamiento, crear una retórica que permita indagar en los afectos de una óptica nueva. En esa línea cabría situar también *Ardalén*, de Prado, o las irrupciones de lo insólito en series como *Palomar*, de Beto Hernandez.

La vitalidad de lo fantástico en la novela gráfica, contrariamente a lo que podría pensarse en primera instancia, sirve para explicar casos como las obras de Paco Roca, *El faro* y, por supuesto, *Calles de arena*, de título explícitamente borgesiano. También Marjane Satarpi había alojado en su *Pollo con ci-*

ruelas un cuento de profunda raigambre oriental (Redondo Sánchez, 2009). Uno y otro, desde la sensibilidad más afinada de la novela gráfica contemporánea se valen de lo fantástico como revestimiento retórico de un profundo calado, plástico a la par que se lo usa como vehículo de indagación emocional en el interior del personaje.

En consonancia con todo ello, el presente número de *Brumal* presenta una muestra de la ya aludida versatilidad del discurso fantástico tanto en su aspecto narrativo como en su vertiente gráfica.

Emergen en estas páginas la profunda personalidad de un autor clave dentro del cómic español como es Miguelanxo Prado quien con *Trazo de tiza* —obra que ha merecido una atención destacada (Abel, 2002; Trabado, 2008; Marante Arias, 2009; Guzmán, 2013)— había creado un eslabón esencial en la transición del cómic de género al cómic de autor. Allí los elementos y alusiones literarias funcionaban como una máquina potente sabiamente asumida desde los presupuestos de la poética personal de Prado: lo intrigante de la trama de índole fantástica no anulaba ni la capacidad plástica de su discurso gráfico ni la tenue atmósfera de lo lírico que caracteriza su obra. De igual manera puede verse *Ardalén*, analizado aquí por Sarah Harris en un trabajo que traza una interesante reflexión sobre otro elemento fundamental dentro del espectro temático de lo fantástico: la memoria asociada a la identidad, una memoria no solo de carácter individual sino también colectiva. Para ello se sirve de conceptos tan productivos como el término de «lugares de la memoria» de Pierre Nora. Si Prado es un autor crucial que sabía flexibilizar ya desde los años 80 los géneros para la consecución de una voz individual, la obra de Luis Durán, en una generación posterior, puede verse como un torrente de enorme potencia creativa que va creciendo sobre la base del discurso fantástico y que Esther Claudio sabe concretar en sus ejes temáticos y gráficos de manera impecable en su análisis de *El Martín pescador*, estableciendo las pertinentes conexiones entre la iconografía de los espejos y laberintos con un mundo onírico. La búsqueda de esos mundos de la «sobrerrealidad» emparentan dentro del cauce expresivo del cómic lo fantástico y lo surrealista. Bastaría para apoyar esas ideas la oportunidad de traer a colación aquí la obra de Max y su *Bardín el surrealista* así como *El prolongado sueño del señor T*. En el rastreo dentro la tradición española se instala el análisis de Juan Manuel Díaz de Gueñu sobre la obra de Borja Crespo y sus *Cortocuentos*. En ellos se destaca el estilo gráfico infantil asociado a una profunda ironía que da otra vuelta de tuerca al discurso de lo fantástico. Su propia dinámica constructiva traza unas coordenadas que se distancia de lo acostumbrado en el discurso literario. Es

inegable su heterodoxia constructiva con respecto a la tradición del cómic. Se acerca a un tipo de texto ilustrado que prescinde de algunos elementos constitutivos del cómic como son los diálogos y sus globos. Por esa razón se sitúan en una posición marginal y, desde esa periferia, esos cortocuentos son capaces de utilizar un discurso pseudoinfantil para revitalizar el cómic con unos presupuestos emparentables en ocasiones con el desarrollo de lo fantástico: «La mayoría de los cortocuentos de Crespo y García proponen un relato en el que los personajes, las circunstancias en que se sitúan o las acciones que acometen exceden el ámbito de lo real o lo verosímil y deben ser interpretados según las lógicas de lo maravilloso o lo fantástico», señala Díaz de Guereñu.

Ese carácter desestabilizador de los géneros que puede entrecruzarse en los cortocuentos podría emparentarse, de alguna manera, con el *Poema a fumetti*, de Dino Buzzati, publicado en 1969. Miguel Ángel Muro traza con precisión la inserción de lo fantástico en la obra literaria de Buzzati en la que sitúa la inclasificable *Poema a fumetti*. Dentro de la iconografía del descenso a los infiernos, Buzzati reescribe el mito de Orfeo desde una perspectiva actual sometiéndolo al embate de lo fantástico: «El mito ha abandonado el ámbito de lo religioso y, además, se ha reorientado hacia lo fantástico tradicional», según Muro. Todo ello sirve para iniciar una reflexión que a buen seguro habrá de continuarse: cómo se aclimata la esencia de lo fantástico dentro de un lenguaje híbrido en el que la imagen posee sus propios recursos. La imagen habrá de ser necesariamente más explícita en su capacidad referencial que la palabra, lo que tendrá notables repercusiones en la configuración de lo fantástico. Cito de nuevo a Miguel Ángel Muro: «se comprueba cómo la narración mediante imágenes (estáticas), propia del cómic, afecta a la condición de lo narrado en un relato fantástico (entre otras cosas) en la medida en que, primero, dota de realidad a lo que no existe como referente y, después, en que cambia la imprecisión del lenguaje (tan importante para los efectos de sugerencia del fantástico) por la evidencia de la imagen que, si bien puede tener también algún grado de imprecisión, ya tiene un nivel de consistencia grande, siempre mayor que la palabra».

Jan Baetens, por su parte, establece una posible redefinición de lo fantástico desde una óptica que contempla su configuración espacial dentro de serie de *Las Ciudades oscuras*, de Schuiten y Peeters, que comenzó a publicarse en 1982 por entregas en la revista *À Suivre*. Lo fantástico no supone una escisión entre un mundo conocido y otro oculto: «Ainsi naît un fantastique sans pareil, la différence majeure entre le fantastique traditionnel et celui des *Cités obscures* étant le fait que chez Schuiten et Peeters l'espace peut devenir fantas-

tique sans qu'il doive assumer les clichés du genre fantastique. Ici, le clivage des mondes parallèles n'oppose pas deux mondes différents —le monde tel qu'on pense le connaître, puis un monde inconnu— et le passage d'un univers à l'autre ne constitue pas le noyau d'une aventure en soi insolite». Conviene destacar algunas de las apreciaciones de enorme interés que traza Baetens como, por ejemplo, la importancia de los años 70 en la renovación del cómic de tradición franco-belga y transformación de un discurso anclado en sólidas bases genéricas a otro basado en una libertad expresiva. Es un paso hacia la formación de la novela gráfica y en ese proceso formativo se asientan ejemplos como *Le Rendez-vous de Sevenoaks* (Floc'h et Rivère, 1977), *Le Garage hermétique* (Moebius), publicado por entregas en *Métal Hurlant* entre 1976 y 1979, y, por supuesto, *Les Cités Obscures*. En todos ellos el elemento fantástico posee una enorme relevancia. Por ello podría ser interesante mantener como hipótesis de trabajo provisional la posibilidad de ver en lo fantástico un espacio creativo que permite un deslizamiento en las formas narrativas del cómic que permiten la paulatina conversión de la narración gráfica de género en un cómic de autor. Me hago eco de las palabras del propio Baetens: «Ce qui réunit chacun de ces trois volumes, c'est autre, leur lien avec le fantastique qui pointe la place stratégique de ce genre dans le renouveau global du média bande dessinée» que cristalizan en la siguiente conclusión: «Quant au fantastique, dont on a déjà souligné l'ubiquité dans les années de transition de la bande dessinée au roman graphique, il pourrait à première vue s'interpréter comme une trace du passé. Avec le fantastique, la fiction de genre typique de la bande dessinée traditionnelle persiste au moment clé où le média fait peau neuve et s'apprête à renaître comme roman graphique».

Otro aspecto interesante que se impone como una coherencia sobrevenida en las páginas de este número de *Brumal* tiene que ver con la relación entre el discurso fantástico literario y el gráfico-narrativo. Ya se ha aludido a la relación entre ambos en los trabajos tanto de Díaz de Guereñu como de Muro: no se trata de mostrar, en ninguno de estos análisis, una concepción jerárquica en la que el cómic se supedita a un discurso —me refiero al texto literario— que ocupa una posición central dentro del entramado cultural. Bastaría con tener en cuenta conceptos como la narración transmedia de Jenkins basado en una idea de continuo flujo de información entre plataformas diferentes que conforma orbes narrativos en continua expansión, para superar el concepto binario de adaptación. Tanto Díaz de Guereñu como Muro muestran una práctica de lo fantástico que huye de una lectura acomodaticia para instaurar una explicación que replica y amplía las taxonomías conceptuales

nacidas de la lectura de lo fantástico literario. En ese sentido sus análisis son enormemente productivos. Aun con todo, la idea de la adaptación del discurso literario y su «traducción» al cómic es una práctica presente a lo largo de la historia del cómic y cobra una enorme vigencia dentro de ese periodo de renovación de la narración gráfica. En este sentido cabe entender la labor hermenéutica de Davide Carnevale y su esmerado estudio de las trasposiciones que realiza Dino Battaglia de los cuentos de Edgar Allan Poe en la revista *Linus*. El encuentro del cómic con la potencia plástica del escritor norteamericano supone una oportunidad para entender el cómic como una forma de recrear el texto literario instaurando nuevos códigos al tiempo que la literatura sirve como una coartada externa para conseguir una evolución en el proceso creativo del cómic. Cobra sentido todo lo dicho en la lectura del texto de Ana Luiza Ramazzina Ghirardi y su análisis comparativo entre el cuento «El Horla», de Maupassant, y la obra de Guillaume Sorel *Le Horla d'après l'œuvre de Guy de Maupassant*. Por su parte, Álvaro López y Raúl Molina ensayan una nueva perspectiva en ese diálogo interartístico entre cómic y literatura con el análisis paralelo de *Enterrar a los muertos*, de Martínez de Pisón, con *Las serpientes ciegas*, de Hernández Cava y Seguí. El cómic planteará una estrategia en la que la inserción de lo fantástico sabiamente engastada en las formas de lo detectivesco apartará al cómic del régimen del relato realista que se ha venido usando para todo aquello que versa sobre la memoria histórica. Su análisis tiene la virtud de encontrar compañeros de viaje imprevistos: «Desde posiciones diferentes, y en un quiasmo más que curioso, en esa telaraña de volúmenes sobre la Guerra Civil de repente podemos hallar y vehicular dos textos que, sin mayor nexo aparente, confluyen en su trasvase de Historia —en este caso la historia proscrita del bando “rojo”— y cine negro». En ese proceso dialéctico por el cual los autores enfrentan el texto de Martínez de Pisón con el cómic de Hernández Cava y Seguí destaca el final de índole fantástica: «La propuesta de *Las serpientes ciegas*, sin embargo, no se fundamenta en un artificioso giro argumental, sino en una dislocación completa del sentido de la narración: después de exponer el horror terrenal, rigurosamente humano, de los ya anunciados “Eventos de Mayo”, lo fantástico hace su aparición en las viñetas finales».

Si algunos de los análisis propuestos enfatizan la relación del cómic con la literatura atendiendo a procesos de incorporación, traducción y creación de procesos narrativos de lo fantástico, otras propuestas como la de Rodrigo Pardo Fernández muestran un análisis en el que lo fantástico crea una gramática narrativa que permite leer una realidad traumática. Su lectura se centra en el

caso «Juárez» *30 Days of Night: Bloodsucker Tales*, escrito por Steve Niles y dibujado por Ben Templesmith y Kody Chamberlain. El terror y la violencia permite referir los asesinatos de las mujeres en Ciudad Juárez a través de una iconografía propia de los relatos de terror: los vampiros, chupacabras y otros monstruos del acervo cultural del espacio de geográfico de la frontera de México con EEUU. La figura del monstruo como algo oculto bajo las apariencias sirve como mecanismo eficaz para instaurar un tránsito entre la realidad más abyecta de la violencia en el espacio mexicano y los mundos imaginarios y terroríficos de la tradición fantástica: «De esta manera la hipérbole, sustancia y mecanismo recurrente de lo fantástico, no hace sino poner en relieve la fragilidad de las apariencias, dado que debajo de un empresario exitoso, un detective privado o un sacerdote que ha perdido la fe habitan los *otros* monstruos, los que *también* ejercen la violencia que asociamos a la desaparición de las mujeres en Juárez o a la que llevan a cabo los cárteles de la droga a lo largo de la frontera».

Dentro de esa hibridación cultural y genérica se instala también la noción de lo fantástico que analiza con detalle Ana Merino a propósito del personaje de Izzy, englobado en el mundo narrativo de Jaime Hernandez (*Locas*). Si bien en el nacimiento de las series de los hermanos Hernández en el seno de la revista *Love and Rockets* la ciencia ficción constituía una plantilla narrativa que activaba el relato, lo fantástico será un elemento esencial tanto en *Locas*, como bien muestra Ana Merino, como en *Palomar*, de Beto Hernandez. Cabría entender en estos casos lo fantástico como una forma de aproximación a la identidad cultural y no sólo como un artificio narrativo. Su recurrencia en la obra de los Hernandez bien puede ser entendida como un humus fértil no sólo para consolidación del relato sino para entender el proceso dialéctico entre el cómic contracultural norteamericano y las raíces hispanas de esos mundos imaginarios.

También esa alianza de lenguajes verbales e icónicos alcanza al propio proceso explicativo. Eisner había realizado teorizaciones sobre la naturaleza del cómic a modo de cómic y lo mismo Scott McCloud en una obra clásica como *Entender el cómic*, o el más reciente de Nick Sousanis *Unflattening*. Se entiende así la forma de proceder de Pepe Rojo y su análisis de *Mind MGMT*, de Matt Kindt. El texto explactivo de Rojo se alía con la cita de imágenes de la obra de Kindt en un discurso sumamente efectivo y plástico. Si Kindt pretende mostrar una forma narrativa fragmentada que da cuenta de un mundo paranoico, la forma secuencial del texto explicativo importa parte de esa fragmentación a la explicación. No sólo se explica sino que se muestra a la vez esa

fragmentación. Allí se describe la disolución de certezas sobre una realidad que se torna digital en un mundo de memorias borradas y sobrescritas que vuelven contemporáneos algunos miedos vetustos.

La versatilidad de lo fantástico se pone de manifiesto a través de la incorporación de este registro temático-narrativo a un género a priori muy poco permeable a él. Jorge Martín examina de manera concienzuda las concomitancias con la poética de Lovecraft en el caso de *El Doctor Extraño*, creado por Stan Lee y Steve Ditko en los años 60. En palabras de Martín: «Cuando en el número 110 de la versión Marvel de *Strange Tales* aparezca el Doctor Extraño, sus vínculos con el mundo de la magia y su versión superheroica de las artes místicas pueden retrotraernos al mundo ideado por Lovecraft».

A la hora de realizar un balance apresurado sobre lo que aporta el cómic a la teoría de lo fantástico podría incidirse en algunos aspectos como el amplio rango funcional que desempeña lo fantástico en el cómic: desde la posibilidad de establecer una referencia oblicua a una realidad traumática (podría ser un magnífico ejemplo *Parque Chas*, en el que Barreiro y Risso aluden subrepticamente desde lo fantástico a la dictadura argentina y otros episodios violentos en la historia reciente de este país) hasta la capacidad para canalizar las honduras emocionales, convirtiéndose en una herramienta que atempera la efusión sentimental en pos de un atractivo retórico. Lo fantástico en el cómic exige, además, una concreción plástica y material de algo que, de suyo, rehúye la representación. Por eso es capaz de valerse de artificios como trampantojos y otras metáforas visuales donde el ojo ve lo que la inteligencia niega como posible. Estaríamos ante una concepción gráfica de lo fantástico que actúa en un nivel microestructural que, normalmente, no desborda el marco de una página. Paralelamente a ello, el cómic también se vale de los artejos narrativos propios del discurso literario en una posibilidad de entenderlo como «lo fantástico narrado». En este caso lo fantástico no es perceptible desde el aparato gráfico sino que surge como un efecto emanado de la propia trama narrativa. Por otro lado, en esa forma de descoyuntar la realidad mostrada por una imagen que rechaza una coherencia lógica el grafismo fantástico del cómic aproxima su poética al discurso surrealista en mayor grado de lo que sucede en los discursos exclusivamente textuales. En su capacidad gráfica el cómic fantástico invita también a pensar en espacios imposibles como la cinta de Moebius o la escalera Penrose —por poner dos ejemplos—, o también en lugares opresivos como las cárceles de Piranesi. La necesidad de mostrar de forma explícita a través de imágenes esa incertidumbre implícita característica de la palabra, algo que ha sido destacado en

varias páginas de los artículos que aquí siguen, promete un campo de reflexión de enorme interés.

En todo caso lo fantástico ha acompañado desde hace mucho tiempo al cómic en sus diversos formatos mostrando una capacidad para hacer permeables formas y géneros que a priori no eran las más apropiadas: pienso en la novela gráfica y su pulsión por lo cotidiano y lo autobiográfico, o el género de los superhéroes. De igual manera se muestra como veta discursiva trasversal que puede verse en distintas culturas configurando, así, ese gusto por «mostrar» lo imposible como una *koiné* omnipresente que se debate entre el empuje dispar de fuerzas contrarias: el placer de verlo y la imposibilidad de creerlo.

BIBLIOGRAFÍA

- ABEL, Guy (2002): «Trazo de Tiza de Miguelanxo Prado. El improbable relato entre novela y cuadro», en Viaviane Alary (ed.), *Historietas, Comics y Tebeos españoles*, Presses Universitaires Du Mirail, Toulouse, pp. 196-209.
- CASTELLI, Alfredo (2007): «Dream Travelers 1900-1947. Precursors and Epigones of Winsor McCay», en Winsor McCay/Silas, *Dream of the Rarebit Fiend*, ed. Ulrich Merkl, pp. 106-120.
- GASCA, Luis, y Román GUBERN (2015): *El universo fantástico del cómic*, Cátedra, Madrid.
- GUZMÁN TINAJERO, Alfredo (2013): «¡Pero si estuve aquí! (Lo fantástico temporal en Trazo de tiza)», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic*, vol. I, núm. 2, pp. 327-348. <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.58>>
- LLADÓ, Francisca (2001): *Los comics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)*, Glénat, Barcelona.
- MARANTE ARIAS, Antía (2009): «Intertextualidad y metaficción en Trazo de tiza de Miguelanxo Prado», *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada*, núm. 4, pp. 86-103; disponible en <http://www.uv.es/extravio/pdf4/a_marante.pdf> [16 de diciembre de 2015]
- MARESCA, Peter (2005): «Otros Nemos, otros sueños», en Benoît Peeters (coord.), *Little Nemo. 1905-2005. Un siglo de sueños*, Sin sentido, Madrid, pp. 89-95.
- REDONDO SÁNCHEZ, Carlos (2009): «De Yalal al-Din Rumi a Marjane Satrapi. Una lectura interartística del apólogo “Salomón y Azrael”», *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada*, núm. 4, disponible en <<http://ojs.uv.es/index.php/extravio/article/view/2254/1853>> [15 de junio de 2013].
- ROM RODRÍGUEZ, Josep A. (2010): «Las viñetas de la fantasía. Cómic fantástico de autor en las últimas décadas», en David Roas y Ana Casas (coords.), *Lo fantástico en España (1980-2010)*, número monográfico de *Insula*, núm. 765, pp. 24-27.
- TRABADO CABADO, José Manuel (2008): «Tangencias en el tiempo. Sobre Trazo de tiza de Miguelanxo Prado», *Dolmen Europa*, núm. 1, pp. 33-38.

- _____ (2013): «Extravíos en el laberinto. Poética de lo fantástico en la novela gráfica de Paco Roca», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic*, vol. I, núm. 2, pp. 349-371. <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.72>>
- _____ (2017a): «El otoño en los bosques. Pedagogía de la belleza en *Gasoline Alley* de Frank King», *Tebeosfera* (en prensa).
- _____ (2017b): «La narración gráfica 1900-2015», en David Roas (ed.), *Historia de lo fantástico en la cultura española contemporánea (1900-2015)*, Iberoamericana/Vervuert, Madrid/Frankfurt, pp. 351-380.

BLURRING THE MARGINS: *ARDALÉN* (2012) AND COLLECTIVE MEMORY IN SPAIN

SARAH DIBBLE HARRIS
sharris@bennington.edu
Bennington College

Recibido: 14-12-2016

Aceptado: 14-05-2017



RESUMEN

La novela gráfica *Ardalén* (2012) de Miguelanxo Prado se titula con una palabra inventada por su autor, pero que se refiere a un fenómeno verdadero: un viento de larga distancia que lleva el olor de la sal y del mar lejos de la costa al interior del país. En la novela gráfica, esta brisa marina lleva consigo no sólo sus aires y sus olores, sino también historias, recuerdos, así como criaturas marinas vivas. Apropiado a su título, este libro ganador del Premio Nacional de Cómic de 2012 borra fronteras entre lo real y lo imaginario, entre persona y colectividad, entre tierra y mar, y entre vida y muerte. Los márgenes borrosos existen metafóricamente en la historia del libro, así como visualmente en sus imágenes, tanto dentro de sus viñetas como en los espacios entre sus viñetas. Basándose en el reciente análisis de Anne Whitehead sobre los modos de inscripción y la memoria colectiva, el presente artículo explora la representación de la memoria y lo fantástico en la novela gráfica *Ardalén* de Miguelanxo Prado, señalando las fuertes implicaciones de la incapacidad del protagonista en *Ardalén* de distinguir entre lo que vivió y lo que oyó contar en el contexto de la Recuperación de la Memoria Histórica en el siglo XXI de España.

PALABRAS CLAVE: Miguelanxo Prado, *Ardalén*, memoria, cómic, memoria colectiva, memoria histórica

ABSTRACT

The title of Miguelanxo Prado's *Ardalén* is a word invented by its author, but which refers to a real phenomenon: a long-distance wind that carries the scent of salt and sea far inland from the coast. In the fictional tale, this sea breeze carries with it just air

and smells, but also stories and memories, as well as living sea creatures. Appropriate to its title, this winner of the 2012 National Spanish Comics Prize blurs lines between the real and the imaginary, between self and other, between land and sea, and between life and death. Blurred margins exist metaphorically in the book's story as well as visually in its images, both within its panels and in its gutters. Drawing on Anne Whitehead's recent discussion of modes of inscription and collective memory, this article explores the representation of memory and the fantastic in Miguelanxo Prado's 2012 graphic novel *Ardalén*, noting the strong implications of *Ardalén*'s main character's incapacity to distinguish between what he lived and what he heard in the context of the Recovery of Historical Memory in Spain's early 21st century.

KEY WORDS: Miguelanxo Prado, *Ardalén*, memory, comic, collective memory, historical memory



1. INTRODUCTION

In a 2009 interview with the US-based *Comic Book Resources*, Spanish cartoonist Miguelanxo Prado explained his intentions in creating complex narratives by saying, «I'd like to think that the reader is an intelligent person who doesn't need, nor expects, the telling of a simple story with evident personalities, good or bad [...so...] the work that I'm presenting to this hypothetical reader has a level of complexity» also evident in many other mediums (Khoury; 2009, np). Prado's 2012 graphic novel *Ardalén* certainly establishes this type of nuanced characters, and adds further complexity by blurring lines between the real and the imaginary, between self and other, between land and sea, and between life and death. Blurry margins exist metaphorically in the book's story and also visually in its images, even within single pages or panels. Meanwhile, the ever mysterious past returns to the present in the form of music and sounds, water, winds, mementos, maps, and ghosts.

Prado is the only Spanish cartoonist to have multiple books included in *1001 Comics You Must Read Before You Die*, just one indication of his international influence (Gravett, 2011: 511, 577). This particular recognition came before Prado published what is arguably his best work to date, the aforementioned *Ardalén*. Winner of Spain's National Comics Prize, this book centers on the platonic relationship between two characters. Sabela is a woman in per-

sonal crisis; newly divorced and unemployed, she travels to a small town in Galicia in search of information about her recently deceased grandfather. There, she meets Fidel, an elderly man whom the townspeople call *El Náufrago* (The Castaway), and who may have met Sabela's grandfather during travels to Cuba. Unfortunately, Fidel's memory fails him often, and he has trouble distinguishing between what he has experienced personally, what he imagined, and the tales he has heard. His incapacity to distinguish between what he lived and what he heard carries strong implications in the context of historical memory in Spain and collective memory more broadly, especially at the time of the book's creation.

To Sabela's request for information, Fidel protests:

Los recuerdos, que son muchos, van y vienen, sin que yo consiga colocarlos. Nunca estoy seguro de qué sucedió antes o después, me bailan los nombres, las caras... Es como si el libro de mi vida allá se hubiese deshecho y me quedara en las manos un puñado de hojas que no consigo ordenar de nuevo. A veces, incluso, es como si esos recuerdos no fuesen míos... Ni siquiera estoy seguro de diferenciar lo que he vivido y lo que he imaginado. (Prado, 2012: 37)

Fidel's reference to memories as written words on the page, whether in a bound book or his image of disorganized loose-leaf pages, carries the weight of centuries of philosophizing on what memory is. Inscription as a support for memory — even a metaphor for memory — dates back to Plato, who described memory as impressions on the wax tablet of the soul (Whitehead, 2009: 10). There are at least two aspects to this idea: one is the metaphor of the mind as a writing surface onto which memories are imprinted, and the other is the power of actual writing: “[T]he issue of who gets to write in the first place, and who is then subsequently absorbed into the archive, is profoundly marked by gender, as well as by class and race» (Whitehead, 2009: 10). Echoing this element of the study of memory, the question of who remembers, and how, is fundamental in *Ardalén*.

In her introduction to the critical guide *Memory*, Anne Whitehead explains that ours is an age obsessed with memory. She proposes that technology and quick access to information, alongside massive immigrations and their accompanying tendency to bring nostalgia, have marked the second half of the twentieth century and become major factors for this obsession (2009: 1-2). «Memory,» she notes, «is historically conditioned; it is not simply handed down in a timeless form from generation to generation, but bears the impress or stamp of its own time and culture» (2009: 4). Because of this premise, her

book traces the history of the concept of memory from the Classical to the contemporary age, noting the influence of early oral cultures that honored mnemonic feats, through the Enlightenment and Romantic conceptions that emphasized the interrelatedness of self and memory, the nineteenth century and the growth of a subjective subset of history, and the relatively recent focus on the idea of collective memory (2009: 6-8). This article will highlight Whitehead's discussion of modes of inscription and collective memory to explore the representation of memory and the fantastic in Miguelanxo Prado's 2012 graphic novel *Ardalén*. More specifically, it will argue that *Ardalén* comments on the impossibility of knowing the truth in memory even when elements of the past insert themselves into the present.

2. MODES OF INSCRIPTION: ORAL MEMORY, OBJECTS, AND THE WRITTEN WORD

As an oral process intended to draw out knowledge, and although the written word is also crucial to the book's representation of memory, the practice of Plato's dialectic has resonance in *Ardalén*. The main character, Sabela, orally interviews Fidel and other characters in an attempt to gather from them reliable information about the past. When it is clear that Fidel's past is confusing and inaccessible, Sabela promises to return to the interview several days in a row in order to give him a chance to remember, or perhaps to invent something that can satisfy them both. Sabela's main path to information, then, is through speaking. She relies on oral interviews in her investigation. She also uses the objects in Fidel's house as touchstones, writes down notes in a spiral notebook, and uses music to spark her interviewee's memory. Derrida has called writing both a remedy and a poison for memory — through writing things down, people no longer have to hold them in their minds, thus diminishing the strength of their 'memorizing muscles' (1981: 109). On the other hand, writing things down also preserves information for the future and potentially makes this information legible for other people.

Putting information into writing for future reference has the added effect of organizing the information in a specific order. Nonetheless, the inclusion of written text does little for Fidel's disorder. Whitehead has reminded us that «In the story of Simonides (...) the two main principles of mnemonics are established: the remembrance of images and the importance of order» (2009: 31). Unfortunately for Fidel, although ghostly images and souvenir objects invade his present day physical space, serving as potential mnemonic devices to access past events, he is utterly unable to order his mental space. In fact,

one of Fidel's ghostly visitors calls his headspace a «*laberinto*», and notes that he should use a compass to traverse it (Prado, 2012: 103). Interestingly, in addition to serving as an indicator of Fidel's lack of psychic order, the compass with its «*rosa de los vientos*», or compass Rose, is also one of the objects in Fidel's house that sometimes acts as a catalyst to spark memories (Prado, 2012: 85, among others).

In addition to his other comment about his memory being like a box of disordered loose-leaf pages, Fidel also loses touch with exactly whose memories these are. Nearly three hundred years earlier, John Locke had highlighted the interrelation between the self and memory when he noted that a person who has lost his or her memory cannot say, «I did that» because «The 'I' could not properly be said to stand for the person or the self at that time» (Whitehead, 2009: 57). For Fidel, this certainly seems to be the case, for we are never quite sure who he is: the paradoxical landlocked «*Castaway*». In many scenes his name is Antonio, and not Fidel at all. Fidel himself complains, «ni yo mismo soy capaz de distinguir sueños y recuerdos en el desbarajuste de mi cabeza» (Prado, 2012: 78) and... «A veces, incluso, es como si [los trozos desordenados de memoria] no fuesen míos... Ni siquiera estoy seguro de diferenciar lo que son imaginaciones y lo que son recuerdos...» (Prado, 2012: 137). To distinguish between these possibilities, we might expect to be able to reference the aforementioned written records. On the written list of crewmembers from the shipwreck that Fidel mentions, Ramón from Spain is reported as having perished, and Antonio from Spain as having survived, but no Fidel appears on the list at all, calling into question Fidel's presence on the shipwreck after which he earned his nickname (Prado, 2012: 141). Sabela's notebook posits that these memories may be from «alguien que se llamó Antonio y que, por caminos extraños e inexplicables, acabó formando parte de su propia memoria» (Prado, 2012: 224). This hypothesis by Sabela exposes one of the fantastic elements in *Ardalén*: in an otherwise familiar, verisimilar fictional world, Fidel's personal memories don't exactly «belong» to him. Rather, they exist around and within him, often having originated from the experiences of others, and frequently contained in the objects he possesses.

3. EARLY THEORIES OF COLLECTIVE MEMORY

The study of collective memory emerged with Maurice Halbwachs's several books on the topic, most notably, his 1950 book *The Collective Memory*, published in English translation in 1980. Pierre Nora's groundbreaking collec-

tion *Les lieux de mémoire* (published in three volumes between 1984-1992) was similarly important in relocating memory beyond just one individual's mind. Halbwachs's theory of practices of memory suggests that memories are never individual: all practices of remembrance, he argues, are shaped socially around such institutions as family, church, and nation. In *Ardalén*, Fidel has absolutely no living family, a fact that titillates the townspeople, and especially the town troublemaker, Tomás, who comments, «A Fidel no le queda nadie. Somos nosotros, sus vecinos, los que llevamos cuidando de él toda la vida, su única familia... Sus herederos» (Prado: 2012, 51). Tomás's comment is malicious, as he hopes to position himself to inherit Fidel's rumored riches, but it also touches on something apparent throughout this book. As his statement argues, the local bar where this «nosotros» meets *does* function as a sort of anchoring presence in the lives of the gentlemen who frequent it, possibly as a new version of family for rural areas of Spain depopulated in the aftermath of the post civil war and eventual modernization of the economy. In nearly every scene in the bar, all of the relevant characters are there, drinking, gossiping, and passing time by sharing remembrance or conjecture. Like a functional family, these older gentlemen show commitment to being available for each other, and they practice remembrance together in a dedicated and shared social space.

One could argue, as Pierre Nora did about the modern world more generally, that this non-blood related community, as a substitute for the missing traditional family, is common in our recent times, because old institutions and modes of remembering are evolving. Nora has explained that when modern people feel rupture and loss, instead of dwelling among memories, we now — with intention — create sites to consecrate them. We «must deliberately create archives, maintain anniversaries, organize celebrations, pronounce eulogies, and notarize bills because such activities no longer occur naturally» (Nora, 1989: 12). Nora's notion of *lieux de mémoire* also informs a consideration of fantastic memory in *Ardalén* because the bar establishes a collective story for the town, because Fidel's home contains objects meant to induce and maintain memories, and because of the prevalence of facsimiles of documents throughout the book.

Before Nora, Halbwachs had established the essential timelessness apparent in places of ritual by religious and family groups. He argued that collective memory emerges within a specific framework, so that social groups can «enclose and retrieve [their] remembrances» (Halbwachs, 1980: 157) for instance, in a church or a family home, each of which gives the group a sense

of continuity. In *Ardalén*, several different spaces, including the mountains, the aforementioned bar, and his inherited home, function for Fidel in this way. The visual representation of the green mountainside specifies Fidel's affiliation to the natural elements specific to his region of residence. Meanwhile, whereas Halbwachs proposes the nation as an important institution for enclosing and retrieving remembrances, nation and nationalism are more layered ideas in the context of *Ardalén*. While it is outside of the bounds of the current article to go into much detail, it is important to point out that overlapping layers of community identification in Galicia complicate Halbwachs's proposal that spatial borders and institutions permit the practice of collective remembrance. The characters in *Ardalén* are in Galicia, a province in the northwest corner of Spain, which is itself part of a union of nations of Europe. This multiplicity of identity is reflected in the languages spoken in the province. While nearly all Galicians speak Castilian Spanish, about 80% also speak Galician, the region's second official language. The use of Galician in schools and other public institutions has increased significantly since the region became autonomous in 1981. Meanwhile, Spain's membership in the European Union since 1986 also adds another layer to the idea of national identity. Of course, the use of languages in the region also carries resonance in the aforementioned context of oral and written record, and specifically, in whose memories are included in written archives, and who can read them. *Ardalén* debuted simultaneously in Galician and in Castilian Spanish. While Prado's works have been translated into many other languages, and although he reports that he always writes his first drafts in Galician, *Ardalén* was his first book to be released simultaneously in both Spanish languages. It is also imperative to note that *Ardalén's* narrative of exile in the postwar was representative of the experience of many Galician men.

4. VISUAL ELEMENTS AS COMPASS

Perhaps to provide readers with tools to navigate his complex and layered story, Prado creates a number of visual touchstones. For instance, he uses individualized lettering for each character's speech and thought bubbles. Fidel's lettering is particularly neat and old-fashioned, the former in contrast to his mental state. As another example of visual touchstone, several pages, and especially several first panels of new chapters, focus on long shots of the exterior of a home or other building (Prado, 2012: 11, 36, 43, 50, 83, 89, 114, 116, 127, 129, 131, 141, 159, 164, 181, 215). This technique orients the reader to the

action within the building — we know where the characters are. It also gives us visual clues about the scene's location in time, as we see a home increasingly decay and fall into disrepair, for instance (Prado, 2012: 141). Several of these long shots of buildings also represent the moment in which one character leaves the building, highlighting the isolating feeling that accompanies the end of characters' time together in a depopulated area, and recalling again Nora's emphasis on the importance of place in establishing community remembrance (Figure 1).



Figure 1. Prado (2012: 18)

The facsimile of an academic article within the pages of *Ardalén*, titled «Somos quienes recordamos que somos», posits that a specific category of *recuerdos* (or memories) are the objects (or souvenirs, also a possible translation of *recuerdos*) we keep to remind us of travel or experiences (Prado, 2012: 60).¹ Objects within Fidel's home appear to be similarly orienting, but the character's relationship to them is complicated. Objects that seem to contain information about the past, or even to contain memories themselves, include the prints, model boat, compasses, seashells, and other maritime items dispersed around Fidel's house. Fidel, however, has a fraught relationship with these objects, and when Sabela comments that «Es curioso encontrarse con todas estas cosas marineras en medio de los montes», Fidel responds, «La mayoría fueron... un regalo. Y alguno debí de traer de allá, sí... No estoy seguro... No sabría decirle. Sabela, mi memoria, ya se lo dije ayer, es un desastre» (Prado, 2012: 36). Fidel doesn't even know if the objects meant to remind him of travels are really from his own travels. Nonetheless, the objects contain power. They seem to invite sea creatures inside, and we even

1. As an added complication to the generationally relevant meaning of word, Tomás refers to Celia's husband's illegitimate child as a «recuerdo suyo» that he left behind in Maceda with his lover (Prado, 2012: 91).

see objects from the sea enter the physical space of Fidel's head (Prado, 2012: 158).

Orienting our reading further, Prado inserts other fictionalized, but realistic-looking documentation within the story of *Ardalén's* two main characters' activities (Figure 2). For instance, the comic includes a full-page reproduction of the cover of another book, titled *Atlas Universal*, and a full page from the interior of that same book, a copy of a ticket on a boat to Havana, a money order, a letter, an article about memory, a notebook with a poem, a legal proclamation, an article about time, a memo about a boat sinking, an article about flying fish, a letter about political purging, an extract of a book about sea monsters, a psychiatric report, a death certificate, another notebook with information about Fidel's destiny, a full page photographic reproduction, and maps and information about Hurricane Dolly (Prado, 2008: 27-28, 54, 56, 58, 59-62, 84, 117-118, 125-126, 139-140, 152-153, 154, 199-200, 211-212, 224, 227, 233). Many of these documents contain apparently real signatures and seals, and in this presentation they are meant to make simulacra appear bona fide. The inclusion of realistic looking documentation blurs, again, the border between fiction and reality for the reader, but it also orients the reader by inserting the fictional story into a theoretical and academic framework about, and not just of, memory.

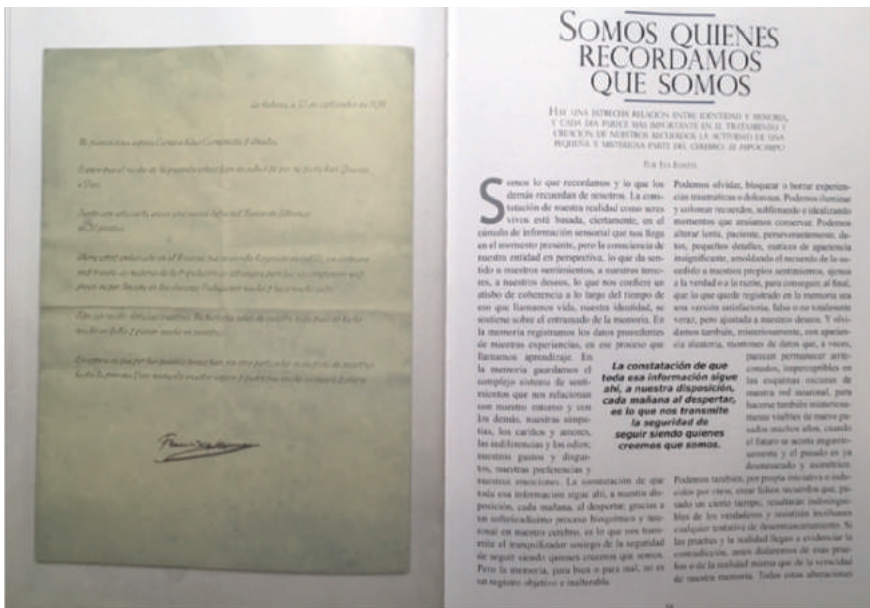


Figure 2. Prado (2012: 58-59)

There are moments when it seems the memories of Cuba and shipwrecks are indisputably not Fidel's in their origin. For instance, Sabela's closest and most trusted ally, the bar owner Celia, says, «Es cierto, Sabela. Fidel no salió de estos montes, y las cosas que tiene del mar le quedaron de esa tía» (Prado, 2012: 148), and Ramón and Xana's ghosts tell Fidel that «son recuerdos, Fidel... ¡Pero no son tuyos! [...] ¡Son recuerdos ajenos! ¡De otra persona!» (Prado, 2012: 163). Xana postulates that the winds from the Caribbean, have brought Fidel the nostalgia, melancholy, clarity, and memories of others, and that, as if he were drinking them in, Fidel «se empapa como esponja de esos recuerdos ajenos» (Prado, 2012: 164). However, even at the end of the book, after many of the characters have passed on, we readers are still left with doubts about whose memories these are, and perhaps we have stopped caring about determining their origin. They belong to the whole town now, to the younger as well as the older generation, and it is up to everyone to maintain them. Even Sabela, who has arrived recently to the town, and is called an outsider, accepts this charge. A few pages after Xana's aforementioned observation, Sabela's grandfather's ghost finally arrives at Fidel's house, and the two get to know each other, using the recognition of concrete objects like a star necklace and a carved wooden dolphin to solidify their relationship (Prado, 2012: 170-171). Despite the apparent fact that the two men never met in Cuba, Fidel delights in that his lies to Sabela have now *become* truths.

5. COLORS AND BORDERS

Memories are often shared across generations through inherited objects, written records, and oral stories, among other methods. Since the early twentieth century, one especially popular method for sharing memories is the family photograph. In *Ardalén*, however, there are very few photographic traces of the past. Sabela has but one photograph of her grandfather, and she shows it to Fidel immediately upon meeting him. When he looks at this photo and hears Sabela mention the Caribbean light and colors, the first tropical image enters the page (Prado, 2012: 23). Unlike the photograph of Sabela's grandfather, which Prado has drawn in sepia tones, the first tropical panel recalls a modern color photograph or a new postcard from the Caribbean. That is, the grandfather's photograph has aged and its image remained frozen, but the mental image that Fidel conjures is as fresh and alive as its Caribbean colors. When Sabela leaves Fidel, he turns on his old radio, hears what appears to be static, wind, or perhaps even whale songs, and we see a flash-

back to Fidel's childhood in which he studies a world atlas, an early indication that some of Fidel's travels may have been in his imagination. The vibrant colors in the atlas's map of Madagascar echo the image we have just seen of Cuba. Often, when Fidel puts on the radio or listens to a conch shell, aqua shades of ocean air or water drift through his walls and windows (Prado, 2012: 151). The aqua-colored air sometimes carries ghosts with it as well. In other words, almost like a portal, the few existing traces of the past that Sabela does have — her one photograph — elicit ghostly returns in the book and open the door to a flood of other images of and from Cuba. Like the photo, the ghosts who visit Fidel are traces of the past brought into the present, but they are far more alive than the photos.

Symbolized in the blue waves that flow into Fidel's home and the Galician valleys, the book's title refers to a real phenomenon, a long-distance wind that carries far inland the scent of salt and sea from the coast. The word itself is an invention of the author, and for the purposes of the book, the *ardalén* is made fantastical because it carries with it not just air and smells, but also stories, ghosts, and living creatures of the sea (Figure 3). The fish and whales appear oddly natural in the wet peaks and green valleys of Galicia. In other words, as the border between impossibility and verisimilitude becomes blurry, so does the border between land and sea. Prado's original inspiration for this story, the idea of a shipwrecked man who has never left land, further



Figure 3. Prado (2012: 180)

supports the idea of blurred borders between land and sea, as well as between lived experiences and fiction. Likewise, Prado's style, a painted and drawn blend, reinforces this aspect of the story in creating soft and blurry images, colors reminiscent of the sea, and background tones that bleed into the panels at times. Prado's use of pastels and soft bleeds makes more plausible the notion of stories being carried across oceans by the wind, and of the border between sea and land being less clearly delineated than we might expect.

At times, the normally cool colors of the gutters change to indicate a particular mood. For instance, a bold red color appears behind and in between the panels when there is an intense moment of violence or anger, and rainbow fish and Technicolor backgrounds appear in scenes of blissful love; to cite just one page, red is splashed around many of the panels of Tomás's verbal attack on Celia, where he accuses her of being incapable of pleasing her deceased husband, and reveals to Celia that her husband had an illegitimate child (Prado, 2012: 91). The background around the panel that shows Celia's response is similarly colored, as she shouts «¡Callad ya, víboras! [...] ¡Si os mordéis la lengua morís envenenados! ...¿Cómo podéis ser tan miserables?!» (Prado, 2012: 95). This tension and use of angry red foreshadows a later scene where Tomás will assault Sabela and threaten to murder her (Prado, 2012: 207-208).

Curiously, and relevant to the discussion of visual borders, it is in the panel where Fidel explains the complicated relationship of his memories to reality that an object (specifically, a falling autumn leaf, an object of the land) breaks through a panel border for the first time (Prado, 2012: 37). Later on, water and sea creatures also splash forth from within the drawn panels and into the gutters. When Fidel tries to tell Sabela about his memories of having survived three shipwrecks, for instance, the past invades his home. Blue streaks appear inside Fidel's kitchen, carrying off items from the counter, as he explains «Un naufragio es una cosa terrorífica. El océano ya es inmenso cuando está tranquilo, pero cuando se pone bravo parece que se va a salir del mundo» (Prado, 2012: 40). On these pages, we see an image of the young Fidel for the first time (Figure 4). When he remembers the enormous waves, we see his terrorized face, mirrored in the older face of the same man on another panel; it is the same face, the same man, with the same expression, but with dark hair and fewer wrinkles (Prado, 2012: 40). In a technique frequently utilized in Paco Roca's renowned *Arrugas*, a story of dementia and aging, the past and the present version of the character exist in parallel positions, indicating the messy relationship between them (Roca: 2007). Visually, we can see that the past continues to exist within and around the present.



Figure 4. Prado (2012: 41)

Household objects also serve as catalysts for bringing the past back; listening to a shell brings Fidel's deceased shipmate Ramón back to him (Prado, 2012: 44). It is well known that people believe they can hear the sound of the sea in a conch shell, which is exactly what Fidel does, but in his case, he also hears the shell say, «Buenas tardes, Fidel» into his ear and Ramón's ghost enters the room (Prado, 2012: 44). The conch shell becomes even more interesting when we realize that Xana, the blonde woman whose spectral image had appeared along with the sounds of the radio, is responsible for refilling the shell with seawater when Fidel has exhausted its sounds (Prado, 2012: 50). The shell comes from the sea, of course, but it also brings people back from the bottom of the sea, and apparently contains actual seawater rather than just the echo of the listener's pulse. In an additional resonant metaphor, Ramón accuses Fidel of trying to «beber la tristeza a tragos», which suggests that Fidel thirsts for, but suffers when he absorbs, the water (the past) around him (Prado, 2012: 81). Finally, we

are left to understand that Antonio, whose memories the *ardalén* has carried to Fidel's mountain home, was killed and thrown into the Caribbean waters, so his blood likely mixed with the seawater on the wind (Prado, 2012: 232).²

The ocean's sounds and winds bring creatures small and large to the Galician mountains. Fidel believes that the sound of the wind through the eucalyptus — likely the *ardalén* in particular — is the sound of whales singing, and so he sits on a particular spot in the mountains on windy days to see them float through the air. The first time that the whales arrive, Fidel shares their witness with Rosalía, his (or more likely, someone else's) former Cuban lover. The book suggests that Rosalía is someone else's former lover because she calls Fidel Antoniño instead of Fidel, and now she appeases him saying, «Mira, mi niño, si quieres llamarte Fidel, yo te llamo como tú quieras» (Prado, 2012: 71). In another scene in which Fidel is alone in the Galician mountains awaiting the whales, a boat that resembles the model in Fidel's home appears, this time full-sized. Recreating his terrifying memory already related to Sabela, this boat also sinks in front of Fidel, causing him to bury his head in his hands (Prado, 2012: 100). On this page, and although Fidel had been sitting on land mere moments before, the seawater transcends, spilling over the black borders of the panels and the page, signaling that the memory of shipwreck cannot be contained, either in time or in space. In addition to utilizing techniques that are specific to the comics medium, in all of these elements — the emotively colored backgrounds, the visual coexistence of past and present, the physical manifestation of a wind that carries memories, and the use of gutter lines as metaphor for other border crossings, *Ardalén* is fantastic. This approach to fantastic memory is even more interesting when considered in the context of Spain's recent obsession with historical memory.



Figure 5. Prado (2012: 71)

2. The metaphor of blood staining the water recalls the impossibility of erasing Spain's bloody and colonial past in the Caribbean as well.

6. THE MARGINS OF HISTORICAL AND PERSONAL MEMORY IN A FANTASTIC COMIC

In an interview with his publishing house, Prado describes *Ardalén's* story as having two parts: one fantastic or bewildering side that always remains intertwined with the other, realistic side. He notes that without the other, either one of these storylines would be completely different, and that in weaving them together, the book becomes both more disturbing and more moving (Norma Editorial: 2012). Here, the terms Prado uses to describe this comic echo those Todorov established in his classic description of the indivisibility of possible and impossible elements in the fantastic: «In a world which is indeed our world, the one we know (...) there occurs an event which cannot be explained by the laws of this same familiar world. (...) The fantastic occupies the duration of this uncertainty. Once we choose one answer or the other, we leave the fantastic for a neighboring genre, the uncanny or the marvelous» (1975: 25). In both Todorov's and Prado's words, the tension between irrational elements and a familiar universe makes the reader doubt the possibility of definitive margins between them.

Adding to his consideration of the reader experience, Prado goes on to compare the book to:

una caja, encontrada en el desván de los abuelos, en la que hay alguna foto de familiares y amigos casi olvidados, algún objeto curioso, documentos de hace muchos años... Y a partir de todas esas cosas acabamos construyendo un 'todo' posible, una historia. Es como si el lector tuviese acceso a un expediente con documentos que van dando informaciones complementarias de la historia que va conociendo, y puede construir así una narración más rica y con más matices. (Norma Editorial, 2012: n.p.)

In other words, the reader's position vis-à-vis the discovery of information is similar to Sabela's. Both are trying to build a coherent story from scraps of information. Sabela explains this position to Fidel when she first meets him: «Yo, de pequeña, fui encontrando huellas de él... olvidadas o escondidas: una foto, alguna de las cartas... Ésta es la única imagen suya que tengo» (Prado, 2012: 22). The word *huellas*, traces, or footprints, is also intriguing as an image of memory. As already mentioned, one of the lasting metaphors for memory is that of the wax tablet, where impressions of past events remain. Furthermore, the image of the box of souvenirs or documents is also underlined by Fidel on the following page, where he says, «Mi cabeza es un cajón embaru-

llado» (Prado, 2012: 24). Both of the major characters lack precise information about the past, as do the readers, and although our doubt is never resolved, impressions and patterns do begin to emerge for readers and for the characters. The active participation of the reader in building the story also parallels the comics medium more generally because one of the most basic characteristics of comics is their use of panels that generally represent discrete moments, and the reader, in creating a smooth connection between panels is also implicated in constructing the story (McCloud, 1994: 68-69). About this, Scott McCloud famously wrote «I may have drawn an ax being raised... but I'm not the one who let it drop...that, dear reader, was your special crime» (1994: 68).

Specific design choices metaphorically connect Sabela's and the reader's experiences as well. For instance, shortly after a full-page reproduction of the sepia photo of Sabela's grandfather, we are in Sabela's position, looking down at two hands that are hers, but because of the angle of the panel, could be the reader's. These hands now hold another photograph: a couple smiling and embracing. The next panel shows a close-up of Sabela's crying face, and then cuts back to the same photo, now torn into pieces (Prado, 2012, 33). The intimate point of view of these panels creates empathy for Sabela in the personal crisis brought on by the breakup of her marriage. A few pages later, on a wordless page, Prado masterfully exploits the comic medium in four wide and wordless panels in landscape orientation (Prado, 2012, 35). Each of the four panels depicts movement in our perspective. First, the top panel shows a desk with some objects on top. Second, we see the torn photograph of Sabela and her ex-husband. Third, we see through the window above the desk, and fourth, we zoom up above the hills beyond the window to see Fidel's isolated country home. These design choices both increase our identification with Sabela and locate her in the context of an isolated town in northwestern Spain (Figure 5).

Through parallels between the fictional experience of Sabela's search for the truth about her grandfather, and the reader's own assembly of the story of her search, *Ardalén* comments on the impossibility of knowing the truth in personal memory with implications broader than just one fictional woman's crisis. This comic was written after almost two decades of intense debates around the recovery of historical memory in Spain, wherein the past once thought buried and silenced insisted on popping up in the present; Jo Labanyi called this tendency, which started in the late 1990s, a «memory boom» (Labanyi, 2007: 94). More broadly, following on the heels of its (much-debated) pact of forgetting, Spain is also one of many countries that

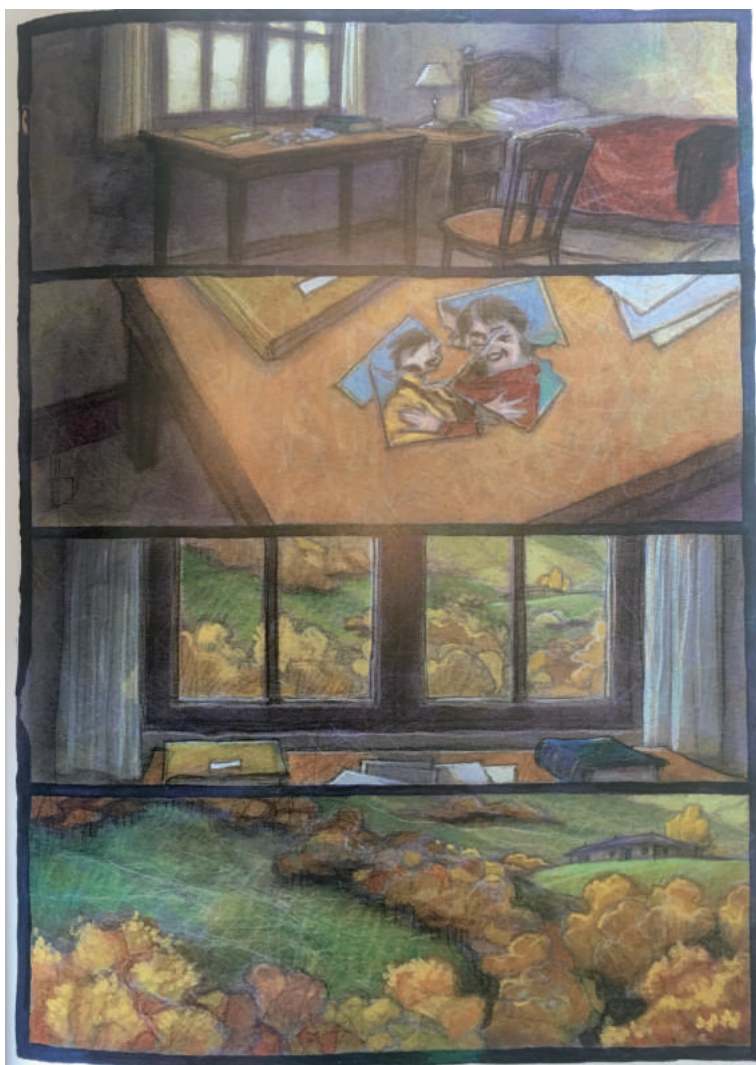


Figure 6. Prado (2012: 35)

participated in a global search for restorative justice in the early 21st century. Anne Whitehead's critical guide to memory ends with a reflection on the global flood of public apologies and searches for restorative justice that defined the first decade of the 21st century. She notes that these trends «aim to promote healing and reconciliation in the aftermath of political violence» but that «Taken together, (...) they also suggest that a discursive shift is beginning to take place from memory to forgetting» (Whitehead, 2009: 154). I would ar-

gue that this is not so for *Ardalén*, where, instead this book marks a discursive shift from personal memories that represent a shared experience, to a blurrier and more theoretical study of memory that transcends the divide between the personal and the collective.

Spain's Socialist government declared 2006 the «Year of Historical Memory» and the Congress of Deputies passed what the media termed la Ley de Memoria Histórica in 2007 (see Labanyi, 2008). These laws, which are insufficient and too slowly implemented for many of their supporters, condemn Franco's regime, recognize the rights of those who suffered during the Civil War, abolish laws passed during the regime to dictate sentences, provide better financial benefits to the families of the victims of the dictatorship, allow occupation of land to identify mass graves, force local authorities to remove symbols of the Franco regime, ban political rallies at the Valley of the Fallen, and provide free access to public documents and files (Beaumont, 2007: n.p.). Since their controversial passing, these laws have seen cuts in funding, and the Franco Foundation has announced awards for refusing to comply, while public places continue to be renamed, and debates still swirl around the desirability of continuing to literally unearth graves and metaphorically unearth past crimes. By the time the 2007 law was passed, «The flood of novels set in or after the civil war also seems to have abated» (Labanyi, 2008: 119). Still, questions of memory, collective memory, intergenerational memory, and their representation in various mediums continue to provoke debate, and *Ardalén* introduces a new, not-quite-apolitical, but also not overtly political perspective to these debates.

Within this context, we might do well to remember that both Sabela's search and much of the debate about historical memory in Spanish politics are motivated by a lack of concrete information about, and intentional silencing of, specific elements of the past. In the case of the book, Sabela lacks information because of her grandmother's attempt to erase all traces of the man who left his family behind. It is precisely because Sabela is denied access to her own past that she looks for it in a moment of crisis, following scant traces of information taken from letters and other documents to guide her. Sabela's reasons for seeking information about her grandfather are personal, but also shared by many others. Her comment to Celia that «lo único que nos queda es nuestro pasado [...] Esas cosas que nos ayudan a creer que hay algo detrás de nosotros» (Prado, 2012: 76) is reflected in the memory obsession of the early twenty-first century globally, and especially in Spain.³

3. Merino and Tullis observe a similar concern in *Arrugas*, which they write, «does not deal specifically

Ardalén is one of a noteworthy group of Spanish comics that represent, recover, and mourn the loss of historical memory.⁴ Like *Ardalén*, several of these books were also winners of the Spanish National Comics Prize (established in 2007). Among those with much critical acclaim are Miguel Ángel Gallardo's 1997 *Un largo silencio*, Carlos Giménez's 2007 collection *Todo Paracuellos*, Felipe Hernández Cava and Bartolomé Seguí's 2008 *Las serpientes ciegas*, Antonio Altarriba and Kim's 2009 *El arte de volar*, and Paco Roca's 2013 *Los surcos del azar*. For their parts, both Altarriba and Gallardo appropriate their fathers' voices, speaking in the first person for an elderly or recently deceased parent. Altarriba writes that the life of his father, spanning nearly all of the twentieth century, is also closely tied to the concurrent history of Spain. It is, he writes: «la de muchos españoles sin tierra, sin trabajo, sin pan y sin techo (...) No tiene nada de excepcional y por ello es más interesante, ya que él solo es uno más entre los millones de españoles que vivieron cuando la Historia les trajo: el fin de la Dictadura de Primo de Rivera, la caída de la Monarquía, la II República, la Guerra Civil, el régimen de Franco, la nueva Monarquía, la Transición» (Altarriba, 2008: 7).⁵ Giménez explains that one of his motivations for writing *Paracuellos* was that «que fueran considerados, no solamente como la historia de unos colegios raros y perversos, sino además, también, como una pequeña parte no muy importante en términos generales, pero en términos particulares, para los que nos tocó vivirla y para nuestros familiares, suficientemente importante como para querer dejar constancia de ella» (2007: 13). In both of these comments, and in many of these other memoir-hybrids, paratextual information similarly emphasizes the explicit wish that the publication connect a personal memory to the broader experience of the Spanish post-war.

While these comics confront memory from many angles, none does so quite like *Ardalén*, which interweaves personal, fantastic, and theoretical approaches to memory. In so doing, it draws a blurry line between personal experience and historical memory. As Labanyi has written, the preamble to the Ley de Memoria Histórica «insists that memory is a private matter» but «fails to acknowledge that "historical memory" is a form of collective and not personal memory, quite apart from the fact that citizens have the right to express

with the Spanish Civil War, [but] is very much centered around the concept of memory and its role in both constructing and maintaining identity» (223).

4. See Matly (2014) for an overview of earlier comics that represent the war and Matly (2015) for a broader overview.

5. See Mitaine (2012).

their personal memories in the public sphere» (2008: 120). Unlike many of the aforementioned comics that deal with historical memory, *Ardalén* introduces a theory of personal and also collective memory, as indicated by the possibility of transference of memories across continents and between individuals. Whereas all of these other comics explicitly connect an individual's memoir (fictionalized or not) to a shared broader experience, *Ardalén* goes further in bringing doubt to the very existence of a line between the personal and the collective. For *Ardalén*, this line and many others are blurry. It is essential to note that *Ardalén* moves beyond the tropes of victims and abusers, the black and white, good and evil simplicity with which so many historical fictions paint the Civil War and post-war.⁶ It is also worth mentioning again the words with which this article began: Prado intentionally makes his characters and his stories complex.

In *Ardalén*, the ghost of Ramón calls oblivion the final and definitive shipwreck (Prado, 2012: 162). Tellingly, Fidel and Sabela are both saved from this definitive shipwreck with the book's resolution, which suggests the importance of maintaining practices of collective remembrance. At the end of *Ardalén*, with Tomás dead, Fidel and Sabela are welcomed into the community of the bar. With good humor, the other villagers shout, «Siéntate aquí con nosotros, Fidel» and «ven a sentarte y cuéntanos tú, mujer», signaling that the community has moved on from the time of Tomás's reign of terror (Prado, 2012: 217-8). The two main characters are invited to sit together and tell stories; characters lacking in memories and social interactions at the outset of the book now have a community with which to practice remembrance. Furthermore, when Fidel passes on, Sabela adopts his ghosts — including those who originated in the memories of others — saving them all from the «definitive shipwreck» of oblivion. She cleans his old house, making the souvenirs that remain there shiny and bright (Prado, 2012: 241), and adding a few photos of her own. She continues to allow the *ardalén* to bring sea creatures and ghosts back to the house, and she visits the mountains to see the whales that arrive on the wind.

A book of and about blurry categories, *Ardalén* suggests the impossibility of knowing the truth of the past. Prado draws blurred margins, both literally and metaphorically, which capitalizes on the uneasiness between verisimilitude and realism in the fantastic. He introduces visual metaphors about memory and identity, and the comic ends with the inheritance of responsibil-

6. Merino and Tullis note a similar element in *Un largo silencio*, wherein there are «also moments of human solidarity that managed to trump a vast ideological divide» (2012: 219).

ity. Sabela will provide ongoing attention to Fidel's ghosts and sites of memories, even if the memories weren't his (and certainly were not hers) to begin with. This happy adoption of the burden of memory, across generations, across life and death, across land and sea, and across time and space, leaves the reader to conclude that it is necessary to maintain the legacy of those silenced and buried, so that their memories live on.

BIBLIOGRAPHY

- ALTARRIBA, Antonio and Kim (2009): *El arte de volar*, Ediciones del Ponent, Alicante.
- BEAUMONT, Peter, and Javier ESPINOSA (2007): «Spain fights civil war's last battle» in *The Guardian*, 2007, available at <<http://www.guardian.co.uk/world/2007/nov/04/spain.peterbeaumont>> [accessed 24 May 2017].
- BENET, Vicente (2007): «Excesos de memoria: El testimonio de la Guerra Civil española y su articulación fílmica», *Hispanic Review*, 75, pp. 349-363. <<https://doi.org/10.1353/hir.2007.0027>>
- DERRIDA, Jacques (1981): «Plato's Pharmacy», in *Dissemination*, trans. Barbara Johnson, University of Chicago Press, Chicago, 1981, pp. 61-172.
- GALLARDO, Miguel Ángel (1997): *Un largo silencio*, Astiberri, Bilbao.
- GIMÉNEZ, Carlos (2007): *Todo Paracuellos*, DeBolsillo, Barcelona.
- GRAVETT, Paul (2010): *1001 Comics You Must Read Before You Die*, Universe, New York.
- HALBWACHS, Maurice (1980): *The Collective Memory*, Harper and Row, New York.
- HERNÁNDEZ CAVA, Felipe, and Bartolomé SEGUÍ (2008): *Las serpientes ciegas*, BD Banda, Madrid.
- KHOURY, JORGE (2009): «The World of Miguelanxo Prado», in *Comic Book Resources*, 2009, available at <<http://www.cbr.com/254453-2/>> [accessed 14 December 2016].
- LABANYI, Jo (2007): «Memory and Modernity in Democratic Spain: The Difficulty of Coming to Terms with the Spanish Civil War», *Poetics Today*, Vol. 28, No. 1, pp. 89-116. <<https://doi.org/10.1215/03335372-2006-016>>
- _____ (2008): «The Politics of Memory in Contemporary Spain», *Journal of Spanish Cultural Studies*, Vol. 9, No. 2, (July 2008), pp. 119-125. <<https://doi.org/10.1080/14636200802283621>>
- MATLY, Michel (2014): «El cómic español y la Guerra Civil: Transición y primera década de democracia — 1976-1992», *Tebeosfera*, 12, available at <https://www.tebeosfera.com/documentos/el_comic_espanol_y_la_guerra_civil_transicion_y_primera_decada_de_democracia_-_1976-1992.html> [accessed 13 May 2017].
- _____ (2015): «Dibujando la Guerra Civil. Representación de la Guerra Civil (1936-1939) en los cómics publicados desde 1976», *Hispania Nova*, 13, pp. 99-125, en <<http://www.uc3m.es/hispanianova>> [accessed 13 May 2017].

- McCLOUD, Scott (1994): *Understanding Comics: The Invisible Art*, Harper Perennial, New York.
- MERINO, Ana, and Brittany TULLIS (2012): «The Sequential Art of Memory: The Testimonial Struggle of Comics in Spain», *Hispanic Issues Series*, vol. 11, available at <<http://hdl.handle.net/11299/184372>> [accessed 13 May 2017].
- MITAINE, Benoit (2012): «Memorias dibujadas: la representación de la Guerra Civil y del franquismo en el cómic español. El caso de Un largo silencio», Georges Tyras y Juan Vila, *Memoria y testimonio. Representaciones memorísticas en la España contemporánea*, Verbum, available at <<http://www.verbumeditorial.com/es/>> [accessed 13 May 2017].
- NORA, Pierre (1989): «Between Memory and History: *Les Lieux de Mémoire*», *Representations*, No. 26, pp. 7-24. <<https://doi.org/10.2307/2928520>>
- TODOROV, Tzvetan (1975): *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, Cornell UP, New York
- NORMA EDITORIAL (2012): «Entrevista a Miguelanxo Prado», available at <<http://www.normaeditorial.com/Ardalen/entrevista.html>> [accessed 13 May 2017].
- PRADO Miguelanxo (2012): *Ardalén*, Norma, Barcelona.
- ROCA, Paco (2007): *Arrugas*, Astiberri, Bilbao.
- ____ (2013): *Los surcos del azar*, Astiberri, Bilbao.
- WHITEHEAD, Anne (2009): *Memory*, Routledge, New York.

DE ANZUELOS Y ESPEJOS O CÓMO ENCONTRAR LA SALIDA AL LABERINTO DE LA ALIENACIÓN

ESTHER CLAUDIO
estherclaudio@g.ucla.edu
University of California

Recibido: 02-10-2016
Aceptado: 30-04-2017



RESUMEN

En *El Martín Pescador*, Luis Durán crea un interesante universo onírico que reflexiona acerca del poder, la identidad, la infancia y los recuerdos. En este artículo exploro el tema de la alienación a través del estudio del espejo y del laberinto como tropos literarios. Partimos de un estudio lacaniano de la alienación como carencia, la cual coloca al héroe en la situación de bienes limitados que impulsa su viaje. A través del análisis de los rasgos formales, el simbolismo y la intertextualidad de *El Martín Pescador* se proponen tres tipos de laberintos como reflejo de la travesía del héroe por la ciudad. Esta lectura sugiere finalmente que la alienación de Martín se resuelve al adquirir un lenguaje metafórico facilitado por su travesía por el mundo onírico.

PALABRAS CLAVE: alienación, laberinto, espejo, Lacan, infancia, identidad, onírico.

SUMMARY

In *El Martín Pescador*, Luis Durán creates an interesting oneiric universe that reflects on power, identity, childhood and memories. In this article, I explore the topic of alienation through the study of the mirror and the maze as literary tropes. We start from a Lacanian study of alienation as lack, which places the hero in a limited goods situation that triggers his journey. Through the analysis of formal features, symbolism and intertextuality in *El Martín Pescador*, I propose three types of mazes as a reflection of the hero's itinerary within the city. This reading finally suggests that Martín's alienation is solved by acquiring a metaphorical language provided by his journey through the oneiric world.

KEYWORDS: alienation, maze, mirror, Lacan, childhood, identity, oneiric.

Lo fantástico es una grieta o una dislocación en lo cotidiano que va más allá de la mera desfamiliarización, es una continua sorpresa ante la alteración de lo conocido. *El Martín Pescador* de Luis Durán utiliza el mundo onírico para invadir y desfigurar la lógica de la vigilia. El mundo de los sueños se cuele por las rendijas de la existencia diurna y ofrece una nueva manera de articular la realidad. La obra es un fructífero diálogo entre el surrealismo y lo fantástico que confluyen en la epifanía del héroe.

La alienación es un tópico recurrente en el género fantástico dado que la mayoría de obras constituyen, en mayor o menor medida, una reconstrucción de la identidad del protagonista. *El Martín Pescador* no es una excepción, pero su fecunda exploración del espejo como tropo literario proporciona una interesante reflexión en torno a este tema. Asimismo, el laberinto como viaje del héroe adquiere aquí una serie de connotaciones simbólicas que no solo expresan gráficamente una desorientación y dificultad intrínsecas a este tipo de estructura, sino que establece un interesante diálogo con el folclor y lo fantástico. Con la mirada puesta en el tema de la alienación, en el tropo del laberinto y tomando la antropología literaria como base, nuestra lectura explora los rasgos formales y el simbolismo de *El Martín Pescador*. Consideramos que la obra conjuga lo fantástico y lo surrealista para perseguir, como propuso André Bretón en el *Primer Manifiesto Surrealista*, «la armonización de estos dos estados, aparentemente tan contradictorios, que son el sueño y la realidad, en una especie de realidad absoluta, en una sobrerrealidad o surrealidad, si así se le puede llamar» (1969: 30).

LUIS DURÁN Y *EL MARTÍN PESCADOR*: UNA TRAVESÍA POR LOS SUEÑOS¹

En una entrevista con Jesús Jiménez, Luis Durán comenta su admiración por los «gnósticos, neoplatónicos, románticos, renacentistas, alquimistas y poetas, [quienes] dejaron de lado el racionalismo cartesiano y se atrevieron a observar el cosmos de otra manera, desde otro prisma más metafórico y simbólico y también menos literal del que, por lo general, utilizamos en los tiempos actuales» (Durán, 2014). Sus obras son un diálogo entre el orden conocido y la alteración subversiva y evocadora del mismo. Los personajes que

1. Sobre la trayectoria del autor recomendamos consultar su propia web, <http://www.luisdurancomic.com/>, además de otras páginas dedicadas al estudio del cómic y la novela gráfica como *La guía del cómic* (<http://laguiadelcomic.blogspot.com/>), *Entrecomics* (<http://www.entrecomicscomics.com/>) o *Trazos en el bloc* (<http://trazosenelbloc.blogspot.com.es/>), que incluyen información actualizada y entrevistas con Durán.

pueblan estos espacios a menudo se quejan «de que hemos literalizado todo y de que hemos confundido el mapa con el territorio» (Durán, 2014) y la jerarquía diegética así como la ontología de todos los mundos posibles se ponen en entredicho en el universo expresionista de Durán.

Sus guiones, varias veces premiados tanto en España como en Francia, entretejen con paciencia una compleja red de referencias y símbolos. Una forma de narrar depurada a lo largo de décadas que se deleita en la participación del lector implícito para completar los «espacios de indeterminación».² Así, la lectura se convierte en un proceso conjunto, cuyo significado se negocia en cada viñeta, y se erige sobre el uso de la metáfora en un juego casi surrealista de libre asociación de ideas.

La trayectoria de Luis Durán ha sido intermitente pero ascendente. En los años 90 publica pequeños trabajos en numerosos fanzines y prensa local (*Diario Vasco*, *El Correo Español* y *Diario de Burgos*) pero no obtiene el respaldo del público y decide centrarse en ilustraciones y colaboraciones para publicaciones infantiles. A finales de la década, en 1999, autoedita *Solsticio*, su primera novela gráfica, lo que le proporciona el reconocimiento de crítica y público. Desde entonces, el mercado acoge una de sus obras casi cada año y su trabajo es una superación constante.

El Martín Pescador fue publicado en 2007 y es una de sus novelas gráficas más reconocidas. Durán tiene un estilo pictórico fácilmente reconocible por el tono expresionista, el uso de claroscuros y las siluetas alargadas y geométricas. Como en *El Martín Pescador*, normalmente suele utilizar el blanco y negro, aunque a veces publique a color, caso de su última obra, *Orlando y el juego*, que recupera personajes aparecidos por primera vez en *El Martín Pescador*, como Tutumukuku.

El Martín Pescador es la historia de Martín, un escritor y profesor de literatura en la Universidad que recibe el encargo de escribir la biografía de un político también llamado Martín, en este caso, Martín Altán. Esta biografía es un tanto peculiar porque el político no compartiría sus recuerdos, sino que propone comprar los de Martín y que la vida del escritor se venda como la del político. El protagonista acepta el trabajo, pero le provoca una fuerte crisis de identidad que le mueve a iniciar una búsqueda personal y moral. En su cami-

2. El propio Durán afirma que «El papel del lector es fundamental —asegura Luis— siempre está al final del proceso creativo que conlleva hacer un libro. Sin un lector todo lo escrito se quedaría en cierto modo incompleto. Probablemente existan tantos libros como lectores. O, tal vez habría que llamarles coautores ya que, al abordar las historias desde otra perspectiva distinta a la del autor, aportan siempre algo nuevo al libro» (Durán, 2012a).

no le acompaña Arearea, una extraña niña, muy madura, que trabaja para Altán pero se alía con Martín para huir del entorno del político. Ella es un personaje obsesionado con los espejos, que lee la biografía de Martín como un reflejo de sí misma y le ayuda a reconocer el peligro de que el político se quede con sus recuerdos. Mientras, el protagonista tiene extraños sueños en que su vecino, Tutumukuku, trata por todos los medios de comunicarse con él. Un día, éste se presenta en su casa con su amiga Aurelia y le explica que tiene una ONG onírica para socorrer a la gente mientras duerme pero que no encuentra un canal de comunicación con él. Martín le pide un espejo en que poder mirarse y reconocerse a sí mismo. Tutu entonces se vuelve a introducir en sus sueños y le muestra la manera de poner fin al abusivo encargo del político que lo tenía absolutamente alienado.

EL ESPEJO QUE CARECE DE REFLEJO: LA ALIENACIÓN

Para Jaques Lacan, el sujeto toma conciencia de sí mismo en la fase del espejo, cuando la mirada del doble (del reflejo) se convierte en la mirada del otro, transformando al que mira en sujeto: «L'assomption jubilatoire de son image spéculaire par l'être ... nous paraîtra dès lors manifester en une situation exemplaire la matrice symbolique où le je se précipite en une forme primordiale, avant qu'il ne s'objective dans la dialectique de l'identification à l'autre» (1966: 90). La identificación de uno mismo ante el espejo es la misma operación que después lleva a reconocer la proyección que otros hacen del sujeto. La identidad se forma en sociedad, a través de los reflejos que los demás devuelven de uno. Cuando esos reflejos no se corresponden con la imagen propia, el desasosiego conduce a la alienación.

Lacan (2006) también define la alienación como una forma de carencia. Convertirse en sujeto implica escindirse del cuerpo de la madre literal y simbólicamente. Como Freud, Lacan considera que el niño lactante toma a la madre y al mundo como extensiones narcisistas de sí mismo. La función (simbólica) del padre (o de la figura que ejerza como tal) es la de escindirlo del exterior, separarlo para verse a sí mismo como un sujeto diferente del resto. Esa figura castrotrante le devuelve la mirada del espejo y el sujeto toma conciencia de ser un yo menos el mundo, un yo en permanente carencia de la unión con la madre y el entorno. Lacan explica la alienación como ausencia a través de la teoría de conjuntos, en concreto de diagramas de Venn, cuya expresión matemática se repite a lo largo del cómic tanto en la exposición artística que visitan Arearea y Martín como en las imágenes que acompañan las palabras de despedida de la niña.

Esta doble vertiente de la alienación se expresa gráficamente en *El Martín pescador* a través de dos objetos simbólicos, el espejo y el laberinto. Martín, el protagonista, se aliena al asomarse como en un espejo al siniestro mundo del político Martín Altán y la carencia de una infancia, de un reflejo propio, es el impulso para recorrer el laberinto que lo lleva hasta el mundo fantástico de lo onírico.

MARTÍN / ALTÁN: FAUSTO FRENTE AL ESPEJO

Cuando Martín recibe un día la visita de dos hombres que lo recogen para entrevistarse con el político Martín Altán, se adentra, como un Fausto moderno, en un universo sombrío donde nada es lo que parece: la familia del político son actores, su lugar de residencia es un misterio, su discurso contradice sus actos y cada pequeño gesto es una forma de ocultar la verdad. A mantener esta entelequia contribuye la biografía inventada de Martín, quien vende sus recuerdos en este nuevo orden dionisiaco.

Martín y Martín Altán son imágenes especulares opuestas. Mientras Martín es un modesto escritor, Altán es el estereotipo de político malvado y perverso. La figura vampírica de Altán se personifica en la madrastra de Blancanieves. En el capítulo «los dos lados del espejo»,³ Martín comienza a redactar los recuerdos de su niñez con su abuelo el pescador y mientras describe cómo observa «toda una cacharrada de cubiertos y anzuelos pender de las paredes» (Fig. 1), las viñetas muestran a la malvada madrastra avanzar por el palacio hasta acercarse a coger el espejo mágico. En la siguiente página se recuperan las imágenes del abuelo que anima al pequeño Martín a ir con él a pescar hasta que la voz narrativa dice «la persona a la que habla soy yo. Me llamo Martín Altán» (Fig. 2) en dos viñetas consecutivas que de nuevo recuperan a la madrastra, esta vez observando su reflejo. Los anzuelos que menciona se entremezclan con las imágenes de la madrastra para indicar que Martín «ha mordido el cebo» y la figura vampírica del político, gráficamente expresado en forma de madrastra de Blancanieves, succiona su niñez y su identidad.

El efecto del vampirismo es la reificación marxista. Su alienación nace de un tipo de trabajo que lo reduce a cosa: «Lamenté haber aceptado aquel trabajo que comenzaba a enfermarme» dice Martín «y me sentí como el reflejo de algo deforme» (90-91). No le ocurre así en su verdadero oficio de profesor de literatura en la universidad, que desarrolla a diario sin dilemas. Es la venta de sus

3. A partir de ahora siempre citaré por Durán (2007).



Figura 1. *El Martín Pescador*, p. 50.



Figura 2. *El Martín Pescador*, p. 51.

recuerdos y de su identidad lo que le hace sentir como «un reflejo sólo capaz de devolver la superficie de algún estanque podrido» (91). George Novack, describe las fuerzas políticas y económicas que gobiernan el destino de los países capitalistas como «alien powers» y tanto en éstos como en los países comunistas, el ciudadano medio parece no tener ningún control sobre la situación:

Despite the great advances in science, technology, industry, public health and other fields made possible by their revolutions, workers and peasants, students and intellectuals keenly resent their lack of control over the government and

the administration of the economy. ... Despite the official propaganda that they have at least become masters of their own destinies, the people know that the powers of decision in the most vital affairs are exercised, not by them, but by bureaucratic caliphs (2002: 2).

Martín encarna ese ciudadano medio que frente al abrumador poder alienante de las fuerzas políticas y económicas observa con impotencia el secuestro de su destino y de su identidad.

Todo el entorno del político está compuesto de espejos que devuelven imágenes negativas a Martín. Su alienación comienza al verse reflejado en «algún estanque podrido» (91), al vender sus recuerdos y traicionarse. Martín y Martín Altán se transforman en imágenes especulares el uno del otro al compartir recuerdos de infancia. Y el alter ego de Altán, la madrastra de Blancanieves, es un ser malvado que se mira al espejo para matar. El espejo es la expresión gráfica de la alienación de Martín.

LAS MATEMÁTICAS, EXPRESIÓN DE LA CARENCIA ALIENANTE

Como hemos visto, Lacan contempla dos componentes de la alienación. Por una parte, la imposibilidad de identificación con la imagen de uno mismo y por otra la carencia: el niño que toma conciencia de que no vive en perfecta sincronía con el mundo y con la madre como extensión corporal. Lacan, en «El sujeto y el otro: la alienación» (2006), explica este segundo aspecto a través de diagramas de Venn y estos aparecen en el cómic en dos ocasiones, primero en una exposición matemática que visitan Martín y su amiga Arearea y después en la carta de despedida de Arearea.

En la primera viñeta (Fig. 3) se muestra A-B, uno de los diagramas utilizados por Lacan y que aparece en la carta de despedida. Lacan toma A como Sujeto y B como el Otro. La alienación se produce cuando el Sujeto queda desposeído del Otro (A-B) y por tanto castrado o el Otro queda también castrado desposeído del Sujeto. En la segunda viñeta (Fig. 4), $A \cap B$, el conjunto A y el conjunto B pueden tener la parte central en común o ser el único espacio que no comparten. Para Lacan, este último caso representaría un tipo de disyuntiva que se expresa en el término latino *vel* y que está presente en enunciados como «la bolsa o la vida». Éste implica, por una parte, elegir la bolsa y perder tanto la bolsa como la vida, o por otra, elegir la vida y vivirla en la carencia de la bolsa. La intersección o «a» según lo denomina Lacan, será aquello que les falta a ambos, lo que los castra. La castración, entonces, recae tanto

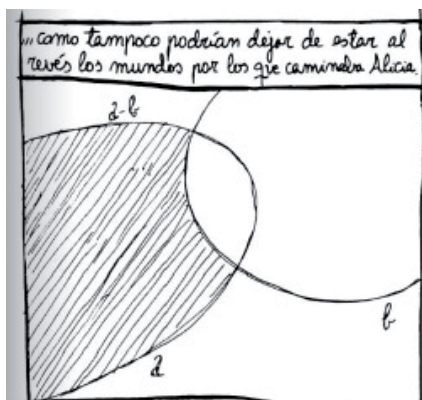


Figura 3. Diagrama de $A-B$ que aparece en *El Martín Pescador*, p. 185.



Figura 4. Diagrama de $A \cap B$. *El Martín Pescador*, p. 184.

sobre el campo del sujeto, como sobre el campo del Otro, que sería el espacio intermedio ($A \cap B$).

En la exposición matemática del cómic, el resto de cuadros son expresiones de figuras y sus dobles o reflejos en puntos específicos ($a a'$, $b b'$, etc) así como referencias al lógico Lewis Carroll, quien fue contemporáneo de Venn y amplió los diagramas de éste y su antecesor, Euler. Por ejemplo, la segunda viñeta (Fig. 5) muestra los círculos de Euler que él desarrolló añadiendo el Universal y que se plantea en la formulación del «no cumpleaños». ⁴

4. Dado que Arearea es una suerte de Alicia a través del espejo, la exposición de diagramas matemáticos a la que lleva a Martín es también una referencia a Lewis Carroll. Por ejemplo, junto al diagrama de la disyuntiva se repiten los círculos de Euler:

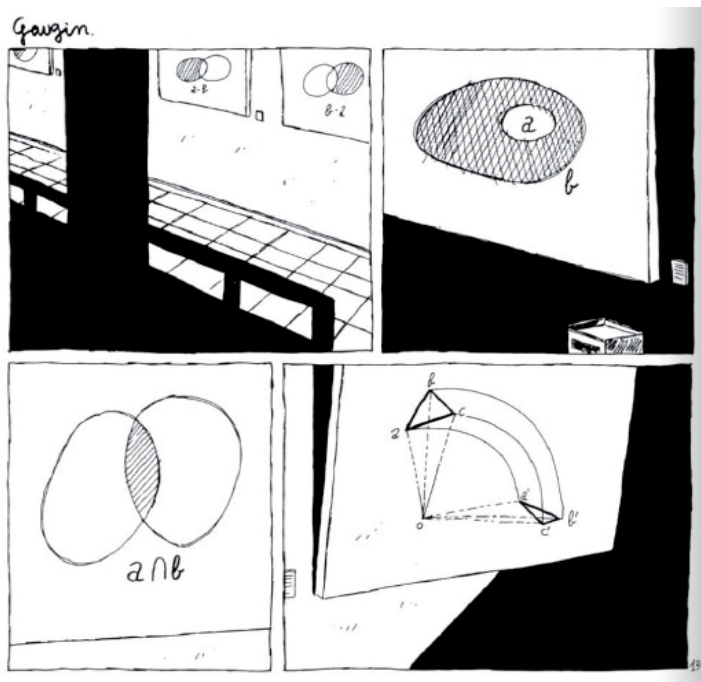
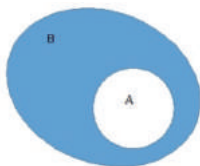
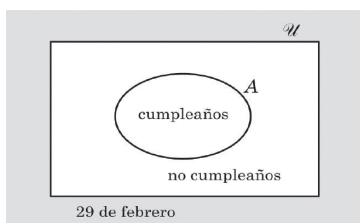


Figura 5. Diagramas que aparecen en la exposición matemática. En la primera viñeta A-B y B-A. En la segunda, los círculos de Euler. En la tercera $A \cap B$. En la cuarta, la proyección de una figura geométrica. *El Martín Pescador*, p. 134.



Los círculos de Euler y los diagramas de Venn fueron ampliados por Carroll. En *Alicia a través del espejo* Humpty Dumpty discute el no-cumpleaños con la protagonista, que constituye el dilema de pertenecer y se representa con un diagrama de Luetich:



A diferencia del de Euler, Carroll incluye U o conjunto universal que tiene las propiedades de un conjunto complementario.

Es posible que la exposición solo sea una referencia a Lewis Carroll o al mundo de las matemáticas como otra forma de reflejo de lo conocido, ampliando así la diversidad de espejos que pueblan este cómic, pero también guardan una estrecha relación con el tema de la alienación que recorre la obra.

INFANCIA

Martín es acompañado en su periplo por Arearea, quien trabaja para Altán pero tampoco se identifica con este entorno. Ella es una niña que en vez de jugar es un juguete del político, al que «le gusta ver[la] leer, jugar...a veces la peina» (85). Uno de los libros que Arearea lee para Altán es la obra de Martín y decide conocerle porque, según explica «en cierto modo usted y yo hemos vivido infancias similares [donde] también hubo espejos y muchos» (77-78). Efectivamente, en la de Martín hay dos pueblos que se reflejan como en un espejo, uno en el fondo de un lago y otro idéntico construido en la orilla. En la de Arearea, el pueblo estaba sumergido en un valle cuyas montañas no dejaban pasar el sol, problema que se solucionó instalando espejos alrededor que reflejaran la luz. Arearea se mira en Martín como en un espejo y se convierte en su aliada porque él proporciona un camino hacia la desalienación.⁵

La infancia es uno de los temas recurrentes de la obra de Durán. En ella se desarrolla la imaginación y ésta «es la llave que abre la puerta, el prisma por el que ha de mirarse cada escena que sucede y se desarrolla durante la vida» (Durán, 2012a). Arearea, en su carta de despedida, le plantea a Martín «He sentido que el mundo en el que he vivido desde que ingresé en la Agencia es, tan solo, un reflejo grotesco de algún otro mundo más amable» (183) y regresa al lugar donde pasó su niñez, lugar desde el que puede «mirar cada escena» y comprender que el entorno alienante del político es el verdadero mundo al revés. La travesía de Arearea y de Martín es un nexo con la infancia, es lanzar anzuelos hacia el fondo de sus recuerdos.

5. Arearea opera como la auxiliar del héroe Martín. José Manuel Pedrosa explica la lógica del ayudante a través de la teoría sobre el don de Marcel Mauss. Toda alianza humana se basa en un intercambio de dones. El héroe posee algo que puede ser valioso para aquellos que se encuentra en su camino y ellos contribuyen al éxito del héroe. Arearea necesita escapar de la Agencia y volver a su pueblo. Ella encuentra en Martín su vía de escape y a cambio le puede acompañar por el inframundo en el que se ha sumergido. El intercambio de dones asegura la alianza de ambos.

LABERINTO

Dado que Martín y Arearea se encuentran alienados, carentes de infancia, emprenden una búsqueda metafórica. Este camino se conforma como un laberinto por la ciudad y en él se desarrolla una relación de alianza entre el héroe, Martín, y su auxiliar, Arearea. La obra de Luis Durán es rica en arquetipos con resonancias míticas.⁶

José Manuel Pedrosa estudia la literatura folclórica y las funciones de los mismos. En su estudio antropológico sobre «La lógica de lo heroico» afirma que una de las condiciones que ha de cumplir cualquier tipo de héroe es ser capaz de atravesar un lugar muy estrecho victoriosamente. Para Pedrosa, «la capacidad penetradora del héroe debe acreditarse tanto en el sentido de entrada como en el de salida del tubo. En ningún caso puede quedarse el héroe dentro. Quedarse en el interior del tubo equivale a la muerte, supone el devoramiento por las fuerzas contrarias, aplastantes, que pueden engullir a cualquier tipo de persona que no sea el héroe» (2003: 52). El reto de Martín y Arearea es el de salir a tiempo de no quedar digeridos dentro de la intrincada red de tubos y pasadizos que lo conforman.

Los paseos que hacen juntos también transforman *no lugares* en espacios significativos de intercambio social. Pero estos paseos por el mundo de la vigilia solo son un reflejo de otros tres laberintos metafóricos por el inframundo, el mundo del revés y el mundo onírico. Cada uno de ellos es el anverso de un espejo: el inframundo es el anverso del de Altán, el mundo del revés del de Arearea y el mundo onírico el de Tutumukuku. En esta sección se realiza una aproximación analítica a cada uno de ellos.

LA CIUDAD: EL LABERINTO DE LA VIGILIA

Los desplazamientos de cada personaje por la ciudad dibujan una suerte de laberinto que estructura la obra. La mayoría de ellos son caminantes, que recorren las calles y el interior de los edificios trazando sendas al principio tangenciales y después cruzadas. En este haz de trayectorias, cada uno parte de puntos diferentes. El primero en aparecer es el misterioso vecino que solo se mueve en círculos dentro de su casa. Después Martín y su vecino se desplazan por el edificio compartiendo itinerario. El siguiente personaje es Aurelia,

6. Como él mismo afirma «mis personajes (...) están en permanente búsqueda. También dejan claro que no conocen otra ruta en esa búsqueda que el intento de recuperar esas alas amputadas (...) las de la imaginación, la infancia, los arquetipos...» (2012b).

que camina por las calles de la ajetreada ciudad para visitar a un enfermo terminal. Y por último Arearea es presentada metonímicamente a través de sus piernas, mientras camina por un museo.⁷ Son personajes en movimiento que dibujan múltiples itinerarios y desvían la travesía del lector de un punto a otro.

Además de los caminos que puedan trazar unos y otros, la figura formal del laberinto se expresa gráficamente de varias maneras. Por una parte, el propio Martín y otros personajes aparecen atrapados en un laberinto de espejos mientras sueñan. Esta figura será analizada en la sección dedicada al laberinto onírico. Otra expresión formal es una sutil manera de cerrar los capítulos a través de viñetas blancas o negras. Por ejemplo, el capítulo titulado «Con la forma de un ser vivo», se cierra con una viñeta negra tras presentar a los agentes de Altán espionando a Martín (Fig. 6). El siguiente capítulo, titulado «Encendiendo una vela donde se apaga otra», se cierra con otra blanca porque sigue a dos viñetas en que Tutumukuku enciende una vela (Fig. 7). Las viñetas finales negras se suceden a medida que Martín se implica en la biografía, es decir, a medida que se hunde más en un «estanque podrido» mientras las viñetas blancas cierran los capítulos una vez que Martín comunica a Altán su decisión

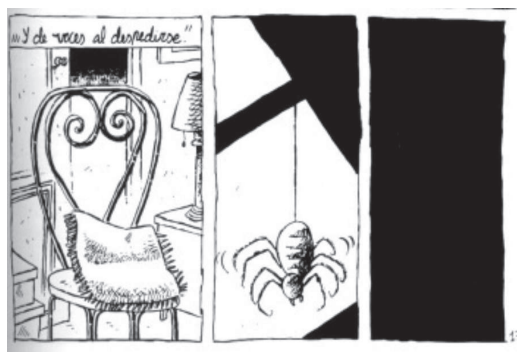


Figura 6. Capítulo que acaba en viñeta negra. *El Martín Pescador*, p. 17.

7. Existe una excepción y es «la mosca humana», un personaje que aparece sentado fuera de su caravana sin desplazarse a ninguna parte. Es significativo que sea incluido aquí ya que es el único personaje apartado de la ciudad, que pertenece a otro entorno y que no guarda conexión con ninguno de los demás. Sin embargo, como Martín y Arearea, también él es un personaje alienado, que añora la identidad de «Mosca humana» adoptada en su juventud como luchador. Probablemente esta profesión sea un guiño al personaje original, creado por Bill Mantlo y Alt Milgrom en 1977 para Marvel cómics y que se basó en la vida del acróbata Rick Rojatt. Al final del cómic, él también recibe la visita de Tutu en sueños y éste le anima a volver a serlo. Al día siguiente, recibe a Martín vestido con su antiguo traje mientras prepara una barbacoa, orgulloso de volver a sentirse como el personaje que creó. Él es la encarnación del drama de la alienación que el género de superhéroes en el cómic ha desarrollado como ningún otro medio.

de abandonar el encargo. Son una expresión formal que indica el desarrollo de la travesía metafórica del protagonista.⁸

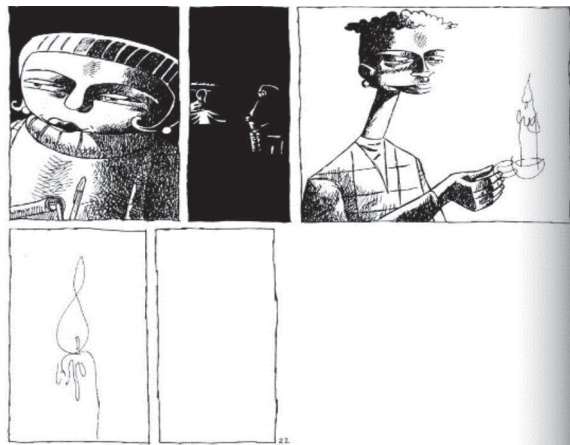


Figura 7. Capítulo que acaba en viñeta blanca. *El Martín Pescador*, p. 22.

INFRAMUNDO: BAJADA A LOS INFIERNOS

Los itinerarios de Martín se ven alterados al recibir el encargo de Altán. El protagonista nota que unos hombres le siguen desde su lugar de trabajo hasta su casa. Continúa su rutina hasta que un día interrumpen su clase, lo meten en un coche y le llevan a ver al político. Le escoltan hasta su despacho y de aquí se desplazan a un evento publicitario encerrados en un coche otra vez. Esta forma de desplazarse, aprisionado entre cuatro paredes, supone tanto una transformación como el contacto con el submundo. En *Ulysses* de James Joyce, el capítulo dedicado al funeral del padre de Leopold Bloom tanto el cambio en el de modo de transporte —desplazarse en carruaje en lugar de ir a pie— como la visita al cementerio conlleva una forma de «incubación» que refiere tanto a los úteros como a los ataúdes.⁹ Para José Manuel Pedrosa, el encierro en toda forma de ficción tiene connotaciones heroicas: «es muy común que [los héroes] pasen o que hagan pasar, a ellos mismos o a otras personas u objetos, por espacios sumamente estrechos. Los límites y los espacios que quedan entre rocas que chocan, puertas que se abren y se cierran, o aplas-

8. También sería interesante interpretar estas viñetas como espejos: negros cuando no hay posibilidad de identificación o reflejo y blancos cuando sirven como umbral o se abren a la mirada del otro.

9. James Joyce definió la técnica utilizada para este capítulo como «incubismo» por dos razones. La primera es que un íncubo es una figura demoníaca que produce pesadillas y este capítulo está relacionado con la muerte. La segunda es que el paso por los espacios estrechos y lóbregos simula un ataúd pero también un útero.

tantes mandíbulas animales, pueden ser considerados como diferentes especies de *tubos* de amenazante estrechez que sólo el héroe, con sus potencias sobrehumanas, es capaz de atravesar» (2003: 2).

El encierro de Martín y de Leopold Bloom en sendos vehículos es una «incubación» que lo acerca tanto a la muerte como al estado de gestación. Martín comienza a gestarse como héroe de su propia historia al atravesar las calles encerrado en el coche de Altán. Ésta es solo la entrada al submundo: encontrar la salida a través del laberinto de reflejos es lo que definirá su naturaleza heroica.

EL LABERINTO DE AREAREA: ALICIA A TRAVÉS DEL ESPEJO

El laberinto de Arearea está al otro lado del espejo de la aburrida vida de Martín y constituye un divertido mundo de estrafalarios personajes. Ella desvía continuamente los itinerarios de Martín, obligándole a romper con sus rutinas y arrojando luz sobre los oscuros tubos cerrados que componen el entorno de Altán, el político.

Arearea es el resplandor, el faro que alumbraba el camino. En su primera aparición, ella se encuentra en un museo observando el cuadro que lleva su nombre, el *Arearea* de Gauguin, palabra haitiana que significa pasatiempo o entretenimiento alegre. Tras disfrutar de la exposición va al aseo y se cambia los zapatos por unos nuevos con girasoles que acaba de comprar. El símbolo del girasol se repite a lo largo del cómic: el abuelo de Martín es el Sr. Tornasol, Martín tiene girasoles en su delantal y la Mosca Humana usa una toalla con impresiones de girasoles. Todos ellos llaman la atención de Arearea, cuyos pasos buscan el sol como los heliotropos de sus zapatos.

Arearea es una suerte de Alicia Lidell que quiere volver a su casa. La relación entre ambas se hace evidente la primera vez que se introduce la figura de Alicia mientras Arearea lee el primer capítulo que Martín escribe para la biografía falsa de Altán. Este relato comienza describiendo el pueblo y el oficio del abuelo como pescador. Mientras esperan que los peces piquen, el abuelo le explica que su pueblo es una copia exacta del que hay sepultado bajo el agua y que esto les llevó «a construir otro pueblo, junto a la orilla, exactamente igual que el que abandonábamos» (58). Estas palabras se presentan sobre una viñeta de fondo negro que sirve de transición para una serie de seis viñetas que operan como digresión y, sin texto, muestran a Alicia en el momento en que descubre que la superficie del espejo en que se mira es acuosa, la puede atravesar con la mano, e introduce la cabeza. Lo que ve se muestra a toda página: es el pueblo sumergido de Martín acompañado por las palabras

«Mientras los cebos descendían lentamente hasta el corazón del pantano» (Fig. 8). Alicia es Arearea asomándose a la infancia de Martín. Arearea, sumergida en el mundo de tinieblas del político, observa esos cebos y Martín se convierte en el pescador que la puede ayudar a salir de él. Por eso le acompaña en su periplo, le enseña a nadar en las turbulentas aguas del mundo de Altán, y cuando él sale a flote ella encuentra el camino a casa.

Arearea atraviesa el espejo como la Alicia de Lewis Carroll y guía a

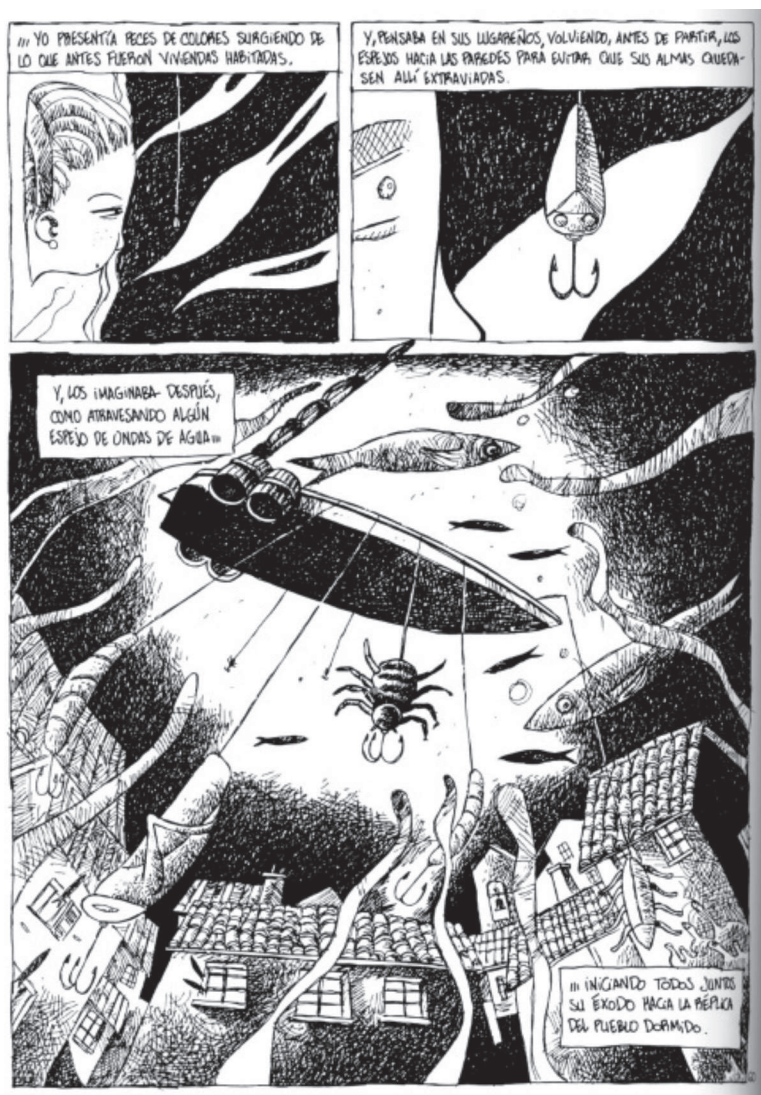


Figura 8. Arearea como Alicia. *El Martín Pescador*, p. 59.

Martín por su mundo, el mundo del revés, presentando curiosos personajes que ofrecen diferentes reflexiones sobre la función de los espejos y ofreciendo claves para encontrar la salida al laberinto de la alienación. Uno de esos lugares es la exposición de cuadros matemáticos ya comentada. Otro es la casa del vecino, quien escribe una enciclopedia llamada «*Especulum Mundi*» o espejo del mundo. En ella anota los datos más triviales de la existencia como «8'45: Una araña se desliza, como una sombra chinesca, por la pared de la habitación» para crear «el espejo en el que se refleja todo lo que se ha hecho en el mundo desde su conocimiento hasta su fin» (130). El misterioso vecino parece inspirado por los gemelos Tweedle de *Alicia a través del espejo*, ya que su percepción de la existencia y de los espejos enfatiza la copia. En la obra de Carroll, los gemelos son copias especulares el uno del otro o enantiomorfos. Cuando llega Alicia, ellos están de pie al lado con un brazo por el hombro del otro. Luego enseñan a Alicia cómo saludar a alguien y al darse la mano el uno al otro conforman un reflejo perfecto. Su naturaleza especular se enfatiza por su palabra favorita: «Contrariwise». También en este capítulo aparece el rey de corazones soñando con Alicia y ésta, a su vez, soñando con él, lo que refuerza el carácter especular del episodio: Alicia sueña con el rey, quien sueña con Alicia, quien sueña con el Rey, etc. Los gemelos Tweedle le dicen a Alicia que ella no es más que «a sort of thing» en el sueño del rey, una referencia a la filosofía de George Berkeley para quién lo físico no es más que «A sort of thing» a los ojos de Dios.¹⁰ Tanto la imagen enantiomorfa que devuelve el espejo como la incertidumbre existencial de este capítulo de Alicia forman parte del encuentro con el vecino en el cómic de Luis Durán. El vecino copia la realidad como los espejos devuelven copias de la misma.

En general, Arearea es un catalizador de encuentros y de esta manera transforma meras zonas de tránsito en espacios de intercambio social. Como se explicó anteriormente, todos los personajes trazan itinerarios por la ciudad y la narración sigue sus pasos, dotando a la obra de una estructura laberíntica. Todos son caminantes, habitantes de la ciudad moderna que, como Leopold Bloom, surcan sus calles y travesías ajenos a los numerosos estímulos externos mientras pasan las horas en el tiempo lento de lo cotidiano, de lo insignificante.¹¹ Y como el sujeto anónimo de la sobremodernidad descrita por Marc Augé, pasean por *no lugares*, espacios donde la interacción social se dificulta.

10. Véase la interesante interpretación de Martin Gardner de este pasaje en *Annotated Alice: The Definitive Edition*.

11. Para un estudio de lo cotidiano y el aburrimiento en la novela gráfica, véase el libro de Greice Schneider *What Happens when Nothing Happens*.

Ellos deambulan con cara seria por las calles, esperan el metro, hacen cola en los museos y en definitiva atraviesan zonas de tránsito sin interacción. Los no lugares están sujetos a una fuerte normativa social, que mantiene el orden y las reglas del comportamiento civilizado. En ellos, la identidad depende de un carné, tarjeta de crédito o documento oficial por oposición a un *lugar* donde esa identidad viene dada por resonancias personales o afectivas. Los protagonistas de esta historia son habitantes de la sobremodernidad pero Arearea cataliza los intercambios sociales y conecta los caminos del extraño vecino, de Martín, y de otros personajes que de otra manera hubieran seguido avanzando de manera tangencial. En el laberinto de la ciudad, las desviaciones de Arearea operan como dones que ayudan al héroe a encontrar la salida. Su amistad se forja en el camino, transformando el mero desplazamiento en travesía simbólica. De esta forma, lo que eran *no lugares*, meras calles de tránsito, se convierte en espacios de conocimiento.

EL LABERINTO ONÍRICO: EL ANVERSO DE LA VIGILIA

Martín desciende a los infiernos a través de tubos laberínticos. Arearea se alía con él y caminan juntos por el mundo del revés. Pero ninguno de los dos tiene la clave para encontrar la salida hasta que conocen a Tutumukuku y a Aurelia, quienes les invitan al otro lado del espejo de la vigilia, al mundo de los sueños. En *El Martín pescador*, Tutumukuku opera como psicopompo por el inframundo para guiarlo hasta la salida.

En el reino de los sueños, tanto Martín como después Tutu y su amiga Aurelia aparecen perdidos en laberintos de espejos (Figs. 9, 10 y 11).

El laberinto es la expresión gráfica de la confusión y desasosiego que experimentaron cada uno de ellos en diferentes circunstancias, la forma que toma la búsqueda vital. En el sueño en que Martín aparece dentro de un laberinto, éste quebranta las normas de la razón y atraviesa uno de los espejos que conforman sus paredes. Del otro lado encuentra a Tutu y es testigo de la destrucción metafórica de Altán. Simbólicamente, este sueño le ofrece una salida a su coyuntura personal: no dar por sentadas las circunstancias que parecen tan invariables y naturales como la dureza y las propiedades físicas de un espejo. Martín finalmente se da cuenta de que puede oponerse a Altán y sentirse libre.

Cuando Martín despierta, acude a una cena con el político, donde le comunica su decisión de abandonar el encargo. La cena opera como una última bajada al inframundo en la que Martín, como una suerte de Perséfone en el Hades, evita probar bocado para no regresar jamás. Le sirven cochinillo,



Figura 9. Martín en su laberinto. *El Martín Pescador*, p. 139.



Figura 10. Tutu en su laberinto. *El Martín Pescador*, p. 163.



Figura 11. Aurelia en su laberinto. *El Martín Pescador*, p. 170.

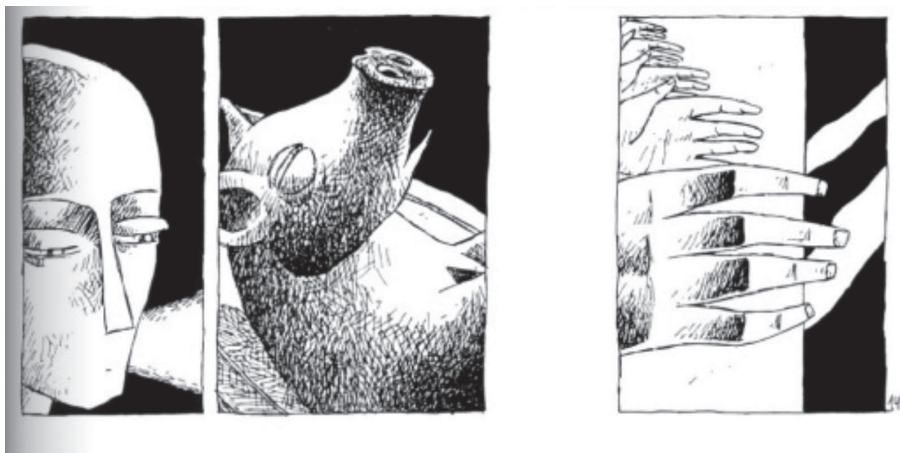


Figura 12. Martín observa la comida y evoca su sueño en el laberinto. *El Martín Pescador*, p. 149.

pero mira el animal muerto con suspicacia (Fig. 12). El cochinito, la cena, la opulencia, la bienvenida de Altán, todo es un potlatch que establece un intercambio de dones aplazado entre Martín y el político.¹² Si Martín acepta la hospitalidad de su anfitrión, quedará en deuda y deberá pagarla con su trabajo. En la siguiente viñeta, Martín le comunica que «no pued[e] escribir su libro» (150), se levanta, se marcha, y la última viñeta es blanca y vacía, señalando la luz al final del túnel. Durante la cena se intercala una viñeta que hace alusión al laberinto del capítulo anterior, con la mano de Martín reflejada hasta el infinito por los miles de espejos antes de acercarse a su superficie y comprobar que la podía atravesar. La labor de Tutu como psicopompo, la materialización de los temores del protagonista en forma de laberinto, en definitiva, el mundo onírico, devuelven una imagen triunfante a Martín de sí mismo. En el espejo de los sueños, éste encuentra el héroe que necesita ser, el espejo en que mirarse, su identidad y por tanto la salida del laberinto.

12. Marcel Mauss explica que a través de los festines, banquetes y en definitiva una generosa distribución de alimentos y bienes en teoría gratuitas se hace alarde de la superioridad del anfitrión o tribu anfitriona al tiempo que se establece una deuda de los invitados hacia los donadores: «Potlatch significa esencialmente «alimentar», «consumir». Estas tribus, muy ricas, que viven en las islas, en la costa o entre las Montañas Rocosas y la costa, pasan su invierno en una fiesta perpetua: banquetes, ferias y mercados que, al mismo tiempo, constituyen la solemne reunión de la tribu» (2009: 76-77) y concluye «Hemos detectado este tipo de formas intermedias en el mundo indoeuropeo antiguo, en particular entre los tracios. Este tipo de derecho y de economía contiene diversos temas, reglas e ideas. Evidentemente, el más importante de esos mecanismos espirituales es aquel que obliga a devolver el presente recibido» (2009: 79).

LO ONÍRICO COMO ORIGEN DE LO FANTÁSTICO

Lo onírico se establece así como espacio curativo. Martín necesita recuperar su identidad cuando todo se ha vuelto del revés: los políticos que promueven confianza son sospechosos, las niñas se comportan como adultos, sus recuerdos son recuerdos de otro y los espejos no reflejan sino que alteran la percepción o actúan de umbral. En este sinsentido, el mundo de la vigilia, el orden apolíneo es secundario y lo onírico, lo ilógico y lo dionisiaco es donde se pueden hallar respuestas.

Esta es una constante en la obra de Durán. Por ejemplo, en *Una colmena en construcción*, también explora la relación entre vigilia y sueño:

En este libro, Jacinto, uno de los personajes ve este mundo que habitamos como una copia, algo tosca y aún sin pulir, de ese otro mundo que se nos representa por medios oníricos. De hecho, el personaje lleva 40 años intentando superponer ambos mundos, el real y el onírico y que estos coincidan a la perfección. Por eso construye su catedral. El señor Don Pipo tiene una llave que solo abre puertas soñadas. El mundo onírico tiene en este libro un papel referencial en unos casos, sincrónico en otros, poético siempre (Durán, 2014).

Asimismo, en su obra más reciente, *Orlando y el juego*, recupera el personaje de Tutu y lo sitúa en diferentes planos oníricos. El sueño en la obra de Durán es siempre la existencia verdadera de la cual la vigilia solo es una copia descolorida.

Para Jorge Luis Borges, toda ficción es una forma de sueño y toda existencia es un emocionante laberinto en el que nunca se sabe lo que hay al final de cada giro o esquina: «El camino es fatal como la flecha / Pero en las grietas está Dios, que acecha» (OC, 3: 153). En las grietas asoma lo inconcebible, lo maravilloso, lo que escapa a la razón. Las grietas en *El Martín Pescador* son aquellas instancias en que lo onírico invade lo real.

Al alterar las normas de los sueños, al dejar de ser caóticos y simbólicos y los personajes se comunican con el soñador como lo harían con él en la vigilia, se produce lo fantástico. La aparición de Tutu y de Aurelia en el salón de Martín establece un diálogo entre ambas ontologías que cuestiona el mundo real. Como afirma Tzvetan Todorov (1995), desde *La Metamorfosis* de Kafka, lo fantástico ya no enfrenta lo real y lo irreal sino dos realidades distintas. Nancy H. Traill (Lomeña, 2013), desarrolla la teoría de Todorov y clasifica distintas relaciones entre lo real y lo fantástico, define el estado en que lo sobrenatural irrumpe desde lo natural (el caso de la narrativa kafkiana) como lo fantástico

paranormal. La ONG de Tutu y Aurelia por la que salvan a la gente a través de los sueños describe precisamente este modo: cuando lo sobrenatural toma el control de lo natural desde la propia lógica de lo real. Los sueños que dejan de comportarse de manera caótica para ofrecer un discurso coherente, una explicación racional en el salón de la casa, y que además tienen consecuencias en el comportamiento de los personajes una vez despiertos.

Así se conforma uno de esos laberintos borgianos en los que el que sueña es soñado y viceversa, multiplicando dimensiones como los espejos enfrentados multiplican las imágenes *ad infinitum*. En este punto, Arearea plantea la cuestión clave que toda la obra pretende responder: «¿Se imagina, señor Martín, que no fuéramos personas sino solo...solo sus reflejos?» (88). El espejo puede ser una forma de heliotropo que arroja luz donde no la hay, como Arearea en la vida de Martín. Pero la esencia del espejo es yuxtaponer dos realidades opuestas, como lo fantástico abre la puerta al diálogo entre dos ontologías. Si la copia o el reflejo es tan real como el original, se subvierte la jerarquía entre ambos órdenes y se produce una dislocación del orden de lo real.

Lo real no solo queda transformado, sino que su validez se pone en entredicho. Para David Roas, el elemento fantástico casi siempre altera inevitablemente la lógica de lo no fantástico y «su dimensión transgresora va inevitablemente más allá de lo textual: su objetivo es siempre cuestionar los códigos que hemos diseñado para interpretar y representar lo real» (2009: 108). Por ello la «presencia imposible problematiza el precario orden o desorden en el que fingimos vivir más o menos tranquilos» (2009: 116). En *El Martín Pescador*, Arearea afirma que el mundo supuestamente real es el que está al revés: «yo creo que he vivido en algún lugar borroso, como en el interior de una imagen vista por equivocación desde algún ángulo incorrecto» (184) e insta a Martín a transformarse y percibir lo que le rodea de otra manera. Efectivamente, la subversión de la lógica de los sueños supone una alteración en el modo de percibir la vigilia que altera la naturaleza y la experiencia de los personajes.

EL SURREALISMO COMO LENGUAJE

El mundo onírico y lo fantástico como grieta por la que se cuele y lo modifica, provocan un cambio sin retorno y al final de la obra, no solo los protagonistas sino varios personajes secundarios resultan transformados. Por ejemplo, el extraño vecino que dedica su vida a anotar datos de lo más insignificantes para crear una enciclopedia que sea «Espejo del Mundo» aparece

feliz dibujando una flor. Arearea desea que «ese señor que lo anota todo, se dedique solo a recopilar cosas útiles» (184). Los propios personajes de la obra afirman que el «Espejo del mundo» no consiste en la copia, en la descripción detallada del entorno y los sucesos como los describiría un discurso realista, sino en la metáfora, en la imagen que no puede ser reducida al silogismo de la razón.

Para Roman Jakobson, el desarrollo de un discurso se alinea en torno a dos formas semánticas: un tema puede llevar a otro por similitud, utilizando la metáfora, o por contigüidad, con la metonimia. Con respecto a los sueños, él considera que la cuestión decisiva es si los símbolos y las secuencias temporales se basan en la contigüidad (lo que Freud llama «desplazamiento») o en la similitud (la «identificación» freudiana). En literatura, Jakobson encuentra dos maneras de narrar o de expresión artística: metonímica o metafórica: «The primacy of the metaphoric process in the literary schools of romanticism and symbolism has been repeatedly acknowledged, but it is still insufficiently realized that it is the predominance of metonymy which underlies and actually predetermines the so-called “realistic” trend, which belongs to an intermediary stage between the decline of romanticism and the rise of symbolism and is opposed to both» (2004: 77).

Esta misma predominancia alternativa entre ambos procesos se observa también en otras formas artísticas no verbales como el cine o la pintura: «A salient example from the history of painting is the manifestly metonymical orientation of cubism, where the object is transformed into a set of synecdoches; the surrealist painters responded with a patently metaphorical attitude» (2004: 77).

En *El Martín pescador*, el dominio de lo onírico es el dominio de la metáfora. En el primer sueño donde Tutumukuku consigue hablar a Martín le informa de que «nuestra comunicación se limita en estos momentos a asociaciones de ideas, emociones, imágenes...resumiendo...a símbolos» (116-117). La predominancia de los sueños en el cómic hace que esta gramática aparentemente caótica sea el lenguaje narrativo principal. La metáfora es lo que Martín necesitaba para contar su historia y su travesía por el mundo onírico facilita la liberación entre significante y significado del mismo modo en que imágenes y objetos aparentemente desvinculados establecen una relación semántica por contigüidad. Tutu exhorta a Martín a escribir: «Lo primero que ha de hacer usted cuando despierte es escribir los sueños que haya tenido durante la noche... así que tenga siempre un cuaderno a mano» (154). Escribir sus sueños es describir lo que narra el cómic así que contar su propia historia

se convierte en una forma de recuperar su identidad. Martín aprende el lenguaje de lo fantástico para poder narrar sus vivencias.

La infancia es, según Lacan, el espacio en que se produce la primera forma de alienación: reconocerse en un espejo como otro y carecer de nexo con el mundo. Los protagonistas de *El Martín Pescador* sufren un proceso similar al ser despojados de sus recuerdos ante unas circunstancias opresivas. Sin embargo, en esta obra, la infancia es un lugar de curación porque alberga el potencial de lo fantástico. La laberíntica travesía que deben realizar Arearea y Martín hasta encontrarse a sí mismos es un viaje hacia el lago donde verse reflejados, donde saber quiénes son y donde echar sus anzuelos hacia el olvidado mundo de sus recuerdos. Para Luis Durán, el puente con los días de la niñez en la edad adulta es el espacio onírico. Los sueños son el resquicio de la metáfora, de la liberación entre significante y significado y por tanto de las normas de la razón.

Este artículo persigue el drama de la alienación como el hilo de Ariadna que permite explorar y conjugar dichos elementos. Esta doble vertiente de la alienación se expresa gráficamente en *El Martín pescador* a través de dos objetos simbólicos, el espejo y el laberinto. Martín, el protagonista, se aliena al asomarse como en un espejo al siniestro mundo del político Martín Altán y la carencia de una identidad, de un reflejo propio, es el impulso para recorrer el laberinto que lo lleva hasta el mundo fantástico de lo onírico. Los paseos que hacen juntos también transforman *no lugares* en espacios significativos de intercambio social. Pero estos paseos por el mundo de la vigilia solo son un reflejo de otros tres laberintos metafóricos por el inframundo, el mundo del revés y el mundo onírico. Cada uno de ellos es el anverso de un espejo: el inframundo es el anverso del de Altán, el mundo del revés del de Arearea y el mundo onírico el de Tutumukuku. Pero solo en el de los sueños se puede percibir «esa línea que separa el cielo de la tierra y que los alquimistas llamaron, con toda razón, el *Sanctus Locus*» (Durán, 2012a), la línea que divide la sinrazón de la cordura, la vigilia del sueño, lo fantástico del sinsentido.

BIBLIOGRAFÍA

- AUGÉ, Marc (1993): *Los no lugares: espacios del anonimato*, Gedisa, Barcelona.
BRETON, André (1969): *Manifiestos del surrealismo*, Ediciones Guadarrama, Madrid.
BORGES, Jorge Luis (1989-1996): *Obras Completas [OC]*, 4 vol., Emecé, Barcelona.
CARROLL, Lewis (2001): *Annotated Alice: The Definitive Edition*, Penguin Books (UK).

- DURÁN, Luis (2007): *El Martín Pescador*, Dolmen, Palma de Mallorca.
- ____ (2012a): «Luis Durán habla de la infancia y los sueños en el cómic *Una colmena en construcción*», entrevistado por Jesús Jiménez en *rtve.es*, disponible en <<http://www.rtve.es/noticias/20120604/luis-duran-habla-infancia-suenos-colmena-construccion/533243.shtml>> [Acceso 15 Sep. 2016].
- ____ (2012b): «Charlando con Luis Durán, autor de *Una colmena en construcción*», entrevistado por Marisol Hernández en *normaeditorial.com*, 22 mayo, disponible en <<http://www.normaeditorial.com/blog/?p=4401>> [Acceso 3 agosto 2016].
- ____ (2014): «Luis Durán: En *Orlando y el Juego* la realidad se derrite» entrevistado por Jesús Jiménez en *rtve.es*, disponible en <<http://www.rtve.es/noticias/20140807/luis-duran-orlando-juego-realidad-se-derrite/988320.shtml>> [Acceso 17 agosto 2016].
- FREUD, Sigmund (2004): «The Interpretation of Dreams», en Julie Rivkin y Michael Ryan (eds.), *Literary Theory: An Anthology*, 2ª ed., Blackwell Publishing, Maiden, pp. 397-415.
- JAKOBSON, Roman (2004): «Two Aspects of Language», en Julie Rivkin y Michael Ryan (eds.), *Literary Theory: An Anthology*, 2ª ed., Blackwell Publishing, Maiden, pp. 76-81.
- LACAN, Jacques (1966): «Le stade du miroir comme fondateur de la fonction du Je, telle qu'elle nous est révélée, dans l'expérience psychanalytique», *Écrits I*, Seuil, París, pp. 89-97.
- ____ (2006): «El sujeto y el otro: la alienación», en *El seminario de Jacques Lacan. Libro 11, Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*, Paidós, Buenos Aires, pp. 150-159
- LOMEÑA, Andrés (2013): «El espacio y lo fantástico en la novela desde la teoría de los mundos posibles: una revisión de las tipologías semánticas de la ficción», en *Brumal. Revista de investigación sobre lo fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic*, vol. I, núm. 2, disponible en <<http://revistes.uab.cat/brumal/article/view/v1-n2-lomena-cantos>> [Acceso 3 agosto 2016]. <<http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.18>>
- MAUSS, Marcel (2009): *Ensayo sobre el don. Forma y función de intercambio en las sociedades arcaicas*, Katz Editores, Buenos Aires.
- NOVACK, George (2002): *Understanding History*, Resistance Books, Australia.
- PEDROSA, José Manuel (2003): «La lógica de lo heroico: mito, épica, cuento, cine, deporte... (modelos narratológicos y teorías de la cultura)», en *Mitos y Héroe*s, Centro Etnográfico Joaquín Díaz-MECD, Uruña, pp. 37-63.
- ROAS, David (2009): «Lo fantástico como desestabilización de lo real. Elementos para una definición», en Teresa López-Pellisa y Fernando Ángel Moreno (eds.), *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*, Universidad Carlos III de Madrid, Madrid, pp. 94-120.
- SCHNEIDER, Greice (2016): *What Happens When Nothing Happens: Boredom and Everyday Life in Contemporary Comics (Studies in European Comics and Graphic Novels)*, Leuven University Press, Bélgica.
- TODOROV, Tzvetan (1995): *Introducción a la literatura fantástica*, Coyoacán, Ciudad de México.

FANTASÍA E IRONÍA EN *CORTOCUENTOS*, DE BORJA CRESPO Y CHEMA GARCÍA

JUAN MANUEL DÍAZ DE GUEREÑU
Universidad de Deusto, San Sebastián
juanmanuel.dg@deusto.es

Recibido: 09-09-2016

Aceptado: 30-04-2017



RESUMEN

Los *Cortocuentos* son una serie de relatos breves creados por el guionista Borja Crespo y el dibujante Chema García, reunidos en un libro con el mismo título y a los que se añadieron, en un segundo volumen, los realizados con otros dibujantes. Este estudio se propone analizar el proyecto de colaboración del que surgieron, sus formas, los recursos que emplean y aquellos de los que prescinden, y el modo como tratan los motivos fantásticos o maravillosos que incorporan, entre el lirismo y la ironía.

PALABRAS CLAVE: Cortocuentos, cuentos de hadas, cómic, fantasía, ironía.

ABSTRACT

Cortocuentos is a serie of short stories by writer Borja Crespo and artist Chema García collected into a book under this title. Another series was created in collaboration with other cartoonists and collected in a second volume. This study aims to analyze the collaborative project that was created by them, their forms, the resources employed and discarded by them, and how they treat the fantastic or marvelous topics by implementing lyricism and irony.

KEY WORDS: Cortocuentos, fairy tales, comic, fantasy, irony.



INTRODUCCIÓN

Cortocuentos y *Cortocuentos 2* son dos libros que la editorial Astiberri publicó en noviembre de 2009 y marzo de 2012. Firmaron el primero Borja Crespo (Bilbao, 1971) y Chema García (Granada, 1973). Sus nombres constan también en la cubierta y la portada del segundo, bajo el título; aunque en dicho volumen participaron además otros catorce autores, cuyos nombres figuran desperdigados sobre la ilustración de cubierta del libro, en torno a los de aquellos.

La estructura y contenido de ambos volúmenes es similar: contienen sendas colecciones de relatos en palabras e imágenes, que los autores bautizaron con el término que les da título. En el primero, Crespo es autor de los guiones y García su ilustrador. La autoría es más compleja en el segundo. Ambos autores suman de nuevo sus esfuerzos en algunas piezas —cuatro en total—, y además colaboran con otros dibujantes a quienes invitaron a participar, para los que aportan siete guiones cada uno. También intercambian sus papeles en uno de los relatos, escrito por García y dibujado por Crespo.

Considerado en su conjunto, *Cortocuentos* resulta ser un artefacto narrativo notablemente complejo, en el que la adscripción a un lenguaje —cómico o relato ilustrado— se presta a discusión, pues se nutre de tradiciones narrativas diversas, maneja los recursos y las convenciones del género con desparpajo, y compone una galería de fantasías con tanta ironía como afecto. Tal complejidad no le resta eficacia narrativa. Lo prueban la publicación del segundo volumen, que atestigua las buenas ventas del inicial, y la participación en él de algunos de los dibujantes más renombrados del cómic español actual: Paco Roca, Miguel B. Núñez, Luis Bustos, David Rubín, Albert Monteys, Pepo Pérez, Javier Olivares, Mireia Pérez, entre otros.

Como se verá más en detalle, los cortocuentos de Crespo y García recurren a personajes y tópicos propios de los cuentos infantiles, del ámbito de lo maravilloso y de la tradición de lo fantástico. Sin embargo, tal como señala David Viñas (2013: 169), no tiene mayor interés determinar si esta obra o cualquiera de sus partes pertenecen o no al género fantástico o a otro distinto, pero sí el interrogarse acerca de los elementos temáticos y formales que suscitan tal cuestión. Siguiendo a Claudio Guillén, Viñas propone «concebir el género literario como la invitación a una forma» y, defendiendo una concepción genealógica del género, afirma que «quien realiza la invitación es la tradición literaria» y que, «como ocurre con cualquier invitación, hay distintas maneras posibles de reaccionar. El autor puede querer enlazar con un género literario

determinado imitándolo, transformándolo, parodiándolo, etc., y siempre será la progresión histórica del género lo que estará en juego» (Viñas, 2013: 161-162). En consecuencia, «la voluntad del autor desempeña el papel fundamental en la lógica de tipo genealógico» (Viñas, 2013: 162), puesto que es dicha voluntad la que rige el modo concreto de dialogar con la tradición genérica en la obra.

Se entiende, entonces, que para desentrañar la forma en la que los autores incorporan lo fantástico a los cortocuentos, conviene prestar atención al detalle de su realización, desde el propósito que los movió, a las hechuras de ambas obras y a sus modos de elaborar un sentido.

UNA POÉTICA DE LA BREVEDAD

Según han contado los dos autores en varias entrevistas, la colaboración que dio lugar a *Cortocuentos* fue fruto de una iniciativa de Chema García. Ambos amigos ya habían firmado juntos algunas piezas cortas para varias revistas de historietas y el cuadernillo *Diox el exterminador* (1999). Cuenta García que le gustaron las historietas que Crespo reunió en el cuadernillo *Devuélveme mi secreto* (2008), por lo que le sugirió colaborar de nuevo en algo del mismo estilo.

Devuélveme mi secreto lo editó el propio Crespo en una tirada corta, de doscientos ejemplares, que distribuyó como obsequio entre amigos. El subtítulo que figura en la cubierta del cuadernillo describe el contenido de sus dieciocho páginas interiores como «Ósculos, retruécanos y garabatos». Se trata de piezas breves, casi todas de una página, y de entre una y seis viñetas, con un dibujo escueto y un tono más reflexivo y lírico que narrativo. En su última página, una breve nota final de Ricardo Mena subraya el contraste entre la índole de esas historietas y la reputación como director de cortos *gore* de Borja Crespo.

Chema García supo apreciarlas y quiso dibujar algo similar. Crespo respondió a su sugerencia con los guiones de *Cortocuentos*. El dibujante, a medida que los recibió, fue dando a cada uno «su puesta en escena de forma independiente» (Vañó, 2010). El resultado fue el primer volumen, un conjunto de diecinueve relatos que en realidad suman veintiuno, pues las guardas del libro añaden otros dos.¹ Se caracterizan por su concisión y la pasmosa variedad de los estilos de dibujo, cosa que destacaron numerosos comentarios so-

1. En adelante, para citar las obras *Cortocuentos* y *Cortocuentos 2* se indicará el volumen, I o II, y el número de página —ambos entre corchetes—, evitando así la mención repetida de los autores o del título. Dicha paginación es mía —pues la edición no numera las páginas—, y comenzará, por tanto, con la pá-

bre la obra (véase por ejemplo el artículo de Alberto García Marcos en *Entrecomics*).

Ya las características mismas de su edición destacan la excepcionalidad del libro. Aunque publicado por una editorial especializada que durante quince años ha producido casi exclusivamente cómic o estudios sobre cómic, el formato y la presentación de *Cortocuentos* evocan más bien el universo de los libros infantiles ilustrados. Sus dimensiones (17,5 x 20,5 cm) son más cuadradas que las habituales en los cómics que, sea en vertical o en apaisado, adoptan una forma rectangular para dar cabida a las filas de viñetas. El formato habitual en las ediciones de Astiberri, que no se caracterizan desde luego por su uniformidad, cuenta con la misma anchura (17,5 cm) pero con una altura de 24,5 cm (con idéntico formato se presentaron las otras dos novedades que la editorial bilbaína puso a la venta al mismo tiempo que el primer volumen de *Cortocuentos*, en el mes de noviembre de 2009).²

La ilustración de la cubierta muestra a un personaje infantil silueteado en negro, rodeado de vegetación y sobre un fondo de luna llena y cielo estrellado (Figura 1). De su cuerpo parecen salir unos relámpagos, lo que nos lleva a suponer que pertenece al cortocuento «La niña eléctrica» [I, 67-72]. La ilustración de la cubierta de *Cortocuentos 2* es muy similar, aunque en este caso son dos los personajes que aparecen, pertenecientes al cortocuento «Los atrapamonstruos» [II, 5-10], y no están silueteados en negro (Figura 2).

La presentación interior también parece más propia de un libro ilustrado que de un cómic. Las páginas no se dividen en viñetas, sino que están ocupadas siempre por una sola ilustración, con la única excepción de la última página de «La casa de Pedro» de Chema García y Javier Olivares, compuesta de cuatro viñetas [II, 119]. A menudo, dicha ilustración no está enmarcada y está impresa «a sangre», ocupando todo el espacio de la página (sucede así en nueve de los diecinueve primeros cortocuentos y en los dos que ocupan las guardas, y también en doce del segundo volumen y sus guardas). Cuando hay márgenes que encuadran la ilustración, casi nunca hay línea que la delimite y separe de aquellos, práctica convencional en el cómic. Las únicas ex-

gina de guarda, numerada con el 0. Cuando se mencionen relatos del segundo volumen, se identificarán sus autores si no son los mismos del primero.

2. Punto de comparación más amplio ofrecen las dimensiones de todas las novedades que Astiberri publicó en noviembre de 2009, además de *Cortocuentos*. A saber: *El vecino 3*, de Santiago García y Pepo Pérez, y *Arlerí*, de Edmond Baudoin, ambas en tapa dura (17,5 x 24,5 cm); *Una vida errante 2*, de Yoshihiro Tatsumi, en rústica (17 x 24 cm); y *Ángel Sejija con el sexto sentido*, de Mauro Entrialgo, en rústica (18,5 x 24,5 cm).

Figura 1. Cubierta de *Cortocuentos*.Figura 2. Cubierta de *Cortocuentos 2*.

Falta la fig 2

cepciones a esto son los cortocuentos «Lo soñado» y «No podía ser» [II, 18-21 y 70-72], con guiones de Chema García y dibujos de Miguel B. Núñez y Borja Crespo.

La distribución del contenido resalta la singularidad de cada uno de los cortocuentos, pues todos ellos se abren siempre con una portada impar —es decir, situada a la derecha al abrir el volumen— que integra el título en una pequeña ilustración que hace referencia al relato y concluye con una contraportada ilustrada de modo similar. Entre ambas se sitúan las cuatro páginas que componen cada relato. Hay tres excepciones a esa organización canónica de los cortocuentos, los titulados «Planeta Piruleta n.º 4», «Exterminador» y «Duele, existes» [I, 23-32, 57-66 y 79-88], que cuentan con cuatro páginas más debido a que en estos casos el relato se distribuye en cuatro páginas dobles con ilustraciones que las ocupan en su integridad, sin romper por ello la pauta.

También *Cortocuentos 2* se distribuye con idéntica plantilla y cuenta con el mismo número de excepciones de la misma índole, los relatos titulados «Ciudad Perfidia», «Cristal», de Chema García y David Rubín, y «Nieve eres» [II, 47-56, 81-90 y 121-130].

A los diecinueve relatos de cada uno de los dos volúmenes así distribuidos se añaden, como ya se señaló, los que figuran en las páginas de guarda iniciales y finales de ambos —que agregan dos piezas más a cada uno—, cons-

tituidas esta vez por una sola ilustración a doble página. Las páginas de guarda finales de *Cortocuentos 2* incluyen el índice del volumen, que se incorpora a la ilustración como un conjunto de carteles pegados en una pared, en cada uno de los cuales se indica el título y los autores junto a una ilustración alusiva a la pieza.

Esta presentación de los relatos integrados en ambos volúmenes, sumada a los diferentes estilos gráficos que Chema García y los demás ilustradores invitados asignan a cada uno de ellos, subraya la singularidad de cada cortocuento. Los dos libros se presentan como colecciones de piezas breves, cada una de las cuales aporta su propia elaboración de un sentido. El sentido de la obra en su conjunto deriva de las pautas formales compartidas por todas ellas y, naturalmente, del imaginario de los autores que en ellas se expresa.

Dada la característica de relatos independientes de los cortocuentos de Crespo y García, hubiera sido posible su publicación por separado. Así sucedió con dos de ellos: la revista *El Manglar* adelantó uno de los cortocuentos (Crespo y García, 2010) y la revista *El Balancín* añadió un relato no recogido en los dos volúmenes (Crespo y García, 2011).

A pesar de su condición de relatos breves e independientes, los cortocuentos de Crespo y García alcanzan su grado más alto de significación reunidos en los volúmenes en los que vieron la luz. Integrados en ellos, los protocolos de presentación descritos y los cambios de estilo de dibujo mencionados afirman la independencia de cada uno; mientras que la contigüidad, las similitudes obvias e incluso el contraste permiten apreciar lo que en ellos hay de inspiración unitaria y recurrente. Los cortocuentos obedecen, si no a un proyecto claramente definido, sí al menos a un propósito compartido por sus autores.

En una entrevista, poco después de publicar el primer volumen de *Cortocuentos*, y en respuesta a la pregunta acerca de qué inspiró dicho término, Crespo contestó que García y él habían resuelto componer «historias muy cortas que se acercaban al haiku» (Caballero, 2009). La referencia a la forma poética japonesa no esconde, obviamente, el propósito de establecer un paralelismo concreto con dicha forma o su modo de significar. Se trata tan solo de señalar la similitud marcada por la estricta brevedad del cortocuento.

En un correo electrónico reciente, el 12 de abril de 2016, Borja Crespo nos explicaría en estos términos su inclinación por la brevedad:

Creo que la síntesis es un bien en desuso, todo un arte... Me gustan los cuentos, los relatos cortos, en todas las disciplinas. Parece que, como ocurre en el cine, si

no tienes algo en formato largo no es serio tu trabajo, cuando a veces es todo lo contrario... Crecí leyendo cuentos de Gianni Rodari o Roald Dahl. (...) Hay que reivindicar la síntesis de la narrativa y las ideas.

Tal preferencia por la concisión, que Crespo ha explorado también como director de cortometrajes y autor de relatos escritos, concibió los cortocuentos como otra posibilidad más de expresión.

La constricción formal establecida en ellos por el cómputo de solo cuatro imágenes —ocupen estas una o dos páginas— acompañadas por textos escuetos, que por lo general suman unas pocas palabras por cada imagen, equivale a la de un molde métrico predeterminado al que se debe ajustar la expresión y, con ella, la forja de una significación. Crespo y García acordaron someter sus relatos mínimos a tal estrecho cauce, insólito tanto en el ámbito del cuento ilustrado como en el del cómic. En buena medida, la fuerza expresiva de los cortocuentos deriva sin duda del aprovechamiento de tales límites, de la exploración de sus posibilidades.

El título con que a modo de etiqueta genérica los bautizó Borja Crespo es, más que una descripción formal, la declaración de un propósito, el de proceder a dicha exploración.

EN LOS MÁRGENES DEL LENGUAJE DEL CÓMIC

Los límites expresivos elegidos por los autores de *Cortocuentos* van más allá del número de páginas y del modo en el que conjugan en ellas texto y dibujo. Crespo y García prescindieron en sus piezas de buena parte de los recursos convencionales del cómic, aquellos que el medio ha desarrollado como parte de su vocabulario gráfico más específico y que suplen la incapacidad del papel impreso para mostrar de modo directo el movimiento, el sonido y las emociones matizadas.

Los cortocuentos toleran el uso ocasional y discreto de las líneas cinéticas o las nubecillas que, a modo de estela visible, marcan la trayectoria de un personaje, de un miembro o de un objeto en movimiento. Así, en el primero de ellos, «Jardín de estrellas», la caída de los astros aparece señalizada mediante una estela de color atenuado [I, 6-8].

También es posible encontrar en las ilustraciones de ambos volúmenes algunos ejemplos, poco más que esporádicos, de lo que el dibujante Mort Walker denominó «emanata»: líneas o imágenes convencionales que emanan de las cabezas de los personajes para representar figuradamente emociones y

estados de ánimo, reforzando de este modo los que muestra la general caricaturización de los personajes. García y los otros dibujantes usan las gotitas de sudor salpicadas para indicar tensión emocional o excitación [I, 6, 8, 27, 76 y 83; II, 21, 26 y 27]; los rayos o espirales de irritación [I, 109; II, 0]; las líneas temblorosas de susto y de miedo [I, 115-117]; la nubecilla oscura de malestar [II, 45]; o el signo de interrogación que sobrevuela la cabeza indicando perplejidad [II, 110 y 112]. Apenas decena y media de recursos gráficos característicos del cómic aunque no exclusivos de este.

Los recursos convencionales del lenguaje del cómic que están llamativamente ausentes en los cortocuentos son los que trasladan al papel el universo sonoro. La onomatopeya, recurso frecuentemente utilizado en el formato cómic, solo aparece en una ocasión en los dos volúmenes que nos ocupan: el «¡Pow!» con que revienta un personaje en el relato «¿Culpamos al amor?» de Crespo y Raquel Alzate [II, 101]. Además, las notas musicales o las líneas que irradia una guitarra contribuyen a representar la música en otros dos cortocuentos [II, 58, 61 y 105].

Pero sobre todo, falta casi radicalmente la representación del discurso de los personajes. Son muy escasos los globos de diálogo —recurso gráfico que inserta en la viñeta las voces de los personajes—, y en las pocas ocasiones en que los cortocuentos recurren a ellos no incluyen palabras, sino imágenes figurativas que contribuyen al sentido de lo narrado: una nota musical, unas nubes atadas, un tomate, un corazón [I, 25 y 52; II, 32 y 118]. Solo los suspiros que mediante el convencional «sigh» anglosajón exhala la protagonista del citado «¿Culpamos al amor?» [II, 98-101] pueden relacionarse con la expresión de un personaje.

El cortocuento «Duele, existes» incluye formas similares a las de los globos de diálogo, pero estas incorporan la voz narrativa y no la de un personaje [I, 79-88]. En el cortocuento titulado «La casa de Pedro», los globos contienen siempre la palabra «colgar», con la que se juega en el desarrollo del relato (aunque apenas se puede suponer que sirva para expresar de modo irónico el mundo propio del personaje [II, 116-118]).

Los dos libros de *Cortocuentos* prescinden del recurso que permitiría a los personajes participar y expresarse mediante palabras en el relato. Tal exclusión atribuye el desarrollo del relato a una sola voz, la del narrador. Volveremos más adelante a esta característica tan significativa de los cortocuentos.

Este molde formal, por otro lado, pone en cuestión la inclusión de *Cortocuentos* en el lenguaje del cómic. No está entre las finalidades de este estudio definir la participación o no de la obra en dicho lenguaje, y mucho menos

proclamar o reivindicar su inclusión. Pero, dado que sus formas le asignan un estatuto problemático, conviene no eludir la cuestión, pues afecta indudablemente a los modos de lectura que la obra suscita.

Basta para dejar constancia de la problematicidad del mismo señalar que, aunque obra de dos autores de cómics y publicados por una editorial especializada, los dos volúmenes de *Cortocuentos* no figuran en el catálogo de obras de *Tebeosfera* —el mayor esfuerzo catalogador del cómic en lengua castellana—, ya sea en su versión electrónica (<http://www.tebeosfera.com>) como en su versión impresa, el *Gran catálogo de la historieta* (Barrero, 2013). La primera sí incluye la pre-publicación de una pieza y la inclusión de otra inédita en revistas de historietas, a las que ya he aludido más arriba. Dado que los autores y la editorial de *Cortocuentos* sí están catalogados, dicha exclusión solo puede obedecer a la aplicación de un criterio delimitador. Sin embargo, la definición que aporta la «Introducción. Guía de uso» de dicho catálogo puede ser perfectamente aplicable a las piezas que nos ocupan: «Por historieta entendemos el modo de comunicación que transmite historias utilizando imágenes dibujadas que se articulan entre sí o con otros signos para generar relatos autónomos, que muchas veces llevan texto anejo» (Barrero, 2013: 15).

Robert C. Harvey considera los globos de diálogo uno de los rasgos esenciales en el cómic como lenguaje, que a comienzos del siglo xx concretarían su forma definitiva: «a narrative told by a sequence of pictures, with the dialogue of the characters incorporated into the pictures in the form of speech balloons» (Harvey, 1994: 7-8). No es, a su entender, un recurso más entre otros, pues incorpora los diálogos entre personajes a la viñeta, dando viveza al relato y permitiendo la supresión de la voz narrativa tutorial que solía colocarse bajo las ilustraciones. Según este criterio, los relatos de *Cortocuentos* quedan fuera de los márgenes del lenguaje del cómic.

Con todo, que los autores decidan prescindir de un recurso habitual como opción expresiva no excluye necesariamente a la obra del lenguaje del cómic, sino que debe entenderse, a nuestro juicio, como un uso particular de dicho lenguaje, cuyos efectos significativos es posible analizar y evaluar.

No existe, por lo demás, una definición canónica del cómic que cuente con una aceptación generalizada; lo cual no es de extrañar, dada su híbrida composición de elementos gráficos y verbales, y su reputación de entretenimiento vulgar, indigno de atención crítica y teórica seria. En junio de 1837, Rodolphe Töpffer publicó una nota sobre *L'Histoire de Monsieur Jabot* —uno de sus libros en estampas—, que muchos estudiosos del cómic consideran uno

de los primeros ejemplos del nuevo medio. En ella describió su «naturaleza mixta» y aportó una temprana definición del nuevo lenguaje: «Ce petit livre est d'une nature mixte. Il se compose de dessins autographiés au trait. Chacun des dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins, sans ce texte, n'auraient qu'une signification obscure; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien» (Sausverd, 2008). Sin duda, es significativo que esta descripción sea aplicable a los cortocuentos de Crespo y García.

En efecto, la escueta combinación de cuatro dibujos y textos breves que son los cortocuentos no ofrece al lector relatos compuestos por palabras acompañadas de dibujos que las ilustran, sino relatos articulados mediante una compleja conjunción de textos e imágenes dibujadas. Lo prueba el hecho de que algunas páginas de los cortocuentos consten solo de dibujos, de modo que estos añaden sentido por sí mismos, sin depender del texto. Así sucede en «Tedio», «Duele, existes» y «Niña bonita» [I, 21, 86-87 y 110-111].

Lo prueba, sobre todo, la variada articulación de palabras y dibujos para completar la significación de lo narrado. Tomemos por ejemplo el primer cortocuento, titulado «Jardín de estrellas». El texto comienza de este modo: «Maikel cuidaba con esmero su jardín, pero nada crecía. / Hasta que un día algo cayó del cielo. / Tras el impacto brotaron flores de ensueño y el jardín de Maikel se convirtió en el más bonito del mundo. / Lástima que no dejaran de caer cosas del cielo» [I, 6-9]. Aunque el texto completo participa decisivamente en la historia, no basta para que esta sea comprensible. Es preciso que los dibujos muestren que ese «algo» que cayó del cielo eran estrellas; en concreto, estrellas dibujadas como objetos sólidos que pueden clavarse en el suelo por alguna de sus cinco puntas y fertilizarlo —pues de inmediato parece crecer vegetación—, pero que siguen cayendo y se clavan en el protagonista, acabando con su vida y con la maravilla (Figura 3). De acuerdo con la descripción de Töpffer, en efecto, los dibujos sin el texto resultarían oscuros y los textos sin los dibujos no significarían nada (nada, al menos, equiparable al cortocuento que analizamos).

La peculiar forma narrativa creada por Crespo y García en *Cortocuentos* se compone de cuatro imágenes sucesivas y de un texto narrativo que se conjuga con ellas para resolver un relato. Imágenes y palabras contribuyen de diversas maneras al sentido de cada cortocuento, pero incluso un análisis somero evidencia que los dibujos no cumplen una función subordinada a un texto que los precede, como sucede en los relatos ilustrados. Texto y dibujos fueron concebidos conjuntamente como elementos capaces de aportar aspectos significativos determinantes a cada pieza. Y la deslumbrante variedad de



Figura 3. Mal fin para el acontecimiento maravilloso en «Jardín de estrellas».

los dibujos de García subraya por añadidura el protagonismo esencial del dibujo en la obra.

Resulta claro, a nuestro juicio, que los dos volúmenes de *Cortocuentos* significan como significa cualquier cómic, aunque sus autores hayan optado por prescindir de algunos de sus recursos expresivos convencionales. De esta manera, exploran los límites del lenguaje y los amplían, de modo similar a otras obras que toman como punto de referencia la confesión autobiográfica, el libro de viajes o el reportaje periodístico, géneros anteriormente inexplorados por el cómic (Díaz de Guereñu, 2014).

FANTASÍAS, MARAVILLAS

La mayoría de los cortocuentos de Crespo y García proponen un relato en el que los personajes, las circunstancias en que se sitúan o las acciones que acometen exceden el ámbito de lo real o lo verosímil y deben ser interpretados según las lógicas de lo maravilloso o lo fantástico.

Son contadas las excepciones. Constituyen las más claras de ellas algunas piezas que presentan más que un desarrollo narrativo una suerte de retratos de emociones. Es el caso de «Tedio» y «Duele, existes» [I, 17-22 y 79-88], cuyos títulos resultan tan explícitos; de «2317», que traduce la nostalgia por un amor que ya fue [I, 89-94]; lo mismo que «Nieve eres», cuyo texto, de una

sencillez apabullante («Nieva. / Nevando te encontré. / Nevando te besé. / Nevando te recuerdo» [II, 122-129]), acompaña a imágenes que muestran amplios paisajes nevados, ahora desolados.

En ocasiones, esta expresión emocional que roza el lirismo, se manifiesta mediante algún elemento maravilloso o fantástico. Muestra de ello son «Corazón tonto», que narra cómo la pérdida de un corazón bondadoso convierte al protagonista en «un tipo normal» [I, 37]; «El domador de nubes», cuyo arte mágico le sirve para «nunca llorar solo» [I, 55]; «Tonto del haba», que califica así a un personaje que pierde el alma por alimentar solamente su ego [I, 73-78]; o «Una y 1000 maletas», cuyo protagonista atesora problemas ajenos para olvidar los propios [I, 95-100].

Pero si bien los elementos irreales predominan abrumadoramente en los cortocuentos, estos no están articulados de modo convencional en los cuentos maravillosos o en los relatos fantásticos. La brevedad de los cortocuentos y la estricta selección de los recursos narrativos con que operan comporta una determinada manera de articular lo fantástico que no obedece a los mecanismos habituales del género.

En su ensayo acerca de una definición de lo fantástico, David Roas señala que el núcleo esencial del género es la «confrontación problemática entre lo real y lo imposible»:

Porque el relato fantástico sustituye la familiaridad por lo extraño, nos sitúa inicialmente en un mundo cotidiano, normal (el nuestro), que inmediatamente es asaltado por un fenómeno imposible —y, como tal, incomprensible— que subvierte los códigos —las certezas— que hemos diseñado para percibir y comprender la realidad. En definitiva, destruye nuestra concepción de lo real y nos instala en la inestabilidad y, por ello, en la absoluta inquietud. (Roas, 2011: 14)

Para presentar dicha «confrontación problemática», el relato fantástico ha de establecer primero un efecto de realidad que posteriormente la intrusión de lo imposible pondrá en cuestión. Ese «algo que arrima el hombro para sacarnos de quicio», en palabras de Julio Cortázar (1975: 74), debe su fuerza significativa al modo en que perturba la certidumbre que antecede a su irrupción.

Tanto la brevedad como los estilos de dibujo que dan vida a los cortocuentos actúan contra dicho mecanismo. La brevedad de los cortocuentos no da ocasión a que se despliegue la mencionada perturbación de lo familiar por lo extraño, que requiere de inicio una «construcción realista y verosímil» (Roas, 2011: 112).

El dibujo cambiante de García no opera según los códigos de la repre-

sentación realista. Sus protagonistas son seres humanos caricaturizados, de rasgos exagerados o esquemáticos, cuyas proporciones corporales son a menudo convencionalmente infantiles, con grandes cabezas y cuerpos diminutos, de mímica exagerada. Cuando algún animal interviene o aparece en el relato, también está representado mediante deformaciones caricaturescas.

En alguna pieza, dichos personajes se sitúan en un espacio que cabría calificar acaso de realista, como las casas de los cortocuentos «Jardín de estrellas» y «La niña eléctrica» [I, 7 y 68]; pero por lo general los escenarios están igualmente caricaturizados, sometidos a deformaciones que riman con las de los cuerpos de los protagonistas.

El universo gráfico que construye Chema García remite claramente al de los cuentos para niños. La estilización de figuras y escenarios, el uso frecuente de colores vivos y la supresión de las viñetas en favor de una sola imagen por página, invitan a leer los cortocuentos en clave infantil. Y con ello, nos trasladan al ámbito de lo maravilloso típico de los cuentos de hadas, espacio en el que todo es posible y, por tanto, nada resulta increíble ni cuestiona sentido alguno de la realidad (Roas, 2011: 47). En los cuentos de hadas —sean los tradicionales o no— no existe tal sentido de la realidad y por tanto no es posible alterarlo y provocar el efecto de lo fantástico.

Sin embargo, los cortocuentos no obedecen a las pautas narrativas habituales en los cuentos de hadas, en los que lo maravilloso interviene tanto para contribuir a resolver el problema o motivar el conflicto que inicia el relato. En su lugar, dejan la impresión de emplear sus moldes formales para tergiversarlos y subvertir con ello el horizonte del lector.

Valga como ejemplo «Jardín de estrellas», el cortocuento ya comentado, que culmina en su última imagen con la muerte del protagonista, Maikel, atravesado por una de las estrellas que caen sobre su jardín. Lo que parecía el cumplimiento de un deseo por una intervención maravillosa caída literalmente del cielo, se torna en catástrofe definitiva. Este primer cortocuento establece la regla de que los relatos que siguen no culminan necesariamente en un final feliz, en una restauración o una mejora, ya que en ellos acontecen tanto infortunios como sucesos venturosos.

El cortocuento «Planeta Piruleta n° 4» [I, 23-32], como su título anuncia, transcurre en un escenario de fantasía infantil. Su primera imagen representa el lugar en el que acontece el relato, donde brotan dulces y setas multicolores, la savia es batido de fresa que recolectan nativos sonrientes y «todo [es] felicidad». Un «hombre malo» de dientes puntiagudos y vestido de gris, aterriza en el planeta con ánimo de conquista. El relato concluye en la cuarta imagen,

en la que «todos juntos lo [tiran] al mar», donde lo esperan bandadas de tiburones multicolores. En este caso el conflicto lo resuelve la acción conjunta y solidaria de los habitantes del planeta, que plantan cara a la amenaza sin necesidad de que intervengan fuerzas maravillosas (Figura 4). Los restos hundidos de platillos y cohetes nos invitan a pensar que no es la primera vez que sucede.



Figura 4. Adiós al «hombre malo» en «Planeta Piruleta nº 4».

Este tipo de cortocuentos se presenta al lector como réplica a lo maravilloso convencional de los cuentos infantiles. Proponen una versión desencantada de la intervención mágica, cuyos resultados son azarosos, poco fiables o simplemente menos eficaces que la acción conjunta de quienes están decididos a defenderse. Los cortocuentos van desplegando así un *ethos* propio; valores que disienten de las moralejas implícitas o explícitas de los cuentos de hadas o se las toman a broma, traducidos en articulaciones narrativas también diferentes.

El cortocuento «Los atrapamonstruos» evidencia la réplica a la lógica de lo maravilloso. Sus protagonistas «cazan fantasmas y resuelven cualquier tipo de enigma», pero «se han topado con el mayor misterio», el del amor; evocado por la figura de un corazón trazado por ramas espinosas que enmarcan un beso entre ambos [II, 8-9], ilustración que también figura en la cubierta del libro (Figura 2). La verdadera aventura no consiste en atrapar monstruos, sino en desenrañar el misterio del sentimiento por excelencia, el amor. Así, el cortocuento no concluye con el desenlace de la aventura sino con su inicio.

A pesar de sus características gráficas, que inducen a encuadrarlos en los cuentos ilustrados para niños, los cortocuentos no remiten necesariamente

a lo maravilloso ni —cuando incorporan elementos de esa índole ajena a lo real ordinario— les atribuyen un papel decisivo en su desarrollo. A menudo, el relato desvirtúa sus elementos mágicos, maravillosos o fantásticos, considerándolos desde un distanciamiento irónico.

En gran parte, Crespo y García consiguen construir relatos eficaces dentro de los estrechos límites formales que han establecido porque juegan con el horizonte de expectativas de sus lectores. No necesitan desarrollar minuciosamente sus personajes y situaciones porque los dan por conocidos y, partiendo de dicho conocimiento previo compartido con los lectores, pueden proponer nuevas perspectivas, revisiones y tergiversaciones irónicas.

Los cortocuentos no pretenden subvertir un sentido de lo real y producir con ello un efecto perturbador, sino desbaratar las expectativas que sus personajes, situaciones o formas gráficas suscitan. Los cortocuentos utilizan recursos asociados a géneros diversos —entre ellos el fantástico—, y los disponen para nuevos efectos inesperados.

Tal como afirma Roas acerca de algunas ficciones fantásticas contemporáneas, los autores de *Cortocuentos* encuentran en la ironía y la parodia «formas de dar nueva vida a recursos, temas y tópicos sobreexplotados tanto en la literatura como en el cine fantásticos» (Roas, 2011: 175).

LA MIRADA IRÓNICA

La relectura irónica de motivos, personajes o situaciones propios de los cuentos de hadas o de la literatura, el cine o el cómic fantástico, que los reelabora a partir del conocimiento previo que el lector comparte acerca de ellos, es fruto en gran parte de la voz narrativa que los autores definieron para *Cortocuentos*; voz que, a consecuencia del molde formal adoptado, verbaliza por sí sola lo narrado.

En *Cortocuentos*, el narrador tiene un punto de vista externo al relato, en tercera persona y en tiempo pasado, al modo del tradicional «érase una vez». Hay algunas piezas que quiebran esa pauta, con voces que narran en primera persona y tiempo presente, como es el caso de «Juntos» [I, 119-124] y «Nieve eres» [II, 121-130]; o en tercera persona y tiempo presente: «El conejo Buffy...», «Exterminador», «Corazón de plastilina» [I, 0-1, 57-66 y 101-106], «La niña de las botas rojas...», «Los atrapamonstruos» y «Cristal», escrito por García y dibujado por David Rubín [II, 0-1, 5-10 y 81-90]. El recurso a estas modalidades narrativas ofrece variedad a la narración y actualiza lo acontecido en los relatos.

A pesar de esas contadas excepciones, y pese a que no le faltan modulaciones —mayor o menor concisión, uso ocasional de anáforas o rimas—, la voz narrativa de los cortocuentos suena por lo general consistente, como si se tratara de una única voz sostenida. En algunos —pocos— relatos se entrega a la pincelada lírica, siguiendo el modelo de las piezas de Crespo en *Devuélveme mi secreto*, pero su pauta habitual la marcan el registro coloquial y la ironía.

El lirismo, como el del cortocuento «Nieve eres» ya citado [II, 115-120], no busca articular una relación ordenada de acontecimientos, sino expresar un sentimiento y suscitarlo. *Cortocuentos* solamente acude a la expresión lírica de modo excepcional. Se diría que Crespo y García, aunque dedican varios cortocuentos a sugerir emociones, tienden a desconfiar de la expresión sentimental y prefieren establecer una distancia irónica frente a ella. En el cortocuento «Juntos» [I, 119-124], el texto —«Te siento. / Te necesito. / No me imagino... / morir lejos de ti»— evoca sentimientos que el dibujo, a excepción de los primeros planos, afianza, hasta que el cuarto y último dibujo reformula la situación y fuerza una relectura del texto, al desvelar que la pareja protagonista son siameses que comparten tronco y extremidades superiores. En «¿Culpamos al amor?», de Crespo y con dibujo de Raquel Alzate [II, 97-102], la protagonista enamorada revienta literalmente como un globo hinchado de suspiros. Ambas historias parecen concebidas como burlas de la efusividad amorosa.

Al sugerir emociones, algunos de los cortocuentos rozan la expresión lírica, y lo harán a través de imágenes metafóricas que desbordan los límites de lo real adoptando una perspectiva irónica: almas o corazones que huyen del pecho en «Duele, existes» y «Corazón tonto» [I, 79-88 y 33-38]; nubes que van sujetas con hilos, como globos, en «El domador de nubes» [I, 51-56], y problemas que se almacenan en maletas en «Una y 1000 maletas» [I, 95-100].

Además, el coloquialismo utilizado contribuye a definir la perspectiva irónica buscando una complicidad con el lector, utilizando como recurso de estilo los nombres que atribuye el narrador a sus protagonistas, las expresiones vulgares y los comentarios con los que concluye algunas de sus narraciones.

La variación onomástica de *Cortocuentos* es desde luego notable, pero reitera algunas pautas que dan a los relatos un aire desenfadado y cercano, como en los nombres extranjeros que se leen como españalizaciones: Maikel, Píter, Pol, Miki [I, 6, 18, 96; II, 42]. También son repetidas las denominaciones de seres fantásticos, en particular aquellos de la tradición de los cuentos de hadas, que llevan nombres o apellidos corrientes entre nosotros: el ogro Ro-

dríguez, el monstruo Domingo, el hada López, Ramírez el ratón volador o el tomate Antón [I, 46 y 114; II, 12, 24 y 30]. Estos nombres provocan un efecto de acercamiento, reduciendo a los protagonistas de los relatos extraordinarios al nivel de lo ordinario, de aquello que puede acontecer a cualquier López o Rodríguez o al lector mismo.

En ocasiones, el narrador emplea términos insultantes con los que califica a algún personaje (uno es «idiota», otro «tontolaba» [I, 20 y 77]) o palabras malsonantes con las que caracteriza el modo de ver las cosas de algún otro: «todo era una mierda» [I, 42]. Dicho vocabulario, que no se atiene al decoro habitual en los cuentos, le confiere una actitud informal.

Confirman dicha actitud las apostillas que cierran unos cuantos cortocuentos con comentarios coloquiales. El narrador proclama «menos mal», «lástima que», «¡ay, Cristo!», califica de «el muy agonías» a un personaje, dice de otro «¡será tontolaba!» o se compadece de un tercero, al que llama «pobre» [I, 0, 9, 105 43, 77 y 117]. En el segundo volumen finaliza varios cortocuentos con exclamaciones: «¡menuda lata!», «¡vaya fatalidad», o dice de tal personaje «va y se enfada» o de tales otros «a ver qué hacen ahora» [II, 0, 15, 33 y 95]. Tales comentarios evidencian la voz del narrador como cercana al lector, casual e informal.

Este conjunto de expresiones operan como marcas estilísticas de la voz narrativa, la definen como próxima a la del lector, característica de una familiaridad que busca la complicidad de este. Su registro coloquial y desenfadado es una herramienta fundamental para definir la perspectiva irónica desde la que reformula y representa los motivos fantásticos con los que están contruidos muchos de los cortocuentos.

Esa voz narrativa desenvuelta y coloquial modula la revisión irónica de lo fantástico en los numerosos cortocuentos que incorporan seres imaginarios u otros motivos prestados por las tradiciones narrativas del género. Ya se ha mencionado la peculiar onomástica de hadas, ogros o monstruos, entes habituales en relatos del género, que en estos cortocuentos tienen que recargar la varita como si se tratase de un móvil, son adictos a la televisión o se esconden bajo la cama por miedo [II, 15; I, 45-50 y 113-118]. Aparecerán también otros personajes de la fantasía clásica como gigantes en «Señor árbol» [I, 11-16], seres diminutos en «Lo soñado», de García y Miguel B. Núñez [II, 17-22], y esqueletos danzantes en «Música en los huesos», de García y Enrique Bonet [II, 57-62].

Es posible entrever en estos seres mágicos el parecido familiar con los personajes originales. Aquellos que figuran en las guardas de cada uno de los

dos volúmenes anuncian el tono burlón con el que la voz narrativa reutiliza dichas herencias. El niño que recibe un objeto mágico aparece en muchos cuentos tradicionales, pero el cortocuento de las guardas iniciales de *Cortocuentos 2* explica que «La niña de las botas rojas voladoras no está contenta con su regalo». La estela errática que su vuelo traza entre los árboles revela el motivo de su descontento [II, 0-1].

Las guardas iniciales del primer volumen incluyen otra ilustración cómica, que parece estar influenciada por las series de animación televisiva y los cómics antes que por los cuentos tradicionales, como los animales de «El combate del siglo» [II, 23-28], que ni siquiera llegan a pelearse. La mencionada ilustración de las guardas presenta al conejo Buffy como «amante del riesgo», y añade: «¡Menos mal que es capaz de congelar el tiempo!», haciendo referencia a la imagen del mismo brincando sonriente sobre las fauces abiertas de enormes cocodrilos [I, 0-1].

Otros motivos proceden de tradiciones complejas que han cruzado las fronteras de varios medios. Los relatos, el cómic, las series televisivas y el cine fantástico, de terror y ciencia-ficción proporcionan a los autores motivos varios, como los paisajes extraterrestres y los invasores venidos de otras galaxias, como en el ya citado «Planeta Piruleta nº 4» [I, 23-32] y en «¿De dónde vienen?», de Crespo y Albert Monteys [II, 91-96]; viajeros interestelares en «PXR5», de García y José Luis Munuera [II, 75-80]; niños convertidos en monstruos debido a un contagio o posesión en «El heladero tristón» [I, 39-44]; dueños de un poder sobrehumano en «La niña eléctrica» [I, 67-72]; cazadores de fantasmas en «Los atrapamonstruos» [II, 5-10]; robots que aniquilan a la humanidad en «Exterminador» [I, 57-66]; o los zombis en «Carne en los zapatos» [II, 109-114].

Tan amplia galería de motivos y personajes fantásticos no es casual en una obra que, según Chema García, es «una recopilación de relatos bastante personales» (Vañó, 2010). Responde sin duda a referencias que los autores comparten, a lecturas o imágenes que forman parte de su imaginario y con los que se complacen en experimentar. Crespo ha explicado que él y García colaboraron en sus primeras historietas «porque [tenían] los mismos gustos». Les «gustaba mucho Moebius, la escuela Bruguera, las pelis de terror, las de Serie B...» (Tisera, 2010). Ese gusto común y sus habilidades complementarias de escritor y dibujante hicieron de *Cortocuentos* una colaboración tan natural como afortunada.

Pero lo que concede a la obra su interés singular es el tono desenfadado —a medio camino entre el homenaje nostálgico y la ironía— con el que los

autores dan vida a esos motivos tan conocidos, tomados de la tradición fantástica de la que se nutren. No obstante, también resulta de gran fuerza significativa la versatilidad del dibujo de García en cada uno de los cortocuentos.

Tomaremos el cortocuento «Exterminador» [I, 57-66] como muestra de lo que logran sus dos talentos combinados. En la portada del primer volumen de *Cortocuentos*, la ilustración muestra al robot protagonista velando por la seguridad de dos niños, cuyas partes del cuerpo anteriormente cercenadas se han cosido para volverlas a unir [I, 3]; lo que representa acertadamente la composición narrativa que proponen las piezas del libro y actúa como paradigma del modo en que los autores juegan con los motivos fantásticos que toman prestados.

«Exterminador» es, como ya ha quedado señalado, uno de los tres cortocuentos que se componen de cuatro ilustraciones a doble página, lo que indudablemente lo singulariza. Su texto narrativo es, no obstante, tan escueto como el de los demás: «Tob22 es el último robot sobre la Tierra. / Todo quedó devastado tras una guerra entre el hombre y la máquina. / Tob22 se aburre. / Tob22 echa de menos a los humanos que exterminó». Es uno de los pocos relatos enunciados en tiempo presente, a excepción del texto de la segunda imagen, que parece particularmente adecuado para reflejar este nuevo tiempo post-apocalíptico en que el robot condenado a la soledad se aburre, como un ser inmortal en un paraje muerto.

Las cuatro ilustraciones panorámicas que componen el relato están trazadas en blanco y negro, lo que establece un fuerte contraste con la variada policromía que domina en el libro. García siluetea edificios ardiendo contra un cielo siempre negro, usa las tramas manuales para prestar volumen a las figuras y destaca mediante contraluces siniestros a su protagonista.

Este escenario concuerda con el aspecto del robot protagonista que, por su forma redondeada y su cabeza con un único visor delantero, evoca al robot alienígena de *The Day the Earth Stood Still (Ultimátum a la Tierra, 1951)*, la película clásica de Robert Wise, rodada en blanco y negro. Aunque la escenografía de ciudades en llamas y descargas eléctricas remite quizá a versiones más cercanas y truculentas de la guerra entre humanos y máquinas como en la película *Terminator (1984)* y sus secuelas —a la que hace alusión el título del cortocuento—, el clásico de Wise parece ser un referente claro.

El desarrollo del relato en «Exterminador» muestra cómo Crespo y García conjugan imaginativamente los motivos fantásticos y dan forma a sus cortocuentos. Las tres primeras imágenes resumen la situación: el robot se alza sobre las ruinas, rememora el exterminio de los humanos y se aburre

sentado, con la cabeza entre las manos y sin más compañía que una rata. La cuarta y última imagen (Figura 5) resuelve y reinventa la situación, dando su sentido al texto: el robot cose con hilo de color amarillo —única nota de color en el cuento— a cadáveres humanos mutilados, que resucitan como muertos vivientes animados por los rayos que salen del cuerpo del robot. De este modo, los autores combinan motivos fantásticos para cerrar con un giro inesperado su relato.

La conjunción de un cuento trazado sobre motivos fantásticos bien establecidos —la aniquilación de la humanidad por robots— y resuelto con la incorporación de otros tópicos fantásticos —muertos vivientes o monstruos creados a partir de cadáveres como en *Frankenstein*— mediante un tratamiento gráfico que, aun acudiendo a las caricaturizaciones habituales del cuento infantil ilustrado, evoca oscuridad y cierta nostalgia cinéfila, da como resultado un cortocuento que reaviva con ironía paródica las convenciones del género.

Crespo y García suman motivos fantásticos y los combinan con desventura, de modo similar a como los combinó con frecuencia el cine de serie B, y componen mediante tal acumulación nuevas situaciones y ocurrencias inesperadas. Al encajar estas en el estrecho molde formal de las cuatro imágenes con texto, aseguran la sorpresa en el lector e intensifican la impresión que causan dichos motivos. Pero el tratamiento gráfico similar al de los cuentos infantiles ilustrados dulcifica las connotaciones horribles, el efecto aterrador. Al robot exterminador lo aqueja la nostalgia; los humanos resucitados como el monstruo de Frankenstein, o como ciborgs o muertos vivientes, siguen



Figura 5. El robot nostálgico en «Exterminador».

siendo esencialmente humanos; el hilo amarillo empleado para volver a unirlos de modo chapucero parece aminorar su carácter monstruoso, su efecto aterrador.

Porque dicha combinación de motivos no pretende inquietar, sino que se ofrece como un guiño cómplice a aquellos lectores que conocen los personajes e historias y que disfrutan la comicidad que supone sacarlas de contexto, colocarlas en situaciones inesperadas o abocarlas a desenlaces insólitos. En definitiva, todo es un juego con motivos fantásticos que, en estos relatos y con estos procedimientos, pierden aristas y ya no amenazan nuestra realidad, sino que participan en ella como en la celebración de una vieja amistad.

BIBLIOGRAFÍA

- BARRERO, Manuel (ed.) (2013): *Gran catálogo de la historieta. Inventario 2012. Catálogo de los tebeos en España, 1880-2012*, Asociación Cultural Tebeosfera, Sevilla.
- CABALLERO, Marta (2009): «Borja Crespo: “Corto Cuentos es un libro para niños grandes y para niños listos”», *El Cultural*, disponible en <<http://www.elcultural.com/noticias/letras/Borja-Crespo-Corto-Cuentos-es-un-libro-para-ninos-grandes-y-para-ninos-listos/505755>> [11 de abril de 2016]
- CORTÁZAR, Julio (1975): «Del sentimiento de lo fantástico», en *La vuelta al día en ochenta mundos*, tomo I, Siglo XXI, Madrid, pp. 69-75.
- CRESPO, Borja (2008): *Devuélveme mi secreto*, Arsénico Cómics, Madrid.
- CRESPO, Borja, y Chema GARCÍA (1999): *Diox el exterminador*, Subterfuge, Madrid.
- _____ (2009): *Cortocuentos*, Astiberri, Bilbao.
- _____ (2010): «Cortocuentos. Los atrapamonstruos», *El Manglar*, núm. 12, pp. 84-85.
- _____ (2011): «Cortocuentos [Superhumano]», *El Balancín*, núm. 7, pp. 5-8.
- CRESPO, Borja y Chema GARCÍA [et al.] (2012): *Cortocuentos 2*, Astiberri, Bilbao.
- DÍAZ DE GUEREÑU, Juan Manuel (2014): *Hacia un cómic de autor. A propósito de Arrugas y otras novelas gráficas*, Universidad de Deusto, Bilbao.
- GARCÍA MARCOS, Alberto (2009): «Cortocuentos (Crespo & García)», *Entrecomics*, disponible en <<http://www.entrecomics.com/?p=38540>> [5 de abril de 2016]
- HARVEY, C. Robert (ed.) (1994): *The Art of the Funnies. An Aesthetic History*, University Press of Mississippi, Jackson.
- ROAS, David (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- SAUSVERD, Antoine (2008): «Séquence initiale töpfferienne», *Töpfferiana*, disponible en <http://www.topfferiana.fr/2008/09/sequence-initiale-topfferienne/#identifier_4_7468> [14 de abril de 2016]
- TISERA, Feliciano (2010): «Chema García y Borja Crespo, autores de historietas», *Letras libres*, disponible en <<http://www.letraslibres.com/blogs/chema-garcia-y-borja-crespo-autores-de-historietas>> [28 de abril de 2016]

- VAÑÓ, Valentín (2010): «Entrevista a Chema García», *Guía del cómic*, disponible en <<http://www.guiadelcomic.es/chema-garcia/entrevista.htm>> [28 de abril de 2016]
- VIÑAS, David (2013): «Presencia de lo fantástico fuera de lo fantástico», en David Roas y Patricia García (eds.), *Visiones de lo fantástico (aproximaciones teóricas)*, e.d.a., Benalmádena, pp. 149-171.

LO FANTÁSTICO EN LA INTERPRETACIÓN ACTUAL DEL MITO DE ORFEO Y EURÍDICE DE DINO BUZZATI *POEMA A FUMETTI*

MIGUEL ÁNGEL MURO
miguel-angel.muro@unirioja.es
Universidad de La Rioja

Recibido: 14-09-2016

Aceptado: 14-05-2017



RESUMEN

El propósito de este artículo es estudiar la llamativa novela gráfica de Dino Buzzati (1906-1972), *Poema a fumetti* (1969), donde se trata un tema interesante en el ámbito de lo fantástico como es el del descenso a los infiernos, en una reescritura actual del mito clásico griego de Orfeo y Eurídice. Buzzati, maestro del fantástico en la literatura italiana, vierte el mito en cómic y lo impregna de la sexualidad y la angustia propias de la sensibilidad contemporánea.

PALABRAS CLAVE: Buzzati, Orfeo y Eurídice, cómic, sexualidad, angustia.

ABSTRACT

This paper studies *Poema a fumetti*, the striking graphic novel Dino Buzzati (1906-1972), published in 1969. This novel, which moves within the realms of the fantastic, is centered on the topic of the descent into hell, and thus it revisits the Greek myth of Orpheus and Eurydice. Buzzati, a master of the fantastic in Italian literature, distills the myth in comic and impregnates it with the sexuality and anguish of contemporary sensibility.

KEYWORDS: Buzzati, Orpheus and Euridice, comic, sexuality, anguish.



¿Te acuerdas cuánto odiábamos a la muerte? ¡Cómo nos amargaba la vida! Y los cementerios, ¿te acuerdas? Y los cipreses. Y las luces en la noche, y los fantasmas, los fantasmas con cadenas que salían de sus tumbas... Y el pensamiento sobre el más allá, las discusiones que se hacían a ese respecto, aquel misterio, ¿te acuerdas?

DINO BUZZATI, «Extraños nuevos amigos»

1. LA APARICIÓN DE *POEMA A FUMETTI*

En 1969 Dino Buzzati causó sorpresa en el ambiente literario italiano con la publicación de *Poema a fumetti*, ya que, aunque era bien conocido como escenógrafo y pintor (además, por supuesto, de ser un periodista, poeta, novelista, autor de teatro e ilustrador respetado y admirado: una especie de hombre del Renacimiento en el siglo xx), no se esperaba que hiciera su aparición en el mundo del cómic y menos que lo hiciera con la potencia creativa de un texto que le valió el premio «Paese Sera» al mejor cómic del año. Pero no se trató de una decisión súbita o irreflexiva, ni de un trabajo menor o de pasatiempo; bien al contrario, Buzzati trabajó en este proyecto cerca de dos años, ya en plena madurez creativa, y lo calificó como obra que le salía «de las vísceras, como *El desierto de los Tártaros* o *Un amor*» (Buzzati, 2006: 6); la crítica, por su parte, la entendió también como «un epílogo ilustrado de todos los lugares morales y fantásticos de su autor» (Alberico Sala, en Buzzati, 2006: 6).

2. LO FANTÁSTICO EN LA OBRA DE BUZZATI

En efecto, Buzzati había ido construyendo estos lugares existenciales y fantásticos en novelas como *Barnabo delle montagne* (1933), *Il segreto del Bosco Vecchio* (1935) o *Il deserto dei Tartari* (1940, su obra maestra), y en libros de relatos como *I sette messaggeri* (1942), *Sessanta racconti* (1958, premio Strega) o *Il colombre* (1966).

2.1. *La aparición de lo fantástico en las primeras novelas de Buzzati*

Si en *Barnabo delle montagne* Buzzati ya había un resquicio por el que asomaba lo fantástico, con la referencia a unos pequeños espíritus del bosque, verdes, ligeros e inofensivos (2007: 22-23) y a los crujidos como lenguaje de los muebles (2007: 102), en *Il segreto del Bosco Vecchio*, el autor se asentaba con

claridad en el ámbito de lo fantástico, poniendo en escena (como haría en 1943 Wenceslao Fernández Flórez en *El bosque animado*) a animales y vientos humanizados, a genios del bosque vinculados a los árboles centenarios, a una sombra independiente de su cuerpo y a cinco pesadillas de formas monstruosas (que anticiparán un pasaje de *Poema a fumetti*), junto a personajes humanos especiales que conocen el lenguaje de los pájaros.

2.2. *Lo fantástico en los cuentos de Buzzati*

Siendo importante, como se ve, la presencia de lo fantástico en la novela de Buzzati, es en los cuentos donde tiene mayor peso o se agranda. En la mayor parte de sus relatos, el autor plantea situaciones de apariencia intrascendente que se convierten, poco a poco o de improviso, por la aparición en ellas de algo contrario a la experiencia común, en extrañas, misteriosas, inquietantes o terroríficas, sin, por lo general, extremar las tintas y, en ocasiones, hasta matizadas o teñidas por el humor. Son varias las ocasiones, además, en que los narradores de sus relatos hacen referencia a las zonas oscuras o ambiguas de la experiencia humana que la ciencia no puede explicar¹ y algunas en las que convocan la intersección del mundo real y el de los fantasmas, como en «Asalto al gran convoy» o en «El burgués hechizado».

Los componentes de lo fantástico en estos cuentos son variados. En ocasiones se trata de animales y seres fantásticos («Monstruos modernos», «El colombre», «La matanza del dragón» o «El Coco»). En otras, son metamorfosis («Hoyo número dieciocho», «La niña abandonada», «La mujer con alas», «Pequeña Circe», «El escollo» o «La mariposita») y, como suele ser usual en el ámbito de lo fantástico, abundan los hechos extraordinarios.²

Pero lo más interesante en relación con *Poema a fumetti* y el descenso a los infiernos que narra es la importante presencia en estos relatos de las pos-

1. Así sucede en *El secreto del Bosque Viejo* (Buzzati, 2004: 109-110), en «Nadie me iba a creer» (Buzzati, 2010: 41) o en «Anécdotas de la ciudad» (Buzzati, 2010: 198).

2. Una gota a la que se oye subir los peldaños de una escalera de vecinos («La gota»); una chaqueta en cuyos bolsillos aparece el botín de robos o desastres («La chaqueta embrujada»); unas gafas que permiten ver a los viejos futuros en el cuerpo de los jóvenes actuales («Los viejos clandestinos»); las cajas que contienen los días perdidos («Soledades»); un coche viejo dotado de habla y sentimientos («Viejo coche»); un televisor que tiene la cualidad de funcionar solo cuando se habla de los interesados y de mostrarles la escena («El televisor sabio», en «Invenciones»); la superficie de un jardín que se modifica cada vez que muere una persona querida por el dueño («Los bultos del jardín»); la autopista en la que todos los coches son conducidos por la misma persona («Al volante», en «Pequeños misterios»); los maledicios de los dioses faraónicos despertados por la visita de un viejo rey a una excavación arqueológica y su diálogo con la estatua del dios Thot («El rey en Horm El-Hagar»); un hombre que posee el don y la maldición de la ubicuidad («El ubicuo»); una joven que va envejeciendo a medida que cae de un rascacielos desde el que se ha arrojado («Muchacha que se precipita»).

trimerías católicas, de la muerte y del Más allá. Lo relativo a la religión es muy abundante en los textos de Buzzati, aunque no se trata, en todo caso, de una aproximación seria o reflexiva, sino de la utilización de un componente habitual en la sociedad italiana y en la vida de las gentes sobre las que escribe, tratado con ironía humorística.³ La muerte es también un componente constante en la narrativa de Buzzati y son muy pocos los relatos suyos en los que no está presente, de un modo u otro, ya sea como amenaza ominosa que el personaje siente a punto de cumplirse (por la enfermedad que labora sin descanso o por sentencia incomprensible de los otros), ya como realidad cumplida y con los personajes viviendo en el Más allá.⁴ En «Batalla nocturna en la Bienal de Venecia» Buzzati plantea la terrible perfección de lo creado, la ausencia de un mañana, de un tiempo suplementario, una vez la muerte se lleva al creador. En los relatos de Buzzati asoman también fantasmas cómicos o patéticos⁵ y algunos fantasmas trágicos, como el del joven soldado muerto que, acompañado por la Muerte en forma de oficial, hace una última visita a su madre («La capa»), o el fantasma «transparente», «convertido en sombra», del jefe de bandidos que se aleja hacia «el país de los bandoleros muertos» («El asalto al gran convoy»), o la muchacha con extraño parecido a la esposa muerta del protagonista que acude a una fiesta y atrae al marido viudo, quien comprobará que el lugar donde la ha dejado al acompañarla a casa es el cementerio («La sosias», en «Tres historias del Véneto»).

El Más allá es otro componente del ámbito fantástico que se insinúa en «Y sin embargo, llaman a la puerta» y que se describe en «Noche de invierno en Filadelfia» en el sueño que precede a la muerte del subteniente Muller,

3. Así, en «El platillo se posó», un cura se regocija al caer en la cuenta, en diálogo con dos extraterrestres, de que es mejor ser un humano pecador que un marciano perfecto; o en «El perro que ha visto a Dios», donde toda una comunidad se siente traspasada por los ojos del que creen el perro de un santo ermitaño muerto y evitan el pecado, o en «El fin del mundo», donde la aparición del puño de Dios anuncia el fin de los tiempos y provoca la angustia colectiva por confesarse y evitar la condenación eterna.

4. En «Delicadeza», Buzzati lleva a cabo una especie de teorización sobre cómo afrontar la muerte. En este relato, el director de una prisión, trata de convencer a un condenado a muerte de lo infundado de sus temores ante la inminencia de su ejecución, ya que —argumento de los estoicos—, una vez muerto, cesan todos los afectos, deseos y temores que le acuciaban cuando vivo; tampoco la duda sobre si hay otra vida después de esta es ningún problema: si la hay, no es malo morir, porque será una continuidad de la conocida; si no la hay, tampoco habrá conciencia de haber perdido la vida, por lo que, de un modo u otro, no habrá dolor. En consecuencia, no hay que temer a la muerte. La «delicadeza» del director termina de forma cínica y macabra.

5. Unos espíritus humanos encarnados en moscardones («Algunas indicaciones útiles»), el fantasma del violinista que aún conserva una cierta «solidez residual» y que es rechazado por todos sus amigos, cuando busca un lugar donde descansar («Los amigos»), el viejo pintor «afinado para la eternidad en los campos elíseos» que decide volver a la tierra para visitar la bienal de Venecia donde dos años después de su muerte le han dedicado una sala («Batalla nocturna en la Bienal de Venecia») o los agradables fantasmas, humanos y de osos, del castillo de la Roca Diabla de *La famosa invasión de Sicilia por los osos*.

colgado de su paracaídas en la pared de una montaña con la inquietante similitud al mundo de los vivos que Buzzati empleará en *Poema en imágenes* (Buzzati, 2006: 371-372). El Cielo es imaginado justo encima de la Tierra, en el lugar donde orbitan tres naves espaciales lanzadas en 1958, con sus tripulantes muertos: «Ejércitos transparentes de Bienaventurados —finalmente lo sabemos— se deslizan cantando por encima de nuestras cabezas (¡y nosotros que creíamos que Dante Alighieri se lo había inventado todo» («24 de marzo de 1958», 2006c: 334). La sensación que queda a los humanos es la de una frontera que les cierra el paso. El Cielo también es imaginado como unas casitas donde están los santos contemplando desde el balcón a Dios, que —como he dicho— es un mar y también un humo («Los santos»).

Dios es también un personaje en algunos cuentos de Buzzati. Aparece en la creación, tentado por un ángel inventor para que cree al hombre («La creación») y en el fin del mundo sin forma definida («El fin del mundo», 2006c: 209); Dios es una presencia que llena la catedral o flota sobre los campos nevados («Cuento de navidad») o como el mar, al que dan los balcones de las casitas donde viven los santos, y también el humo del fuego con que preparan la sopa. («Los santos»). Y junto a Dios, el Diablo, también asoma con distintas formas en estos relatos: los diablos, negros con aspecto de bailarines y largas colas, que se llevan las almas de los jóvenes carbonizados en un coche («Incidentes del camino»), el diablo Iblis, el Ángel de la Muerte, con apariencia de joven negro hermoso e imponente que acude a llevarse a Einstein («Cita con Einstein»), el diablo que adopta la forma de un confesor para llevar al vicio a un santo ermitaño («El ermitaño»), el demonio que se aparece a la muchacha enamorada que sufre y le promete que le dará al enamorado, con la condición de que nunca lo traicione, ante lo que la muchacha se ve obligada a renunciar («Mosaico»), «el sastre de la mala suerte» que confecciona la chaqueta embrujada en cuyos bolsillos aparece el dinero del crimen, el Schiassi de «El ascensor», «un señor al que echaría unos cincuenta y cinco años, un tanto deteriorado, ni gordo ni delgado, prácticamente calvo, de rasgos marcados e inteligentes» (2008: 176), o el Onofrio de «Garaje Erebus» que esconde su identidad bajo el disfraz de mecánico y a quien el narrador intenta vender su alma tras una vida proba, pero ya demasiado tarde.

El infierno tiene diferentes entidades y manifestaciones en la obra de Buzzati. En «Viaje a los infiernos del siglo», estos infiernos, como planteó Sartre, están aquí: en el estrés del ambicioso, en la niñez desgraciada, en la soledad del rico, en la muerte del niño atropellado, en el asesino, en el estúpido al

volante, en los viejos arrojados a la calle, en la especulación inmobiliaria.⁶ En «Mosaico» el infierno es el tradicional, con su desorden y suciedad. Pero es en «Extraños nuevos amigos», donde Buzzati anticipa el Más allá de *Poema a fumetti* y concibe un infierno cuya apariencia externa es similar al mundo de los vivos.⁷ Esta ciudad extrañada tiene otro atisbo en «La ciudad personal», la ciudad que cada uno crea para sí, en la cual el narrador confiesa sentirse mortalmente solo y consciente de la inutilidad de su vida.⁸

2.3. *Il deserto dei Tartari*

Algunos de estos componentes temáticos están también en su novela más importante, *Il deserto dei Tartari*.⁹ En ella, Buzzati personificaba la desorientación vital y afectiva del hombre del siglo xx en su protagonista, Giovanni Drogo, joven oficial que consume su vida en una fortaleza militar en la espera inútil de la llegada de los tártaros, mientras el tiempo pasa vertiginoso. Es inevitable pensar en *El castillo*, de Kafka, y en la parábola hiriente y angustiosa de la tenacidad absurda y obsesiva del agrimensur K, condenado al fracaso de sus expectativas, como un nuevo Sísifo, y a la muerte. La vida como una broma absurda. Todo el relato tiene la consistente inconsistencia de los sueños o los mundos fantásticos, como el Castroforte del Baralla de *La saga-fuga de J.B.*, de Torrente Ballester, y, en otro sentido, del sanatorio Berghoff de *La montaña mágica*: un lugar y una vida singulares, similares a lo «normal», pero con un evidente halo de extrañeza, alejados de una realidad donde la vida fluye, a pesar de estar cerca de ella (a dos días de caballo de la ciudad), mientras ellos esperan sin sentido y con una resignación angustiosa a que los reciba el señor del castillo o se declare la guerra y con

6. Un planteamiento similar se da en la novela de Antonio Fontana, *Plano detallado del infierno* (2007).

7. En este relato un hombre, tras morir, se encuentra «en una ciudad maravillosa hecha de palacios suntuosos, calles amplias y regulares, jardines, prósperos negocios, lujosos automóviles, cines y teatros, gente bien alimentada y elegante, sol brillante, todo bellísimo». Cree que es el paraíso, aunque le llaman la atención la ausencia de iglesias y la reticencia de su guía, cuando pregunta por Dios. Un señor mayor al que le presentan sostiene que allí se ha de estar contento por fuerza, porque «todo aquello que nos hacía sufrir allá, ahora ha desaparecido». No existe el dolor ni, por tanto, el miedo, ni sueños ni deseos, ni nostalgias ni remordimientos, ni la muerte: «Aquí pasa lentamente el tiempo, hoy es igual a ayer, mañana igual a hoy, nada malo nos puede suceder». La conclusión es clara y aterradora: está en el infierno.

8. «En la inmensa ciudad que ninguno de ustedes conoce ni jamás conocerá, en la ciudad hecha de mi misma vida (jardines palacios adioses gasolineras hospitales primaveras cuarteles pórticos Navidades estaciones de tren estatuas amores) ¡Dios mío, qué solo estoy! Unos pasos resuenan misteriosos de una casa a otra repitiendo: ¿Qué haces? ¿Qué quieres? ¿No te das cuenta de que todo es inútil?» (Buzzati, 2006c: 447)

9. Aunque, como señala con acierto Rosalba Campra, es «la ausencia de toda motivación» la que crea «por sí sola las condiciones de lo fantástico». Algo que ejemplifica en particular con este relato de Buzzati. (Campra, 2001: 179). Un aspecto cercano a este sería la falta de asombro con que el narrador y los personajes acogen la transformación de Gregor Samsa en *La metamorfosis*, de Kafka. (Reisz, 2001: 218).

ello sus vidas puedan alcanzar alguna justificación, sin conseguirlo, sin poder impedir que sus vidas acaben de forma absurda y miserable.

En la novela se concitan el sueño funesto y la muerte¹⁰ y también el Más allá con la idea de paso del umbral que será clave en *Poema a fumetti*.¹¹ La extrañeza y desolación del mundo de la Fortaleza son un anticipo de las que experimentará el protagonista de *Poema a fumetti* en su descenso a los infiernos,¹² lo mismo que la soledad radical del hombre en el dolor¹³ y la presencia obsesiva del tiempo que hace y deshace la vida del hombre, sordo a los deseos de que se detenga, a los esfuerzos por resistir su corriente (como ocurrirá en la separación de Eura y Orfi en *Poema a fumetti*), estancado en el momento previo a la muerte de Drogo, como se estancará hasta desaparecer en el Más allá del *Poema*, mientras los relojes corren inútilmente (2006a: 266).

3. POEMA A FUMETTI

3.1. *El descenso a los infiernos*

El descenso a los infiernos, ya sea como «realidad» religiosa, ya como metáfora psicológica o como mero lugar de la aventura,¹⁴ está presente en

10. «En el sueño la presencia de semejantes criaturas, nunca vistas en el mundo [apariciones frágiles, semejantes a hadas] no asombraban a Giovanni» (2006a: 95). Estas criaturas danzan ante la ventana de su amigo Angostina y Giovanni tiene envidia, hasta que comprende que el palanquín que han traído es una carroza fúnebre que se llevará a su amigo para siempre.

11. «Creyó [el soldado Prosdócimo] estar muerto y que Dios lo había perdonado. Pensó que se encontraba en el mundo del más allá, aparentemente idéntico al nuestro, con la diferencia de que las cosas hermosas se ajustan a los deseos apropiados y, después de haberlos satisfecho, nos sentimos con el alma en paz» (2006a: 127). Y el propio Drogo, cuando concibe ilusionado que la batalla contra la muerte, con dignidad de soldado, puede ser la justificación de su vida fracasada, siente que «se esfumaron los antiguos terrores, se desplomaron las pesadillas, la muerte perdió su horripilante rostro y se convirtió en algo simple y conforme a la naturaleza. (...) El comandante Giovanni Drogo, consumido por la enfermedad y los años, pobre hombre hizo fuerza contra el inmenso portal negro y se dio cuenta de que los batientes cedían y abrían paso a la luz» (2006a: 268). Y, mortificado por tener que morir con el cuerpo envejecido y macilento por la enfermedad, llega a concebir un regreso de la muerte: «Pero a saber si, traspasado el negro umbral, no podría también él regresar como en tiempos, no hermoso (porque nunca lo había sido), pero fresco de juventud» (2006a: 269).

12. «Las paredes desnudas y húmedas, el silencio, la desolación de las luces: todos allí dentro parecían haber olvidado que en alguna parte del mundo existían flores, mujeres risueñas, casas alegres y hospitales. Todo allí dentro era una renuncia, pero ¿para quién? ¿En pro de qué misterioso bien?» (2006a: 30); «Le pareció encontrarse entre hombres de otra raza, en tierra extranjera, un mundo duro e ingrato» (2006a: 54).

13. «Precisamente por aquel tiempo se dio cuenta Drogo de que los hombres, aun cuando se estimen, permanecen siempre distantes, de que, si uno sufre, el dolor es totalmente suyo, ningún otro puede hacerse cargo ni siquiera de una parte mínima, de que, si uno sufre, no por ello sienten los otros dolor, aun cuando haya un gran amor por medio, y eso provoca la soledad de la vida.» (2006a: 226).

14. Baste recordar los descensos del propio Orfeo, Hércules, Ulises (aunque en este caso son las almas las que acuden a él, convocadas por un sacrificio), Osiris y Horus, Cristo, Mahoma, algunos héroes artúricos (como Gauvain o Guingamor) o Dante y, en la actualidad videojuegos como el que protagoniza el

numerosos textos de todos los tiempos y lugares. Jung sostiene que se trata de un universal de la imaginación humana y no cabe duda de que en el fondo de todas estas experiencias subyace el enfrentamiento imaginado del hombre con su muerte y la esperanza de la resurrección.¹⁵

Mircea Eliade considera que el Mundo de los Muertos fue creado, para el pensamiento primitivo, por el alma de la divinidad primordial (una muchacha, un niño, un hombre), cuando su cuerpo fue despedazado en un sacrificio ritual originario que iba a permitir el crecimiento de los cereales, tubérculos y frutales, brotando de su cuerpo (como se ve en alguna representación de Osiris yacente).¹⁶ Los rituales de iniciación en los que el héroe desciende al abismo y se enfrenta a un monstruo (el bautismo sería una variante de ellos) reviven esa experiencia primordial y renuevan el compromiso con los dioses y con la renovación de la vida (Eliade, 1998: 101). El mito de Orfeo y Eurídice responde a este arquetipo.

3.2. Tradición y novedad en la reescritura del mito

No hay ironía ni subversión del mito clásico en el relato de Buzzati, sino un aprovechamiento personal de lo recibido de la tradición. Su texto actualiza y relocaliza el mito trayéndolo al Milán de la actualidad, que será tanto la ciudad de los vivos como de los muertos, tomando del mito solo la historia central del fallido rescate de Eurídice del Hades (no la muerte de Orfeo a manos de las bacantes) y cambiando algunos aspectos del argumento clásico de Ovidio y Virgilio: los protagonistas no están casados, Eura no muere por la mordedura de una serpiente, al escapar de Aristeo, las criaturas y dioses infernales son sustituidos por un diablo custodio en forma de chaqueta, Orfi no encuentra de inmediato a Eura, sino que lleva a cabo una búsqueda por diferentes lugares del infierno, adquieren protagonismo hermosas muchachas desnudas que tratan de apartar a Orfi de su empresa, Eura considera inútil el conmovedor esfuerzo de su amado, el plazo temporal para el rescate sustituye al precepto de Proserpina de no volver la cabeza y Orfi, al final, duda de la experiencia que ha vivido.

propio Dante (irreconocible) o *Silent Hill 2 HD*, donde una esposa muerta exige al marido que la busque en una ciudad espectral.

15. Que también aparece en otros mitos poderosos como el del vampiro o el de Frankenstein (Roas, 2013: 92).

16. «Este primer asesinato cambió radicalmente el modo de ser de la existencia humana. La inmolación del ser divino instauró tanto la necesidad de la alimentación como la fatalidad de la muerte, y como secuela, la sexualidad, único medio de asegurar la continuidad de la vida. El cuerpo de la divinidad inmolada se transformó en alimento; su alma descendió bajo tierra, donde fundó el País de los Muertos» (Eliade, 1998: 76).

3.3. Argumento de un viaje fantástico al Más allá

Buzzati estructura su relato en cuatro partes precedidas de un título orientativo sobre su contenido.

El secreto de Vía Saterna

En la ciudad vieja de Milan hay una mansión misteriosa sobre la que corren leyendas inquietantes de sexo y crimen (Figura 1).¹⁷ Enfrente de una pequeña puerta del muro perimetral de esa mansión está la casa de Orfi, hijo de una noble familia venida a menos, músico de éxito¹⁸ en la sala Polypus que hechiza a sus seguidores/as con canciones como «Las brujas de la ciudad» y sus poderes. Una noche ve a su amada Eura atravesar la puerta del muro de la casa misteriosa (Figura 2) y, aunque se niega a creer lo que ha visto, a la mañana siguiente un misterioso personaje le corrobora que los numerosos cortejos fúnebres que recorren la ciudad son, todos ellos, debidos a la muerte de la muchacha que él debía conocer. Por la noche, abrazado a su guitarra (que le da seguridad), Orfi consigue atravesar la puerta de la muerte cantando



Figura 1



Figura 2

17. El lector encontrará las ilustraciones al final del artículo.

18. El protagonista, joven y artista, viene dado por el mito pero, de forma reveladora, va a ser la pauta o a coincidir con un buen número de protagonistas del género fantástico similares, vinculados con el principio del placer (Bellemin-Noël, 2001: 122).

una canción de llamada y accede a un vestíbulo donde una seductora y enigmática mujer le aconseja pensar bien lo que va a hacer y Orfi se lanza escaleras abajo, mientras el narrador verbal lo anima pero también lo interroga sobre el enigma que encontrará y la dificultad para volver.

Explicación del Más allá

La chica que lo guía enflaquece al entrar ambos en el «País de la famosa anciana señora», «la que destruye los placeres», pero no cambia la ciudad que Orfi ve al otro lado de un gran ventanal, cuando el Amo de ese lugar, un diablo custodio (representado por una chaqueta vacía) (Figura 3) se aplica a derribar viejos tópicos de los vivos, como el del Valle de Josafat: en este País cada muerto accede con su mundo, el tiempo está detenido, aunque siguen los actos de la vida y los ahora ya inmortales (un poco transparentes, eso sí) no conocen más la esperanza del dolor y de la muerte y padecen la enfermedad de la añoranza de esos miedos y esas angustias, de las zozobras del deseo erótico, todo lo que es «la sal de la vida» y que se debe a la muerte, «don sabio de Dios». Orfi pide al Diablo custodio que le indique dónde está Eura y rechaza el ofrecimiento erótico de cinco muchachas seductoras.



Figura 3

Las canciones de Orfi

El Diablo le ofrece indicarle el paradero de Eura si antes Orfi (aunque esté prohibido hacerlo) canta algunas canciones sobre las cosas perdidas por los muertos de las que han estado hablando. Orfi canta entonces, para una multitud de muertos en marcha, sobre las inquietudes, los temores, las pesadillas, el dolor, la soledad y la asechancia continua de la muerte. La muchedumbre, ahora detenida, exige que siga cantando y el joven canta historias en las que anida la muerte: la de la joven Onizia hechizada por una cara espectral al otro lado de la ventana, la del solitario tocado y transformado por Chopin, la del viandante que siente algo a su espalda pero no encuentra nada al volverse, la de los nueve caballeros que una noche estrellan su carruaje demoníaco contra el palacio de la amada de uno de ellos, la del guardabarrera que cada noche espera el paso del expreso fantasma con sus pasajeros muertos, la de la muchacha desnuda atacada y aniquilada por una sombra, la historia de las melusinas que tienen contacto con los muertos y, sobre todo, la historia del amor y del deseo sexual amenazados por la muerte en forma de imprecisa llamada a la puerta, de una anciana señora que te mira al pasar cuando la amante no llega y quizá no llegue nunca, latente en el cansancio de la carne satisfecha, en la «petite mort» del orgasmo (Figura 4). Orfi termina con la historia de Dios en sus múltiples facetas (el infierno, el remordimiento, las desesperaciones, el que se acerca en silencio en la hora de la muerte). El Diablo

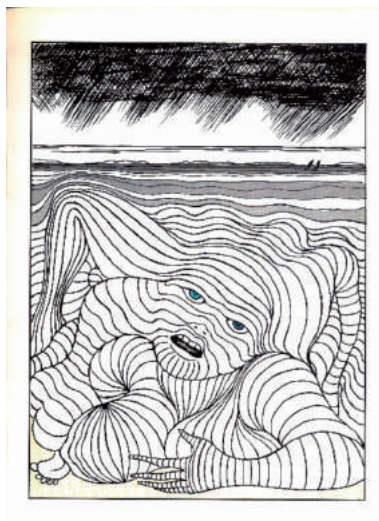


Figura 4

custodio concede entonces veinticuatro horas a Orfi para que encuentre a Eura y el muchacho sigue bajando por la escalera.

Eura reencontrada

Orfi llama a Eura, sin dejarse desanimar por la multitud de muertos que halla, ni seducir por «muchachas desvergonzadas». Una de ellas le sugiere que busque en el Registro civil, donde otra muchacha desnuda y procaz le informa de que Eura se ha ido ya o está a punto de partir. Orfi corre entonces a la estación de donde parten los trenes de la muerte sin que se sepa su destino ni tampoco si, en verdad, partirán o no. De improviso, Orfi y Eura se ven y se abrazan emocionados pero Eura (cuyo cuerpo está desnudo y frío) es escéptica respecto a su rescate: aquí no valen las canciones en las que fía su amado: «Aquí», dice la muchacha, «Manda la Gran Ley. No creas en viejos cuentos». El tiempo corre en el reloj de Orfi que insiste, que tira del brazo de su amada, pero ella intenta disuadirlo con una nueva referencia al mito del que ellos son reescritura: «Ya te lo he dicho, cielo. Es inútil. No puedo acompañarte allí arriba. Pobre cuento de Orfeo. Aun cuando no vuelvas la vista atrás, igual no te serviría.» El tiempo del plazo (gran motivo romántico) expira y una fuerza irresistible rompe el abrazo de los amantes y sus manos enlazadas y se lleva (Figura 5) a Orfi que vuelve a encontrarse delante de la puerta de la mansión misteriosa ante el mismo hombre con el que habló antes de entrar. Este le

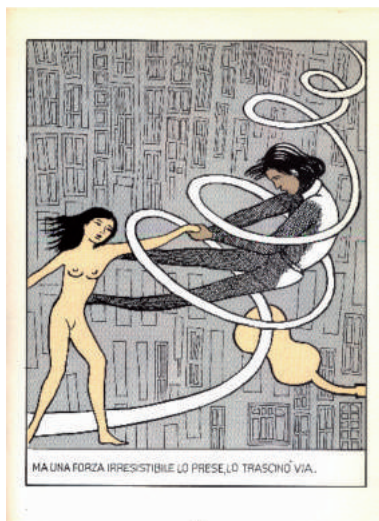


Figura 5

aconseja que no se atormente por lo que ha experimentado, porque todo ha sido un sueño; por un instante, le permite ver la realidad de los cuerpos de los muertos en sus sepulturas (el de Eura entre ellos), esperando la nada. Pero Orfi se da cuenta de que aprieta algo en su mano y descubre que se trata del anillo de Eura, arrancado del dedo de la muchacha al ser separados. Pregunta al hombre misterioso por este fenómeno inexplicable, pero su interlocutor ha desaparecido. En ese momento se arremolinan las almas en pena en la tormenta, los últimos reyes de los cuentos se dirigen al exilio, «y en el desierto de Kalahari las nubes torreadas de eternidad pasaban lentamente».

3.4. *De la mitología a lo fantástico moderno*

La mitología plantea una interesante cuestión a una teoría de lo fantástico.¹⁹ Como creencia religiosa, los hechos sobrenaturales de la mitología poseerían el estatuto de las cosas reales (en verdad, serían las únicas cosas reales) o, al menos (como parte de una «tradición mítica aún viva», de lo «posible según lo relativamente verosímil»; Reisz, 2001: 196-197), mientras que, desaparecida esa creencia (García Gual, 2008: 31), pasarían a ser ficcionales, imaginarios o ilusorios y, con mucha frecuencia, fantásticos, aunque siga palpitando en ellos algo del sentido humano profundo que condensaron en su momento. Para la fe religiosa no es decisivo que la razón pueda o no explicar las «verdades» que caen bajo su jurisdicción; sencillamente, existen y son (han de ser) creídas. Lo ficcional tiene otro estatuto que ni siquiera roza el de los hechos sobrenaturales de este tipo.²⁰ La resurrección de Cristo, por ejemplo, es para el cristiano «verdad de fe», no un hecho ficticio.

El relato del mito clásico aportado por Ovidio y Virgilio, falto de cualquier momento de duda por parte de los protagonistas (y de su lector implícito y, algo más dudoso, por parte de sus lectores reales)²¹ sobre la

19. Irene Bessièrre sostiene que lo fantástico: «no es más que una de las vías de la imaginación, cuya fenomenología semántica nace a la vez de la mitología, de lo religioso, de la psicología normal y patológica» y que «el relato fantástico surge del cuento maravilloso» (2001: 84 y 93). Por su parte, Susana Reisz distingue las variantes de lo sobrenatural moldeadas por las religiones de aquellas que no lo están y pertenecen, por tanto a lo fantástico (Reisz, 2002: 48, en Anyó, 2013: 45).

20. Como señala Sergi Viciàna: «Si aceptamos que la realidad es un constructo mental, entonces lo que es posible o imposible depende de nuestro sistema de creencias para interpretar la realidad. Los milagros no cuestionan el universo de un creyente, porque en su sistema de creencias son posibles. En el sistema de creencias del vudú los zombis son algo real y posible.» (2013: 116).

21. Cuando se fecha la aparición del género fantástico a mediados del siglo XVIII en Occidente (1764, Horace Walpole, *El castillo de Otranto*), tengo la duda de si no es necesario revisar con detenimiento y precisión la concepción de la realidad de siglos y civilizaciones anteriores. Afirmaciones como «puesto que hasta ese momento lo sobrenatural pertenecía, hablando en términos generales, al horizonte de expectativas del lector» (Roas, 2001: 21), chocan contra lo aportado por la historia de las religiones

realidad de la experiencia que viven, se sitúa en el ámbito de lo religioso-maravilloso. Pero el relato de Buzzati cambia de ámbito y de estatuto, porque sí presenta un conflicto entre la experiencia del protagonista (y la del lector implícito y, presuntamente, la del lector real)²² en cuanto a la aparición de lo sobrenatural en la vida cotidiana. El mito ha abandonado el ámbito de lo religioso y, además, se ha reorientado hacia lo fantástico tradicional. Reelaboraciones o transcodificaciones que se dan también en otros autores como Nodier o Bécquer, en el ámbito del cristianismo y sus leyendas (Roas, 2001: 14).

El relato de Buzzati ofrece varios momentos de incertidumbre en la actuación de su protagonista masculino sobre si lo que ve y vive es posible o imposible, clave de lo fantástico (Reisz, 2001: 195; Roas, 2011: 263).²³ El primero se produce cuando Orfi ve a Eura atravesar la puerta de la mansión misteriosa y se niega a creer lo que ha visto. El segundo se da cuando constata que el Más allá no responde a la iconografía asumida por la tradición. Y el tercero se da hacia el final, cuando Orfi duda de si todo habrá sido un sueño (ámbito de lo fantástico-maravilloso) y encuentra confirmación de lo real de su peripecia en el anillo de Eura que ha quedado en su mano al ser separados dramáticamente por una fuerza irresistible, cuando acaba el plazo concedido para el rescate (Figura 6). El protagonista ya no puede dudar y se instala, por tanto, en el ámbito de lo que Todorov denomina lo «maravilloso puro» (1982: 69-71): hay vida después de la muerte, el Más allá existe y él ha fracasado en el intento de rescatar a su amada.

donde se hace hincapié en la credulidad del vulgo, la incredulidad de los cultos (incluidos numerosos sacerdotes) y el aprovechamiento que de las creencias hacen los políticos.

22. La importancia de la actitud y reacción del lector ante este tipo de relatos es grande y evidente, como pone de relieve la crítica, pero, al mismo, tiempo es muy compleja. El lector real debe, por supuesto, admitir el pacto de ficción que se le ofrece (que no es poco) pero, además, debe confrontar su concepción de la realidad con la que se le ofrece en el relato. Y lo curioso en este caso es que esa concepción o su consistencia puede variar de la mañana a la noche (a la lectura nocturna, quiero decir) y depender de condiciones ambientales, como estar solo o acompañado. Menos problemática veo la posibilidad de que el lector admita la irrupción de lo sobrenatural en su mundo, porque bastará que su concepción de la realidad no excluya de forma tajante, a priori, esa contingencia. Por otro lado, más allá del narrador y del lector puede hallarse el texto, como bien señala Susana Reisz: «Que los personajes no cuestionen su propia norma ni, en última instancia, su propia noción de realidad, no implica que el texto mismo no la cuestione» (Reisz, 2001: 220). Y aún habría que tener una precaución más, como bien advierte Teodosio Fernández: «un creyente puede estar seguro de la posibilidad de los milagros o de la existencia de los demonios, pero no dejará de relacionar eso con lo sobrenatural, con una dimensión que no es la suya, con un universo misterioso en el que se puede creer pero que no se puede razonar» (2001: 294).

23. Estamos, pues, ante una realización de lo fantástico tradicional, porque, además del asombro (que no lo hay en relatos como *La metamorfosis*, de Kafka; Reisz, 2001: 218), se prescinde de la condición manifiesta del fantástico contemporáneo (en realidad, presente ya en los comienzos del pensamiento religioso) de que habla Roas: «la irrupción de lo anormal en un mundo de apariencia normal, pero no para demostrar la evidencia de lo sobrenatural, sino para postular la posible anormalidad de la realidad, lo que también impresiona terriblemente al lector» (Roas, 2001: 37).



Figura 6

El relato de Buzzati (con la referencia a la mansión siniestra y sus leyendas y la canción de las brujas), tiene un comienzo propio de los cuentos de miedo que pretende crear un clima favorable a la importante (extremada) subversión de las leyes de la realidad que acaecerá luego, con el paso del umbral de Eura y Orfi y el descenso al Más allá. El paso del umbral es un topos o mitema esencial en los mitos del descenso a los abismos (García, 2013: 27) y, en realidad, una de las condiciones del fantástico.²⁴ Eura atraviesa el umbral del Más allá, desmaterializándose, reproduciendo con ello, además, «la tópica imagen del fantasma atravesando paredes» (Roas, 2001: 9). Hablando de lo siniestro, sostiene Freud (1998) que es la angustia ante la muerte y sus mensajeros la causante del miedo que provoca ese sentimiento.

Pero el relato de Buzzati no busca provocar miedo ni con la palabra ni con la imagen, sino curiosidad y, quizás, como mucho, inquietud. De hecho, como he relatado más arriba, los miedos y sus causas aparecen en *Poema* como una referencia metanarrativa, en la canción de Orfi a los muertos, quienes ya carecen de cualquier temor, para su desgracia.

El Más allá de Buzzati tiene más del Hades griego o el Sheol judaico (lugar neutro después de la muerte) que del lugar de castigo eterno propio del

24. «Cuando se afirma que el mundo obedece a unas leyes donde la razón es la única posibilidad, y se relegan los fantasmas y los magos a la irracionalidad, definiendo dos ámbitos muy claros, en ese momento surge la posibilidad de lo fantástico. Esta afirmación se confirma al ver cómo esto “se produce cuando uno de los ámbitos, transgrediendo el límite, invade al otro para perturbarlo, negarlo, tacharlo o aniquilarlo” (Bravo, 1993: 36)» (Alarcón, 2013: 76).

cristianismo, aunque sí sea ominosa la falta de vida y de vitalidad de sus moradores y su añoranza.

El Más allá del *Poema* es un lugar similar al mundo de los vivos, alejado, por tanto, de la tradición pictórica del mito²⁵ y modernizado. Hay una continuidad espacial entre ambos mundos que se agrieta por el extrañamiento que producen los espacios duplicados allí donde no se los espera encontrar,²⁶ y, sobre todo, por la representación del diablo como un gabán dotado de movimiento y palabra, rechazando la figura grotesca y aterradora de los diablos de la tradición pictórica y literaria.²⁷

La segunda condición más llamativa de este Más allá de *Poema* es la abundancia de muchachas jóvenes desnudas que erotizan el relato (Figura 7). La vinculación entre el eros y el tánatos es un lugar común desde Freud, y Todorov, en su estela, considera el relato fantástico, en particular, como una forma de expresar deseos inconscientes reprimidos. Dentro de los que el investigador búlgaro denomina «temas del tú» incluye lo relativo al deseo sexual vinculado con la muerte, a la necrofilia y a la novia muerta, y sostiene que «las preocupaciones relativas a la muerte, a la vida después de la muerte, a los cadáveres y al vampirismo están ligadas al tema del amor» (Todorov, 1982: 165-166).

Pero el relato es erótico —supongo— para el lector, pero no para el protagonista del relato, que no manifiesta sentirse atraído por las numerosas mujeres sensuales que se le ofrecen a la vista o se le insinúan abiertamente. El rescate de Eura es la obsesión de Orfi y nada consigue apartarlo de su búsqueda. La sexualidad tampoco juega un papel explícito en la relación de los dos

25. Y también de otros cómics posteriores, como el de Neil Gaiman, *The Song of Orpheus*, que recrea el Hades a la manera tradicional, recargando las tintas de lo terrorífico, sobrepasando con creces a Dante y sus ilustradores (sobre todo en el «Prólogo» a *Estación de nieblas*).

26. Algo parecido se producirá más tarde en el relato «Dos reinos», de Liudmila Petrushévskaja (dentro de *Érase una vez una mujer que quería matar al bebé de su vecina*, 2011: 145-154). Cuenta el relato la forma progresiva en que una mujer joven toma conciencia de que está muerta y de que se halla en el reino de los muertos. Hay extrañeza, primero, por la aparición de un extraño joven barbudo, Vasia, que se casa con ella y se la lleva de la mesa de operaciones de la unidad de cuidados especiales donde yacía; después hace un extraño vuelo en avión hasta una no menos extraña y maravillosa ciudad separada en dos por un río que ella no puede franquear. Le entristece la añoranza de su madre y el hijo pequeño que deja atrás y le duele no poder comunicarse con ellos ni participar de la vida de la otra parte de la ciudad, que ve alegre y llena de vida. Hasta que poco a poco cae en la cuenta de que lo que le ocurre es que está muerta.

27. «Existe una larga tradición de desmitificación humorística de los demonios, cancerberos, infiernos y demás realidades ansiogénicas que se remonta, como mínimo, a Epicuro y sus epístolas, para continuar con Lucrecio y su *De rerum natura*, Luciano de Samosata y sus *Diálogos de los muertos*, Erasmo y su *Preparación para la muerte*, Rabelais y su *Gargantúa y Pantagruel*, Montaigne y sus *Ensayos*, hasta llegar a Borges y sus burlas de los castigos eternos que los hombres pretenciosamente consideran merecer» (Castany, 2013: 141-142).

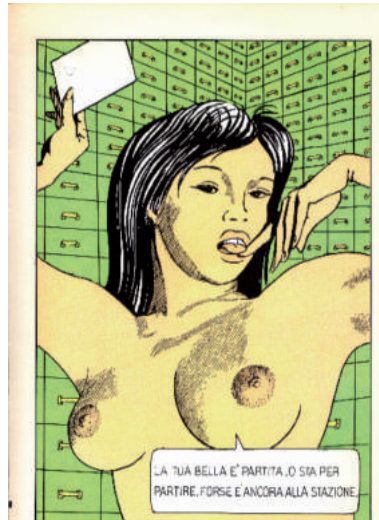


Figura 7

jóvenes. Nada sabemos al respecto de su historia anterior y, siendo llamativa la diferencia del aspecto de Eura cuando cruza el umbral (pelo recogido en una coleta, abrigo sin forma, gesto recogido) y cuando es hallada por Orfi (desnuda, lozana, el gesto radiante, pelo suelto), la actitud de la muchacha en esa situación no es erótica, sino cariñosa. El deseo y el placer están excluidos del encuentro de los jóvenes, lo mismo que el morbo, porque se hallan en el dominio de la muerte arrebatadora, aniquiladora.

3.5. *Un relato postmoderno a fumetti*

Poema a fumetti es, como va viéndose, un producto postmoderno, con su mezcla de ámbitos, su reescritura del mito, adelgazado de su alto espesor significativo (García Alonso y Prat Ferrer, 2007), las citas de textos propios y ajenos,²⁸ la síntesis personal de estilos (como la pintura metafísica de De Chirico y el surrealismo de Dalí, Chagall y Magritte, unidos al pop-art italiano y a los desnudos sensuales de mujeres jóvenes, propios de las revistas eróticas populares) y los cambios de estilo para representar y transmitir distintos contenidos o estados de ánimo y sentimientos de sus personajes (Palmieri, 2011).

Dino Buzzati optó por contar esta historia en cómic, un vehículo de la

28. Buzzati colocó al principio de *Poema a fumetti* una nota de agradecimiento en la que nombra a pintores como Dalí o Caspar David Friedrich o cineastas como Murnau o Fellini, con las páginas específicas en las que los cita u homenajea.

«baja cultura», como un episodio o una manifestación más de su capacidad creativa y gusto para la pintura, la literatura y los relatos mixtos de ambos. Buzzati, en efecto, se consideraba tanto un pintor (su verdadero oficio, decía) como un narrador literario (su afición) y declaraba que lo sustancial era contar una historia y no el medio con que se hacía (Buzzati, 1968).²⁹ Esta confluencia «natural» en él de lo narrativo literario y visual es lo que explica que el autor hiciera algo más parecido a una novela gráfica (así se subtitula ahora en la traducción española) que a un cómic tradicional.³⁰

Como medio de narración verbo-icónico, el cómic presta algunas peculiaridades al relato fantástico.

Considera Todorov, por ejemplo, que el narrador representado (el personaje narrador) conviene al género fantástico porque «facilita la necesaria identificación del lector con los personajes» (Todorov, 1982: 105), pero en *Poema a fumetti*, la narración visual no es adjudicable al protagonista sino que se realiza, como es usual en el cómic (y en el cine), mediante un narrador impersonal, extradiegético, lo que da al relato, en principio, la consistencia de lo real objetivo. No obstante, la propuesta de Buzzati es la de animar al lector a compartir el punto de vista del protagonista y a «subjektivizar» así, de algún modo, el relato.³¹

Junto a ello, se comprueba cómo la narración mediante imágenes (estáticas), propia del cómic, afecta a la condición de lo narrado en un relato fantástico (entre otras cosas) en la medida en que, primero, dota de realidad a lo que no existe como referente y, después, en que cambia la imprecisión del lenguaje (tan importante para los efectos de sugerencia del fantástico) por la

29. Ya había realizado en 1945 *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* (cuento ilustrado escrito para sus sobrinos), y dos años después del *Poema a fumetti* hizo *I miracoli di Val Morel*, treinta y una imágenes con narración escrita que ofrecen milagros imaginarios atribuidos a santa Rita de Casia. En lenguaje de cómic desarrolló mediante una macroviñeta historias como «Toc, toc» (1957, que autocitará en *Poema a fumetti*), «Il delitto di Via Calumi» (1962), «La ragazza che precipita» (1962, «traduzione» de su cuento con ese título), «La vampira» (1964), «I misteri dei condomini» (1965) o «La casa dei misteri "Alle cinque"» (1965, cuyos gritos y gemidos avanzan los de la mansión de Vía Saterna de *Poema a fumetti*). A estas manifestaciones hay que añadir los numerosos cuadros pintados por el autor, algunos de los cuales se transparentan o reproducen autocitados en *Poema*, como «La Giacca» (1967), «Santa ingenuità» (1966) o «Grande cane in piazza in una giornata di sole» (1969).

30. Texto «reactio a la codificación más estrecha y canónica», señala Pozo (2009: 67); de «cómic sui generis» lo califica González (2010: 197). Sobre la novela gráfica es útil consultar Trabado (2013).

31. Como ocurre también, por ejemplo, en numerosas películas, teleseries y algún videojuego como *Silent Hill 2 HD*. Dice Lluís Anyó sobre la sorpresa final de este videojuego (en el que todo ha sido una pesadilla del protagonista) que: «El protagonista no es fiable, narrativamente hablando, en tanto que su punto de vista —que nosotros como jugador[es] hemos aceptado y compartido durante el juego— se corresponde con el de una mente trastornada, que vive una realidad distorsionada o paranoica.» (Anyó, 2013: 44). Pero, en realidad, la narración no es adjudicable al personaje sino al narrador (extradiegético, impersonal), como el propio Anyó especifica más adelante.

evidencia de la imagen que, si bien puede tener también algún grado de imprecisión, ya tiene un nivel de consistencia grande, siempre mayor que la palabra.

El narrador visual de las imágenes de *Poema a fumetti* propone al lector-espectador unas «realidades» fantásticas traídas de la tradición y otras más novedosas, más personales: las sombras negras y alargadas, las casas espectrales deformadas, las bocas desmesuradas en las que se ven cuatro hileras de dientes enormes, afilados o romos (superior, inferior y laterales), seres imposibles teriomorfos, brujas desnudas volando por los aires, la Tierra que se licúa sobre la pierna de Dios, las caras con cuatro ojos, el cuerpo de Eura que atraviesa la puerta del Más allá, la plasmación de la enfermedad misteriosa que acaba con la muchacha, representada como una especie de rata deforme, la ciudad y el Palacio de los Maníacos como un bosque de edificios inclinados (al modo de Piranesi), la escalera de descenso a los Infiernos como un acordeón desplegado, la muerte como una especie de gran plantígrado oscuro y erguido, la violencia mortal que se insinúa como una sombra y ataca de improviso a una muchacha desnuda, como un rayo negro que cambia a una especie de araña mecánica articulada que atenaza a su víctima, la desangra y convierte en otra extraña araña (Figuras, 8, 9 y 10), el diablo custodio como una chaqueta vacía, las cabezas transparentes de los muertos y las de las almas en pena (con sus manos crispadas como garras) llevadas por la tormenta en las crestas de la Gran Fermeda, las caras monstruosas, cuerpos humanoi-

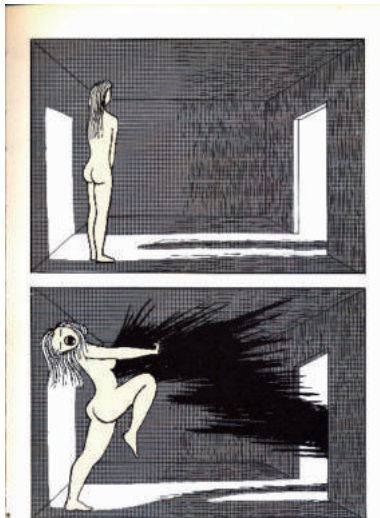


Figura 8



Figura 9

des erizados de púas, una especie de cerdo flotante, grandes moles mixtas de roca y momia que empuñan un bisturí, una calavera que asoma en la ventanilla de un simón (Figuras 11, 12 y 13), una inquietante cara de niña que se desvanece para materializar las causas del miedo, los esqueletos de los soldados que vagan uniformados por la ciénaga, las melusinas como larvas humanizadas, el cuerpo ondulante de la mujer como aplastada o emergiendo de la

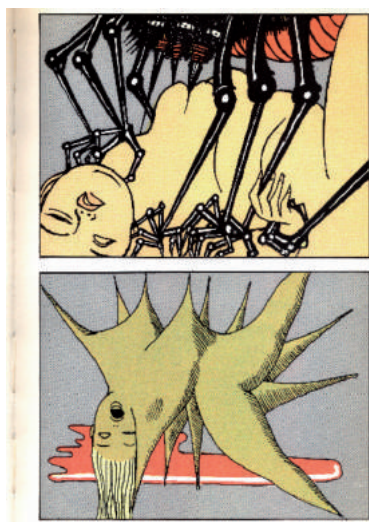


Figura 10



Figura 11

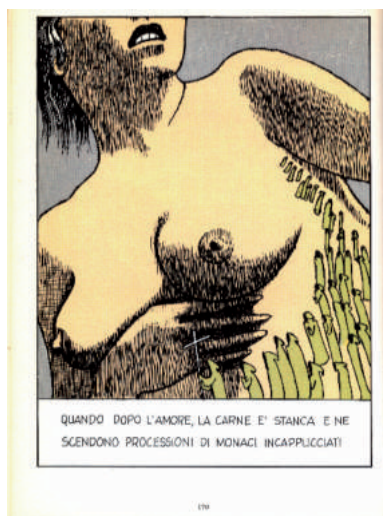


Figura 12

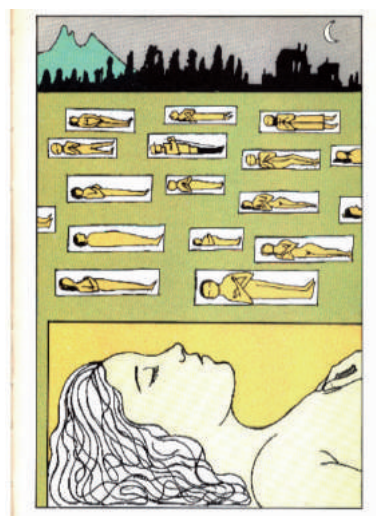


Figura 13

ciénaga (metáfora del final del coito), el perro espectral que aúlla en la noche y araña la puerta de los amantes, la anciana y tétrica señora que mira al pasar al amante que espera, la procesión de monjes encapuchados que desciende por el vientre de la mujer cansada tras el amor, los muertos incontables que dibujan con sus cuerpos el perfil del pórtico de la catedral de Milán, el tren de los muertos, cuyos vagones son como edificios estrechos de cuatro pisos o la sección del terreno donde pueden verse las sepulturas donde reposan los cuerpos de los muertos. Un buen número de imágenes fantasiosas e imaginativas para dar consistencia y sugerencia visual a esta curiosa reescritura del mito de Orfeo y Eurídice hecha por Dino Buzzati, maestro del género.

BIBLIOGRAFÍA

- ALARCÓN, Víctor (2013): «De la risa a la inquietud: El humor en la literatura fantástica», en David Roas y Patricia García (eds.), *Visiones de lo fantástico (aproximaciones teóricas)*, e.d.a., Málaga, pp. 73-87.
- ALVAR, Carlos (1989): «El viaje al Más Allá y la literatura artúrica», en *Literatura y fantasía en la Edad Media*, Universidad de Granada, Granada, pp. 15-26.
- ANYÓ, Lluís (2013): «El jugador implicado entre dos mundos. Mecanismos de lo fantástico en los videojuegos», en David Roas y Patricia García (eds.), *Visiones de lo fantástico (aproximaciones teóricas)*, e.d.a., Málaga, pp. 39-54.
- 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.
- BUZZATI, Dino (1996): *Los siete mensajeros y otros relatos*, traducción de Javier Setó, Alianza Editorial, Madrid.
- _____ (2004a): *El secreto del Bosque Viejo*, traducción de Mercedes Corral, Gadir, Madrid.
- _____ (2004b): *La famosa invasión de Sicilia por los osos*, dibujos del autor, traducción de María Estébanez, Gadir, Madrid.
- _____ (2006a): *El desierto de los Tártaros*, prólogo de Jorge Luis Borges, traducción de Carlos Manzano, Gadir, Madrid.
- _____ (2006b): *Poema a fumetti*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 1969.
- _____ (2006b): *Poema en viñetas. Novela gráfica*, dibujos del autor, traducción de Carlos Manzano, Gadir, Madrid.
- _____ (2006c): *Sesenta relatos*, traducción de Mercedes Corral, Acantilado, Barcelona.
- _____ (2007): *Bárnabo de las Montañas*, traducción de Carlos Manzano, Gadir, Madrid.
- _____ (2008): *El Colombre*, traducción de Mercedes Corral, Acantilado, Barcelona.
- _____ (2010): *Las noches difíciles*, traducción de Atalaire, Acantilado, Barcelona.
- CAMPRA, Rosalba (2001): «Lo fantástico: una isotopía de la transgresión», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 153-191.

- CASTANY PRADO, Bernat (2013): «Monstruosidad e infinito en la literatura fantástica española contemporánea», en David Roas y Patricia García (eds.), *Visiones de lo fantástico (aproximaciones teóricas)*, e.d.a., Málaga, pp. 123-145.
- GARCÍA, Patricia (2013): «La “frase umbral”, desliz al espacio fantástico», en David Roas y Patricia García (eds.), *Visiones de lo fantástico (aproximaciones teóricas)*, e.d.a., Málaga, pp. 27-38.
- ELIADE, Mircea (1998): *Lo sagrado y lo profano*, Paidós, Barcelona / Buenos Aires.
- FERNÁNDEZ, Teodosio (2001): «Lo real maravilloso de América y la literatura fantástica», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 283-297.
- FREUD, Sigmund (1998): «Lo siniestro», *Revista de Occidente*, núm. 201, pp. 101-109.
- GARCÍA ALONSO, Almudena, y Juan José PRAT FERRER (2007): «El arquetipo de Orfeo y sus interpretaciones desde el orfismo hasta nuestros días», *Clínica y análisis grupal*, vol. 99, núm. 29, 2, pp. 71-98.
- GARCÍA GUAL, Carlos (2008): «Relecturas modernas y versiones subversivas de los mitos antiguos», en Juan Herrero Cecilia y Montserrat Morales Peco (coords.), *Reescrituras de los mitos en la literatura*, Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha, Cuenca, pp. 31-44.
- GONZALO DELGADO, Ramiro (2010): «Orfeo y Euridice en el comic», *Cuadernos de Filología Clásica Estudios Latinos*, 30, 1, pp. 193-216.
- PALMIERI, Cristina (2016): «Dino Buzzati. Storie scritte e disegnatte», en <http://milanoartexpo.com/2011/10/18/dino-buzzati-1967-galleria-il-portichetto-di-guido-palmieri-a-rho-inaugura-la-personale-di-buzzati/> (última consulta 28/05/2016)
- PETRUSHÉVSKAIA, Liudmila (2011): *Érase una vez una mujer que quería matar al bebé de su vecina*, Atalanta, Gerona.
- POZO SÁNCHEZ, Begoña (2009): «Dino Buzzati y los márgenes de la escritura», *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada*, núm. 4, pp. 62-72 [en línea <<http://www.uv.es/extravio>>; (última consulta 28/05/2016)].
- REISZ, Susana (2001): «Las ficciones fantásticas y sus relaciones con otros tipos ficcionales», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 193-221.
- ____ (2002): «En compañía de dinosaurios», *Quimera. Revista de Literatura*, núm. 218-219, pp. 46-50.
- ROAS, David (ed.) (2001): *Teorías de lo fantástico*, Introducción, compilación de textos y bibliografía de David Roas, Arco Libros, Madrid.
- ____ (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- ____ (2013): «Mutaciones postmodernas: del vampiro depredador a la naturalización del monstruo», en David Roas y Patricia García (eds.), *Visiones de lo fantástico (aproximaciones teóricas)*, e.d.a., Málaga, pp. 91-111.
- ROAS, David, y Patricia GARCÍA (eds.) (2013): *Visiones de lo fantástico (aproximaciones teóricas)*, e.d.a., Málaga.
- SALDÍAS R., Gabriel (2013): «Cercanías y fronteras entre lo fantástico y lo distópico», en David Roas y Patricia García (eds.), *Visiones de lo fantástico (aproximaciones teóricas)*, e.d.a., Málaga, pp. 173-188.

- TODOROV, Tzvetan (1982): *Introducción a la literatura fantástica*, Ediciones Buenos Aires, Barcelona.
- TRABADO CABADO, José Manuel (comp.) (2013): *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros, Madrid.
- VICIANA, Sergi (2013): «El zombi como cuestionamiento de los límites de lo fantástico», en David Roas y Patricia García (eds.), *Visiones de lo fantástico (aproximaciones teóricas)*, e.d.a., Málaga, pp. 113-121.

UN CHRONOTOPE A PERSONNAGE AJOUTE: LE NOUVEAU FANTASTIQUE DES *CITES OBSCURES* (SCHUITEN-PEETERS)¹

JAN BAETENS

University of Leuven
jan.baetens@kuleuven.be

Recibido: 27-09-2016

Aceptado: 04-02-2017



ABSTRACT

This article examines one of the possible strategies to upgrade the status of fantastic literature. Rather than simply innovating or transforming the fantastic, certain authors make this project part of a larger attempt to question the very notion of genre itself in order to induce new forms of the fantastic. This is what happens in the long running comics series *The Dark Cities* (1983-) by François Schuiten and Benoît Peeters, who explore various aspects of literary creation (the material dimension of the graphic novel, the narrative technique of metalepsis, the global idea of parallel universes) in order to invent a form of fantastic literature that is radically trans-genre while blurring also the boundaries between the notions of time-space (chronotope) and character.

KEY WORDS: Chronotope, graphic novel, materiality, metalepsis, parallel universes, personaje.

RESUMÉ

Cet article analyse une des possibles stratégies susceptibles d'augmenter le prestige de la littérature fantastique. Loin de se contenter d'innover ou de transformer le fantastique, certains auteurs en profitent pour interroger la notion même du genre afin d'aboutir à de nouvelles formes de fantastique. C'est ce qui se passe dans la série de bande dessinée *Les Cités obscures*, créée par François Schuiten et Benoît Peeters en 1983 et toujours en pleine évolution. Les auteurs y explorent certains aspects de la création

1. Cette recherche a été financée par la Politique scientifique fédérale au titre du Programme Pôles d'attraction interuniversitaires, cf. Groupe de Recherche LMI (IAP 07/01): <http://lmi.arts.kuleuven.be/>

littéraire (la dimension matérielle du roman graphique, la technique narrative de la métalepse, l'idée générale des univers parallèles) pour inventer une nouvelle forme de littérature fantastique qui se veut trans-genres tout en brouillant les frontières entre les notions de temps-espace (chronotope) et de personnage.

MOTS-CLÉ: Chronotope, matérialité, métalepse, personnage, roman graphique, univers parallèles.



LE FANTASTIQUE OU COMMENT S'EN DÉBARRASSER?

La définition du fantastique est, on le sait, un sujet à la fois complexe et ouvert. Complexe, parce que les interprétations concurrentes du label abondent et que la séparation avec d'autres notions comme le merveilleux n'est jamais nette. Ouvert, parce que le fantastique, plus que d'autres genres semble provoquer les débats de terminologie et partant de territoire. En même temps, c'est aussi un genre bizarrement fermé pour au moins deux raisons, qui se renforcent mutuellement. D'une part, le fantastique, quelle que soit du reste la définition donnée, reste fondamentalement un «genre», comme si la seule adoption du mode fantastique suffisait à enfermer l'œuvre dans un tel enclos. D'autre part, et abstraction faite des connotations positives ou négatives du fantastique tel qu'en lui-même, le fait de s'inscrire à l'intérieur d'un genre bien établi semble entraîner presque inévitablement une perte de prestige. En effet, l'institution littéraire actuelle distingue fiction de genre et fiction tout court et celle-ci est presque toujours jugée plus favorablement que celle-là.² La fiction de genre est rejetée du côté de la formule et de la culture de masse, la fiction hors genre se pense plutôt comme ce qui excède aristocratiquement les contraintes dites inhérentes à la culture populaire.

Comment sortir de cette situation, qui compromet d'emblée les auteurs dont l'ambition est d'écrire de la fiction sur le mode fantastique —ce qui est, on le comprend, autre chose que le fantastique au sens conventionnel du terme? La question est ancienne et les réponses, par conséquent, nombreuses.

Tout d'abord, on peut essayer de promouvoir le genre, de manière à

2. Il n'en va pas de même au cinéma, moins crispé sur ce point. Pour une analyse historique et médiologique de cette question, voir Baetens, Callens, Delville, Gervais, Peeters, Warhol & Watthee-Delmotte (à paraître).

l'éloigner du ghetto paralittéraire dont il continue à pâtir. Cette promotion peut se faire dans deux sens, soit que des auteurs canonisés embrassent directement le fantastique, sans présenter ces œuvres comme de purs exercices de style ou des digressions éphémères (l'exemple de Borges mérite sans doute d'être cité ici), soit que des spécialistes du fantastique arrivent à dépasser la perception négative qui s'attache à l'écriture de genre (une bonne illustration de cette stratégie est Edgar Allan Poe, au moins dans le contexte européen, la vision du public américain étant plus ambiguë sur ce point).

Une deuxième option consiste à redéfinir le fantastique dans le but d'en faire un genre différent, un fantastique *au-delà* ou à côté du fantastique connu et partant un fantastique plus susceptible de se faire accepter comme écriture à part entière et non plus comme fiction de genre. Ainsi du «fantastique social» de Pierre MacOrlan, auteur réputé de l'entre-deux-guerres en France. Le terme en question, malaisé à définir même pour son inventeur, désigne l'insolite et l'angoisse que génèrent la vie moderne, celle née pendant la première guerre mondiale. Il renvoie plus particulièrement aux bouleversements sociaux venant d'une société ayant détruit les modes de vie ancestraux. Enfin, la notion de fantastique social attache une grande importance à la culture de l'image, cinéma et photographie, qui en est souvent le vecteur.

Il existe cependant une démarche plus radicale encore, qui interroge la notion de genre même, qu'il s'agisse de l'évacuer ou, plus subtilement peut-être, de le brouiller au point d'en faire un simple point de départ, un tremplin, la voie royale d'une pratique qui dépasse aussi bien la notion de fantastique que celle de genre. La bande dessinée, longtemps assujettie à des conventions génériques d'une grande rigueur, offre une belle occasion de discuter certains aspects d'un tel franchissement du fantastique. Le cas de Breccia s'impose tout de suite à l'attention (aujourd'hui, n'importe quel lecteur serait d'accord pour dire que la lecture des albums de Breccia à la lumière du seul fantastique serait le pire des contresens). Pour des raisons didactiques, on partira cependant d'un exemple plus contemporain et aussi plus complet, la série des *Cités obscures*, créé en 1983 par Benoît Peeters (scénario) et François Schuiten (dessins).

DE LA BANDE DESSINÉE AU ROMAN GRAPHIQUE

Dans l'histoire plus vaste des narrations dessinées, le roman graphique n'est pas un phénomène dont l'origine est facile à déterminer. Plusieurs versions divergentes ont cours et le concept est loin de faire l'unanimité, même

aujourd'hui quand il jouit d'une place certaine dans l'économie de la bande dessinée.³ Mais pour peu qu'on accepte la pertinence de faire une distinction entre bande dessinée, encore très marquée par l'esthétique des genres, et roman graphique, qui échappe davantage aux règles de la fiction de genre, il existe un consensus sur l'importance historique des années 1970. C'est là en effet que se dégage une nouvelle forme de bande dessinée, entre la révolution de l'underground et la grande percée de la bande dessinée pour adultes avec des créations telles que les longs récits lancés par la revue (*À Suivre*) (1978-1997) puis, dans le domaine anglo-saxon, *Maus* (Spiegelman, 1980-1991) ou *Watchmen* (Moore-Gibbons, 1986-1987). Dans cette décennie, certaines innovations capitales des décennies précédentes produisent soudainement un ensemble d'œuvres qui transforment le média. *La Cage* (Martin Vaughn-James, publié d'abord en anglais en 1975 mais bien connu du public averti en France par les nombreuses collaborations de l'auteur à la revue d'avant-garde *Minuit*), *Le Garage hermétique* (Moebius, paru en feuilleton dans *Métal Hurlant* à 1976 à 1979), et *Le Rendez-vous de Sevenoaks* (Floc'h et Rivère, 1977) en sont aujourd'hui les exemples les plus renommés.

Ce qui réunit chacun de ces trois volumes, c'est outre, leur lien avec le fantastique qui pointe la place stratégique de ce genre dans le renouveau global du média bande dessinée, la reprise mais surtout la fusion des trois grandes révolutions entamées vers 1960. D'abord l'élargissement de la palette thématique de la bande dessinée, avec par exemple l'arrivée de nouvelles formes d'humour, celui qu'on appellera plus tard «bête et méchant», et les premières amorces de l'autobiographie et de l'autofiction. Si les premiers romans graphiques sont fort sérieux (en général ils le sont toujours), c'est bel et bien *Mad*, *Pilote* et, plus généralement, la contreculture qui les ont rendus possibles. Ensuite l'interaction avec des formes d'expression artistique appartenant à d'autres domaines sociaux et culturels. Au moment du pop art, les échanges entre monde de l'art et bande dessinée sont intenses, même s'ils restent profondément inégaux, c'est-à-dire au profit des peintres et au désavantage des auteurs de bande dessinée, lesquels se sentent souvent spoliés.⁴ Troisièmement, enfin, les tentatives de faire collaborer écrivains et dessinateurs ou, de façon plus exacte peut-être, la volonté de s'appuyer sur des scénarios dits «littéraires». Paradoxalement, c'est la préférence donnée à des albums muets, sans paroles, qui témoigne souvent d'une vraie ambition

3. Pour une défense et illustration du label, voir Jan Baetens et Hugo Frey (2014).

4. Pour plus de détails, voir Frey et Baetens (à paraître).

littéraire, réalisée avec des moyens purement visuels (le principe est loin d'être inédit: déjà dans l'entre-deux-guerres il existait une riche tradition de romans muets gravés sur bois).⁵

Le rapprochement avec le champ littéraire, que le magazine (*À Suivre*) va renforcer par ses renvois au roman d'aventures, n'est pas un mécanisme à sens unique. Illustrée par les tandems Floc'h et Rivière et Schuitem et Peeters, la collaboration d'un écrivain et d'un dessinateur, n'est pas à lire comme une manœuvre destinée à faciliter l'intégration de la bande dessinée à la littérature «sérieuse». Cette dernière ne regarde pas moins vers les formes populaires, plus particulièrement vers les fictions de genre, pour retrouver un nouvel élan après la parenthèse avant-gardiste des années 1960-1970. Caractéristique à cet égard est le travail de Benoît Peeters, qui dans son propre travail littéraire se réclame d'auteurs tels qu'Alexandre Dumas (mélodrame), Agatha Christie (détective), Hitchcock (thriller), mais avant tout Hergé (bande dessinée) pour remettre en valeur la notion de récit. Qui plus est, son effort de raconter de nouvelles histoires, non pas «contre» les expériences antinarratives du Nouveau Roman mais «après» elles et tenant compte de leurs découvertes, se déplace rapidement de l'écriture au sens traditionnel du terme à l'écriture en collaboration dans un média encore jugé mineur, la bande dessinée.⁶

Quant au fantastique, dont on a déjà souligné l'ubiquité dans les années de transition de la bande dessinée au roman graphique, il pourrait à première vue s'interpréter comme une trace du passé. Avec le fantastique, la fiction de genre typique de la bande dessinée traditionnelle persiste au moment clé où le média fait peau neuve et s'apprête à renaître comme roman graphique. Pareille lecture méconnaît pourtant un fait essentiel : la position déjà bien établie de la veine autobiographique et documentaire dans un des grands modèles de la nouvelle bande dessinée, l'*underground* américain (les *comix*, à distinguer des *comics*). La présence du fantastique n'est donc en rien une solution de facilité, imposée par la force de la tradition. Elle révèle au contraire un choix conscient, largement partagé, qui affiche le rôle central du genre fantastique dans la politique de renouvellement de la narration visuelle. Si le fantastique est là, ce n'est pas seulement parce que c'est un genre classique en bande dessinée. Ce n'est pas non plus parce que les auteurs s'efforcent de réinventer le genre même. L'un et l'autre de ces motifs ne sont pas négligeables, mais ils ne sont pas essentiels. L'élément décisif est l'opportunité qu'offre le fantastique, apparem-

5. Cf. Beroná (2008).

6. Voir entre autres Peeters (2006).

ment mieux et plus que d'autres genres, à repenser les hiérarchies entre fiction de genre et fiction en général et, ce faisant, à précipiter la mutation de la bande dessinée en roman en graphique. Reste à voir toutefois comment s'y prennent François Schuiten et Benoît Peeters.

UN FANTASTIQUE «INDUIT»

La notice wikipédia des *Cités obscures* le souligne dès la première phrase: la série est un exemple de bande dessinée *fantastique*.⁷ Cette qualification est motivée de la manière suivante: «Bien que nourris de références à notre monde, notamment sur le plan architectural, ces différents livres s'inscrivent dans un univers parallèle au nôtre, dont la cohérence s'est affirmée de plus en plus au fil des ans». Une telle description demeure évidemment très générale et ne permet pas de comprendre comment les *Cités obscures* transforment le cliché des univers parallèles, ni comment l'appropriation d'un lieu commun donne lieu à une nouvelle politique du fantastique. Essayons donc de préciser quelques traits *spécifiques* du genre fantastique chez Schuiten et Peeters.

De prime abord les *Cités obscures* nous confrontent avec un monde plutôt réaliste, à la fois vraisemblable et presque vérifiable (comment ne pas songer tout de suite au monde de l'art nouveau et des créations de l'architecte Victor Horta?). Toutefois, les effets insolites qui ne tardent pas à se manifester, exhibent moins la présence d'un monde en soi irrationnel qu'ils ne relèvent d'un fantastique «induit». En l'occurrence, on ne manque pas de se rendre compte qu'ils résultent de l'interprétation thématique de certains paramètres formels du média. La mystification au cœur des *Murailles de Samaris* (1983), l'album inaugural de la série où le protagoniste se perd dans une ville en trompe-l'œil, est clairement la transposition fictionnelle d'une donnée élémentaire de n'importe quelle bande dessinée conventionnelle:⁸ le fait d'être imprimé sur une page et de n'avoir donc que deux dimensions.⁹ L'album suivant, *La Fièvre d'Urbicande* (1984), creuse cette logique en la déplaçant du général au particulier. Le livre construit sa fiction autour d'un cube qui, au-delà du clin d'œil au cube de Rubik (anagrammatisé au début

7. https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Cit%C3%A9s_obscuras (consulté le 4 mai 2016).

8. La bande dessinée contemporaine, quant à elle, s'ouvre de plus en plus à la troisième dimension, cf. Jean-Christophe Menu (2011). Il est difficile aussi de ne pas citer Chris Ware à cette occasion.

9. La dénonciation de l'illusion de profondeur est présente dès le début de la bande dessinée moderne. On en trouve déjà des exemples dans *Little Nemo in Slumberland*. En fait le mécanisme est répandu dans les genres de bande dessinée les plus variés.

du nom de lieu «Urbic-ande»), se lit de manière on ne peut plus nette comme l'équivalent en 3D de l'unité formelle de la page: la case rectangulaire, mécaniquement répétée en trois rangées de deux vignettes. À mesure que le récit progresse et que s'enchaînent tous les rectangles uniformes, le cube initial croît et prolifère en réseau, avant de disparaître quand on referme le livre.

Cependant, le dispositif de Peeters et Schuitem n'a rien de stérile: il y a du jeu dans le passage de la deuxième à la troisième dimension, et vice versa, tout comme les propriétés du cube ne sont pas exactement celles de la case. C'est parce qu'il est posé de biais sur la table au début du livre que le cube pourra se détacher de la case et commencer à vivre sa propre vie. L'idée de passage « ontologique » d'un niveau à l'autre —soit de l'idée abstraite des 2 ou 3 dimensions au motif de la mystification, d'un pur jeu de lignes à un thème en chair et os, et inversement— produit à plus grande échelle le principe fantastique du passage d'un monde, voire d'un univers à l'autre. L'essentiel, toutefois, est de ne pas perdre de vue que là aussi la logique du fantastique comme *effet induit* continue à jouer. Le fantastique n'est pas quelque chose qui est posé d'entrée de jeu, ce n'est pas le cadre choisi d'avance dans lequel une histoire va se dérouler, c'est au contraire l'amplification, au niveau de mondes ou d'univers entiers, de micro-fonctionnements à l'œuvre dans le traitement matériel de la bande dessinée. C'est ainsi que dans *La Tour* (1987) l'aiguillage d'un monde à l'autre coïncide avec deux autres procédés susceptibles de produire des écarts : d'un côté l'alternance du noir et du blanc et de la couleur; de l'autre, l'emboîtement d'une case dans l'autre. Dans cet album en noir et blanc, la conjonction des deux univers s'opère par le biais de la contemplation d'un tableau en couleur, qui, sans véritable surprise pour le lecteur attentif, se «met en vie»,¹⁰ happant le personnage-spectateur dans un nouveau monde tout aussi réel que le sien (le procédé, on en conviendra sans peine, n'est pas sans rappeler le mécanisme psychologique de l'absorption par la fiction, où l'on se met à croire à des êtres de papier).

Or, la combinaison de cette double technique, changement de couleur et emboîtement visuel, n'est pas là pour *souligner* la métalepse ou brouillage

10. Dans la terminologie de Jean Ricardou (1975), «mise en vie» ou «libération» désigne le passage d'une représentation «fixe» à une représentation «mobile». Le phénomène contraire s'appelle «capture» (par exemple la description d'un personnage qui s'avère se rapporter à son portrait, non au personnage en chair et en os, si on peut dire).

de niveau,¹¹ elle est en revanche ce qui la *produit*. Dans le monde des *Cités obscures*, les univers parallèles *naissent* des jeux sur les composantes de base de l'œuvre (bidimensionnalité, compartimentage de la planche, ajout de la couleur, technique du cadre dans le cadre, et ainsi de suite). Chaque élément devient le tremplin d'une pluralisation, que le genre du fantastique et le sous-genres des univers parallèles permettront de mettre, puis de tenir ensemble sans effets négatifs sur la cohésion du récit. Il convient de le répéter: l'objectif de Peeters et Schuiten n'est pas d'évincer ou de détruire la narration, mais de la reconstruire de manière souple tout en y intégrant les subtilités formelles et thématiques de la littérature expérimentale du Nouveau Roman (années 50 et 60), puis du Nouveau Nouveau Roman (années 70).

L'illustration par excellence de cette mise en réseau 1) de la matérialité de la bande dessinée, 2) d'une technique narrative (la métalepse ou passage «illicite», non-réaliste d'un niveau à l'autre) et 3) du cadre général des univers parallèles dans le genre fantastique, se donne à lire dans *L'Enfant penchée* (1996) —par ailleurs une réflexion très émouvante sur le thème de la puberté et de l'adolescence. Dans ce récit, la circulation entre les mondes parallèles s'appuie sur une métamorphose de la matière visuelle: le dessin se transforme en photographie et inversement. Schuiten et Peeters touchent là au trait fondamental du médium: le dessin, non dans le but d'offrir deux points de vue sur la même réalité —un peu comme ce qui se produit dans le célèbre album sur l'action de Médecins sans frontières en Afghanistan, *Le Photographe*,¹² où scènes dessinées et scènes photographiques se relaient pour raconter la même histoire—, mais dans le dessein de mettre à profit cette coupure matériologique pour produire au sein de la fiction une scission spatio-temporelle: changement de média égale changement d'univers. C'est dans le même esprit qu'il faut lire aussi le constant mélange de personnages imaginaires et de personnages basés sur des personnes existantes. On retrouve ainsi le photographe Nadar, l'écrivain Jorge Luis Borges, le cinéaste Orson Welles, le dessinateur de bande dessinée Martin Vaughn-James, puis aussi toute une série de personnages inspirés de personnalités plus locales, le centre des *Cités obscures* étant bien sûr Brüssel.

11. On se rappelle que dans sa première définition la métalepse renvoyait uniquement au transit «impossible» entre deux niveaux narratifs, celui du narrateur et celui du récit raconté par ce narrateur (Genette, 1972: 243-244). Depuis, la notion de métalepse en est venue à désigner une large palette de brouillages entre lieux et niveaux narratifs (dont par exemple les captures et libérations signalées dans la note précédente).

12. Emmanuel Guibert (scénario, dessin et couleurs), Frédéric Lemerrier (couleurs et mise en page) et Didier Lefèvre (scénario et photographies), trois volumes parus aux éditions Dupuis (2003, 2004 et 2006).

L'INITIATIVE À L'ARCHITECTURE

Dans la série de Schuitem et Peeters, le stéréotype des univers parallèles se voit donc redéfini de manière radicale. Loin d'être un thème du répertoire fantastique sur lequel on propose une nouvelle variation, il s'agit d'une structure fictionnelle et narrative qui émerge à partir d'une réflexion sur l'outil de travail des créateurs, pour être déclinée ensuite à plusieurs niveaux. Cette particularité structurelle explique aussi le traitement de l'espace dans les *Cités obscures*, à mi-chemin du réalisme et du fantastique. Là aussi, l'apparition des univers parallèles ne se fait pas d'un coup: elle n'est pas ce qui préexiste à la fiction, elle est au contraire ce qui fléchit et transforme un cadre donné comme indivis et homogène.

Toutefois, le travail de Schuitem et Peeters ne vise pas uniquement l'invention d'un monde clivé, double, hétéromorphe, avec la ville imaginaire de Brüssel, par exemple, se donnant à lire en filigrane de la ville réelle de Bruxelles ou le monde imaginaire des *Cités obscures* faisant apparaître dans ses plis le monde tel que nous pensons le connaître. Il est aussi la redéfinition fondamentale des rapports entre personnage et diégèse, soit l'univers spatio-temporel dans lequel se déroule l'action. Chez Peeters et Schuitem, l'agent ou acteur central de l'œuvre est moins le personnage que le décor: c'est l'architecture qui domine, visuellement d'abord mais aussi sur le plan de l'action.

Ici aussi se retrouve l'effort d'une refonte complète des données fantastiques. Dans la tradition du genre, le lieu du récit n'est jamais un détail et nous savons qu'il est presque toujours une composante essentielle. La notion bakhtinienne de chronotope,¹³ cette solidarité d'un certain type de lieu et d'un certain type d'action, est une donnée de base du genre fantastique, comme le montrent des exemples aussi divers que le lien consubstantiel entre la cave ou la crypte et le roman d'horreur ou, de façon plus récente et plus précise, entre Gotham City et les aventures de Batman. Les *Cités obscures* vont plus loin que cette conception forte mais traditionnelle des liens entre décor et personnage dans le chronotope. L'architecture, ici, prend vraiment la place du personnage. Le décor ne sert seulement de cadre —soit symbolique, soit doté d'une certaine forme d'agentivité— à l'action du personnage. Dans les *Cités obscures*, le personnage devient plutôt l'observateur d'un environnement spatial dont les propriétés formelles et thématiques, puis les métamorphoses incessantes s'avèrent le véritable protagoniste de la série. Ce que propose la série de

13. Bakhtin (1981: 84-258)

Schuiten et Peeters, c'est un chronotope sans personnage, plus exactement un «chronotope à personnage ajouté».

Certes, en termes d'intrigue l'action humaine est toujours là et les récits des *Cités obscures* n'ont rien à envier aux romans les mieux construits. Toutefois, le personnage principal est le décor, l'architecture, l'espace. À la limite, on pourrait imaginer que l'univers des *Cités obscures* n'a pas besoin de personnages pour fonctionner, y compris sur le plan de l'action —d'où la proposition de chronotope à personnage ajouté. À l'instar de ce qui s'est longtemps passé dans la tradition picturale du paysage, où les peintres avaient pris l'habitude d'inclure quelques figurants pour suggérer par contraste les dimensions des bâtiments représentés, Schuiten et Peeters se servent de leurs personnages pour faire prendre conscience du monde qui les accueille et qui est lui-même en interaction avec le médium qui le convoque.

Ainsi naît un fantastique sans pareil, la différence majeure entre le fantastique traditionnel et celui des *Cités obscures* étant le fait que chez Schuiten et Peeters l'espace peut devenir fantastique sans qu'il doive assumer les clichés du genre fantastique. Ici, le clivage des mondes parallèles n'oppose pas deux mondes différents —le monde tel qu'on pense le connaître, puis un monde inconnu— et le passage d'un univers à l'autre ne constitue pas le noyau d'une aventure en soi insolite. On change de monde en fonction de règles «lisibles», c'est-à-dire compréhensibles à tout lecteur qui accepte de suivre les auteurs dans leur travail sur les paramètres clé de leur médium. Rien ne serait par exemple plus étranger à la logique des *Cités obscures* que l'interprétation «animiste» du décor et de l'espace. De la même façon, ce serait aussi une erreur —non pas littéralement, mais structurellement— d'ériger la série en modèle de ce qui intéresse la narratologie «non naturelle» (*unnatural narratology*).¹⁴ Chacune de ces approches méconnaîtrait inévitablement le caractère spécifique des *Cités obscures*. Schuiten et Peeters ne cherchent pas le fantastique (et encore moins la science —fiction), ils le *trouvent*.

DES ÉNIGMES PARALLÈLES

Il ne peut suffire de souligner que l'effet final de la série, fantastique à bien des égards, échappe aux conventions du genre. Ce qui intéresse Schuiten

14. Cf. la définition qu'en donne Jan Alber, un des théoriciens les plus subtils de cette branche récente de la narratologie: «An unnatural narrative violates physical laws, logical principles, or standard anthropomorphic limitations of knowledge by representing storytelling scenarios, narrators, characters, temporalities, or spaces that could not exist in the actual world».

et Peeters est moins le fantastique en soi que la possibilité d'utiliser certains éléments du fantastique —en l'occurrence le va-et-vient entre traitement microscopique du médium et développement macroscopique du thème des univers parallèles— pour repenser et réinventer le récit. Cet effort se note par exemple dans la manière dont les auteurs s'attachent à la notion clé d'énigme. On le sait: pas de récit sans problème à résoudre ni de secret à dénouer, la dynamique même de l'intrigue en dépend: sans le désir de savoir comment l'histoire pourrait se terminer, le récit ne peut exister en tant que récit. Il se mue alors en autre chose, par exemple de la poésie en prose, un genre qui réclame une tout autre attitude du lecteur. Dans les *Cités obscures*, la fascination d'une énigme à résoudre est présente d'un bout à l'autre, certains des albums ayant même une structure policière. Mais le statut de l'énigme et surtout de la résolution finale débordent les conventions du genre fantastique. Chez Schuiten et Peeters, l'énigme se déplace: elle ne reste pas limitée au niveau de l'intrigue, mais touche à la totalité de l'œuvre. Dans les *Cités obscures*, le lecteur est censé faire attention à la manière dont se noue puis se dénoue la trame de l'histoire, mais on attend surtout de lui qu'il se penche sur la manière dont se mettent en place les rapports entre médium, espace fictionnel et aventures des personnages.

C'est dire déjà que la résolution de l'énigme n'est jamais un moment «unique», un pivot qui fait basculer l'incompréhension en intelligence, la curiosité en satisfaction, la tension en détente. Le désir de voir clair en la fiction est aussi le désir de comprendre comment l'œuvre s'est construite. Mais à ce type de questions il n'existe pas de réponse simple. Comprendre, ici, n'est jamais un aboutissement, c'est toujours un nouveau début. Chaque découverte que fait le lecteur l'incite forcément à poser de nouvelles questions, à susciter lui-même de nouvelles énigmes en plus de l'énigme que lui propose la fiction. D'où aussi un mode de lecture mixte, à la fois linéaire et dans tous les sens. *Linéaire*, parce que le récit que racontent les *Cités obscures* est toujours séduisant et «bien fait» (techniquement parlant, on sent à chaque page que les auteurs maîtrisent à la perfection la double technique de la «surprise» et du «suspense», pour reprendre la fameuse terminologie de Hitchcock).¹⁵ *Dans tous les sens*, parce que le regard bifurque dès la première image pour s'attacher à des relations et des correspondances en-dessous de la surface narrative, un peu comme d'autres lieux se dissimulent toujours sous les lieux que racontent et dessinent Peeters et Schuiten. Logiquement, les univers parallèles

15. Voir le volume d'entretiens *Hitchcock/Truffaut* (1966).

des *Cités obscures* engendrent des *lectures parallèles*, où le foyer du regard se déplace sans arrêt, sans jamais savoir d'avance ce qu'il convient de chercher. Il n'est pas absurde de croire que le travail de Peeters et Schuiten fait basculer le «moment» fantastique de l'œuvre au lecteur: autant les effets fantastiques de l'œuvre sont «rationalisés» ou du moins «rationalisables» (car on finit par comprendre comment la machinerie de l'œuvre a été construite), autant le regard du lecteur crée partout de nouvelles interrogations dont le caractère virtuellement infini est aussi fantastique, sinon davantage, que le plus insolite des mondes imaginaires. La recherche de correspondances secrètes est en effet contagieuse, si elle n'est pas paranoïaque :¹⁶ une fois découverte une correspondance cachée, rien n'empêche l'existence d'autres secrets du même type; le soupçon qui en résulte est par définition sans terme: il n'y a pas de raison pour que la nouvelle quête se termine...

La macrostructure des *Cités obscures* encourage une telle dérive — qu'heureusement l'humour non moins présent dans la série aide à prendre *cum grano salis*. Tout d'abord, la série explore avec brio les tensions entre série, feuilleton et album indépendant. Les divers livres des *Cités obscures* sont à la fois des œuvres autonomes et des parties d'un ensemble plus vaste, mais ce dernier n'a nullement l'homogénéité formelle et thématique qu'on peut attendre d'une série: l'univers, la chronologie, les lieux, les personnages, voire le style sont toujours susceptibles de changements, ce qui fait des *Cités obscures* un tout en morceaux, plus exactement un *mobile lacunaire*.¹⁷ Chaque nouvel album n'est pas une pièce ajoutée au puzzle —ce qui supposerait qu'il existe quelque part une image complète, à voir un jour dans sa totalité—, mais un aspect ou une facette qui modifie le sens du déjà lu, créant un tourbillon sans fin. Il en va de même dans les continuations de l'œuvre au-delà du monde de l'imprimé: expositions, lectures-conférences, sites web, intégration des apports venus des communautés de lecteurs, muséographies, aménagements de lieux existants dans l'esprit des *Cités obscures*, tous ces prolongements ont cessé depuis longtemps d'être de simples expansions ou excroissances de l'œuvre.¹⁸ Les *Cités obscures*, aujourd'hui, font s'interpénétrer trois types d'univers: d'abord la fiction inventée par Schuiten et Peeters ensuite les mondes inventés par les visiteurs de cette fiction, c'est-à-dire les lecteurs; enfin le monde supposé réel, que le miroir à la fois réaliste et déformant de la série nous fait

16. Voir par exemple Andrews (2009).

17. Cf. Belloï et Delville (2006).

18. On en trouve aujourd'hui une vue d'ensemble ici: <https://www.altaplana.be/dictionary/urbican-de.be> (dernière consultation le 5 mai 2016).

redécouvrir d'une manière totalement inédite. Dans le contexte des *Cités obscures*, ces trois univers sont rigoureusement identiques: le nouveau fantastique tient à cela aussi.

BIBLIOGRAPHIE

- ALBER, Jan (2016): «Unnatural Narratology», *The Living Handbook of Narratology*, en ligne: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/unnatural-narrative> [consulté le 5 mai 2016]
- ANDREWS, Chris (2009): «Paranoid Interpretation and Formal Encoding», *Poetics Today*, 30:4, pp. 669-692. <<https://doi.org/10.1215/03335372-2009-009>>
- BAETENS, Jan, et Hugo FREY (2014): *The Graphic Novel. An Introduction*, Cambridge University Press, New York.
- BAETENS, Jan, Johan CALLENS, Michel DELVILLE, Bertrand GERVAIS, Heidi PEETERS, Robyn WARHOL et Myriam WATTHEE-DELMOTTE: «Transformations médiatiques: une analyse comparée du cinéma et de la littérature», *Recherches en communication* (à paraître).
- BAKHTIN, Mikhail M. (1981): «Forms of Time and the Chronotope in the Novel», in M. Holquist (ed.), *The Dialogic Imagination: Four Essays*, Austin: University of Texas Press, Austin, pp. 84-258.
- BELLOÏ, Livio, et Michel DELVILLE (ed.) (2006): *L'œuvre en morceaux*, Les Impressions Nouvelles, Bruxelles.
- BERONÅ, David (2008): *Wordless Books : The Original Graphic Novels*, Abrams, New York.
- FLOC'H, et François RIVÈRE (1975): *Le Rendez-vous de Sevenoaks*, Dargaud, Paris.
- FREY, Hugo, et Jan BAETENS: «Why Is There So Much Hatred? Pop Art and the Comics, Before and After the Graphic Novel», (à paraître).
- GENETTE, Gérard (1972): *Figures III*, Seuil, Paris.
- Gibbons, Dave, et Alan MOORE (1987): *Watchmen*, Titan, Londres.
- GUIBERT, Emmanuel, Frédéric LEMERCIER, et Didier LEFÈVRE (2003, 2004 et 2006): *Le Photographe* (3 volumes), Dupuis, Paris.
- MENU, Jean-Christophe (2011): *La Bande dessinée et son autre*, L'Association, Paris.
- MOEBIUS (1976-1979): *Le Garage hermétique*, paru en feuilleton dans *Métal Hurlant*.
- PEETERS, Benoît (2006): *Lire Tintin*, Les Impressions Nouvelles, Bruxelles.
- RICARDOU, Jean (1975): *Le Nouveau roman*, Seuil, Paris.
- SCHUITEN, François, et Benoît PEETERS (1983): *Les Murailles de Samaris*, Casterman, Paris.
- _____ (1984): *La Fièvre d'Urbicande*, Casterman, Paris.
- _____ (1987): *La Tour*, Casterman, Paris.
- _____ (1996): *L'Enfant penchée*, Casterman, Paris.
- SPIEGELMAN, Art (1986 et 1991): *Maus* (2 volumes), Pantheon, New York.
- TRUFFAUT, François (1966): *Hitchcock/Truffaut*, Laffont, Paris.
- VAUGHN-JAMES, Martin (1975): *La Cage*, The Coach House, Toronto.

«UNO SPETTRALE E INGIUSTIFICATO SPLENDORE»: IL FANTASTICO NELLE TRASPOSIZIONI FUMETTISTICHE DI DINO BATTAGLIA

DAVIDE CARNEVALE

Università degli studi di Roma «La Sapienza»

davidecrn@gmail.com

Recibido: 15-12-2016

Aceptado: 03-03-2017



SOMMARIO

All'interno dell'ambito fumettistico italiano ed europeo, troppo spesso denigrato e relegato ai margini del discorso culturale, Dino Battaglia è unanimemente considerato uno dei grandi maestri di quella che Pratt giustamente definiva «letteratura disegnata», uno degli autori che più ha saputo porre al centro della sua ricerca artistica e intellettuale la riflessione sull'assoluta valenza linguistica del fumetto e sulla sua alterità rispetto al linguaggio puramente verbale, riflessione che ha costantemente indirizzato la sua eccezionale opera. Ciò è ancor più evidente nei tanti adattamenti di grandi testi letterari che costituiscono la parte più rilevante della sua produzione, vere e proprie riscritture che rappresentarono per Battaglia il terreno di sperimentazione ideale dove focalizzarsi su quella tensione stilistica, dalle inusuali tecniche di disegno adoperate a una nuova concezione di «architettura» della tavola, che sorregge la trasposizione dall'uno all'altro codice. Non solo in una mera predilezione personale si iscrive dunque la scelta di «riscrivere» molti capolavori del genere fantastico: se per fantastico intendiamo con Todorov un genere letterario che fa dell'esitazione e dell'ambiguità i suoi elementi costitutivi, sempre in bilico tra le categorie attigue del *étrange* e del *merveilleux*, appare chiaro che la traduzione in un altro linguaggio, come appunto quello del fumetto, del *quid* fantastico necessiterà, prima ancora che della presenza di specifiche tematiche e di una semantica distintiva, di strategie diverse per riproporre quell'indeterminatezza indispensabile ad una rappresentazione, tanto verbale quanto figurativa, del perturbante. Il lavoro di trasposizione che l'artista veneziano compie nell'ultimo periodo della sua carriera su diversi racconti di Edgar Allan Poe, autore tra i più rappresentativi della tradizione ottocentesca del genere, si dimostra dunque paradigmatico di questa ostinata ricerca stilistica; attraverso un puntuale confronto comparativo con i testi originali di Poe, il presente studio andrà dunque a rilevare le stra-

tegie formali e le tecniche rappresentative adoperate da Battaglia per ricreare nel linguaggio proprio del fumetto quell'inquietante inesplicabilità che fa dei suoi «racconti disegnati» delle autentiche opere fantastiche.

PAROLE CHIAVE: Dino Battaglia, Edgar Allan Poe, fantastico, fumetto trasposizione.

ABSTRACT

Within the sphere of Italian and European comics, too often disparaged and relegated to the margins of cultural discourse, Dino Battaglia is considered one of the great masters of what Pratt rightly called «drawn literature», one of the authors who most knew how to focus his artistic research and intellectual reflection on the absolute linguistic value of comics as well as on its otherness compared to the purely verbal language, reflection constantly addressed in his outstanding work. This is even more evident in the many adaptations of great literary texts which make up the bulk of his production, real rewriting which meant for Battaglia the ideal testing ground in which to focus on that stylistic tension, from the unusual design techniques used to a new concept of «architecture» of the plate, which supports the transposition from one to another code.

The choice to «rewrite» a lot of the masterpieces of the fantastic genre may thus not be ascribed only to a mere personal preference: if by fantastic we mean along with Todorov a literary genre that makes hesitation and ambiguity its constituent elements, always poised between the adjacent categories of *étrange* and *merveilleux*, it's clear that the translation into another language, precisely into that of comics, of the fantastic *quid*, will require different strategies to revive that vagueness that is essential to the representation both verbal and figurative of the uncanny, sooner than the presence of specific issues and distinctive semantics. The work of transposition that the Venetian artist performs in the last period of his career on several stories by Edgar Allan Poe, one of the most representative author of the nineteenth-century tradition of the genre, therefore proves paradigmatic of this stubborn linguistic research. Therefore, through a detailed comparison with the original texts of Poe, the present study will detect the formal and representative technical strategies used by Battaglia to recreate in the language of comics the disquieting inexplicability that makes his «drawn stories» authentic fantastic works.

KEYWORDS: Dino Battaglia, Edgar Allan Poe, fantastic, comics, transposition.



L'immotivata diffidenza e le facili prevenzioni che da sempre condizionano l'approcciarsi al linguaggio fumettistico appaiono oggi, a poco più di un

secolo dalla nascita di quella che Will Eisner chiamava con orgoglio «arte sequenziale» e che Hugo Pratt, in maniera più prosaica, indicava come «letteratura disegnata» —definizione senz'altro in questo contesto maggiormente stimolante— ancor più irragionevoli e arbitrarie, segnali di uno sdegnoso rifiuto che non ha tenuto conto della vivace evoluzione che da cinquant'anni a questa parte tale forma espressiva ha vissuto. Simili disposizioni pregiudiziose hanno concorso a far sì che il fumetto venisse, sin dal suo assurgere da semplice supplemento umoristico di quotidiani e riviste a modalità narrativa con una piena autonomia e dignità, relegato ad un ambito periferico del discorso culturale e considerato alla stregua di un'arte minore, un medium indirizzato principalmente a un pubblico *infantile*, quale che sia l'accezione che si voglia dare al termine. Concezioni di larghissima diffusione —così radicate da apparire in non pochi casi dei veri e propri luoghi comuni— di certo avvalorate dalla sovrabbondanza di prodotti d'evasione e di scarso o nullo valore culturale nella quale sembrano annegare lavori di innegabile qualità, ma che stanno gradualmente cedendo il passo negli ultimi anni a un interesse anche accademico verso quel «giro di boa» che il fenomeno de *graphic novel* ha comportato per gli sviluppi del «genere».¹

Tale processo di rivalutazione del fumetto è risultato essere, com'era del resto prevedibile, più deciso e vitale in area anglofona, in un ambito, cioè, dove già da tempo è andato consolidandosi un canone riconosciuto di opere che costituiscono ormai a tutti gli effetti dei classici, ottenendo non di rado riconoscimenti in precedenza riservati esclusivamente alla narrativa tradizionale (basti pensare, a titolo d'esempio, ai casi emblematici delle serie *Sandman* (1989-1996) e *Watchmen* (1986-1987), rispettivamente degli inglesi Neil Gaiman e Alan Moore, la prima vincitrice nel 1988 del premio Hugo, mentre la seconda, tra i «100 migliori romanzi in lingua inglese dal 1923 ad oggi» secondo la classifica stilata dal *Time*, del World Fantasy Award nel 1991.

In Italia, e in linea di massima negli altri paesi europei (sebbene andrebbe considerato ogni contesto nella sua specificità), la situazione appare ben diversa e il percorso di riabilitazione più lungo e ostacolato, tanto da risultare ancora valida la provocatoria affermazione apparsa, più di quarant'anni fa, in un importante articolo del francese Fresnault-Deruelle sul linguaggio fumettistico: «Parce que tout est facilité par les liens étroits du texte et du dessin, la bande dessinée a une réputation de «pauvreté» intellectuelle. C'est

1. Per uno studio più approfondito sull'evoluzione del *graphic novel* si rimanda all'esaustivo saggio di Baetens (2001).

là une bien grossière erreur. Autant reprocher à une femme d'être laide parce qu'elle est facile. Ce n'est pas parce que l'information est «paresseuse» qu'elle est pauvre» (Fresnault-Deruelle, 1970: 156).

Questa lunga parentesi introduttiva, che si ripete inevitabilmente nella maggior parte degli studi sull'argomento al fine di inquadrarne la condizione di insopportabile perifericità, appare ancora più necessaria nel momento in cui si decida, come in questo caso, di circoscrivere il proprio campo di indagine al solo fumetto *fantastico*. Questo aggettivo aggettivo di per sé sufficiente spesso a una "condanna alla paraletteratura" (definizione che nella proposta di Fresnault-Deruelle perde qualsiasi accezione di marginalità per indicare, invece, l'accostabilità del fumetto alle altre forme letterarie, riacquistando così il suo valore etimologico), non solo sta a indicare l'attingere da parte del linguaggio allo stesso tempo narrativo e figurativo del fumetto da quella riserva di strategie tematico-formali rappresentata dal modo fantastico (Ceserani, 1996: 11), ma individua più specificatamente un gruppo di testi che mostra un rispetto pressoché scrupoloso dei tratti distintivi del genere letterario e, in primo luogo, di quell'esitazione del lettore implicito fra una soluzione naturale e una soprannaturale alla base della definizione todoroviana di fantastico. Se ci si attiene alla sistemazione teorica del grande critico bulgaro, che prevede la suddivisione dell'intera area letteraria lontana dalla sfera del «realistico» nelle due categorie del *étrange* e del *merveilleux*, a seconda della spiegabilità o meno dell'elemento perturbante, o in quella intermedia, appunto, del *fantastique*, sospesa nell'incertezza gnoseologica tra una risposta razionale e una irrazionale (Todorov, 1970: 29), allora risulta evidente che la quasi totalità della produzione fumettistica non rientra in alcun modo in quest'ultimo insieme, ma va piuttosto ascritta all'interno dell'ampia modalità del meraviglioso.

Supereroi, epopee spaziali, mostri e altre creature fiabesche, per citare giusto alcuni dei nuclei tematici più ricorrenti nell'ambito delle storie a fumetti, non lasciano spazio a dubbi sulla loro natura sovranaturale, e anche quando elementi tematici e strategie retorico-formali che rimandano chiaramente al fantastico sono presenti, il più delle volte queste, similmente a quanto accade in letteratura, sembrano prendere subito altre direzioni e non riuscire a condensarsi in un'atmosfera autenticamente perturbante o a generare quella condizione indispensabile di inquietudine e di incertezza insolubile. Si direbbe, insomma, che il fantastico, nonostante il regolare sfruttamento delle sue modalità narrative, riesca di rado nelle produzioni a fumetti a realizzarsi compiutamente, benché non manchino delle eccezioni formidabili, come ad esempio la serie italiana *Dylan Dog*, ideata nel 1986 da Tiziano Sclavi e tutt'ora

in corso con oltre trecento albi, nella quale è possibile rintracciare «un vastissimo repertorio di temi ed effetti del fantastico classico» (Lazzarin, 2015: 71), o la recente serie *Outcast* dello statunitense Robert Kirkman, pubblicata dal 2014 e incentrata sulla tematica ormai classica delle possessioni demoniache, materia di per sé sempre in bilico tra il soprannaturale e la malattia mentale.

Tuttavia le cose cambiano notevolmente se si guarda a quei fumetti che si ricollegano in maniera esplicita agli autori del canone letterario fantastico, sia che si tratti di rimaneggiamenti anche molto audaci dell'opera e della biografia dello scrittore preso in considerazione, come accade per Lovecraft nel romanzo grafico *Neonomicon* (2011) e nella serie *Providence* (2015 - in corso) di Alan Moore, sia nel caso ancor più interessante di vere e proprie riscritture a fumetti di singoli testi fantastici. Simili trasposizioni, qualora anche si trattasse semplicemente di riduzioni di grandi classici indirizzate ai più giovani, pongono inevitabilmente in evidenza la complessa questione della transcodificazione tra media diversi e dell'alterità grammaticale e sintattica del linguaggio fumettistico, composto da testo e disegni, rispetto a un linguaggio esclusivamente verbale; una distanza che, per quanto lo sforzo stesso della «traduzione» si configuri come un processo teso a colmarla, resterà sempre a definire la specificità di una riscrittura nei confronti dell'originale da cui è tratta, rappresentando in tal senso per l'analisi critica una breccia ideale per penetrare nei meccanismi rappresentativi del fumetto.

Il panorama italiano della seconda metà del Novecento presenta, da questo punto di vista, un cospicuo numero di artisti impegnati, oltre che nella creazione di storie e personaggi originali (che in non pochi casi hanno dato il via a lunghe e fortunate produzioni seriali), nella trasposizione a fumetti di importanti opere letterarie, con un'insospettabile attenzione a certe suggestioni del fantastico e del gotico ottocenteschi: si pensi, solo per citare due nomi tra i più noti, a Guido Crepax, conosciuto a livello internazionale per *Valentina*, autore dei rifacimenti, tra gli altri, del *Dr. Jekyll e Mr. Hide* (1987) di Stevenson, del *Conte Dracula* (1987) di Stoker e del *Giro di vite* (1989) di James, oppure a Hugo Pratt, padre di uno degli eroi più iconici del fumetto italiano, Corto Maltese, e rifacitore delle avventure del suo archetipo mitico, *Simbad il marinaio* (1963), oltre che, su sceneggiatura di Mino Milani, del capolavoro di Stevenson *L'isola del tesoro* (1962). Ma se — come si è già accennato — si guarda in particolare al fantastico come ad una categoria letteraria altamente codificata, caratterizzata da quello scarto con il reale e dall'esitazione perturbante indicati da Todorov quali elementi distintivi del genere,, allora il nome da cui davvero è impossibile prescindere, tenendo conto non solo del ristret-

to contesto italiano, ma del quadro fumettistico mondiale, è senza dubbio quello di Dino Battaglia. Definito dallo stesso Pratt «Maestro dei Maestri», la sua opera offre un terreno d'indagine di eccezionale valore, sia per la levatura artistica e intellettuale della sua produzione, sia per la singolare quantità di lavori, rifacimenti letterari e non, specificatamente fantastici che in essa è possibile rintracciare. L'artista veneziano fu, del resto, un assiduo frequentatore delle «brume del settentrione», tanto nelle vesti di squisito traduttore dell'opera dei maestri della tradizione sia romantica che primonovecentesca, come Hoffmann, Poe, Stevenson, Lovecraft e persino Borges, — arrivando così a sfiorare anche quell'evoluzione del genere che prende il nome di «neofantástico» (Alazraki, 1990) —, quanto nel ruolo stesso di autore: Battaglia realizzò infattialcuni «racconti disegnati» che rispettano pienamente i rigidi canoni del fantastico, come *Totentanz*, pubblicato sulla rivista «Linus» nell'aprile del 1970 e ispirato a un affresco del XIV secolo della chiesa di san Virgilio a Pinzolo, raffigurante una *Danse macabre*, o come *Il patto*, apparso sempre sulle pagine di «Linus» nel novembre del 1974, nel quale la leggenda della nobile lucchese Lucida Mansi ripropone il tema classico della vendita dell'anima al demonio. Questa sua propensione alla trasposizione di importanti testi letterari, orientate a una riscrittura colta e raffinata (anche per merito del prezioso contributo della moglie Laura) di quelle opere che, come insaziabile lettore, sentiva più vicine ad un gusto personale per il bizzarro e il grottesco, ha dato origine in passato all'equivoca convinzione che Battaglia andasse considerato più come illustratore che come fumettista, quasi che il suo impegno a «rifare» i grandi della letteratura nascondesse il desiderio di annullarsi come autore; una prospettiva tutta a discapito del fumetto — e assai eloquente della considerazione di cui esso ha goduto per molto tempo in certi ambienti culturali — rafforzata, oltre che dalla qualità fuori dal comune raggiunta dal disegno battagliano, dal graduale abbandono delle «forme tradizionali della narrazione fumettistica per accedere a espressioni artistiche differenti, che in quegli anni Sessanta-Settanta lasciavano ancora perplessi», nelle quali «l'immagine aveva una evidente prevaricazione, e soprattutto era di raffinata sofisticeria, tale da far "relegare" lui in un limbo certamente eccezionale, ma di illustratore, non di fumettista» (Brunoro, 2016: 7). Una smania di allontanare una materia ritenuta "indegna" del prestigio unanimemente riconosciuto a Battaglia — primo italiano a vincere, nel 1975, il premio come «Miglior disegnatore straniero» al prestigioso Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême — che approda soltanto a uno sminuimento del carattere autenticamente fumettistico della sua produzione

e, di conseguenza, della fondamentale spinta innovatrice che questa impose ai successivi sviluppi del genere.

L'apporto maggiore di Battaglia a quell'evoluzione che di lì a poco si sarebbe dimostrata dirompente, fino ad arrivare ai risultati più estremi raggiunti di recente dal *graphic novel*, è certamente rappresentato da quella profonda riflessione teorica sul fumetto, inteso nella sua realtà di linguaggio, che spiega il suo elevare una pratica della riscrittura, categoria alla quale può essere ascritta buona parte dei suoi lavori, a terreno ideale di sperimentazione stilistica e, soprattutto, di confronto tra una forma puramente verbale, la letteratura, e una «verbo-visiva», per riprendere la definizione coniata da Umberto Eco per indicare la natura ibrida, allo stesso tempo narrativa e figurativa, del fumetto (Eco, 2005).

Tra i nomi che più ricorrono nel vasto catalogo di trasposizioni dell'artista veneziano —del quale non è possibile non citare per lo meno la riduzione del romanzo *Moby Dick*, uscita nel 1967 sulla rivista *Sgt. Kirk*, e quella del *Gargantua e Pantagruel* per *Il Giornalino*, del 1979— quello di Edgar Allan Poe appare, anche solo ad una prima analisi, di assoluta rilevanza, indizio di un'affinità di spiriti, sia per tematiche che per una comune inclinazione ad un'ironia macabra e «notturna», che spinge Battaglia a confrontarsi ripetutamente, nell'ultimo periodo, con i racconti dello scrittore di Boston, tanto da mettere insieme negli anni un vero e proprio ciclo di adattamenti a lui dedicato, riproposto quasi integralmente in un recentissimo volume pubblicato da Nicola Pesce Editore (da cui sono prese le tavole qui riportate) dopo anni di totale assenza dal mercato; ciclo che già dalla sua composizione rivela diversi aspetti interessanti che fanno luce sulle prospettive seguite dall'autore. I dieci testi che lo compongono, accumulati, oltre che da una costante attenzione stilistica e da un manifesto sperimentalismo nell'architettura delle vignette, da una relativa brevità (si va da una media di nove tavole a un massimo di tredici), rispettano innanzitutto quella suddivisione in categorie per molti versi già suggerita dallo stesso Poe: all'ambito del «grottesco» appartengono le trasposizioni dei racconti «Re Peste» (da «King Pest», otto tavole, *Linus*, n.12, dicembre 1968), «Hop-Frog» (nove tavole, *Linus*, n.12, dicembre 1971) e «Il sistema del dott. Catrame e del proff. Piuma» (da «The System of Doctor Tarr and Professor Fether», undici tavole, *Linus*, n.8, agosto 1973), caustiche allegorie umoristiche che permettono all'autore di riversare un'impetuosa —e impietosa— *vis comica* da caricaturista, mentre l'inverosimile viaggio in direzione della luna descritto ne «La straordinaria avventura di Hans Pfall» (da «The Adventure of one Hans Pfall», tredici tavole, *Il Giornalino*, n.12, 22 marzo

1981) si rifà ad una chiara semantica del meraviglioso che anticipa di oltre mezzo secolo le avvincenti saghe spaziali della fantascienza del Novecento. Sono quattro, invece, i rifacimenti di racconti che possono essere definiti pienamente fantastici —benché non manchino elementi che rimandano in forma più o meno evidente a tale modalità narrativa in nessuno dei testi tratti da Poe—, vale a dire «La caduta della casa degli Usher» (da «The Fall of the House of Usher», nove tavole, *Linus*, n.5, maggio 1969), «Lady Ligeia» (da «Ligeia», otto tavole, *Linus*, n.10, ottobre 1969), «La scommessa» (da «Never Bet the Devil Your Head», nove tavole, *Linus*, n.4, aprile 1972) e «La maschera della Morte Rossa» (da «The Masque of the Red Death», otto tavole, *Linus*, n.10, ottobre 1972), nei quali le tecniche rappresentative del fumetto, come si vedrà, sono tutte volte all'ottenimento dell'esitazione e di un'atmosfera perturbante. A questi vanno poi aggiunte le riduzioni a fumetti dei due racconti «del mistero», «Lo scarabeo d'oro» e «La lettera rubata», entrambe sceneggiate da Mino Milani e destinate al pubblico più giovane del *Corriere dei Piccoli*, dove apparvero rispettivamente il 21 marzo e il 16 maggio del 1971.

A questo punto è già possibile azzardare una prima serie di considerazioni. In primo luogo tutte le trasposizioni dei racconti di Poe realizzate da Battaglia, con la sola eccezione di quelle opere che più si discostano dalle suggestioni inquietanti del fantastico, ovvero i due racconti «del mistero» e «La straordinaria avventura di Hans Pfall», vengono pubblicate inizialmente sulle pagine di *Linus*, la rivista fondata da Giovanni Gandini nel 1965 che per prima iniziò a proporre accanto ai grandi nomi del fumetto internazionale anche i lavori di alcuni autori italiani come Crepax, Pratt e Battaglia, appunto, in una prospettiva del tutto inedita in Italia in quegli anni che non vedeva più nel fumetto esclusivamente un prodotto d'evasione riservato alle fasce di età più basse, ma un mezzo di espressione all'avanguardia, con una riconosciuta valenza allo stesso tempo artistica e letteraria. Ancor più interessante, poi, è il rilevare come tutte queste riscritture si concentrino nell'ultima fase del percorso professionale di Battaglia, tra il 1968, data di pubblicazione di «Re Peste», e il 1981 con l'uscita de «La straordinaria avventura di Hans Pfall», appena due anni prima della sua morte, cioè nella fase più matura della sua carriera, quando il tratto del disegno e la tecnica di composizione della pagina, nel loro combinarsi al testo scritto, avevano ormai raggiunto un'ineguagliata raffinatezza sia a livello stilistico che narrativo.

Esattamente a questi aspetti dell'opera battagliana deve guardare un'analisi comparativa che si ponga come obiettivo quello di individuare le modalità che consentono e veicolano la trasposizione dell'essenza stessa del fanta-

stico, vale a dire quell'angosciante indeterminatezza e quell'ambiguità irrisolvibile che giustificano l'irrompere dell'irrazionale nel nostro monolitico «paradigma di realtà» (Lugnani, 1983: 54), tenendo a mente, d'altro canto, come proprio l'indeterminazione rappresenti una delle peculiarità del linguaggio verbale, nel quale la parola non rimanda, cioè, alla realtà concreta dell'oggetto nominato, ma a una sua immagine mentale del tutto soggettiva, indeterminazione di gran lunga ridimensionata nel linguaggio fumettistico, dove il disegno definisce l'univocità del referente, per quanto si possa essere d'accordo con Barbieri che «disegnare è scegliere» e che l'immagine rappresenta in ogni caso solamente un simbolo della realtà a cui si riferisce, della quale riproduce alcune caratteristiche a discapito di altre sulla base di una scelta specifica su cosa privilegiare nella rappresentazione (1991: 18).

Si prenderanno in esame, dunque, tre delle quattro riscritture in precedenza indicate come «pienamente fantastiche», due tratte da racconti talmente celebri da essere ormai entrati nell'immaginario comune, ovvero «La caduta della casa degli Usher» e «La maschera della Morte Rossa», mentre la terza da un lavoro di Poe meno conosciuto, «La scommessa», la cui peculiarità consiste nel presentare un numero inusuale, almeno per Battaglia, generalmente attento a mantenere una certa fedeltà con il testo letterario, di discrepanze rispetto al modello originale. Si tratta di opere che, nel loro presentare soluzioni formali diverse, offrono un campionario esaustivo e di assoluto interesse delle tecniche rappresentative adoperate da Battaglia per ricreare l'indeterminatezza fantastica, suddivisibili essenzialmente, sulla base del loro campo d'azione, in tecniche di ambito *figurativo*, intendendo in questo modo tutto ciò che riguarda il disegno battagliano, contraddistinto da scelte stilistiche inusuali per il fumetto e da un tratto particolarmente elaborato e metaforico; tecniche di ambito *compositivo* —potremmo dire quasi «sintattico»—, in riferimento sia al montaggio della singola vignetta, tutto giocato sulle inquadrature e sul punto di vista, che alla distribuzione delle vignette sulla pagina, dove la sequenza di immagini, cioè, segna il «ritmo» della narrazione; infine, di tecniche di ambito *testuale*, il quale, oltre al *lettering* — qui vera e propria «parola disegnata» tesa al superamento di un approccio meramente tipografico nella resa grafica delle lettere —, comprende le modalità con cui la parte scritta va a inserirsi all'interno della tavola, instaurando un'indissolubile complementarità tra testo e immagini.

La presentazione del lugubre maniero al centro delle vicende narrate ne «La caduta della casa degli Usher» offre subito alcuni interessanti spunti di analisi: il lento avvicinarsi dell'anonimo protagonista del racconto di Poe alla



casa risulta, nella trasposizione di Battaglia, significativamente condensata nella prima, splendida pagina, in due vignette che, sviluppandosi in altezza, mostrano da un lato la figura del solitario viaggiatore nel suo attraversare la palude su cui si erge la proprietà della famiglia Usher, dall'altro soltanto il dettaglio di una sottile crepa su un muro (Figura 1), metafora dell'imminente rovina e unico indizio sull'aspetto della casa, se si esclude l'immagine incerta

della sua sagoma parzialmente illuminata dalla tempesta scatenatasi sul finale della storia, che l'artista sembra voler concedere al lettore. Indirizzando la sua attenzione sull'inquietante fenditura e nello stesso tempo costringendolo a immaginare il resto dell'edificio, la trasposizione a fumetti ripropone, dunque, esattamente la stessa vaghezza descrittiva presente nel testo originale. Poe non scrive più di quanto Battaglia non ci mostri, sebbene possa sembrare il contrario: il lungo indugiare dello scrittore sugli ultimi metri che separano il protagonista dalla dimora del suo amico d'infanzia, che occupa quasi un quarto delle pagine del racconto, non lascia infatti alcuno spazio a una descrizione diretta dell'aspetto della casa, che può essere desunto esclusivamente dalle angosciose sensazioni che la sua visione diretta fa scaturire nel narratore. La rappresentazione del cadente palazzo è lasciata all'indeterminatezza di termini come *melancholy, dreary, insufferable gloom, desolate, terrible, iciness*, tutti riconducibili a una semantica delle emozioni che rimette all'immaginazione del lettore il compito di delineare l'aspetto effettivo dell'inquietante abitazione, tranne che nel caso, appunto, della crepa che la percorre, quasi invisibile alla vista, dal tetto alle fondamenta, più una premonizione che una concreta lesione strutturale, eppure minuziosamente descritta come «a barely perceptible fissure, which, extending from the roof of the building in front, made its way down the wall in a zigzag direction, until it became lost in the sullen waters of the tarn» (1899: 182). Allo stesso modo, nella traduzione fumettistica la sottile incrinatura si confonde tra le linee dei mattoni e gli altri particolari della parete, una traccia appena individuabile in una vignetta che sembra più avere la funzione di cornice della didascalia centrale, nella quale sono riportati alcuni estratti dell'*incipit* del racconto senza che, tuttavia, vi si faccia alcun cenno alla crepa, lasciando così al disegno l'unico indizio della sua presenza. L'elemento apparentemente più trascurabile diventa, dunque, sia per Poe che per Battaglia, talmente importante da connotare l'intera casa, il simbolo stesso di quel presagio di disfacimento che permea l'intera vicenda e che troverà compimento alla sua fine, quando la fenditura, divenuta una voragine così ampia da lasciare ormai intravedere la luna (nel fumetto un disco bianco e privo di dettagli che si staglia agghiacciante sullo sfondo nero), fa la sua ricomparsa in entrambe le opere, con una sostanziale identità di raffigurazione.

È opportuno soffermarsi ancora sulla prima tavola: la compresenza di una grande varietà di tecniche grafiche —molte delle quali del tutto inusuali in ambito fumettistico, ancor più oggi con il dilagare della colorazione digitale— sin dalla primissima vignetta che raffigura il protagonista a cavallo, è indice dell'estrema versatilità e ricchezza del disegno battagliano, una com-

mistione di stili e metodologie diverse adoperati non solo in funzione espressionistica, benché ovviamente non manchi tale aspetto, ma in special modo per conferire all'immagine una profondità di significato che va ben oltre la mera rappresentazione diretta, comportando un'inedita approssimazione del segno disegnato al segno scritto. Mentre la marcescente vegetazione della palude è allora ricreata con delle grezze linee di pennino tracciate in maniera così marcata da stagliarsi in primo piano come qualcosa d'indistinto — una soluzione che ricorda l'uso del pennello nella tradizione giapponese, si pensi, ad esempio, alle splendide illustrazioni del *mangaka* Takehiko Inoue), il fogliame che ricopre i contorti rami dell'albero che spunta nella parte alta della vignetta viene appena lasciato intuire dalla leggera traccia lasciata dalla «pugnetatura», un uso del tampone che si ripresenta con frequenza nei disegni di Battaglia, tanto da poterlo considerare una sua costante stilistica, con la quale raggiunge una varietà di grigi a tal punto estesa da coprire perfettamente la ricchezza di sfumature del colore.

La figura del cavaliere al centro della scena risulta al contrario di gran lunga più definita del contesto in cui è posta — con un'attenzione particolare, ad esempio, ai dettagli del soprabito e dell'animale —, sebbene la fitta tessitura di linee bianche, ottenute dal disegnatore «graffiando» letteralmente via dal foglio l'inchiostro con una lametta, renda l'immagine rarefatta, evanescente, quasi nascosta all'osservatore da un diaframma etereo che ne amplifica la distanza. Se nello specifico questa peculiare scelta può trovare una spiegazione nella volontà di riprodurre la sottile nebbia esalata dalle acque malsane della palude in cui il protagonista sta addentrandosi, di ben più difficile interpretazione si dimostra il frequente ripetersi della stessa tecnica nelle successive tavole dell'opera, così come nella quasi totalità dei lavori dell'artista: l'improvvisa apparizione dello spettro della Morte Rossa, presumibilmente l'apice della tensione fantastica del racconto, non solo è relegata in un angolo della pagina, in una posizione cioè di assoluta secondarietà persino rispetto alla vignetta superiore che, pur presentando solamente l'interno vuoto di uno dei saloni della festa, occupa pressappoco metà dell'intera tavola, ma nella raffigurazione di Battaglia appare talmente velata dalla trama di «raschiature» che la figura sembra quasi emergere dal nulla dello sfondo bianco, da una indeterminatezza a cui appartiene e alla quale, come un fantasma di un disegno che si direbbe quasi del tutto cancellato, è destinata nuovamente a tornare, in una perfetta rappresentazione di quell'ottundimento dei sensi e di quell'incertezza gnoseologica strettamente legati nella narrativa fantastica all'irrompere dell'irrazionale, come del resto pare confermare Bar-

bieri in un suo imprescindibile studio dedicato proprio al particolare ruolo del bianco nei fumetti dell'artista veneziano, «metafora, al tempo stesso, dell'indeterminatezza (e quindi del mistero) delle figure da esso intessute, e della reticenza del narratore, in direzione della cui dimensione le figure sembrano svanire» (2010: 119).

Attraverso il segno bianco Battaglia traduce nei suoi lavori la tensione emotiva che sorregge costantemente il racconto fantastico, il vacillare della ragione al cospetto dell'*inconnu*, dell'inspiegabile, cancellando in un fulgore abbagliante ogni dettaglio della realtà racchiusa all'interno dei confini della vignetta, che per quanto limitati determinano pur sempre una porzione di quel paradigma a cui si rifà ogni rappresentazione mimetica. Là dove la logica del perturbante prevede, allora, un accrescimento delle tenebre, Battaglia fa risplendere una luminosità spettrale che rischiarà ogni cosa, ma che, a ben vedere, risponde alla medesima funzione «accecante»: il sudario che avvolge l'incarnazione della Morte Rossa appare dunque fatta di pura luce, metafora dello splendore della morte che irradia l'uomo che gli si pone davanti affrontandola, un'esile ombra sul punto di essere sopraffatta dall'insostenibile bagliore prima ancora che il fantasma arrivi a ghermirla. Similmente la notte sembra inondare di inspiegabili bagliori le strade deserte di una Venezia mai tanto misteriosa come nei disegni de «La scommessa», un chiarore dal quale sembra materializzarsi lo stesso diavolo intento a circuire il protagonista della storia, raffigurato più volte come poco più di un riflesso diafano del tutto impalpabile, un *Lucifero* che, fedele al suo nome, una volta ottenuto il suo macabro bottino si affretta a ricongiungersi nuovamente con la luce da cui è emerso, come lascia intendere l'ultima vignetta (Figura 2). Anche lady Madeline Usher, tornando a «La caduta», in vita semplice ombra in movimento, appena accennata dalla traccia della spugnetatura, una volta evasa dal suo letto di morte passa ad essere raffigurata come un'agghiacciante apparizione di luce spettrale, una sorta di *banshee* urlante strappata alle leggende irlandesi, che si staglia con terribile potenza sullo sfondo nero prima di gettarsi fulminea sul fratello in un abbraccio mortale, mostrandosi, come nell'originale letterario, ben più concreta di quanto fosse in vita. Ma è un'altra vignetta dell'opera a offrire un inaspettato nesso tra il racconto di Poe e il particolare uso che Battaglia fa del bianco, ovvero l'ultima a destra della quarta tavola —significativamente riproposta in maniera sostanzialmente identica, ma in posizione speculare, nell'ottava tavola—, nella quale vengono mostrati il protagonista e Roderick Usher mentre trasportano il feretro della sorella di quest'ultimo lungo una stretta scalinata inspiegabilmente invasa da una luminosità talmente

intensa da lasciar solo intuire le figure dei due uomini e, addirittura, i dettagli degli scalini; un'immagine che trova un curioso corrispettivo nella descrizione che Poe fa di uno dei dipinti realizzati dal signore di casa Usher:

A small picture presented the interior of an immensely long and rectangular vault or tunnel, with low walls, smooth, white, and without interruption or device. Certain accessory points of the design served well to convey the idea that this excavation lay at an exceeding depth below the surface of the earth. No outlet was observed in any portion of its vast extent, and no torch, or other artificial source of light was discernible, yet a flood of intense rays rolled throughout, and bathed the whole in a ghastly and inappropriate splendor (1899: 187).

L'impressionante coincidenza tra il quadro di Roderick e il disegno di Battaglia, talmente perfetta da non lasciare dubbi sulla sua intenzionalità, quasi che il fumettista abbia voluto divertirsi alle spalle dei lettori di Poe, disegnando esattamente quanto descritto da quest'ultimo e nascondendone infine il risultato nelle pieghe della storia, per arrivare così, in una sorta di gioco di specchi, ad un totale, seppur circoscritto, annullamento della distanza tra la rappresentazione letteraria di un'opera figurativa e la rappresentazione figurativa di un'opera letteraria, autorizza a considerare la formula «a ghastly and inappropriate splendour» —nella traduzione di Vittorini «uno splendore intenso, squallido e solitario», qui riproposta nel titolo con un più prosaico «spettrale e ingiustificato splendore»— come la più efficace ed evocativa definizione della luminosità del segno grafico battagliano.

In una «poetica» tutta giocata sui contrasti il bianco acquista, allora, particolare rilevanza anche nel *lettering*, come per il titolo de «La caduta», sottratto dallo sfondo nero che lo racchiude, oppure, ancora, come nelle onomatopее dei suoni che terrorizzano Roderick durante la sua ultima notte, distinguibili solo grazie ai contorni delle grandi lettere che attraversano le vignette, riproducendo visivamente allo stesso tempo la vaghezza dei rumori e il profondo turbamento che questi suscitano nei due protagonisti. Il bianco costituisce dunque nelle mani di Battaglia uno «strumento semantico versatile ed efficace» (Barbieri, 2010: 119), in grado di regolare l'intensità emotiva della narrazione, mantenendo costante la carica ambigua e inquietante, rafforzandola quando sembra esaurirsi e smorzandone i toni più esasperati, che alimenta l'effetto fantastico dei suoi «racconti visivi».

Sempre al bianco, questa volta inteso nella sua accezione più amorfa, vale a dire come sfondo neutro della tavola, il disegnatore sembra affidarsi

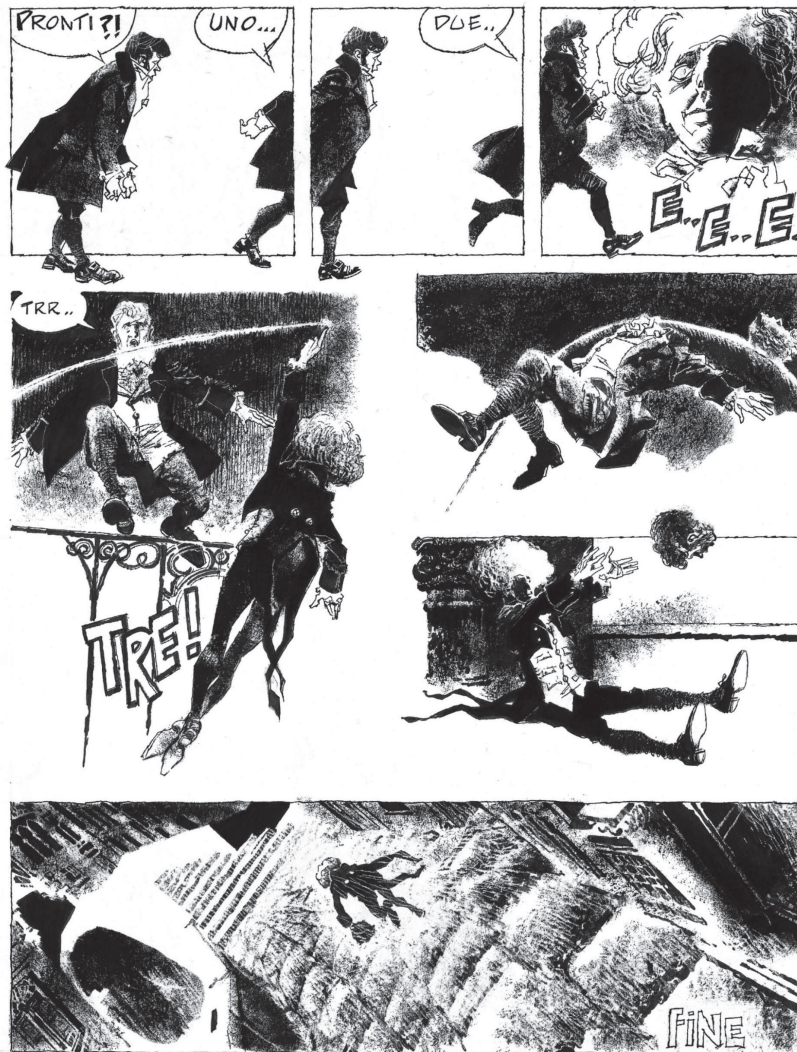
nel suo ostinato impegno a scardinare la tradizionale costruzione della pagina, in un rifiuto del consueto montaggio delle immagini che comporta una *de-costruzione* a tutti gli effetti della sequenzialità su cui normalmente poggia l'ordine spaziale e temporale interno al fumetto; un venir meno delle due direttrici indispensabili a qualsiasi interpretazione della realtà che trova un perfetto corrispettivo in letteratura proprio nel genere fantastico e nel suo minare ogni certezza acquisita, in quella continua erosione della prospettiva razionalista che ne costituisce il tratto essenziale. Le vignette perdono, così, la loro chiusa determinatezza, espandendosi senza soluzione di continuità sullo sfondo, fino ad arrivare in non pochi casi ad invadersi reciprocamente, com'è possibile osservare, ad esempio, nella prima tavola de «La scommessa», dove situazioni e momenti diversi si confondono in un disegno all'apparenza unitario, ma che ad una attenta osservazione si dimostra composto da più «frammenti» di immagini, nelle quali il protagonista, raffigurato più volte con inquadrature sempre diverse e via via più vicine, si muove e agisce senza curarsi di possibili limiti tra le parti, come fa del resto in maniera ancor più palese nell'ultima tavola, prendendo una rincorsa tale da permettergli di superare senza ostacolo alcuno le nette pareti rappresentate dai margini delle vignette, sebbene non di scavalcare il cancello e vincere la scommessa (Figura 2). Ancora in una vignetta che è il risultato della fusione tra due scene diverse ci si imbatte, poi, nella parte superiore dell'ottava tavola, con il protagonista che si ritrova a dover parlare con un interlocutore che è sia alle sue spalle che davanti a lui, quasi che il disegno voglia suggerire al lettore la natura ubiqua e «diabolica» del misterioso passante. La *scorporatura* delle vignette, ovvero l'omissione totale o parziale del bordo che le delimita, implica che a conservare una loro precisa autonomia e a distinguerle dall'assenza di significato dello sfondo non resti che il bianco appartenente proprio a quest'ultimo, riadoperato da Battaglia in una prospettiva di superamento della convenzionale «architettura» della tavola, che prevede l'ordinata disposizione delle immagini in una sequenza che dia l'illusione dello scorrere del tempo e dello spostamento nello spazio, per giungere a personalissime soluzioni grafiche che spostano l'attenzione dalla singola scena alla pagina nella sua interezza, con il conseguente rafforzamento dell'atmosfera del racconto, «elemento indeterminato per definizione» (Schiavo, 2001), e allo stesso tempo del suo ritmo interno che, modulato da forme compositive di volta in volta differenti a seconda delle necessità della narrazione, determina nel lettore, con la sua frammentarietà incalzante, una sensazione di angosciosa inquietudine.

Lo spazio bianco è utilizzato dall'autore, insomma, tanto per magnifi-

care il disegno, amplificandone l'impatto emotivo e narrativo nella pagina, come accade nell'ottava tavola de «La caduta» con il primissimo piano del raggelante sguardo di Madeline Usher, una vignetta di piccole dimensioni (tutt'altro che indizio, questo, come si è già avuto modo di vedere, di irrilevanza) e priva di contorni, eppure posta in assoluto risalto dall'inconsueto taglio orizzontale e dall'ampio margine che la separa dal resto delle immagini, quanto per isolare le figure dal loro contesto, calandole in un nulla indefinito, in un'assenza totale di forme e colore che pure si dimostra significativa, che sembra ricondurle, e da qui l'equivoco di cui si è detto all'inizio, a una condizione di semplici illustrazioni —com'è evidente dalle pagine de «La maschera della Morte Rossa», nelle quali le vignette, quasi del tutto prive di balloon, finiscono per dipendere strettamente dall'abbondante testo delle didascalie— che rimanda a uno dei riconosciuti modelli dell'artista veneziano, vale a dire lo stile grafico dei lavori dei cosiddetti «figurinai», i cui disegni impreziosivano a inizio secolo le riduzioni per ragazzi dei grandi classici della letteratura.²

Restano infine da prendere in considerazione le varie discrepanze tra i testi originali e la loro trasposizione fumettistica, e la funzione che queste hanno all'interno di tale linguaggio; differenze non solo di carattere formale, com'è ovvio aspettarsi nel passaggio da un medium narrativo ad un altro, con frequenti ellissi, spostamenti del punto di vista del narratore o variazioni dell'ordine temporale dell'intreccio, ma veri e propri cambiamenti contenutistici deliberatamente apportati da Battaglia a trama, ambientazione e personaggi, arrivando persino a toccare, come si vedrà, l'esito finale dell'ambiguità fantastica del racconto. Nelle tre riscritture prese in considerazione si registrano altrettante gradazioni diverse di difformità dai loro modelli di partenza, e se in generale nei lavori di trasposizione di Battaglia «l'essenzialità narrativa è ottenuta mediante una sistematica scarnificazione del testo originale», mentre «i disegni si curano di tradurre la ricca ma immaterica consistenza delle descrizioni» (Schiavo, 2001), com'è possibile assistere ne «La caduta della casa degli Usher», [dove a risultare sfrondata è soprattutto la parte iniziale, con la morte di Madeline dopo appena due tavole e l'omissione totale, ad esempio, delle attitudini artistiche dell'ultimo rappresentante della nobile famiglia decaduta o dei turbamenti che lo attanagliano, riconducendo i personaggi della storia, ancor più che in Poe, al ruolo di mere funzioni narrative prive di personalità e caratterizzazione,] oppure ne «La maschera della Morte Rossa», in

2. Per una panoramica sull'opera dei «figurinai» si rimanda all'esaustivo saggio di Faeti (1972).



61

cui a mancare è invece tutta la descrizione delle sette stanze in cui si svolge la festa, ad eccezione di un appena accennato riferimento all'ultimo salone di velluto nero, fortemente ridimensionato, tuttavia, del suo significato simbolico, è in quest'ultimo racconto e, in misura maggiore, ne «La scommessa», che le deroghe dall'originale letterario appaiono più consistenti, contravvenendo a quel principio di fedeltà altrimenti sostanzialmente rispettato dall'autore.

Così, mentre la sostituzione del fiabesco castello del principe Prospero, collocato in un passato nebuloso e imprecisato, con l'imponente nave nella quale il barone Heinrich von Arthein ospita la sua selezionata compagine di ricchi borghesi, non comporta che un cambio di ambientazione del tutto ininfluenza sul piano allegorico della storia o dal punto di vista della trama in quanto tale, che risulta immutata rispetto all'opera di Poe, spostare l'episodio raccontato in «Never Bet the Devil Your Head» in una Venezia notturna e onirica (chiaro omaggio dell'artista ai luoghi della sua infanzia) come sarà quella rappresentata da Pratt nella sua *Favola*, conferisce alla narrazione, con i suoi improvvisi squarci sulle calli deserte della città lagunare, improvvisamente investite da splendori inspiegabili, un carattere misterioso e vagamente inquietante. Questo carattere inquietante va a sostituire il tono di irriverente ironia con cui la voce del narratore, figura assente nel fumetto, riferisce la tutt'altro che allegra vicenda capitata all'amico Toby Dammit, indicando per l'intera opera una lettura di caustica parodia della narrativa moralistica e didascalica, prospettiva totalmente rigettata dalla trasposizione realizzata da Battaglia. Oltre al gioco di parole racchiuso nel nome (Dammit richiama chiaramente l'imprecazione inglese *damn it*), il protagonista perde, nel passaggio dall'originale alla traduzione fumettistica, ogni connotazione adolescenziale, di giovane scapestrato senza vergogna, per essere convertito in un pingue e annoiato borghese con una smania patologica per le scommesse (laddove, nel racconto, il giocarsi continuamente la testa era indice di semplice spaccineria), ma è l'enigmatico passante che lo spinge verso la sua sventurata fine a mostrare le variazioni più interessanti rispetto alla sua controparte letteraria. In entrambi i casi, infatti, il presunto demonio viene presentato come un elegante signore in là con gli anni, vestito di bianco, ma mentre nel testo di Poe la sua natura luciferina è suggerita appena dal titolo e da un marginale commento del narratore, «I don't care who *the devil he is*» (Poe, 1899c: 333), nel fumetto sembra venire ribadita a più riprese, oltre che dalla sua eccentrica caratterizzazione, da una certa attitudine all'ubiquità e dall'eterea inconsistenza della sua figura —che Battaglia rende, attraverso un tratto leggerissimo e un magistrale utilizzo delle campiture bianche, quasi trasparente—, fino ad essere svelata manifestamente, almeno all'apparenza, nel macabro epilogo della vicenda, con l'impossibile gesto della mano che recide di netto la testa del protagonista.

Mentre nella narrazione di Poe, allora, l'esitazione fantastica viene mantenuta fino in fondo, imputando il grottesco destino di Dammit a un'affilata sbarra di metallo celata dall'oscurità, pur lasciando aperta l'incognita dell'effettiva identità del vecchio sconosciuto, la trasposizione fumettistica di

Battaglia sembra, nel finale, virare decisamente in direzione del meraviglioso, verso una spiegazione soprannaturale degli eventi che tuttavia, ad un'analisi approfondita, non appare più tanto scontata proprio per via della rappresentazione stessa che l'artista fa della figura del diavolo, talmente vaga e inconsistente da poter essere interpretata come una proiezione mentale del protagonista, un'illusione creata dalla sua insana ossessione per le scommesse e favorita forse dai fumi dell'alcool, vizio a cui l'uomo del resto attribuisce la responsabilità degli incredibili episodi che si ritrova a vivere, veri e propri miracoli, come la perdita delle gambe o la visione di una mano fluttuante, completamente assenti nell'originale, che se in un primo momento sembrerebbero avvalorare una lettura irrazionale della storia, finiscono per trovare una giustificazione del tutto verosimile, conservando in perfetto equilibrio un'ambiguità irrisolvibile che riconduce l'opera su quel precario crinale rappresentato dal fantastico.

Su tale territorio per molti versi esiguo e dagli incerti confini, scrupolosamente esplorati da oltre quarant'anni a questa parte dalla critica letteraria più avveduta, eppure contraddistinto da un'immensa ricchezza immaginifica, comprovata d'altronde dal costante saccheggio operato dall'industria culturale, Battaglia erige gran parte della sua straordinaria produzione, che possiamo a questo punto indicare senza più alcuna riserva come *fantastica*, scorgendovi gli strumenti più adeguati per portare avanti un deciso percorso di rinnovamento del linguaggio fumettistico, nell'ostinato proposito di dare dignità letteraria e artistica al genere che non l'abbandonerà mai lungo tutto l'arco della sua prolifica carriera, indirizzandone costantemente la ricerca stilistica, di cui la decostruzione della tavola rappresenta certamente il risultato più evidente. Come il fantastico è stato, allora, in letteratura attento interprete delle derive razionalistiche della modernità, veicolando per molti aspetti la riflessione che nel secolo scorso ha portato ad un suo superamento, così ha rappresentato per l'opera dell'artista veneziano, come si è tentato di dimostrare in questo senz'altro modesto contributo, il luogo ideale per giungere a una "narrazione per immagini" nella quale, attraverso un'ardita e, al tempo stesso, sorvegliatissima sperimentazione mirata a incrinare le rigide convenzioni del fumetto europeo e a dispetto di successivi fraintendimenti, «il disegno non è più l'illustrazione della storia, ma un vero e proprio modo di raccontarla linguisticamente» (Cremonini, 1982: 120).

BIBLIOGRAFÍA

- ALAZRAKI, Jaime (1990): «¿Qué es lo neofantástico?», *Mester*, XIX, 2, pp. 21-33.
- BAETENS, Jan (2001): *The Graphic Novel*, Leuven University Press, Lovanio.
- BARBIERI, Daniele (1991): *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano.
- ____ (2010a): «Dino Battaglia», en Daniele Barbieri, *Il pensiero disegnato*, Coniglio editore, Roma, pp. 113-122.
- ____ (2010b): «Strategie tensive tra romanzo e fumetto», en Daniele Barbieri, *Il pensiero disegnato*, Coniglio editore, Roma, pp. 296-308.
- ____ (2014): *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci, Roma.
- BATTAGLIA, Dino (1972): *Totentanz*, Libri Edizioni, Milano.
- ____ (1980): *Gargantua*, Ed. Paoline, Milano.
- ____ (1982): *I cinque della Selena*, Ivaldi Editore, Genova.
- ____ (1983): *Dottor Jekyll & Mister Lovecraft*, Editori del Grifo, Montepulciano.
- ____ (1984): *La mummia*, Ed. L'isola trovata, Milano.
- ____ (1986): *Moby Dick*, Editori del Grifo, Montepulciano.
- ____ (1999): *Otto racconti illustrati*, Lo scarabeo, Torino.
- ____ (2016): *Edgar Allan Poe*, Nicola Pesce Editore, Eboli.
- BECCIU, Leonardo (1971): *Il fumetto in Italia*, Sansoni, Firenze.
- BRUNORO, Gianni (2016): «Che luminosa levità in quei cupi grigi...», en Dino Battaglia, *Edgar Allan Poe*, Nicola Pesce Editore, Eboli, pp. 5-11.
- CAMPRA, Rosalba (2000): *Territori della finzione. Il fantastico in letteratura*, Carocci, Roma.
- CESERANI, Remo (1996): *Il fantastico*, Il Mulino, Bologna.
- CREMONINI, Giorgio, y Fabrizio FRASNEDI (1982): *Vedere e scrivere*, Il Mulino, Bologna.
- DALLAVALLE, Sara (2015): «Esperienze grafiche di Dino Battaglia e Sergio Toppi», en *Lo spazio bianco*, 25 marzo, disponible en <<http://www.lospaziobianco.it/143723-esperienze-grafiche-dino-battaglia-sergio-toppi/> [09/11/2016]>.
- Eco, Umberto (1964): *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano.
- ____ (2005): «All'ultima storia capì: Corto Maltese sono io», *La Repubblica*, 7 agosto, disponible en http://www.repubblica.it/2005/h/sezioni/spettacoli_e_cultura/ecopratt/ecopratt/ecopratt.html?ref=search [14/12/2016].
- FAETI, Antonio (1972): *Guardare le figure. Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*, Einaudi, Torino.
- FESTI, Roberto, Odoardo SEMELLINI y Alfredo CASTELLI (2004): *Maestri del fumetto europeo*, Little Nemo, Torino.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre (1970): «Le verbal dans les bandes dessinées», *Communications*, 15, 1, pp. 145-161. <<https://doi.org/10.3406/comm.1970.1219>>
- LAZZARIN, Stefano (2000): *Il modo fantastico*, Laterza, Roma.
- ____ (2015): «Fantastico: il caso italiano», en Roberto Colonna (ed.), *Il fantastico. Tradizioni a confronto*, Ed. Arcoiris, Salerno, pp. 45-72.
- LUGNANI, Lucio (1983): «Per una delimitazione del genere», en Remo Ceserani (ed.), *La narrazione fantastica*, Nistri Lischi, Pisa, pp. 37-65.
- McCLOUD, Scott (1996): *Capire il fumetto: l'arte invisibile*, V. Pavesio, Torino.
- PEETERS, Benoît (2000): *Leggere il fumetto*, V. Pavesio, Torino.

- POE, Edgar Allan (1899a): «The Fall of the House of Usher», en John Henry Ingram (ed.), *The Works of Edgar Allan Poe*, vol. 1, A. & C. Black, Londra, pp. 179-199.
- ____ (1899b): «The Masque of the Red Death», en John Henry Ingram (ed.), *The Works of Edgar Allan Poe*, vol. 1, A. & C. Black, Londra, pp. 251-257.
- ____ (1899c): «Never Bet the Devil Your Head», en John Henry Ingram (ed.), *The Works of Edgar Allan Poe*, vol. 2, A. & C. Black, Londra, pp. 324-334.
- PRANDI, Marco, y Paolo FERRARI (ed.) (2010): *Dino Battaglia: Le immagini parlanti*, Editori del Grifo, Grumo Nevano.
- RASTELLI, Simone (2016): «Otto passi nel delirio: il Poe di Dino Battaglia», *Lo spazio bianco*, 13 settembre, disponible en <<http://www.lospaziobianco.it/186410-otto-passi-nel-delirio-poe-dino-battaglia/> [12/12/2016]>.
- 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.
- SCHIAVO, Carlo (2001): «Letteratura e fumetto — Dino Battaglia, o Philosophy of transposition», *Argo*, 2, febbraio, disponible en <http://www.argonline.it/argo/argo-n-2/argo-n-2-_carlo-schiavo-letteratura-fumetto-dino-battaglia-philosophy-of-transposition/> [10/12/2016].
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Parigi.

UN PEAUFINAGE POUR «LE HORLA»: LA TRANSPOSITION MEDIATIQUE BD¹

ANA LUIZA RAMAZZINA GHIRARDI

Universidade Federal de Sao Paulo - UNIFESP

alamazzina@uol.com.br

Recibido : 14-12-2016

Aceptado : 14-05-2017



RESUMÉ

Actuellement, fait l'objet de nouvelles formes de re-signification et de relecture. Grâce aux nouvelles technologies, le genre retrouve un nouveau chemin à travers un ancien artifice: l'image. La transposition médiatique BD du texte littéraire peut renouveler le texte monomodal. Selon Boutin (2012), la BD conjugue multiples modes et «"lire" de la bande dessinée, c'est nécessairement se confronter à un message narratif d'une complexité certaine et beaucoup plus dense que ne le laissent présager ses apparences». Cet article examine les atouts dont la transposition médiatique BD du conte écrit se sert pour saisir le suspens créé par le texte écrit monomodal fantastique et transformer le lecteur en coproducteur du texte. Pour ce faire, on emprunte une planche de l'adaptation de Guillaume Sorel, *Le Horla d'après l'œuvre de Guy de Maupassant* (2014).

MOTS-CLÉS: *Le Horla*, genre fantastique, BD, transposition médiatique, multimodalité.

ABSTRACT

The fantastic has recently been the object of a variety of strategies for its re-signification. Due to new technologies, the genre has found a new path through an old artifice: the image. The mediatic transposition of a literary text to the multimodal language of comics gives new life to canonic texts. According to Boutin (2012), the language of

1. Cet article est le résultat d'une communication présentée lors du XXI Congress of the ICLA *La littérature comparée: multiples langues, multiples langages* à Vienne, Autriche, en juillet 2016, et de la réécriture d'un article écrit en portugais.

comics brings together multiple modes so that «to read comics is necessarily to face a narrative message of certain complexity and much denser than it might look at first glance». This paper examines the means used in the mediatic transposition of literature to comics, to recreate the suspense present in the monomodal text and to transform the reader into a co-producer of a new text. To do this, it examines an excerpt of *Le Horla d'après l'œuvre de Guy de Maupassant* (2014) by Guillaume Sorel.

KEYWORDS: *Le Horla*, fantastic, comics, mediatic transposition, multimodal.



1. INTRODUCTION

Malrieu signale qu'au xx^e siècle, «la psychanalyse entraîne un nouveau déplacement des frontières du réel connu» ce qui soustrait au fantastique «l'un de ses principaux matériaux». Selon l'auteur, dès lors, le fantastique se trouve face à un dilemme: être condamné à disparaître ou trouver d'autres thématiques et voies de recherche (Malrieu, 1992: 35). Si le fantastique voit son apogée à un moment si particulier, comment l'envisager dans un nouveau contexte où les réponses apportées aux questionnements sont toujours spécifiques et rationnelles? Le xxi^e siècle, après les découvertes de la psychanalyse, scelle-t-il la fin du fantastique? Cet article a l'intention de montrer que le genre fantastique peut être reconstruit par d'autres chemins que ceux du langage écrit et peut se réinventer en offrant à son lecteur un récit convaincant.

Actuellement, le fantastique, genre caractéristique du xix^e siècle fait l'objet de plusieurs formes de re-signification et de relecture. Grâce aux nouvelles technologies, il retrouve un chemin inattendu à travers un ancien artifice dans un nouveau contexte: l'image. Vandendorpe signale l'importance du visuel dans le monde actuel: «le texte n'exerce plus sa domination absolue, mais doit partager son empire avec le monde de l'image» (2012: 23). Sous cette perspective, on observe des genres dits traditionnels gagnant de nouveaux *formats* et présentant plusieurs formes de redéfinition, ce qui témoigne de l'impact des nouveaux médias. On est en face d'un *remixage* de genres et de langages où l'image se conjugue de façon de plus en plus symbiotique avec l'écrit. Le récit littéraire se prête à de différentes formes de transposition mé-

diatique lorsqu'il est associé à d'autres formes de langage (image, son etc.) qui re-signifie le texte premier.²

Dans ce contexte, on constate que des genres comme le fantastique se dotent de nouvelles facettes et se réarticulent sous l'impact des nouveaux médias. Le lecteur contemporain fait une lecture à travers un nouveau biais: l'image.

Dans cet article on examine la transposition d'un texte littéraire du genre fantastique pour le langage BD. On présuppose que, par force de la séquence d'images fixes de la BD, de l'architecture des tableaux et des relations spatiales établies par l'image, les dessins stimulent chez le lecteur un processus de décodification qui s'articule avec le texte premier et dévoilent la multiplicité de sens du littéraire. Selon Boutin, la BD est un *multitexte* qui propose une *multilecture*:

La bande dessinée, en tant que récit illustré, devient ainsi un multiple texte —*multitexte*— et une multiple lecture —*multilecture*— parce qu'elle génère de façon interactive un multiple décodage, une multiple compréhension et, idéalement, une multiple intégration. «Lire» de la bande dessinée (la déchiffrer, l'interpréter et l'assimiler), c'est donc lire un texte, lire des images, lire un texte/images, lire des sons, lire des gestes, lire une mise en scène, etc. ; «lire» de la bande dessinée, c'est nécessairement se confronter à un message narratif d'une complexité certaine et beaucoup plus dense que ne le laissent présager ses apparences. (Boutin: 2012: 40-41)

C'est au regard de cette perspective que cet article lance une discussion sur la transposition médiatique BD en s'appuyant sur l'adaptation du conte fantastique «Le Horla» (2^e version), de Maupassant, écrit et publié en 1887, pour la BD *Le Horla d'après l'œuvre de Guy de Maupassant* (2014), de Guillaume Sorel.

A partir d'une séquence d'images fixes BD, des dessins, qui véhiculent une nouvelle idée au texte premier, sont décodés, dévoilant ainsi la polysémie du littéraire et créant un hypertexte. Genette affirme que l'hypertextualité relève du *bricolage*. Selon l'auteur «l'art de 'faire du neuf avec du vieux' a l'avantage de produire des objets plus complexes et plus savoureux que les produits 'fait exprès': une fonction nouvelle se superpose et s'enchevêtre à une struc-

2. Sur ce sujet, Baetens (2015 : 44) souligne que «Les phénomènes d'adaptation ne sont pas des opérations techniques, même si la technique y joue bien entendu un rôle capital. Ce sont avant tout des faits culturels, c'est-à-dire des pratiques saturées de valeurs (...). L'adaptation n'est pas seulement quelque chose qu'il faut juger, ou dont il convient d'évaluer les jugements qui en déterminent les enjeux».

ture ancienne, et la dissonance entre ces deux éléments coprésents donne sa saveur à l'ensemble» (1982: 556).

Pour réaliser le propos ici suggéré, on suggère également la découverte du sens des *cases fantômes* proposé par Peeters (1998), espèce de «vignette virtuelle» dont la construction dépend également du lecteur. Ces cases figurent dans le récit comme des vecteurs pour réaliser la re-création de l'image séquentielle et aller au-delà de l'idée première de la transposition médiatique du littéraire.

2. AU-DELÀ DE L'HÉSITATION DU FANTASTIQUE LITTÉRAIRE

Tous les arts représentent, d'une façon ou d'une autre, l'importance d'un moment social où les inquiétudes vécues se matérialisent en objets palpables.³ En ce qui concerne le fantastique, il est possible de dire que c'est une manifestation qui suggère toujours une existence habitée par l'angoisse, la frayeur, le tourment, etc. Castex souligne que le fantastique «se caractérise par une intrusion brutale du mystère dans le cadre de la vie réelle» (1994: 8). Le tableau *Le désespéré* de Gustave Courbet offre dans les arts plastiques une intuition pareille. L'autoportrait de l'artiste (1843-1845) suggère une grande consternation dans les yeux du peintre et propose à l'observateur l'image de l'horreur face à une vie pleine de mystères.

Dans la même veine, on remarque que Todorov souligne que «Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel» (2015: 29). Au même temps, Malrieu considère l'angoisse comme la caractéristique du fantastique, créée par l'incertitude sur les événements les plus banals dialogue avec la psychanalyse «entraîne un nouveau déplacement des frontières du réel connu» (1992: 35).

On cherche donc ici à dévoiler la manière dont l'hésitation et la consternation présentes dans le conte de Maupassant (1850-1893) ont été reconstruites dans le langage BD et la façon dont Sorel s'est muni d'autres arts dans sa création à travers une nouvelle combinaison caractéristique du langage BD (texte, image, composition de la page, cases fantômes etc.).

3. Voir Hauser (2004).

3. «LE HORLA» DE MAUPASSANT

Très tôt, Maupassant fait de la peur sa spécialité: cette peur n'est pas la terreur des romans de suspens mais une sensation relativement commune que n'importe qui peut ressentir et qui métamorphose lugubrement les choses et les êtres, les données du temps et de l'espace. Steinmetz observe que l'auteur apparaît tel un maître du «petit fait vrai» (1990: 88). Elle peut aller jusqu'à l'effolement.⁴ Soit par goût personnel, soit pour des raisons de santé, Maupassant a été un écrivain qui a beaucoup exploité la folie.

Selon Tritter, Maupassant inaugure une nouvelle possibilité de récit et introduit un champ inédit pour le fantastique: «Il ouvre même une nouvelle voie en définissant un fantastique d'atmosphère, délesté d'apparitions surnaturelles, qui va résider dans la plus banale des quotidiennetés. Le fantastique gît dans le familier, l'insignifiant, les objets principalement» (2001: 121).

Chez «Le Horla», il y a peu d'effets: un verre qui se vide, une page qui se tourne, une fleur qui se fane. Rien d'exceptionnel, rien d'extraordinaire: on est très proche du mal existentiel. Le personnage-clé de son chef-d'œuvre est quelqu'un en perpétuel état d'insécurité, sans limite évidente entre le moi et le monde. Cette créature, persécutée par le mal de la division, met en scène le thème du double, si fréquent dans l'histoire de la littérature, comme l'a noté Steinmetz. L'auteur signale que «moins sanguinaire, le double est également attesté par une abondante tradition. Il fait partie de ces croyances par lesquelles les hommes ont tenté de comprendre les étrangetés de leur vie psychique» (1990: 27).

Maupassant raconte dans ce texte l'histoire d'une *dissolution*. Des espaces où le solide se liquéfie, des espaces instables, des espaces qui deviennent *temps*. La liquidité et son attraction: un homme raconte sa vampirisation constante à travers un être transparent (Bancquart in Maupassant, 2004: 36-37). Un récit apparemment facile où se construit un «fantastique si difficile à distinguer du cruel, justement parce qu'il sort du cœur humain» (Bancquart in Maupassant, 2004: 50).

Maupassant compose deux versions pour son «Horla». Dans la première, celle du 26 octobre 1886, il raconte le discours d'un malade à travers les réflexions de 4 aliénistes et 4 savants qui l'écoutent. Dans la seconde, celle de 1887 et la plus notable, Maupassant rend son récit plus intense: il présente l'intrusion d'un fantôme au fil des pages d'un journal intime écrit entre le 8

4. Voir Castex (1994: 117).

mai et le 10 septembre. Le personnage narrateur alterne des faits banals et des faits fantastiques imprimant une simplicité telle que le lecteur se voit face à une ligne ténue entre le réel et l'imaginaire. Le récit à la 1^{re} personne suggère l'existence d'un double qui dissout l'homme peu à peu. La lenteur se manifeste à l'aide d'un «journal intime» qui peut faire éprouver au lecteur le sentiment de durée de la dissolution, de la vampirisation. Les faits sont racontés avec une impersonnalité surprenante: peu clairs, mais sans pour autant les rendre obscures avec des images.

Même si le récit se présente comme étant faussement facile —il est linéaire, sans sursauts chronologiques—, l'espace et le temps agissent comme des éléments de complications: le solide se dissout dans l'espace et l'espace est instable et devient temps.⁵ En plus, on constate une inquiétude chez le narrateur qui provoque une complication supplémentaire dans le récit. Le narrateur a le sentiment qu'un autre être vit à ses côtés: il l'appelle *Horla*. L'eau mise dans un verre et bue pendant le sommeil sans aucun somnambulisme de sa part lui donne le premier indice selon lequel il y a quelque chose de non naturel, voire de «surnaturel» et cela le terrifie. Même s'il s'éloigne et voyage pour se défaire de son obsession, celle-ci le reprend au moment où il rentre chez lui et éprouve une présence invisible. Avec l'accumulation d'indices qu'il ne saisit pas, il se voit soumis à «l'autre», celui qu'il essaie de comprendre.

Le personnage sombre peu à peu dans une espèce de folie en cherchant à se délivrer de cet être surnaturel. Cette folie le conduira à de nombreuses actions, toutes plus insensées les unes que les autres. Il en viendra même à mettre le feu à sa maison⁶ et laissera brûler vif ses domestiques. Dans les dernières lignes de la nouvelle, face à la persistance de cette présence, il entrevoit le suicide comme ultime délivrance. Le conte se construit comme un système, il a une cohérence formidable, bien faite, et cette netteté structurale agit pour perturber le lecteur (Steinmetz, 2008: 89).

Il faut aussi remarquer que c'est à partir du nom de la créature du *Horla* et de tout un jeu de sens et d'incertitudes que le conte gagne une force géniale. Nom inexistant dans la langue française jusqu'au moment de sa création par Maupassant, il est devenu synonyme de l'étrange et de l'épouvante.

5. Brum remarque «La liquidité attire celui qui essaie le dédoublement, de cela la fascination par des objets qui ont des propriétés dissolvantes (...) des espaces où le solide se liquéfie, des espaces instables, des espaces qui deviennent temps» (Brum in Maupassant, 1997: 11).

6. Bancquart signale que «le feu seul peut lutter contre la liquidité en marche: feu de la virilité, de l'être qui sent son être nettement distinct des autres, et qui agit» (in Maupassant, 2004: 43).

Au fil du temps, quelques hypothèses ont tenté d'expliquer le mot: une création phonétique bien réalisée, simple fruit de l'imagination de l'auteur; un «néologisme peut-être l'équivalent du mot 'horsain' c'est-à-dire l'étranger en patois normand» (Steinmetz, 2008: 89-90); l'expression «hors-la-loi»: individu qui est mis ou se met hors la loi; une juxtaposition des mots «hors» et «là» pour former un oxymore et créer un nom logique pour un être fantastique -*Hors-là*: celui du «au-delà».7

4. «LE HORLA» PEAUFINÉ EN LANGAGE BD

Si Maupassant a su créer une créature fantastique qui est devenue une icône littéraire, le travail de «récréation» dans un autre média, ici le langage BD, doit absolument la réinventer et a besoin d'un moyen bien articulé pour sa réussite. Le scénariste part d'un langage écrit vers un langage d'images fixes pour faire revivre le personnage dans un cadre qui éveille l'effroi chez le lecteur. Or, Groensteen observe que «la bande dessinée s'écarte fréquemment de la simple transposition-changement de média» (2005: 45) pour créer des nouveaux effets.

Cette proposition de Groensteen peut être constatée dès que l'on confronte la première de couverture du conte dans les deux médias, celui du langage écrit et celui du langage BD. En ce qui concerne la première de couverture réalisée par Paull Ollendorff en 1887 (Image 1), le lecteur se voit devant un titre qu'il ne reconnaît pas, le mot ne lui suggère rien parce qu'il n'appartient pas encore au répertoire linguistique français. Il est difficile de supposer que le substantif *Horla* puisse activer l'imagination du lecteur pour produire de l'effroi, même si d'emblée ce mot peut provoquer une sensation d'étrangeté.

Si l'on compare cette version à celle de Sorel, on remarque une construction de langage tout à fait différente qui peut provoquer chez le lecteur une certaine inquiétude. Dans la version BD *Le Horla d'après l'œuvre de Guy de Maupassant*, le lecteur voit déjà une couverture qui ajoute à la lecture visuelle du titre écrit, les suggestions de l'image qui évoque quelques pistes (Image 2):

- La première perception est celle de la vision d'un personnage debout face à un paysage sans fin;
- Si l'on regarde plus attentivement, on peut découvrir un personnage

7. Sur ce sujet, Castex souligne : «Nous nous demandons si Maupassant ne l'a forgé, plus au moins consciemment, d'après le mot «horzain», qui, comme l'indique R. Dumesnil, désigne, dans le vocabulaire normand, un étranger» (1994: 383).

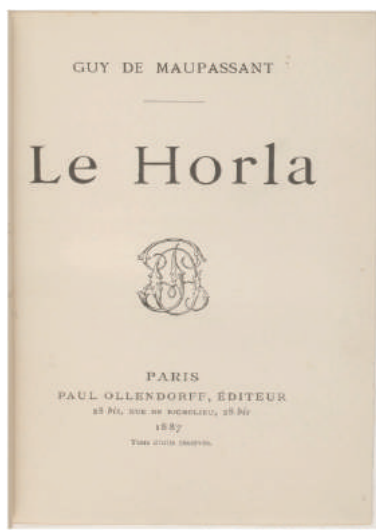


Image 1. Première édition du conte, Paul Ollendorff Éditeur, 1887



Image 2. Couverture de la BD *Le Horla* d'après l'œuvre de Guy de Maupassant (Sorel, 2014)

qui semble flotter sur un mont dans le ciel (en fait il est debout sur une petite colline);

— Sa position indique qu'il s'est tourné et semble voir quelque chose qui retient son attention et le rend perplexe;

— Il y a aussi une suggestion d'éléments qui ne sont pas visuels, qui ne

sont pas présents pour le lecteur puisque l'objet du regard du personnage n'est pas dans l'espace de la couverture;

— Les seuls éléments qui pourraient indiquer l'anormalité sont le visage soucieux du personnage devant ce qu'il voit et sa main un peu contractée;

— Le regard du personnage suggère quelque chose de menaçant ou de troublant au-dehors de l'image de la couverture. Cette stratégie aide à créer chez le lecteur la sensation qu'il y a un élément important dans la scène qui pourtant lui échappe, ce qui dialogue avec la dynamique des récits fantastiques.

Depuis cette première image, on peut évoquer également un autre média, celui de la peinture. La scène de Sorel rappelle le tableau *Le voyageur contemplant une mer de nuages*⁸ (1817) du peintre allemand Caspar David Friedrich, 1817 (Image 3). La différence la plus frappante entre les deux images est la position du personnage : dans le tableau de Friedrich, on voit un homme debout sur le rocher en hauteur tournant le dos au spectateur, tandis que dans le dessin de Sorel, il est possible d'apercevoir le visage du personnage. Si le tableau de Friedrich encadre un homme devant un paysage brumeux enfermé dans ses réflexions, le dessin de Sorel ajoute de la consternation au visage du personnage. Le tableau de Friedrich aide à la construction du sens de l'image de la couverture de la BD au moment où celle-ci ajoute une idée déjà connue de la peinture romantique du XIX^e siècle: celle de la merveille devant la vaste nature.



Image 3. Tableau *Le voyageur contemplant une mer de nuages* (1817), Caspar David Friedrich

8. Aussi intitulé *Le Voyageur au-dessus de la mer de nuages* ou *L'homme contemplant une mer de brume* (*Der Wanderer über dem Nebelmeer*, 1817).

On est donc devant trois différents médias —récit écrit, BD, peinture— et tous les trois sont capables de mener l’observateur à différentes sensations. Si le langage écrit est capable d’activer l’imagination du lecteur à partir du choix du vocabulaire et des structures syntaxiques, l’image peut le conduire à différentes interprétations grâce à la grammaire spatiale, aux formes et aux jeux de couleurs. La peinture de Friedrich donne à l’observateur une image close, finie. Peeters souligne la différence entre l’image de la BD et celle d’un tableau :

Une autre différence, peut-être plus fondamentale encore, vient éloigner l’image de la bande dessinée des préoccupations de la peinture. Spatialement refermé en raison de son cadre, le tableau ne l’est pas moins d’un point de vue temporel. La force de la grande peinture narrative (...) reposait souvent sur une condensation : résumer par un seul moment une situation complexe. Le tableau arrête le mouvement, ou plutôt il est à la recherche de l’instant où il peut le suspendre sans le figer. (1998: 24-25)

Le dessin de la première couverture, bien plus que de donner des indices qui s’ajoutent au titre, introduit la BD et incite le lecteur à anticiper un récit basé sur ce qu’il voit. Il y aura un décalage entre cette couverture et la première planche qui compose la narration. Cela offre au lecteur un espace virtuel favorisant un éventuel raisonnement et suscite son attente pour la suite. Plus avant dans cet article, on reprendra le thème des *cases fantômes* qui rempliront également cette fonction.

Ce nouveau média va impliquer une stratégie narrative qui ajoute au conte de Maupassant de nouveaux éléments. En ouvrant la première page de la BD, le lecteur établit un rapport au récit assez différent de celui qu’il aurait éprouvée à la page écrite. Dürrenmatt affirme que «L’image possède un style, au même titre que le texte qui lui est consubstantielle, qui ne se laisse pas réduire à un inventaire de caractéristiques techniques, de la même façon que le style d’un écrivain ne se réduit ni à ses figures de rhétorique ni à la fréquence plus au moins grande de tel ou tel mot ou de telle ou telle construction syntaxique» (2013: 159).

Dans le langage BD, la densité d’images et de texte ainsi que sa distribution et son organisation reprennent chaque séquence narrative. Dans la proposition de Sorel pour le découpage de l’ouverture, il est possible d’observer, par exemple, une séquence de vignettes de dimensions différentes, présentant des espaces distingués et des interférences entre elles. En plus, le scénariste arrive à reproduire dans cette introduction le visage soucieux du

personnage et sa main un peu contractée dans la vignette qui ferme ce découpage (Image 4).



Image 4. *Le Horla d'après l'œuvre de Guy de Maupassant* (Sorel, 2014: 3)

Par ailleurs, la lecture de la version BD commence déjà différemment de celle du texte écrit. Au moment où le lecteur se voit devant la planche, plus que la découverte solitaire de chaque vignette qui compose le réseau narratif pour accomplir une lecture linéaire, il jette inconsciemment un coup d'œil sur l'ensemble de la planche et anticipe déjà ce qui suivra. Il commence donc un parcours d'appropriation du lecteur par sa propre voix. Ce mécanisme inconscient de lecture conduit à un raisonnement autre que celui de la lecture du conte vu que même si le lecteur survole l'écrit d'une façon plus générale, il n'aura pas non plus d'informations comme celles présentées au lecteur de la BD.

D'un avis du même ordre, Mouchart souligne:

La bande dessinée, par sa nature séquentielle, ne donne jamais à lire la totalité des détails d'une action, d'un sentiment ou d'un décor: elle laisse au lecteur le champ libre de reconstruire pour lui-même ce qu'il lit, d'y trouver un sens et un écho propre à sa sensibilité. L'interprétation du lecteur se forge donc non seulement à partir de ce qui est dit et montré, mais aussi à partir de tout ce qui n'est ni dit ni montré. C'est en raison de la particularité exceptionnelle de sa réception que Scott McCloud a choisi de définir la bande dessinée comme un «art invisible» qui engage la participation active du lecteur, promu coproducteur du sens tout autant que du rythme du déroulement du récit. (2004: 74)

C'est à ce moment-là qu'un parcours d'appropriation du lecteur commence en s'appuyant sur l'imagination de ce dernier. A travers le dessin, la

représentation de l'action ou des idées, le lecteur fait un effort de réinterprétation pour imprimer du sens et du rythme à la séquence.

5. L'ART SÉQUENTIEL ET SA COPRODUCTION

Ayant pour but de comprendre le développement du processus qui transforme le lecteur en «coproducteur» du récit fantastique, on a sélectionné ici un extrait du conte de Maupassant afin de vérifier l'élaboration de la transposition médiatique en langage BD. Dans ce passage l'auteur décrit comment le personnage se croit attaqué par un autre pendant le sommeil:

25 mai

(...) Je dors — longtemps — deux ou trois heures — puis un rêve — non — un cauchemar m'éteint. Je sens bien que je suis couché et que je dors... je le sens et je le sais... et je sens aussi que quelqu'un s'approche de moi, me regarde, me palpe, monte sur mon lit s'agenouille sur ma poitrine, me prend le cou entre ses mains et serre... serre... de toute sa force pour m'étrangler.

Moi, je me débats, lié par cette impuissance atroce, qui nous paralyse dans les songes; je veux crier, — je ne peux pas ; — je veux remuer, — je ne peux pas ; — j'essaie, avec des efforts affreux, en haletant, de me tourner, de rejeter cet être qui m'écrase et qui m'étouffe, — je ne peux pas !

Et soudain, je m'éveille, affolé, couvert de sueur. J'allume une bougie. Je suis seul.

Après cette crise, qui se renouvelle toutes les nuits, je dors enfin, avec calme, jusqu'à l'aurore. (Maupassant, 1998: 284)

L'extrait commence par le personnage narrateur qui raconte son hésitation alors qu'il cherche à distinguer le rêve/le cauchemar de la réalité tandis que quelqu'un s'approche de lui. Pendant son sommeil où rêve et réalité s'entremêlent, le personnage lutte contre quelqu'un qui essaie de l'étrangler. L'hésitation est réintroduite quand le personnage se dit impuissant à cause du sommeil. Il se montre sans force et tous ses gestes sont paralysés par la créature qui l'étouffe. L'effet de double et d'hésitation est constamment renforcé par le texte.

Conformément à la stratégie de gradualisme signalée au-dessus comme caractéristique de Maupassant, la construction narrative présente un personnage narrateur ajoutant petit à petit des éléments à son récit qui se répètent, ce que crée l'effet l'hésitation et l'ambiance fantastique. Les points de suspension, par exemple, indiquent l'interruption et l'incertitude et laissent le texte plus liquide, comme le souligne Bancquart (2004).

Le même passage est transposé pour une planche à grand format où une séquence d'images fixes, sans texte écrit, réécrit avec les artifices particuliers au média BD, les éléments du récit fantastique proposés par la création textuelle de Maupassant (Image 5).

Le récit visuel se montre différent du texte écrit surtout au moment où le lecteur, devant la planche, se voit emporté par deux mouvements simultanés. D'un côté, il parcourt les vignettes qui composent le réseau narratif une à une établissant une lecture linéaire ; d'un autre côté, comme on l'a déjà noté, il jette inconsciemment un regard sur l'ensemble de la planche anticipant la suite. Cette caractéristique du langage BD qui articule le séquentiel et le simultané de façon singulière fait partie du mouvement plus large signalé par Mouchart (2004) auquel on a fait référence précédemment.

Cette dialectique du séquentiel et du simultané démarre un parcours de coproduction, d'appropriation du lecteur par ses propres yeux (littérale-



Image 5. *Le Horla* d'après l'œuvre de Guy de Maupassant (Sorel, 2014: 13)

ment). A travers le dessin, la représentation d'action ou d'idées, le lecteur dans un effort de réinterprétation, accorde de la cohérence et de l'harmonie au récit selon l'articulation de deux temps proposés par la planche.

L'organisation régulière et la densité d'images dans la planche déterminent le mode de récit et de lecture particuliers à ce nouveau média. Dans ce découpage du langage BD, on peut observer les décisions du scénariste quant à la distribution dans la planche d'une séquence de vignettes de dimensions différentes, d'espaces et d'interférences entre elles. Les couleurs élues représentent un moment d'introduction de l'incertitude; jusqu'à la planche antérieure, le scénariste n'a utilisé que des couleurs chaudes, des variations de rouge, marron, jaune. Pour cette séquence, une rupture est introduite avec le noir et des variations de bleu foncé au bleu gris, le personnage garde un peu des couleurs chaudes mais elles sont envahies par le bleu.

Un autre facteur pertinent dans cette séquence est le choix qu'a fait l'auteur pour le manque absolu de texte écrit rendant l'image «silencieuse» et n'offrant pas d'indication temporelle explicite. On pourra dire que la création de Sorel semble s'articuler avec les observations de Dürrenmatt, selon qui «Ce que la bande dessinée va inventer de neuf pour rivaliser avec la littérature, c'est de rendre flou les frontières entre points de vue *impersonnel* (sans identité), *oculaire* (on voit à travers les yeux d'un personnage ce que d'autres peuvent voir) et *imaginaire* (on voit ce que pense, imagine, rêve, fantasme un personnage)» (2013: 145).

Même si les vignettes dans cette planche ne montrent que le personnage et ses actions/réactions, elles articulent à partir de leur composition toutes les autres dimensions du regard.

Depuis la suite du découpage, il est possible de suggérer que la planche offre un récit complet : introduction, fait perturbateur, dénouement/conclusion. Le rythme de la planche ne se soutient que par la façon dont les vignettes sont distribuées. Les variations de taille, d'intervalles et d'interférences s'ajoutent à la tension séquence/simultanéité pour composer un texte visuel très puissant.

Une analyse plus détaillée aide à vérifier la stratégie adoptée par Sorel et la façon dont il synthétise spatialement la linéarité du récit écrit. En fait, en analysant les vignettes séparément, on peut noter la soigneuse construction du scénariste pour imprimer à ses images l'effet d'hésitation caractéristique du genre fantastique.

On peut dire que Sorel structure la planche à partir de deux grandes images. Dans la première vignette, l'image résume la scène et fonctionne

comme introduction à la séquence: pendant la nuit (temps) dans une vaste chambre (espace) un homme dort (action). Les couleurs sombres évoquent la période nocturne. Cependant il y a un faisceau de lumière qui illumine et focalise le personnage comme s'il était placé sur la scène d'un théâtre, pour ouvrir un spectacle. L'amplitude de l'encadrement de la vignette par rapport aux éléments qu'elle enferme et la mise en évidence du personnage produisent une forte impression de solitude.

Une séquence de trois vignettes de taille uniforme poursuivent la séquence: dans un premier temps (vignette 1/3), le personnage est focalisé, il dort. Cependant son visage est déjà légèrement perturbé, ce qui peut indiquer un rêve, un cauchemar. Les bras sont tournés en arrière, un indice de fragilité, de manque de résistance. Le personnage se montre vulnérable puisqu'il est dans un état de sommeil.

Le récit visuel continue (vignette 2/3): le visage du personnage n'est plus visible mais on peut remarquer un mouvement raide, il se débat et essaie de résister. Peut-être que le personnage est sorti du sommeil, peut-être que quelqu'un essaie de l'agresser; on ne peut voir que ses gestes de défense. Le sommeil et la réalité s'entremêlent, le personnage lutte contre quelqu'un/quelque chose.

La séquence se termine (vignette 3/3) avec la réintroduction du visage du personnage. À présent le cadrage est en gros plan, sa physionomie est imprégnée de frayeur, on la voit dans ses yeux. Il est probablement sorti de son sommeil. Ses mains révèlent son état agité vu qu'elles sont fermées avec force. Il voit/sent la présence d'un autre.

La dernière vignette qui ferme la séquence narrative fonctionne comme conclusion et explique la terreur vécue et vue uniquement par le personnage dans les vignettes intermédiaires: désormais le lecteur peut voir le personnage prostré, les mains crispées et un être étrange au-dessus de lui, suçant son esprit, tel un vampire.

Cet agencement analytique de vignette à vignette, comme on l'a déjà indiqué, ne représente qu'une des dimensions de lecture dans le langage BD. L'observation plus attentive d'une unité dans une séquence peut conduire le lecteur à d'autres chemins au-delà du sens premier. On peut vérifier cela dans la dernière vignette à travers un effet de référence intermédiaire⁹ où l'image créée par le dessinateur fait allusion au célèbre tableau *Le cauchemar* (1781), de

9. «Rather than combining different medial forms of articulation, the given media-product thematizes, evokes, or imitates elements or structures of another, conventionally distinct medium through the use of its own media-specific means» (Rajewski, 2005: 52).

Füssli (Image 4). Cet artifice fonctionne comme une stratégie de constitution pour ancrer le sens à partir d'un autre média, dans ce cas celui de la peinture. Cet effet participe de la construction de la logique de la case au moment où il reprend l'idée déjà formulée par le lecteur de la peinture se rapportant à un cauchemar. Même si l'image du tableau constitue un atout pour la construction de l'enchaînement logique, il n'est pas possible de se servir des caractéristiques particulières de cet autre média pour l'interprétation totale de la vignette vu que cet art présente une constitution différente du média BD. Tandis que la peinture enferme la scène dans son cadre générant l'impression d'une action bornée et finie, —une illusion possible au-delà de l'encadrement—, la vignette suggérée par Sorel fonctionne comme une voie pour la suite de l'histoire et compose la progression qui relie ce qui précède la scène à ce qui suivra.

Il est évident que les deux images dialoguent mais la caractéristique de chaque différent média (BD et peinture) est particulièrement importante pour créer cet effet. Sur ce sujet, Peeters souligne que: «La force de la BD dépend pour sa part d'une *segmentation*: retenir les étapes les plus significatives d'une action pour suggérer un enchaînement. Loin de se poser comme un espace suffisant et clos, la case de BD se donne d'emblée comme un objet partiel, pris dans le cadre plus vaste d'une séquence. Toute vignette, en ce sens, "est à suivre"» (1998: 26).

La vignette prend donc une fonction partielle et non absolue comme celle de la peinture et invite le lecteur à imaginer les possibilités à partir d'une image qui n'est pas close. Hormis l'analyse séparée des vignettes qui aide à mieux comprendre l'enchaînement des actions, le lecteur entreprend aussi une observation globale de la planche incorporant les interférences qu'elle peut suggérer pour établir la progression narrative.

Si l'on reprend la mise en page comme un ensemble, on peut observer comment le scénariste marque le rythme du récit pour le lecteur. Les espaces blancs, nommés «cases fantômes» par Peeters,¹⁰ dévoilent leur importance en composant avec les vignettes dessinées la construction de la structure narrative.

Un espace blanc, une case fantôme sépare la première vignette, plus grande, de la triade uniforme qui vient juste après et qui suggère un décalage entre l'introduction et la séquence. C'est le moment de coproduction du lecteur, le moment où il peut intervenir et prendre voix. L'auteur laisse le lecteur

10. «une *case fantôme*, vignette virtuelle entièrement construite par le lecteur» (Peeters, 1998: 40).

libre de faire vivre son imagination et de créer des cases virtuelles. Le lecteur crée la suite du récit qui n'est pas explicitée en images et construit une suite qui n'est révélée dans cet espace temporel que dans son imagination.¹¹

Ensuite, l'ensemble de trois vignettes est présenté esthétiquement de taille régulière, il dénote une uniformité qui s'oppose à l'idée d'instabilité que le récit introduit. Entre ces vignettes, il y a encore la présence de cases fantômes et la possibilité d'inférence du côté du lecteur: l'action se déroule et le personnage répond dans ces espaces de temps qui ne sont pas visibles et qui sont représentés par les cases fantômes.

Les trois vignettes avancent dans le format sur la dernière vignette et indiquent que cette séquence d'action subit une interférence de la dernière image. La vignette finale dévoile cette interférence en présentant la créature qui suce le personnage: la vampirisation se présente de manière explicite par l'image visuelle.

L'encadré de la dernière vignette est dépassé par les draps du lit soulignant l'intensité de l'action qui n'est plus renfermée dans la vignette mais qui déborde tout le récit et lui donne du rythme. La dissolution du personnage reprend toute la séquence ; la dernière image se liquéfie et envahit tout le scénario.

L'association des dessins à travers l'enchaînement des vignettes ponctué par les espaces blancs (les inter-cases: ellipse, passage du temps) structure ce moment du récit et sollicite l'intervention du lecteur pour la création de sens du réseau narratif. Le lecteur reconstruit à partir de cette séquence l'hésitation et la peur suggérée par le narrateur du texte littéraire.

L'alternance des cases fantômes (l'absence d'image) associée à l'image sans dialogue invite aussi le lecteur à investir son imagination pour s'approprier l'espace vide avant de s'approprier le nouveau dessin. Cette notion d'ellipse permet au lecteur d'engager sa propre subjectivité dans le récit qui se déroule sous ses yeux. Mouchart signale cette importance en indiquant des cas où le lecteur croit avoir vu une image qu'il n'arrive pas à retrouver quand il relit la même BD :

La notion d'ellipse, primordiale en bande dessinée, est une formidable possibilité pour le lecteur d'investir sa propre subjectivité dans le récit qui se déroule sous ses yeux. Il est d'ailleurs fréquent que l'on ne retrouve pas, en relisant une

11. Les *cases fantômes* représentent un sujet controversé. Groensteen (1999: 132), par exemple, ne leur accorde pas la même position que celle de Peeters. Néanmoins, la perspective de Peeters nous paraît assez utile pour expliquer la dynamique de cette séquence en particulier et l'utilisation par Sorel, dans ce cas, du blanc inter-iconique.

bande dessinée, une image dont on avait pourtant gardé un souvenir aussi vivace que précis. Ce qu'il convient d'appeler une «case fantôme», nous l'avions en fait tracée nous-même dans notre esprit, sans qu'elle ait jamais eu d'existence sur le papier... (2004: 73).

Ce phénomène illustre l'intensité de co-création de la part du lecteur dans la dynamique du langage BD et réaffirme sa participation active comme coproducteur du récit. C'est à travers ce type d'artifice que la BD se construit comme un récit capable de recréer chez le lecteur l'épouvante initialement véhiculée par le texte écrit.

Cette possibilité de co-création devient encore plus aigüe par le fait que le texte source est bien connu du public. Quand le lecteur de la BD connaît le récit littéraire sur lequel se base l'œuvre visuelle, il peut évaluer et signifier, pendant tout son parcours de lecture, le jeu d'inclusion-exclusion mené par l'auteur de la BD. La transposition des classiques en langage BD se montre ainsi particulièrement riche une fois qu'elle articule le texte présent dans les vignettes, le texte absent des vignettes (mais que le lecteur connaît) et les images.

6. CONCLUSION

La transposition médiatique d'un texte littéraire, complexe en soi-même, rencontre des difficultés spécifiques dans le cas du genre fantastique. Genre caractéristique du XIX^e siècle, sa composition dialogue étroitement avec les incertitudes propres à la société de l'époque. Dans la société actuelle, mondialisée et avec une myriade d'informations disponibles à partir d'un simple clic, l'angoisse et la peur figurent comme des sentiments courants. Ce nouveau contexte représente un vrai défi pour le scénariste dans sa quête de recréer un *Horla* menant le lecteur à naviguer dans des «eaux étranges».

Le conte de Maupassant témoigne de la possibilité pour un récit bien bâti à dépasser les barrières du temps, des convictions et de ces modes éphémères. Guillaume Sorel réaffirme cela en transposant le conte pour le média BD. L'auteur se lance dans une tâche doublement difficile: d'un côté sa composition doit persuader le lecteur grâce aux images (visuelles) de ce dont se charge le récit textuel de Maupassant au moyen de l'écrit; d'un autre côté, il a besoin de recréer les conditions où l'étrange devient vraisemblable et où l'hésitation s'installe.

Groensteen souligne que le média BD a un éventail énorme de recours qui favorisent l'illustration des récits les plus variés, y compris ceux qui présentent des faits qui vont au-delà du réel:

La bande dessinée a cette capacité unique de pouvoir illustrer avec la même force de conviction le «réel» et l'imaginé, le pensé, le ressenti, elle peut passer sans heurt, d'une case à l'autre, du registre de l'objectivité à celui de la subjectivité. Il lui est donc très facile de proposer des équivalents du style indirect libre, de changer de point de vue et d'investir la conscience de ses êtres de papier. La pente naturelle du média étant le récit, toute forme de discours intérieur (qu'il soit pensée, rêverie, fantasme ou réminiscence) s'y trouve *ipso facto* narrativisé (2011: 144).

Guillaume Sorel ne découvre pas seulement de façon singulièrement apte un moyen de transposer en images l'histoire d'un *Horla*; il se vaut des recours visuels qui impriment une magie particulière à la BD, comme l'observe bien Peeters: «La véritable magie de la bande dessinée, c'est entre les images qu'elle opère, dans la tension qui les relie. Minimiser ce travail de distribution dans l'espace et le temps serait, pour la bande dessinée, d'abdiquer de sa plus radicale innovation pour s'aligner à un autre art» (1998: 39).

Sorel arrive donc à actualiser le récit fantastique de Maupassant en dévoilant les possibilités de la BD pour de nouveaux projets. Son travail architectural montre également de nouveaux moyens d'établir avec le lecteur une complicité qui va au-delà de l'hésitation du fantastique et qui le transforme en coproducteur indispensable de ce nouveau texte.

BIBLIOGRAPHIE

- BAETENS, Jan (2015): «L'adaptation, une stratégie d'écrivain?», in Benoît Mitaine, David Roche et Isabelle Schmitt-Pitiot (eds.), *Bande dessinée et adaptation (littérature, cinéma, tv)*, Presses Universitaires Blaise Pascal, Clermont-Ferrand, pp. 41-59.
- BOUTIN, Jean-François (2012): «De la paralittérature à la littératie médiatique multimodale», in Monique Lebrun, Nathalie Lacelle et Jean-François Boutin (eds.), *La littératie médiatique multimodale*, Presses de l'Université du Québec, Québec, pp. 33-43.
- CASTEX, Pierre-Georges (2004): *Anthologie du conte fantastique français*, Librairie José Corti, Paris.
- _____ (1994): *Le conte fantastique en France: de Nodier à Maupassant*, Librairie José Corti, Paris.
- DÜRRENMATT, Jacques (2013): *Bande dessinée et littérature*, Classiques Garnier, Paris.

- GROENSTEEN, Thierry (1999): *Système de la bande dessinée*, Presses Universitaires de France, Paris.
- _____ (2005): *La bande dessinée, une littérature graphique*, Éditions Milan, Toulouse.
- _____ (2011): *Bande dessinée et narration*, Presses Universitaires de France, Paris.
- HAUSER, Arnold (2004): *Histoire sociale de l'art et de la littérature*, Presses Universitaires de France, Paris.
- MALRIEU, Jöel (1992): *Le fantastique*, Hachette, Paris.
- MAUPASSANT, Guy de (1997): *Contos fantásticos — O Horla & outras histórias (Seleção e tradução de José Thomaz Brum)*, L&PM Editores, Porto Alegre.
- _____ (1998): *Contes fantastiques complets*, Bussière Camedan Imprimeries, Saint Amand Montrond.
- _____ (2004): *Contes Cruels & Fantastiques*, Librairie Générale Française, Paris.
- MOUCHART, Benoît (2004): *La Bande dessinée*, Le Cavalier Bleu, Paris.
- PEETERS, Benoît (1998): *Lire la Bande Dessinée*, Casterman, Paris.
- RAJEWSKY, Irina O. (2005): «Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality», *Intermedialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, n.º. 6, pp. 43-64. < <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2005-n6-im1814727/1005505ar/> > [05/05/2017] <<https://doi.org/10.7202/1005505ar>>
- SOREL, Guillaume (2014): *Le Horla d'après l'œuvre de Guy de Maupassant*, Rue de Sèvres, Paris.
- STEINMETZ, Jean-Luc (1990): *La littérature fantastique*, Presses Universitaires de France, Paris.
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Paris.
- TRITTER, Valérie (2001): *Le fantastique*, Ellipses Édition Marketing S.A., Paris.
- VANDENDORPE, Christian (2012): «De nouveaux horizons de lecture et leurs implications pour l'école», in Monique Lebrun, Nathalie Lacelle et Jean-François Boutin (eds.), *La littératie médiatique multimodale*, Presses de l'Université du Québec, Québec, pp.17-32.

LA OSCURA MEMORIA: CINE NEGRO Y BRECHAS FANTÁSTICAS EN *ENTERRAR A LOS MUERTOS* (2005) Y *LAS SERPIENTES CIEGAS* (2008) [UNA CONTRAPOSICIÓN]

ÁLVARO LÓPEZ FERNÁNDEZ
alfernandez@ucm.es
Universidad Complutense de Madrid

RAÚL MOLINA GIL
molinagilraul@gmail.com
Universidad de Valencia

Recibido: 15-12-2016

Aceptado: 14-05-2017



RESUMEN

La literatura en torno a la memoria es uno de los puntales de la narrativa hispánica reciente. Lo que este artículo pretende es adentrarse en una de sus áreas más inexploradas (las purgas estalinistas en España durante la Guerra Civil) a través del análisis y la confrontación de dos obras tan reconocidas como heterodoxas: la novela *Enterrar a los muertos*, de Ignacio Martínez de Pisón, y el cómic *Las serpientes ciegas*, de Felipe Hernández Cava y Bartolomé Seguí. La pasarela que comunica ambos textos es la estética de cine negro que ambienta el cómic y que —como intentaremos demostrar— modula la tensión de la novela. El final del camino lo marca el empleo de lo fantástico por parte de Cava y Seguí, cuya repercusión se estudiará con detalle en las páginas sucesivas. Y es que no son muchas las producciones que han logrado romper con el realismo dominante de esta literatura...

PALABRAS CLAVE: *noir*, cómic, fantástico, Guerra Civil, memoria,

ABSTRACT

Memory literature is a pillar of recent Spanish prose fiction. This article takes aim at one of its more unexplored areas (Stalinist purges in Spain during the Civil War)

through the analysis and comparison of two well-known and heterodox works: the novel *Enterrar a los muertos*, by Ignacio Martínez de Pisón, and the comic *Las serpientes ciegas*, by Felipe Hernández Cava and Bartolomé Seguí. The connection between both texts is the film noir aesthetic which permeates the comic and which—as we intend to show—structures the tension in the novel. The end of the journey is the use that Cava and Seguí make of the fantastic, whose consequences are studied in detail in the following pages. There are not many compositions which have managed to break away from the realism prevalent in this kind of literature.

KEY WORDS: *noir*, comic, fantastic, Civil War, memory.



Porque quiero creer que no hay demonios. [...] son hombres quienes han vendido al hombre

JAIME GIL DE BIEDMA

Tras el cambio de gobierno de 1996, cuyo transcurso pacífico ratificó la consistencia de la democracia en España, narradores de toda clase empezaron a plantear en sus escritos, de forma más o menos coral, una recuperación de figuras, empeños y crímenes del pasado excluidos de las semblanzas oficiales. Por desgracia, el estruendo no tendría ningún eco en la esfera legislativa, y apenas trascendería a la esfera pública, hasta el siguiente cambio de gobierno, donde las demandas cristalizaron en la celebrada *Ley de Memoria Histórica*, impulsada por la ejecutiva socialista en 2007. Diez años después, la novela, el cine, el teatro o el cómic, tanto en España como en Occidente, no han dejado de transitar los más diversos géneros para (re)velar las cunetas de la memoria, formando encrucijadas de códigos narrativos muy alejadas de la esperable crónica documental, y casi siempre avaladas por las ventas y/o la crítica. La ficción en los escaparates de «novedades» se ve así impregnada por la historia—o por la Historia— al tiempo que la adapta a sus cauces y a las expectativas de un receptor que se ha acabado acostumbrando a los límites hipotéticos de cada formulación, incluso cuando estos constituyen una laberíntica madeja.

En el caso español, la herida abierta de nuestra memoria y principal foco de atención mediática, ha sido y sigue siendo la Guerra Civil. Hablar de *memoria* supone en la mayoría de ocasiones volver la vista hacia el conflicto

bélico y estudiar su recuperación, a un tiempo terapéutica y traumática, desde un presente todavía en tratamiento. Para hacernos una idea de la situación en el campo editorial (y de su continuidad), basta ver el nuevo título que Isaac Rosa dio a su novela *La malamemoria* (1999) cuando la revisó en 2007, *¡Otra maldita novela sobre la guerra civil!*, o leer la contraportada del último estudio del investigador David Becerra, *La Guerra Civil como moda literaria* (2015). No es propósito de este artículo, sin embargo, adentrarnos en ambos trabajos ni mostrar las entrañas del fenómeno. Antes nos interesa examinar los ribetes de su superficie, pues toda «moda» tiene patrones. Y en este marco, resulta ineludible desde el análisis cultural preguntarnos, por ejemplo, por qué la estética y las estructuras del género negro han sido tan recurrentes en los últimos «textos» que han tratado de desenterrar los sucesos más sórdidos de la Guerra y sus secuelas (*Cielos de barro*, de Dulce Chacón [2000], *Antes de decirte adiós*, de Guillermo Galván [2009], etc.); o si la conclusión fantástica de algunos relatos excepcionales funciona más allá de un apósito, un golpe de efecto, con el que subsanar las injusticias históricas de su argumento.

1. LA DUALIDAD CONSTANTE: DOCUMENTO NEGRO, HISTORIA ROJA

En torno a la memoria histórica, ya apuntaba José Martínez Rubio que, desde las liminares *Beatus Ille* (1986), de Antonio Muñoz Molina, y *Galíndez* (1990), de Manuel Vázquez Montalbán, «el género negro fue decisivo para la asimilación de un procedimiento vertebrador de la narración como investigación» (2015: 42) en el ámbito hispánico reciente. Puede que José Luis Sánchez Noriega desgranara algunas de las claves de esta influencia y, de paso, del éxito atemporal del *noir* al aventurar que quizás «el rasgo definitivo que caracteriza al cine negro sea una visión dual de lo real, la consideración numérica de que por debajo del orden aparente existe una realidad —de mayor calado y más importante— que tiene un talante sustancialmente conflictivo» (1998: 13). Es decir, sentenciaba el crítico, «el carácter negro de este cine reside no tanto en los aspectos temáticos o formales como en una metafísica, una consideración de lo real que establece un fuerte dualismo entre la visión conformista del individuo y la sociedad y una indagación más profunda...» (Sánchez Noriega, 1998: 13). Si hablamos de volver a asesinatos del pasado, extraños a nuestro contexto, no cuesta imaginar cómo este género, de marcada veta social, tiende puentes para reconocernos, para recorrer la culpa por unos escenarios reducidos (y ensombrecidos) hasta lo universal.

Pocos mecanismos ficcionales, además, resultan más dúctiles a la hora de contar un proceso de conclusiones ásperas y sabidas de antemano que los del *noir*. El escritor —primer detective— se vale de unas coordenadas de tensión dramática de manual. Así, si la mentada *Enterrar a los muertos* (2005), de Ignacio Martínez de Pisón, curiosamente publicada en la colección «Divulgación: Historia» de Seix Barral, funciona como una «novela» (etiqueta que buena parte de la crítica le ha imputado) y no como un ensayo de indagación histórica al uso es porque su articulación responde esencialmente a la del cine negro. El meollo de la investigación consiste en averiguar quién y por qué mató a José Robles Pazos, famoso por ser el traductor al español de *Manhattan Transfer*, de John Dos Passos, mientras asistimos a la erosión de su relación fraternal con Ernest Hemingway, encubridor de bastantes huellas del delito. Al otro lado del tablero, si *Las serpientes ciegas* (2008), con guión de Felipe Hernández Cava y dibujos de Bartolomé Seguí, no reconstruyera el conflicto entre trotskistas y estalinistas en la Barcelona del 1937 por medio del personaje de Ben Koch, nos encontraríamos ante un ejemplo típico de cómic negro, y no ante un reclamo de memoria colectiva a partir de la ficción. Desde posiciones diferentes, y en un quiasmo más que curioso, en esa telaraña de volúmenes sobre la Guerra Civil de repente podemos hallar y vehicular dos textos que, sin mayor nexo aparente, confluyen en su trasvase de Historia —en este caso la historia proscrita del bando «rojo»— y cine negro. Repongamos los hechos.

No es inocente que los dos productos se abran con la mirada panorámica de un personaje, una mirada extranjera. Es un tópico que hallamos, sin ánimo de retrotraernos demasiado, en creaciones tan distantes como las *Cartas Marruecas*, de Cadalso. Resulta idóneo para escarbar en las fallas de la historia que los sujetos que asumen el rol de investigadores en sendas obras sean estadounidenses y, por tanto, más imparciales y desvinculados de la convulsa realidad española de la época y de sus excesos. Como sea, los dos están sentimentalmente implicados en sus pesquisas, frente a la postura profesional de los rastreadores encubiertos de ambos textos: un Detective que busca a Ben Koch por haber incumplido un misterioso pacto en *Las serpientes ciegas*, y el propio autor, Martínez de Pisón, de *Enterrar a los muertos*. La mirada examinadora, pues, se duplica y/o se bifurca. En el caso de la novela, se expande como estrategia de credibilidad: sobre la angustia focalizada de un figurado John Dos Passos, idealista impotente en un entorno tremebundo que atraviesa para buscar a su amigo Robles, prevalece el simulado tono frío del cronista-personaje Martínez de Pisón, que se vale de las andanzas del americano para expre-

sar su denuncia (y para ocultarse). En el caso del cómic de *Las serpientes ciegas*, el Detective Profesional carga con el peso del cine negro hasta casi lindar con la autoparodia (por ejemplo, en aquella viñeta donde lee las novelitas *pulp* en el espacio privado de la habitación de su hotel), lo que erosiona el dramatismo y la crudeza del Nueva York de la Gran Depresión para volcarlo en los sucesos en *flashback* donde Ben Koch, miliciano marxista, llega a la Barcelona del 37 y se encuentra de bruces, en medio de la violencia desmedida que antecede a los «Eventos de Mayo», con la utopía revolucionaria de la CNT y el POUM en el horizonte.

2. LOS HORRORES DEL CAMINO. TEORÍAS DE LOS EFECTOS

Hasta este momento, se ha manifestado sin tapujos una vinculación con el cine negro presente tanto en *Las serpientes ciegas* como en *Enterrar a los muertos*. Es natural que asalte la pregunta de por qué incidimos en la marca *cine* frente a la etiqueta, más apegada al papel, de *novela negra*. La respuesta radica en la fuerza de las imágenes del *noir* en el pensamiento colectivo. Y es que, intertextualmente, volviendo a Julia Kristeva (1978), se han *grabado* como un código de referencia que el espectador (el lector) proyecta de inmediato sobre un modelo conocido. Hoy en día basta con advertir dos sombras con sombrero caído en una pared neutra para saber que se avecina una muerte, lo que demuestra que en esta *sociedad del espectáculo*, como dijera Guy Debord (2002), ha primado la convención en las pantallas sobre la repetición en las páginas (al menos en lo que a crimen se refiere). No hay que olvidar, además, que una amplísima mayoría de los receptores potenciales de ambas obras ha tenido acceso al fotograma, de un modo más o menos forzado, dada la recurrencia machacona de su uso, pero no necesariamente se ha interesado por la lectura de sus casos. La imagen, en los tiempos modernos, vale más que mil palabras...

Y en lo que toca a las truculencias de una guerra, la equivalencia se queda corta. El horror se ha de visibilizar, es parte de su naturaleza estética. No por casualidad el recorrido que dibuja Martínez de Pisón en la novela se asemeja a un retablo, una estructura de paneles, calculadamente cargada de detallismo gráfico en sus cotas más estremecedoras. Por ejemplo, en los párrafos dedicados al exilio masivo de los republicanos españoles hacia Francia donde, a manera de un plano secuencia, caminamos junto a

Mujeres que para salvar algo de su guardarropa llevaban puestos tres o cuatro vestidos, niños con la cabeza rapada a causa de los piojos, ancianos e inválidos

que se ayudaban de bastones y muletas, hombres envueltos en mantas y capotes que arrastraban grandes fardos y que corrían en busca de cobijo en cuanto aparecían los bombarderos alemanes e italianos... En medio de aquella marea humana se veían carros cargados de colchones, muebles, bultos de ropa (...). De vez en cuando algún coche o camión atestado de gente conseguía abrirse paso, y al poco rato lo volvían a encontrar en la cuneta de la carretera, estropeado o sin combustible o reventado por una bomba (Martínez de Pisón, 2006: 186).

El apoyo en la imagen es tan claro que el autor no recurre a la descripción de los exiliados, sino a la enumeración de sus tipos. Somos nosotros, como lectores, quienes completamos la información (el boceto) a partir de las fotografías de archivo que almacenamos en la retina. Dicho mecanismo se canaliza, siguiendo la terminología del profesor Jaume Peris (2011), como un *efecto de memoria* que nos retrotrae a una realidad registrada e interiorizada como propia, tras haber sido aprehendida en decenas de discursos.¹ En paralelo, la extracción de datos que pertenecen o recuerdan al ámbito documental supone una constante del formato de investigación histórica que simula *Enterrar a los muertos*, con lo que se genera un subsiguiente *efecto de realidad*, ahora en los términos clásicos de Roland Barthes (1987). Martínez de Pisón, previsiblemente, no va a agujerear esa escenografía veraz-documental que ha construido. Lo máximo que se permite es un providencial giro final en la trama que asemeja más que nunca la estructura del libro al montaje respuntado de un *thriller*, por lo sorprendente de su última revelación, que contribuye a mantener hasta las últimas páginas el estado de angustia ante la fatalidad.

La propuesta de *Las serpientes ciegas*, sin embargo, no se fundamenta en un artificioso giro argumental, sino en una dislocación completa del sentido de la narración: después de exponer el horror terrenal, rigurosamente humano, de los ya anunciados «Eventos de Mayo», lo fantástico hace su aparición en las viñetas finales. Y lo hace «como una rajadura, una irrupción insólita de lo imposible en un mundo ficcional que funciona según las leyes físicas y regularidades de nuestro paradigma de realidad, cuyo efecto es atemorizar a los

1. Entendemos el *efecto de memoria* tal y como propone Peris Blanes: «en múltiples novelas, películas, fotografías y discursos culturales de los últimos años que tienen como objeto el pasado reciente, podemos hallar algo similar: elementos formales (palabras, enfoques, tonos...) que carecen aparentemente de valor narrativo y que podríamos considerar detalles inútiles o superfluos pero que tienen, en realidad, una función textual muy clara: inscribir el universo de la representación en ese espacio magmático y a veces indeterminado, a medio camino entre la subjetividad y la referencialidad, entre el mito y la historia, que es el espacio de la memoria (...). En general, podríamos señalar que los elementos que producen un efecto textual de memoria son aquellos que inscriben el universo diégético en un ambiente o una atmósfera que el receptor identifica claramente con una representación del pasado no directa, sino filtrada por el tamiz de la memoria» (Peris Blanes, 2011: 42-43).

personajes, al narrador y/o a los lectores, con la finalidad de desestabilizar y cuestionar la idea socialmente compartida de “realidad”» (Molina Gil, 2015: 178).² Sin salir del marco del destinatario, la brecha argumental de *Las serpientes ciegas* —que desvelaremos en el siguiente apartado— produce así un efecto de miedo metafísico, entendido según los parámetros de David Roas en tanto impresión «propia y exclusiva de lo fantástico (en todas sus variantes) (...) que si bien suele manifestarse en los personajes, atañe directamente al receptor, puesto que se produce cuando nuestras convicciones sobre lo real dejan de funcionar» (Roas, 2011: 96). De ahí que convenga detenerse un poco más en las representaciones de la realidad en guerra de las que se nutren ambos textos.

Los escenarios de *Enterrar a los muertos*, coincidentes en buena parte con los del cómic, dirigen sus esfuerzos a la exhumación de un estado de terror panóptico, el que impusieron los cuerpos de seguridad e inteligencia dirigidos desde Moscú. Si repasamos los imaginarios más temibles de la novela a la luz de *Las serpientes ciegas*, se podría pensar —afilando la contraposición— que los «Eventos de Mayo» no son demasiado relevantes para revelar la mano ejecutora de José Robles; la verdad, no obstante, es que «preferimos saber los motivos por los que asesinaron a Robles en ese clima violento de la Guerra Civil en la capital provisional de la República, mejor que quien lo ejecutó, porque nos daría una visión más compleja de esa figura» (Martínez Rubio, 2015: 174). Su atentado actúa como una clavija, parece el pretexto que permite a Martínez de Pisón componer una microhistoria sobre el inicio de las masacres estalinistas en España y en la propia Unión Soviética. Esa es la tesis fundamental que rezuma *Enterrar a los muertos*, y que el autor acabaría explicitando en varias entrevistas posteriores: «Las causas concretas son difíciles de precisar. En mi libro propongo varias hipótesis. Su asesinato es, en todo caso, una especie de prólogo a esa purga de los militares soviéticos» (en Castro, 2005). De hecho, en la última parte de la novela, el «Apéndice», que se presume cajón archivero de todo lo referido, Martínez de Pisón no nos hablará sino de las contradicciones oficiales en el sumario a los trotskistas y de sus implicaciones literarias en editoriales como Cenit (donde se publicó la traducción de José Robles de *Manhattan Transfer*), y de cómo se combinaron tantas veces los papeles de víctima y verdugo.

Y en ese proceso de descubrimiento de roles la mirada extranjera antes aludida excedió su papel como tópico narrativo. En un contexto de tanta ten-

2. Esta definición parte de los estudios anteriores de Bessièrre (2001), Caillois (1966), Castex (1951), Cesserani (1999), Roas (2001) y Vax (1960).

sión entre fascismo-nazismo, comunismo y capitalismo incipiente, la Guerra Civil —no está de más recordarlo— llamó y concentró a todos los frentes culturales y políticos del momento, reclamando de ellos una toma de posición ideológica y vital. El Hotel Florida en Madrid, donde se alojó el grueso de los intelectuales de izquierdas durante la contienda, funcionaría, de hecho, como símbolo de paso, una minúscula estación internacional que cambió visceralmente el rumbo de la producción de muchos de ellos (Dos Passos o el mismo Hemingway). No es de extrañar, por tanto, que las ficciones pioneras a la hora de sumergirse en los frentes de tensión más crudos de la izquierda en la Guerra Civil hayan venido firmadas históricamente por extranjeros que han narrado desde un espacio ajeno los espantos y las vergüenzas de la contienda.

Una de las películas recientes más aclamadas en este sentido fue la precursora *Tierra y Libertad* del irlandés Ken Loach, quien en 1995 pondría sobre la mesa, tras muchos años de olvido, el delicado tema de los «Eventos de Mayo» de 1937, momento en que la legalidad republicana, escoltada por los partidos soviéticos estalinistas de España, se enfrenta y reprime el ideario revolucionario trotskista del POUM (y otros partidos). En el film se cuenta la desdichada historia de un voluntario británico, David, que, igual que Ben Koch en el cómic de Cava y Seguí, llega a Barcelona y lucha junto al POUM, se enamora, como Ben, de una miliciana, que muere también a manos de los represores, y se alista, como Ben, en las Brigadas Internacionales de Aragón. La primera vez, no obstante, que este tema tuvo cobijo en la pantalla fue en un documental francés, *Mourir à Madrid* (1963), de Frédéric Rossif. Y, desde luego, si este conflicto ha enraizado en el imaginario literario colectivo y ha tenido repercusión a gran escala ha sido gracias a *Homenaje a Cataluña* (1938), de George Orwell, tan repudiado en su momento por la izquierda oficial. En su epílogo, el escritor británico llegaba a hacerse eco del titular lapidario del *Daily Worker* del 21 de junio, cuando el POUM fue definitivamente ilegalizado, acusado de servir a los intereses franquistas. Adjuntamos las líneas iniciales de la mendaz noticia, tan impactante hoy:

TROTSKISTAS ESPAÑOLES CONSPIRAN A FAVOR DE FRANCO

Tras la detención de un elevado número de destacados en Barcelona y otros lugares..., han llegado a conocerse durante el fin de semana algunos detalles de uno de los casos de espionaje más horribles que se hayan dado en una guerra y la más espantosa traición trotskista hasta el momento... Los documentos que obran en poder de la policía, más la confesión completa de no menos de doscientos detenidos, demuestran... (Orwell, 2010: 244).

No es trivial, por tanto, que el *Daily Worker* tenga una mención especial nada más comenzar la trama de *Las serpientes ciegas*: el encargado del hotel donde se aloja el Detective reseña que una lámina del «Guernica» se publicó a bombo y platillo en ese diario, que él mismo repartía, y gracias al cual conoció a Ben Koch. En la Nueva York del año 1939, la sombra de la Guerra Civil sale a recibirnos en las primeras cinco páginas, de la mano de un primerísimo plano del cuadro de Picasso, donde la mujer incendiada alza sus brazos al cielo. Hila con finura el cómic las pinceladas documentales que reproducen la atmósfera coetánea del relato. Otro *efecto de memoria* este que, siguiendo el concepto ya expuesto, empapa toda la narración... y todo el dibujo: Bartolomé Seguí sustituye el blanco y negro habitual de sus creaciones por tibios grises y marrones con agresivas pinceladas rojas que enrarecen figuras y espacios; una imagen desgastada, como producto de otro tiempo, de otras coordenadas, evocada desde un presente incierto. Las huellas, no obstante, indican claramente el sendero: las viñetas del cómic están perspicazmente empapeladas de cartelería histórica. El POUM irrumpe pronto con su mensaje «Treballadors El POUM us espera» (Hernández Cava y Seguí, 2008: 35), casi una trágica imprecación a lo que será el desarrollo del capítulo central por la Barcelona del 37, que con acierto se remata con otro cartel del POUM (punto de fuga para la vista en la viñeta) que reza: «POUM fins a vèncer o morir» (2008: 42).

3. EL CAMINO DEL HORROR: LA RUPTURA FANTÁSTICA

«En el cine negro», decía el director y teórico de cine Noël Simsolo, «las sombras y luces persiguen a unos seres que se debaten en un *no man's land* funerario. Encontramos un ceremonial de iniciación durante el cual el espectador cruza el espejo de la ficción y ve cómo sus propios demonios salen a su encuentro» (2009: 16). Sánchez Noriega incidiría en la carga funesta de tal panorama al señalar que el género presenta un «parentesco incuestionable con la gran tradición de carácter trágico, desde los griegos a Shakespeare» (1998: 14). No hay redención en el cine negro; aunque el detective pueda acabar junto a la chica y a salvo después de los últimos disparos, se ha contagiado de una maldad de la que no puede desquitarse. En el caso de *Enterrar a los muertos*, desde ese título que nos hace referencia a un «abajo», Martínez de Pisón nos obliga, impelido si se quiere por la Historia, a ser testigos de un tránsito por los infiernos. El recreado Dos Passos se somete en manos del narrador a una suerte de *via crucis* ideológico por los abismos de una memoria condenatoria y condenada del bando republicano: la referida criba promovi-

da desde la URSS por Stalin que corrompió, cuando no acalló definitivamente, la voz lejana de los viejos camaradas que creyeron en la posibilidad de la Revolución en España. De ser un enamorado del país y de sus costumbres populares, inclinadas a ese anarquismo que según él estaba en el ADN del ser español, Dos Passos (que en el año 1923 había publicado esa oda titulada *Rocinante vuelve al camino*) pasaría a repudiar, primero, la tierra (España, a la que no regresaría hasta dos décadas después) y más tarde, la causa.

El norteamericano vio de cerca a los demonios intestinos de la Izquierda, personados en la disputa irreversible con su homólogo, corresponsal de la contienda para la *North American Newspaper Alliance*, Ernest Hemingway. Qué mejor filtro para representar sus fisuras que el *noir*, habitado por «seres humanos en el límite (...) vidas trastocadas por situaciones que les arrastran a cumplir un destino» (Sánchez Noriega, 1998: 18). Un destino donde no caben héroes. Robles muere en una checa; los estalinistas son liquidados tras su vuelta a la URSS; el POUM, parafraseando a Orwell, se convierte en la flor del proletariado pisoteada por todas las policías de Europa; Hemingway no convence, ni vence. Él es, por emplear una palabra clave en el género, el gran «sobornado» del conflicto. En cuanto a Dos Passos, huye —pesaban sobre él varias amenazas de muerte si no lo hacía—, pero ya no encuentra la paz en los Estados Unidos (no está más de seis meses en el mismo espacio) ni se antoja inocente para el lector. Si acaso, lo compadecemos. Compadecemos su peregrinaje, su fracaso a la hora de destapar la verdad sobre el caso Robles, su silenciamiento literario, y al término del camino, a pesar de todo, condenamos el vuelco irremisiblemente conservador y paranoide de su trayectoria vital posterior, que niega el veredicto plácido para esa crónica atormentada que es *Enterrar a los muertos*. Así evoluciona el cine negro: no tanto hacia oposiciones binarias de Bien/Mal, sino de Inocencia/Culpabilidad. Y es que, según concluye Sánchez Noriega, «en el cine negro [el conflicto] es esencial a la realidad [no nace de un desequilibrio concreto] y acaba negando ese orden, de ahí la imposible reconciliación y la inexistencia de cualquier *happy end*» (1998: 14).

Al menos la venganza sí será consumada en *Las serpientes ciegas*: Ben Koch prende fuego al miliciano de la URSS, Curtis Rusciano, que había traicionado al partido y le había cortado literalmente la garganta en la Batalla del Ebro; pero esta suerte de redención, de revanchismo de la memoria, no tiene cabida en el *presente* de post y de preguerra (el argumento se ambienta en 1939) de los vivos. En el último giro argumental del texto, el Detective Profesional innominado, en perpetuo rojo, que se había definido —cliché del Borgia torturado— como «un enviado del infierno» (Hernández Cava y Seguí,

2008: 65), desaparece en la viñeta final hacia ese inframundo de origen junto con el redivivo Ben Koch —que se había fugado de allí—, detonando un efecto fantástico que obliga a releer el cómic desde otro prisma. Las típicas coletillas negras, como «en eso consiste mi trabajo: en capturar a los insinceros para hacerles ver que no se puede dar en vano la palabra propia» (2008: 5) o «no sé qué barbaridad cometiste en Detroit, Ben Koch, para haber sido condenado al infierno» (2008: 72), cobran así un sentido diabólicamente fidedigno al término de la escena, cuando ambos se encuentran «en el corazón de Harlem apurando nuestros últimos minutos sobre la tierra» (2008: 72), rodeados de gente poseída por el ritmo del jazz. «Queda el hueco de la danza sobre las últimas cenizas», advertía García Lorca en su poema «Norma y paraíso de los negros» (2006: 125) Aquí el prisma se invierte iconográficamente: norma e infierno; infierno y norma. Una dirección esta que el simbolismo de las imágenes refuerza: pulula un gato negro por la habitación roja del Detective, como si se sintiera imantado por su presencia pelirroja, siempre como un *voyeur*, con el pelo encrespado formando dos cuernos. Ben Koch, también con el pelo levantado, escarlata, dotado de unas facciones triangulares, parece casi un trasunto desdoblado del propio Detective. Como si los dos encarnaran, cada uno desde su trinchera, aquella metáfora de «la Guerra como Infierno». Ambos, en un movimiento contrario al de *Enterrar a los muertos*, se han levantado desde su desconocido averno para resarcirse del agravio de su historia y, de paso, reclamar e intervenir en el recuerdo de ese trauma de la izquierda antes y mil veces aludido. Y luego, han caído de nuevo, se han esfumado, como si nunca hubieran vuelto a violentar sus calles.

Es muy significativo que los primeros vistazos a la Nueva York de la Gran Depresión del cómic desembocaran, tras el paso del Detective por una concurrida calle, en una toma en tonos arcillosos de la ciudad despoblada (2008: 5), como un preludeo redondo de su pesadillesco colofón. Con estas viñetas Cava y Seguí homenajean, por otra parte, la apertura de otro texto de satánica revelación final, la película *El corazón del ángel* (1987), del británico Alan Parker, en la que un detective privado de baja estofa, interpretado por Mickey Rourke, se sumerge en los ambientes estadounidenses más lóbregos de los años 50 para encontrar a un enfermo psiquiátrico desaparecido, mientras a su alrededor se van sucediendo las ejecuciones de las personas implicadas. Un viaje al corazón de las tinieblas (amén a la referencia de Joseph Conrad con la que juega el título) que culmina cuando el desesperado detective acude a explicar la resolución de los crímenes a su adinerado contratante, Lu Syfer (Robert de Niro). Es entonces —espejos en la sala mediante— cuando

con punzante ocurrencia Lu Syfer se revela como el mismo Lucifer que quiere cobrarse el alma del detective (verdadero homicida inconsciente de todo el proceso).

No es la fotografía de apertura, después de todo, lo único que el cómic toma prestado de la película. La danza negra y la música de jazz actúan, asimismo, como catalizadores rituales que anticipan la aparición demoníaca arrebatada y, en términos generales, el ejercicio *noir* del film orbita en los mismos círculos que la obra de Cava y Seguí. De este modo, la condena por los pecados pasados, la deuda del protagonista para con la humanidad, ha de saldarse también fuera de los límites físicos y morales del mundo «real». Y, hasta cierto punto, los esquemas del cine negro favorecen la infiltración de tal elemento imposible. Si se revisa desde esa óptica la cita de Sánchez Noriega que páginas atrás adjuntamos para introducir la problemática del género, es inevitable replantearse el sentido de la *metafísica* al que aludía. «El carácter negro de este cine», decía, «reside no tanto en los aspectos temáticos o formales como en una metafísica, una consideración de lo real que establece un fuerte dualismo entre la visión conformista del individuo y la sociedad y una indagación más profunda...» (Sánchez Noriega, 1998: 13); una indagación del alma humana y de las fronteras de lo real (y del miedo) que nos abisman. En definitiva, una reflexión epistemológica sobre el ser y un cuestionamiento ontológico de la realidad; detalles ambos inherentes a cualquier teoría y práctica de lo fantástico.

Sucedee, además, que el cómic, como formato generador de realidades (y fronteras), tiene unas condiciones para conducir y desarrollar la aparición de lo fantástico más aptas que otros medios. De este modo, frente a la atmósfera necesariamente impresionista y oscurecida de los mugrientos decorados urbanos de *El corazón del ángel*, la libertad del papel en blanco permitió a Cava y Seguí dotar a *Las serpientes ciegas* de una ambientación completa, que si bien imitaba los remedos cinematográficos y los planos propios del género en el que se movía, también superaba algunas de sus limitaciones —como iluminar cualquier espacio sin miedo a revelar que sus contornos son de cartón piedra—. Y es que como glosó Antonio Candeloro al hilo de la publicación del volumen *El universo fantástico del cómic*, de Luis Gasca y Román Gubern:

El cómic puede crear mundos todavía más «alternativos» al nuestro con respecto al cine: no hace falta mucho dinero ni la participación activa de numerosas personas para poder crear otra realidad posible y potencial, pues es suficiente con una hoja en blanco y un lápiz. En este sentido el cómic ha explotado

con desenvoltura y extrema libertad el lado «fantástico» de la imaginación humana, entendiendo con este término un sinónimo del sintagma aristotélico «verdad poética», esto es, algo que no existió ni ocurrió pero que habría podido existir u ocurrir, según las leyes básicas de la necesidad y la verosimilitud que regulan y configuran lo que el Estagirita define en su *Poética* como *mythos*, o sea, «relato» (Candeloro, 2016: 275-276).

Así las cosas, lo que propusieron Gasca y Gubern en este recopilatorio de coreada aparición, *El universo fantástico del cómic* (2015), fue una revisión de los habitantes más famosos de esos mundos posibles, desde los dioses grecorromanos hasta los monstruos producidos por la radiación, a lo largo de la historia del cómic. Dentro de esta nómina aparecen también los dos arquetipos clásicos que encarnarán, de hecho, los protagonistas de *Las serpientes ciegas*, «los demonios», en especial los provenientes de la tradición cristiana, y «los fantasmas». El tratamiento de estos arquetipos por parte de Cava y Seguí responde ya a técnicas posmodernas, en consonancia con las líneas maestras de la narrativa fantástica —entendida esta vez en su sentido teórico más específico— del siglo XXI, expuestas, entre otros críticos, por Juan Jacinto Muñoz Rengel (2010). Si algo destaca, no obstante, en el desglose —o decálogo— de motivos fantásticos que emprendió Muñoz Rengel fue que hizo aparecer dos veces a los «fantasmas». Primero se refirió a ellos como revulsivos tradicionales que cuestionaban la naturaleza del mundo, pero más adelante se hacía eco de su capacidad para cuestionar también la naturaleza del yo en obras contemporáneas, cuando se invierte la perspectiva y «el fantasma y el protagonista se identifican. Este cambio de punto de vista nos permite situarnos al otro lado, en la dimensión de lo oculto. Lo fantástico somos nosotros» (Muñoz Rengel, 2010: 10). Esa sería la gran «vuelta de tuerca» de películas contemporáneas como *Los otros* (2001), de Amenábar, ambientada en la realidad espectral de 1945. Con parecido efectismo final, aunque con distintas pretensiones, el personaje de Ben Koch, sobre el que habíamos depositado nuestra empatía como espectadores, participará también de este recurso al descubrirse como un fantasma, surgido de entre los muertos de otra guerra.

Como sea, en el terreno de las ficciones recientes sobre la memoria, el carácter realista de las mismas sigue siendo mayoritario. No solo eso, en ocasiones llegamos a tener la sensación de que es necesario que así sea. Al fin y al cabo, orillamos un tema de indiscutible seriedad en el que el artificio fantástico se concibe como un arreglo un tanto frívolo o juvenil. Ocurre, sin embargo, que el cuestionamiento de las condiciones de lo real que plantea lo fantástico

—igual que lo grotesco³— puede tener una impronta absolutamente revolucionaria. No en vano, «el relato fantástico pone al lector ante lo sobrenatural, pero no como evasión, sino, muy al contrario, para interrogarlo y hacerle perder la seguridad frente al mundo» (Roas, 2001: 8). Quizás sea este el punto de partida que mejor nos ayude a destapar las implicaciones que laten en *Las serpientes ciegas*, pues lejos de ser un recurso complaciente con el que rematar la obra por medio de un *deus ex machina* que asombre al lector, su despliegue opera sobre la visión ideológica de la Guerra Civil que los autores buscan transmitir.

La fuerza, por otro lado, de la interpretación realista tiende a reubicar el componente fantástico, en los ojos del crítico, en una apacible esfera metafórica o alegórica. Sucede así en la agradecida reseña que el también dibujante Álvaro Pons dedicó a *Las serpientes ciegas* con motivo de la concesión del Premio Nacional de Cómic 2009 a la obra. «En un análisis casi cruel», elucubra Pons, «Cava parece plantear que las ideas son utopías destinadas a ser manipuladas y destrozadas por un ser humano incapaz de separarse de sus egoísmos y avaricias. Da igual la geografía y los momentos: la ingenuidad de quien defiende un ideal, muchas veces sin ni siquiera llegar a comprenderlo, será siempre derrotada por una perversión que es innata al ser humano. El diablo siempre vencerá, es el destino» (2009). A nivel ideológico, las palabras de Pons sobrevuelan implícitamente un circuito teórico de sobra conocido según el cual los metarrelatos fundacionales ya no tienen cabida en la Posmodernidad; no existe la posibilidad de generar discurso utópico en nuestro horizonte político. En la pista de la tan comentada cita de Bruce Franklin (1979), popularizada por Fredric Jameson (1999), es más sencillo imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo. Y en lo que respecta a su nivel semiótico, Pons no está sino glosando el tono más desengañado y herrumbroso del cine negro clásico que perfila el cómic. Es suficiente repasar las traducciones al castellano de los títulos más emblemáticos de los años 40 y 50 para introducirnos en el desencanto al que nos aboca. De este modo, el crítico parece predicar la victoria universal de la «perdición» o la «perversidad» como estados natural y moral de la convivencia del hombre (y en sus sombras se integran, de hecho, la traición cainita dentro del Frente Popular o los intereses contrapuestos de dos amigos a la hora de ocultar o demostrar un asesinato en la novela de Martínez de Pisón). El efecto fantástico, sin embargo, no despega la trama de *Las ser-*

3. Retomamos en este punto la máxima de Kenneth Burke sobre la capacidad subversiva de dicha estética: «Allí donde el humor tiende a ser conservador, lo grotesco tiende a ser revolucionario» (en Ziomek, 1983: 16).

piantes ciegas del suelo histórico y concreto de la Guerra Civil en el que se erige; no se cimienta sobre lo real como un mecanismo de sustitución, sino que lo expone para que el lector lo cuestione libremente. Y si ello puede funcionar es porque en nuestra sociedad no resultan aún comunes muchos de los pormenores más brumosos de la contienda, en este caso, la aterradora caza a los milicianos trotskistas por parte de los bloques estalinistas. Reside aquí la subversión fantástica, tan *naïf* y socorrida —en apariencia— como desenterrar la figura del Diablo, y pese a ello enormemente poderosa para reinterpretar el sentido del cómic y, por ende, ese apartado de nuestra memoria histórica.

Ello no implica, por otra parte, que el poso fantástico rompa la atmósfera detectivesca punteada a lo largo de toda la trama. Ya Tzvetan Todorov relacionaba ambos géneros en su ensayo pendular *Introducción a la literatura fantástica*, al hilo de la figura híbrida de Poe como precursor de la «conclusión imposible» en los relatos de misterio, bien profantásticos bien policíacos (germen de la precisión negra posterior):

Aclaremos la naturaleza de esta relación. La novela policíaca de misterio en la que se trata de descubrir la identidad del culpable está construida de la manera siguiente: por una parte, tenemos un buen número de soluciones fáciles, a primera vista tentadoras, que resultan falsas una tras otra; por otra parte, hay una solución absolutamente inverosímil a la cual sólo se llegará en el desenlace y que resulta la única verdadera (...). Basta, pues, que en la novela policíaca esa segunda solución sea tan difícil de descubrir hasta el punto en que desafíe a la razón para que estemos dispuestos a aceptar la existencia de lo sobrenatural más que la ausencia de otra explicación (Todorov, 2001: 73).

Este diálogo entre cine negro y literatura fantástica, aunque sea en unos términos no del todo coincidentes con los de Todorov, se continúa actualizando en obras de flamante aparición. La santería vudú que exploraba *El corazón del ángel* salpica, sin ir más lejos, nuevas pesquisas sureñas, como la que arrastra la trama de la primera temporada de *True Detective* (Pizzolato, 2014). ¿Qué es la ciudad de Carcosa, templo ritual de sacrificios humanos, sino el lugar común que ata en un mismo imaginario las ficciones de Ambrose Bierce (primer descubridor), Chambers, Lovecraft y Pizzolato, cerebro de la serie? Es muy significativo que cuando la cámara adopta en la ficción el punto de vista del personaje interpretado por Matthew McConaughey, se manifieste lo fantástico a través de la naturaleza desgastada de ese entorno pantanoso americano, en permanente decadencia. Así ocurre en el segundo capítulo de la primera temporada cuando vislumbramos —McConaughey de espaldas, cual

figura surrealista de René Magritte— que una bandada de pájaros toma la forma de la espiral dibujada en el cuerpo de las víctimas.

La relación tampoco será ajena al ámbito nacional. Se ha perpetuado precisamente en una película que, desde su estreno, no ha parado de ser asociada con *True detective*. Hablamos de *La isla mínima*, de Alberto Rodríguez (2014). El director sevillano consigue proyectar un drama sureño en torno a las marismas del Guadalquivir, que devienen pronto en fosa común donde se acumulan las vergüenzas de la Transición Española que nunca tuvieron repercusión mediática. En tales latitudes, una santera le imputa a un antiguo policía de la Brigada Político-Social (interpretado por Javier Gutiérrez) que «los muertos le están esperando». La cita cobra en el limbo gris y estancado del film un doble sentido, que incluye tanto la alusión a su pasado de torturador durante la Dictadura como a la fatalidad que parece cernirse sobre él. Y premeditadamente el presagio se materializa a través de la aparición casi «sobrenatural» (en el sentido etimológico: por encima de la naturaleza, impuesto sobre el paisaje) de coloridos pájaros que rompen la escenografía y parecen interrogar, como reflejos de su culpa, al nocturno personaje, que —descubrimos al final— recibía el apodo de *El Cuervo*. En torno a esto, y regresando a *Las serpientes ciegas*, podemos recuperar una viñeta de Cava y Seguí en la que inmensas ristras de pollos desplumados apilados en una trastienda judía (2008: 17) vaticinan, no ya el Holocausto, sino la misma traición de los estalinistas, al vincularse con las aciagas palomas que despiertan con su zureo a Ben Koch durante su aventura en Barcelona (2008: 37). En el imaginario occidental moderno, no es extraño que las aves, transmisoras clásicas de un mensaje, se trasmuten a veces en improvisados heraldos de la muerte, la destrucción o la locura. Basta con volver las alas a la literatura de Poe, a la pintura de los hermanos Wyeth, al primer cine negro de Fritz Lang o, por supuesto, a Hitchcock.

4. LAS OBRAS EN SU CONTEXTO: PANELES Y FANTASMAS

Por más que John Dos Passos asegurara, tres décadas después, que presagió el fracaso de la República cuando dos palomas no pudieron, en un mitin del año 33, levantar el vuelo por el calor y el largo encierro (Dos Passos, 1984: 270; Martínez de Pisón, 2006: 44), sobra insistir en que ninguno de estos elementos, en lo que respecta a la búsqueda de Robles, atraviesa *Enterrar a los muertos*, ni tampoco la mayoría de narraciones hermanadas con ella, como la tan trabajada *Soldados de Salamina* (2001). Se podría pensar que el formato no-

velado, limitado a la potencia de lo «leído», restringe las opciones de sorpresa y credibilidad de los efectos fantásticos, máxime cuando hablamos de productos contruidos a partir de una investigación veraz, que tiende a lo autoficcional. Sin embargo, y a pesar de las oportunidades que ofrece la combinación de imagen y palabra, los cómics tampoco se han desviado demasiado de esta ruta de ineludibles tonos realistas.⁴ Fue pronto, en 1977, cuando Carlos Giménez abrió la veda gráfica de la memoria con los episodios iniciales de *Paracuellos* (Giménez, 2011a), una historieta costumbrista sobre unos niños que vivían en los hogares de Auxilio Social durante la postguerra. Hoy en día está más que asumida la relevancia del tema en el panorama. Como afirmara Viviane Alary, «los críticos no vacilan en afirmar que, sin esta dimensión de “relato de la memoria”, la novela gráfica no sería lo que es hoy» (2011: 218). Y cómics como *El arte de volar* (Altarriba, 2009) o *36—39 Malos tiempos* (Giménez, 2011b) avalan esa tesis, que ha contado con un respaldo notable tanto de la Academia como de los sectores más especializados. No está de más recordar que *Las serpientes ciegas* fue Premio Nacional de Cómic 2009 (galardón que en su faceta narrativa alcanzaría también *La buena reputación* de Martínez de Pisón en 2015).

Apenas tres años tardarán Felipe Hernández Cava y Bartolomé Seguí en adentrarse en las ruinas de otra contienda, o de su simulacro: la Guerra Fría.⁵ Ella es la gran protagonista de la continuación natural de *Las serpientes ciegas*, demiúrgicamente titulada *Hágase el caos* (2011). Alrededor de un plan para eliminar al mariscal Tito, este nuevo cómic entreteje toda una trama de espionaje donde la ceguera se ha vuelto una constante y ya no quedan serpientes, solo títeres. La cuestión es que tampoco queda ningún rastro o señuelo fantástico en su desarrollo. *Las serpientes ciegas* se confirma así como una *rara avis*, una isla, en el panorama de creaciones que se adentran en la recuperación de la memoria histórica, incluso para sus autores.

Sí persisten, por otra parte, las estrategias del cine negro. En una espiral infinita, volvemos a reconocer los escenarios encasillados: coches, persecucio-

4. Para echar un vistazo a las meritorias excepciones de autores (como David Rubín, Andrés Leiva o Paco Roca) que han desafiado esta tendencia en las últimas décadas recomendamos el artículo de Josep A. Rom Rodríguez (2010).

5. Curiosamente, la exhumación del conflicto yugoslavo ha sido recurrente en la ficción española de los últimos quince años (quizás, primero, por la implicación del Estado en el enfrentamiento serbocroata de los años 90 y, segundo, por la relevancia de su huella en la Europa contemporánea —es el último genocidio ideológico en territorio europeo—). Por mencionar una contribución señera, la novela *Cita en Sarajevo*, de Francesc Bayarri (2009) recrearía la historia Ilja Stanic, presunto agente secreto de la Yugoslavia de Tito, que asesinó brutalmente en los años 60 en Carcaixent, al general Luburic, croata pronazi, director del campo de exterminio de Jasenovac. He aquí otra historia diseñada a través y a raíz de un crimen, y que, como parte de la crítica ha señalado, se infiltra sin miramientos en esa nebulosa que es el género negro.

nes, retrospectivas de la ciudad, reflexiones en picado, tiroteos, planteamientos magistrales y desengañados, tugurios de hotel... Los mismos que sellaban las páginas de *Las serpientes ciegas*, imbuidos de un claroscuro caravaggista, esencial del género, o los que decoraban los entramados madrileños de *Enterrar a los muertos*, con sus dos grandes núcleos para periodistas e intelectuales extranjeros, el hotel Florida y el hotel Victoria, «ese nido de corresponsales, agentes gubernamentales, espías, traficantes de municiones y mujeres misteriosas», que cuando Dos Passos vuelve a España años después hallará «vacío y silencioso» (Martínez de Pisón 2006: 150). Así lo confiesa en sus pseudomemorias *Century's Ebb: The thirteen Chronicle*, publicadas en los años 70. Una atmósfera parecida a la que evoca, con cierta bilis, George Orwell cuando describe la situación en su *Homenaje a Cataluña*, acabado en el año 38:

Dentro del hotel, entre la heterogénea muchedumbre que, salvando algunas excepciones, no se había atrevido a asomar la nariz, se había ido gestando un horrible clima de suspicacias. Ciertos elementos afectados por la fiebre del espionaje iban de aquí para allá, susurrando que todos los demás eran espías de los comunistas, o trotskistas, o anarquistas, o lo que se les terciara. El gordo, que era agente ruso, arrinconaba por turno a todos los refugiados extranjeros y les explicaba con convincentes argumentos que todo aquel asunto era un complot anarquista (Orwell, 2010: 157).

Sin embargo, lo que en Orwell era un intento de apunte fiel de lo que él mismo había vivido en España, en Dos Passos responde ya a un lenguaje asimilado individual y socialmente en el que se mezcla lo pasado («las cosas», como decía Valle-Inclán, «son como se recuerdan») y lo visualizado tantas veces en la butaca. Orwell no puede hablar desde el cine negro, porque apenas es una intuición, una temática expresionista más en el drama bélico de 1938; Dos Passos, evidentemente, no puede escapar de ese esquema, y tampoco sus lectores contemporáneos, que han sido testigos de *Perdición*, *Laura*, *La mujer del cuadro*, *Historia de un detective* y *El halcón maltés*... Películas todas estrenadas en Francia en 1946 y cuya proximidad avivó que la crítica acuñara *avant la lettre* aquella etiqueta de *film noir*. Martínez de Pisón, por todo ello, no recoge ni amalgama con inocencia los testimonios, deslavazados en el tiempo, de John Dos Passos, de George Orwell o de Arturo Barea⁶. Con magisterio,

6. «Convites en el bar del Gran Vía, convites en el bar Miami, convites en el bar del hotel Florida. Aparte de algunos "veteranos" de Madrid, embebidos en el trabajo, tales como George Seldes y Josephine Herbst, los periodistas y los escritores extranjeros se movían en un círculo de ellos, con una atmósfera suya, rodeados de un coro de hombres de las Brigadas Internacionales, de españoles ansiosos de noticias y de prostitutas atraídas por el dinero abundante y fácil» (Barea: 2001: 291).

halla en ellos el latido de una emoción inequívocamente asociada al código detectivesco al que nos quiere retrotraer, y la explota hasta generar la ilusión dramática suficiente para escapar de la historiografía, para dotar de intriga al registro de su crimen. No será hasta el último tramo de la novela cuando Martínez de Pisón se decida a desenterrar una de las voces, quizás «La voz», que le transmitió los entresijos de todo el proceso (y de todo el sufrimiento), la hija de José Robles, Miggie. Hay momentos de larga angustia para el lector que no existirían si la informante hubiese sido desenmascarada con anterioridad. De un modo similar, pero con dejes más retorcidos, actúa el autor cuando aborda las desdichas del segundo hijo de José Robles, Coco (condenado a muerte por el Régimen franquista, transmutado en preso político e interno en múltiples prisiones durante años), pues no revelará hasta dos páginas antes del final que, contra todo pronóstico, logró sobrevivir a aquellos tormentos para reencontrarse en México con su hermana y su nueva familia.

En otro orden de cosas, y como cierre al repaso por estos trucos de montaje, la arquitectura de *Enterrar a los muertos* se antoja muy diferente de otras ficciones con las que suele compartir estantería, como la citada *Soldados de Salamina* o el film *Las 13 rosas*, de Emilio Martínez Lázaro (con guión de Martínez de Pisón). A poco que se escarbe en su estructura descubrimos las costuras de un disimulado retablo que desborda, por su sentido plástico, el lenguaje del texto o de la pantalla para acercarse precisamente al de la historieta. Cada corte no semeja un acto tanto como una viñeta. Y la disposición en retablo a la que se somete la obra exige una viñeta axial y de mayor tamaño. El autor focalizará en ella el quién y el porqué de la muerte de José Robles Pazos, para tender a un lado y a otro, paneles simétricos de investigación que de Estados Unidos a España, del padre a los hijos, hacen de todo un pasaje circular que subvierte en este punto concreto los códigos del cine negro. Con ánimo de ser más explicativos, nos hemos permitido dar un título acorde con su trama a cada uno de los siete apartados mudos que componen *Enterrar a los muertos*. El resultado es el siguiente esquema de vértices argumentales:

1. José Robles: estampa y relación con el investigador (De Estados Unidos a España)
2. Dos Passos, Hemingway y España (hasta 1937)
3. Dos Passos y la Guerra Civil (hacia la verdad)
4. ¿Quién y por qué asesinó a José Robles? [eje del relato]
5. Dos Passos sale de España: la huida (el terror tras la verdad)
6. Hemingway y Dos Passos: el después (recorrido circular)

7. Los hijos de José Robles: continuidad y fuentes de la crónica (los intentos de regresar a Estados Unidos)

Como se puede comprobar, Martínez de Pisón rompe con audacia la sintaxis policiaca al mostrarnos todo lo que le ha sido posible averiguar sobre la muerte de Robles Pazos en el capítulo cuatro, esto es, en la mitad exacta del libro: es la cima. Más tarde, nos tocará descender su tragedia con los sucesivos periplos de sus conocidos: Dos Passos, Hemingway, Miggie y Coco. Desde esa atalaya, puede resultar extraño que, sin ningún dato investigador más por ofrecer, el ritmo de la narración siga sosteniéndose cuesta abajo, pero impera el eficaz ralenti del género. A fin de cuentas, como dijera Alan Silver y Elizabeth Ward, el *noir* sirve ante todo como «pizarrón en el que América inscribe sus males para liberarse con este gesto catártico» (en Simsolo, 2009: 40). También España. Al cabo, «a Robles se le detuvo para ejecutarle y, por perverso que parezca, era su ejecución la que debía convertirse en la principal prueba de su traición. No se fusiló a un traidor: se fusiló a un hombre para hacer de él un traidor» (Martínez de Pisón, 2006: 110). Quede memoria.

Y quede iluminado, de paso, el cuarto de atrás de esta izquierda cainita que acapara las negruras de *Enterrar a los muertos* y *Las serpientes ciegas*, dos obras tan solitarias en sus formatos (a pesar de su reconocimiento) como perfectamente contrastables entre sí. Surgidas de un magma común, comunicables por la estética que rodea sus disparos, tan solo separadas por una brecha fantástica..., aunque esto sea como decir un abismo. Lástima que no haya más detectives que se atrevan a cruzarlo.

BIBLIOGRAFÍA

- ALARY, Viviane (2011): «La novela gráfica en la historieta contemporánea», en Geneviève Champeau, Jean-François Cachelén, George Tyras y Fernando Valls (eds.), *Nuevos derroteros de la narrativa española actual*, Prensas Universitarias de Zaragoza, Zaragoza, pp. 217-234.
- ALTARRIBA, Antonio (2009): *El arte de volar*, Edicions de Ponent, Castalla.
- BAREA, Arturo (2001): *La forja de un rebelde. Vol. 3. La llama*, pról. de Luis Antonio de Villena, Bibliotex, Barcelona.
- BARTHES, Roland (1987): «El efecto de realidad», en Roland Barthes, *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*, Paidós, Barcelona, pp. 179-187.
- BAYARRI, Frances (2009): *Cita en Sarajevo*, Ediciones Intervención Cultural, Vilassar de Dalt.

- BECERRA MAYOR, David (2015): *La Guerra Civil como moda literaria*, Clave Intelectual, Madrid.
- BESSIÈRE, Irene (2001): «El relato fantástico: forma mixta de caso y adivinanza», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 84-104.
- CAILLOIS, Roger (1966) [1958]: *Imágenes, imágenes... (sobre los poderes de la imaginación)*, Edhasa, Barcelona.
- CANDELORO, Antonio (2016): «Luis Gasca y Román Gubern, *El universo fantástico del cómic*, Cátedra, Madrid, 2015, ISBN: 978-84-376-3439-5», en *Brumal. Revista de investigación sobre lo fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic*, vol. IV, núm. 2, pp. 275-279. <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.30>>
- CASTEX, Pierre-Georges (1951): *Le conte fantastique en France*, Librairie José Corti, París.
- CASTRO, Antón (2005): «Entrevista con Ignacio Martínez de Pisón», en *Antón Castro*, disponible en <<http://antoncastro.blogia.com/2005/022801-entrevista-con-ignacio-martinez-de-pison.php>> [12/12/2016].
- CERCAS, Javier (2001): *Soldados de Salamina*, Tusquets, Barcelona.
- CESERANI, Remo (1999): *Lo fantástico*, trad. de Juan Díaz de Atauri, Visor, Madrid.
- DEBORD, Guy (2002): *La sociedad del espectáculo*, pról. y trad. de José Luis Pardo, Pre-textos, Madrid.
- DOS PASSOS, John (1984): *Años inolvidables*, trad. de José Luis López Muñoz, Seix Barral, Barcelona.
- GARCÍA LORCA, Federico (2006): *Poeta en Nueva York*, (ed. de María Clementa Millán), Cátedra, Madrid.
- GASCA, Luis y Román Gubern (2015): *El universo fantástico del cómic*, Cátedra, Madrid.
- GIMÉNEZ, Carlos (2011a): *Paracuellos*, Debolsillo, Barcelona.
- _____ (2011b): *Todo 36-39. Malos tiempos*, Debolsillo, Barcelona.
- FRANKLIN, Bruce H. (1979): «What are we to make of J.G. Ballard's Apocalypse?», en Thomas Claerson (ed.), *Voices for the Future. Essays on Major Science Fiction Writers. Volume Two*, Bowling Green University Popular Press, Ohio, pp. 82-105.
- HERNÁNDEZ CAVA, Felipe, y Bartolomé SEGÚI (2008): *Las serpientes ciegas*, Asociación Cultural BD Banda, Pontevedra.
- _____ (2011): *Hágase el caos*, Norma, Barcelona.
- JAMESON, Fredric (1999): «Las antinomias de la posmodernidad», en *El giro cultural. Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*, Manantial, Buenos Aires, pp. 77-104.
- KRISTEVA, Julia (1978): *Semiotiké*, Fundamentos, Madrid.
- LOACH, Ken (dir.) (1995): *Land and Freedom (Tierra y libertad)*, Parallax Pictures, Reino Unido.
- MARTÍNEZ DE PISÓN, Ignacio (2006): *Enterrar a los muertos*, Seix Barral, Barcelona.
- MARTÍNEZ RUBIO, José (2015): *Las formas de la verdad: investigación, docuficción y memoria en la novela hispánica (2000-2015)*, Anthropos, Barcelona.
- MOLINA GIL, Raúl (2015): «De lo subatómico a lo inmenso. Sobre la posible influencia de la Teoría de la Relatividad y la Mecánica Cuántica en lo fantástico», en *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic*, vol. III, núm. 2, pp. 177-202, disponible en <<http://revistes.uab.cat/>>

- brumal/article/view/v3-n2-molina [7/11/2016]. <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.148>>
- MUÑOZ MOLINA, Antonio (1986): *Beatus Ille*, Seix Barral, Barcelona.
- 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)*, monográfico de *Ínsula*, núm. 765, pp. 6-10.
- ORWELL, George (2010): *Orwell en España: Homenaje a Cataluña y otros escritos sobre la Guerra Civil española*, ed. de Peter Davison, trad. de Antonio Prometeo Moya, Tusquets, Barcelona.
- PARKER, Alan (dir.) (1987): *Angel Heart (El corazón del ángel)*, TriStar, Estados Unidos.
- PERIS BLANES, Jaume (2011): «Hubo un tiempo no tan lejano... Relatos y estéticas de la memoria e ideología de la reconciliación en España», *452°F. Revista electrónica de teoría de la literatura y literatura comparada*, núm. 4, pp. 35-55, disponible en <<http://www.452f.com/index.php/es/jaume-peris-blanes.html>> [7/11/2016].
- PIZZOLATO, Nic (cr.) (2014): *True Detective*, Home Box Office, Estados Unidos, 2014-2015.
- PONS, Álvaro (2009): «El cómic como análisis descreído», *El País*, 5 de noviembre, disponible en <http://cultura.elpais.com/cultura/2009/11/05/actualidad/1257375603_850215.html> [7/11/2016].
- 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, Alberto (dir.) (2014): *La isla mínima*, Atresmedia Cine, Atípica Films y Sacromonte Films, España.
- ROM RODRÍGUEZ, Josep A. (2010): «Las viñetas de la fantasía. Cómic fantástico de autor en las últimas décadas», en David Roas y Ana Casas (coords.), *Lo fantástico en España (1980-2010)*, número monográfico de *Ínsula*, núm. 765, pp. 6-10.
- ROSA, Isaac (1999): *La malamemoria*, Del oeste, Badajoz.
- ROSSIF, Frédéric (dir.) (1963): *Mourir à Madrid*, Ancinex, Francia.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (1998): *Obras maestras del cine negro*, Mensajero, Bilbao.
- SIMSOLO, Noël (2009): *El cine negro: pesadillas verdaderas y falsas*, trad. de Alicia Martorell Linares, Alianza Editorial, Madrid.
- TODOROV, Tzvetan (2001): «Lo extraño y lo maravilloso», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 65-82.
- VAX, Louis (1960): *Arte y literatura fantástica*, Eudeba, Buenos Aires.
- VÁZQUEZ MONTALBÁN, Manuel (1990): *Galíndez*, Seix Barral, Barcelona.
- ZIOMEK, Henryk (1983): *Lo grotesco en la literatura española de Siglo de Oro*, Ediciones Alcalá, Madrid.

LA HIPERVIOLENCIA FRONTERIZA EN EL ESPEJO DE LA VIOLENCIA EN EL CÓMIC: «JUÁREZ» 30 DAYS OF NIGHT: BLOODSUCKER TALES

RODRIGO PARDO FERNÁNDEZ

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

rodrigopardof@gmail.com

Recibido: 09-09-2016

Aceptado: 30-04-2017



RESUMEN

Con base en la lectura crítica del cómic «Juárez» *30 Days of Night: Bloodsucker Tales*, este trabajo busca poner en evidencia los modos en los que la hiperviolencia de la frontera entre México y Estados Unidos, a partir del asesinato de más de 400 mujeres a principios del siglo XXI, sirve como punto de partida para una historia de vampiros de gran contundencia icónica y textual en términos narrativos. Los personajes monstruosos se conforman como metáforas de la impartición de justicia, de la vigencia de los mitos urbanos y del verdadero (y por tanto, más temible) ejercicio de la violencia por parte de los seres humanos. La lectura de la ficción se torna en crítica de una problemática social vigente.

PALABRAS CLAVE: violencia humana, frontera, comic, vampiros.

ABSTRACT

This critical reading of the comic «Juárez» *30 Days of Night: Bloodsucker Tales* seeks to highlight the ways in which the hyperviolence of the border between Mexico and the United States, beginning with the murder of more than 400 women at the beginning of the 21st century, serves as a starting point for a story of vampires with great iconic and textual force in narrative terms. The monstrous characters take the shape of metaphors of the delivery of justice, of the validity of urban myths and of the true (and therefore, more formidable) exercise of the violence on the part of human beings. The reading of fiction becomes a critique of a current social problem.

KEYWORDS: human violence, border, comic, vampires.

LAUREN ADRIAN: It isn't free trade! It's slave trade! It's a goddamn scam, and everybody is making too much money to give a shit about these women!

GREGORY NAVA, *Bordertown*

INTRODUCCIÓN

Desde hace varios años he centrado mi atención académica en la frontera entre México y Estados Unidos: su cultura popular, su literatura, su problemática cotidiana, sus manifestaciones artísticas de diversa índole. Baste comentar que he afrontado una situación contradictoria: la moda, digámoslo así, de lo fronterizo en ciertos círculos intelectuales y académicos (dentro y fuera de México); y en contraparte, el profundo desconocimiento de la realidad fronteriza para quienes habitamos el centro o sur del país.

Entre el entusiasmo, entonces, y la ignorancia frente a esa geografía distante y distinta que apreciamos siempre mediada, casi mítica, es que he ido configurando una aproximación que, por muchas razones, no ha podido eludir la apremiante necesidad de definir el contexto sociohistórico en el que se inserta la realidad de la frontera entre México y Estados Unidos: marcada por el trasiego de personas, productos legales, drogas y armas.

Con este artículo pretendo realizar una lectura crítica de imágenes que recrean la violencia¹ de la frontera entre México y Estados Unidos, las cuales aparecen en el cómic «Juárez» *30 Days of Night: Bloodsucker Tales* (2005) escrito por Steve Niles (en algunos números, en colaboración con Matt Fraction) y dibujado por Ben Templesmith y Kody Chamberlain, y que refiere a los asesinatos de mujeres² en Ciudad Juárez³ (en el norteño estado de Chihuahua)

1. Entendida, en términos convencionales, como "El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones" (WHO, 2002: 5).

2. El caso de las llamadas «Muertas de Juárez» ha propiciado un conjunto significativo de textos ficcionales, de diversa índole, que abordan el tema. Boudoin y Troubet (2011) proponen un libro con retratos de los habitantes de Ciudad Juárez y, de manera tangencial, abordan el tema de las desaparecidas. En la narrativa, desde *Las muertas de Juárez* de Víctor Ronquillo, *Cosecha de mujeres*, de Diana Washington, *Huesos en el desierto*, de Sergio González Rodríguez, o *2666*, de Roberto Bolaño, entre otros muchos libros, así como películas como *Bordertown* (2006), el mismo año del cómic que nos ocupa, de Gregory Nava, y *Backyard. El traspatio* (2009), de Carlos Carrera.

3. Urbe fronteriza del norte del país, situada en la colindancia con el estado norteamericano de Texas. Tiene cerca de millón y medio de habitantes. La economía de la zona se ha desarrollado en torno a más de 200 empresas maquiladoras, que emplean sobre todo a mujeres. Desde 1993 a la fecha (2016) se tienen contabilizados 600 feminicidios y más de 3 mil desaparecidas.

desde principios de los 90. En el análisis se tiene en cuenta el trasfondo socio-histórico, pero se pone especial énfasis en la construcción del imaginario⁴ de las culturas *pop* de la región fronteriza.

El cómic es uno más de los modos de conformar un discurso sobre la realidad; lo que lo distingue es su carácter popular y ecléctico, dado que se trata de un medio que utiliza el código lingüístico y el código de las imágenes, imbricados, para su conformación narrativa. De manera complementaria,

crece [en el contexto de los mass media] el espíritu crítico y se cotejan mejor los contenidos. El cómic se ha unido a este fenómeno y participa de esa fiebre activa por contar «la verdad de lo que está sucediendo». En definitiva, no es más que cuestionar las versiones oficiales (...) que sirven a intereses económicos. [esto habilita al cómic como] (...) un medio imprescindible para estudiar los conflictos sociales (Ruiz Zavala, 2012: 20).

Las artes se conforman como discursos sobre el mundo que posibilitan su comprensión a partir de constructos sustentados por siglos de tradición. Como otras prácticas culturales, son construidos a partir de una serie de convenciones sociohistóricas, estéticas, pero de muchos modos hacen posible la digresión de la manera en que el statu quo pretende validarse; sin embargo, las peculiaridades fronterizas inciden en fenómenos que son resistencia y asimilación, identidad y rechazo entre los que están, los que llegan, los que pasan y los del otro lado. Esto se presenta incluso desde textos de las artes visuales no producidos, estrictamente, en dicho espacio de concreción.

LA FRONTERA COMO UNA GEOGRAFÍA ESCINDIDA

La frontera entre México y Estados Unidos es un territorio marcado por la Línea (la frontera en tanto marca, división y límite). Es un espacio donde los conflictos sobre la propiedad de la tierra, las diferencias culturales y raciales, además de la disparidad económica entre quienes la habitan han conducido, entre otros factores, a la exacerbación de la violencia como práctica normalizada.

Desde las historias del *Far-West* hasta las ficciones del narcotráfico, desde la *road-novel* de Alvar Núñez Cabeza de Vaca (1542) hasta Khaled Jarrar, con su obra *No Man's Land*, que se inserta en el proyecto de Culturuners

4. Sobre antecedentes de los vampiros en el cómic, ver Wagner, 2011; destaca la historia de *Morbius, the Living Vampire*, que apareció en blanco y negro en la revista *Vampire Tales* entre agosto de 1973 y junio de 1975, y su versión en cuatricomía, en *Adventure into Fear*, de febrero de 1974.

(2016), la violencia ha sido el centro de los distintos discursos artísticos que, de muchos modos, han recreado la marginación social, la migración como seña distintiva de la región. En resumen, la miseria en todas sus formas en contraste con el estado de bienestar del primer mundo, y más recientemente, el *American Way* representado por el contraste entre las ciudades fronterizas estadounidenses, de faz inmaculada, y las mexicanas, marcadas por apátridas, crimen organizado y corrupción. El contraste, de esta manera, parece referir a un discurso maniqueo en el que, sin embargo,

algunos de los temas presentes en las reflexiones de la producción artística son la frontera, los procesos de migración, la urbanización, la industrialización y la cultura de la región (29)... la frontera siempre está relacionada en el imaginario colectivo con las drogas, la prostitución y la violencia que lleva a la muerte, y a una referencia a la región como el norte próximo a Estados Unidos, que se expresa para la población migrante como la tierra de oportunidades. (Suárez Ávila, 2007: 40)

La falacia de dicha *tierra de oportunidades* pone en evidencia que la realidad no es objetiva, sobre todo en este espacio de la complejidad, «laboratorio de la posmodernidad», en palabras de Michel Maffesoli (2005), evidencia clara de la cultura híbrida (García Canclini, 1990) o región cultural, en referencia a las propuestas de Americo Paredes (1993). De muchos modos, la cultura fronteriza se encuentra *habitada* por un imaginario que remite a lo fantástico, en dos órdenes: el de la tradición oral y/o folclórica mexicana, y aquel figurado y recreado por la cultura de masas estadounidense, de distinta índole, desde distintas prácticas ficcionales: el cine, la televisión, el cómic, la literatura. Lo fantástico es un constructo en torno a la transfiguración de la realidad: «El discurso no es poético, sino que se vuelve, se convierte (...) en fantástico, precisamente al transformarse en discurso ideológico (como el sapo en príncipe) tras el “beso” de las relaciones ideológicas que lo valorizan» (Rodríguez, 2002: 288).

La ruptura (entendida como contradicción y no como pérdida) que representa esta frontera ideológica conlleva un juicio en relación a su *porosidad* en tanto límite político. A partir del Tratado de Guadalupe Hidalgo de 1848 el *limes* moderno corta a México en dos partes (100 mil de sus ciudadanos permanecen en territorio estadounidense), pero las relaciones y los vínculos de ida y vuelta no cesan en su complejidad, en su necesaria y cotidiana realidad; en su momento se vieron trastocados por otros procesos históricos: la revolución mexicana, el programa Bracero, pero al cabo es posible rastrear una continuidad en la cultura y las sociedades de la región.

En cualquier caso, de muchos modos la relación dispar entre norte y sur; superpotencia y Estado en proceso de consolidación nacional; desarrollo industrial y tecnológico frente a dependencia económica conlleva, a lo largo de décadas, el mantenimiento de una miseria asociada a la frontera como obstáculo, el territorio como realidad inhóspita.

Un mundo donde se puede referir como válida la afirmación de un personaje de *Pop. 1280*, de Jim Thompson:

There was the near starvation, the never-bein'-full, the debts that always out-run the credits. There was the how-we-gonna-eat, how-we-gonna-sheep, how-we-gonna-cover-our-poor bare-asses thinkin'. The kind of thinkin' that when you ain't doing nothing else but that, why you're better off dead. Because that's the emptiness thinkin' and you're already dead inside, and all you'll do is spread the stink and the terror, the weepin' and wailin', the torture, the starvation, the shame of your deadness. Your emptiness. (Thompson, 1990: 170-171)

En este contexto es que tiene lugar, de un modo que destaca en términos de la realidad mexicana de fines del siglo xx, la violencia ejercida contra las mujeres en Ciudad Juárez, la cual se ha concretado en su modo más evidente en el asesinato de centenares de jóvenes y la desaparición de otras tantas en las últimas décadas. Las explicaciones (y las soluciones planteadas en consecuencia) han sido muy diversas, incluyendo la detención, y en ocasiones condena, de presuntos asesinos de mujeres, acciones que no han detenido de manera significativa la violencia referida, y la ficción ha planteado sus propias alternativas. Entre otras destaca la que desarrolla *30 Days of Night: Bloodsucker Tales* (2006), que plantea una salida divergente para contextualizar este ejercicio sistemático de la violencia contra las mujeres en una ciudad específica de México. Así, chupacabras⁵ y vampiros se tornan en la imagen distorsionada en el espejo de la violencia de los hombres contra las mujeres en una sociedad corrupta y desencantada, donde

The cruelty and the dehumanization with which thousands of bodies were thrown onto public streets, hung, wrapped in blankets, decapitated, placed in trunks, bound, and burned, among other things, unleashed a vocabulary of horror that denies the unique character of those killed and denies families and society in general their right to properly mourn. (Silva Londoño, 2016: 35)

5. Pretendidos monstruos que se alimentan de sangre del ganado, cuya mitografía, surgida a mediados de los 90, va desde Puerto Rico y México hasta China.

En este contexto de *deshumanización* y de un particular léxico del horror, el comentario de las imágenes como otro lenguaje que explicita la violencia, en tanto arte visual, nos permitirá reflexionar y dar respuesta, quizá, a la cuestión planteada en el siguiente apartado.

ARTE SOBRE LA VIOLENCIA, ¿IDEA O HECHOS CONCRETOS?

La frontera, y los hechos violentos que de manera parcial la definen, es también construida, de manera sistemática, por un conjunto de artistas que, desde perspectivas diversas, re-presentan esta realidad que, como toda, se constituye con base en contradicciones (ver Martínez, 2004), pero que en este caso la muestra de manera más explícita.

la industria de la publicidad se alimenta de las ideas liberadoras de los artistas modernos para hacer cada vez más sofisticados sus instrumentos y estimular aún más el consumo ... [el cómic, como cultura de masas, y la alta cultura] Se nutren del mismo reservorio de innovaciones formales y técnicas, y continuamente tratan, en mutua compenetración, de romper hábitos visuales para conseguir un nuevo público. (Liebs, 2009: 61-62)

La violencia es una práctica cultural que incide en otras prácticas, en este caso aquellas que definimos como artísticas. En este sentido, tal y como señala Walter Benjamin (1999), la violencia es el ejercicio del poder en términos, ineludiblemente, de disparidad.

Varios de los artistas visuales a lo largo de la frontera han plasmado (casi en sentido literal) esta problemática. Entre otros, Humberto Ramirez y Tochiro Gallegos (Reynosa); Ángel Cabrales (El Paso); Oslin Whizar y Mely Barragan (Tijuana), y Julián Cardona y Rexito Maraña (Ciudad Juárez). Las obras y las perspectivas son disímiles, del mismo modo que lo es la *experiencia fronteriza*. Sin embargo, destaca que hay un clima de subversión (empoderamiento, desde la práctica artística) en cuanto el cuestionamiento de modelos y tendencias tanto del *pop art* como de la cultura *mainstream*.

Es claro que no sólo es el espacio fronterizo el lugar de expresión de la violencia. A principios de 2015 en el estado de Michoacán, a cerca de mil kilómetros de los Estados Unidos de América se abrió al público la exposición *Visible invisibilización. Aproximaciones en torno a la violencia*, en el Museo de Arte Contemporáneo Alfredo Zalce. En esta muestra participaron más de veinte artistas con distintas obras: piezas sonoras, videoarte, objetos varios, fotografías, gráfica, performance e instalaciones. La violencia no tiene carta de

exclusividad, pero claramente destaca en el contexto fronterizo teniendo en cuenta las tensiones de diverso tipo que se presentan en esa zona: económicas, raciales, de identidades, sociales, de territorio, de proximidad y lejanía, de disparidad y oportunidades, en lo público y en lo privado.

Sin embargo, no sólo lo producido en el espacio fronterizo remite a su estatus. Diversas prácticas artísticas han tomado la frontera México-estadounidense como leitmotiv, entre otras cosas como signo paradigmático de las sociedades contemporáneas. En el cómic de Steve Niles, que desarrolla una historia tangencial a *30 Days of Night* (2002), la geografía (local o regional, íntima o abierta a múltiples redes; descrita o sugerida en la narración) cobra gran importancia para entender el interactuar de personajes, contemporáneos o anteriores al narrador.

Aparece de nuevo la idea de la frontera. No se ha destacado en las lecturas críticas de las *narrativas* fronterizas la importancia que la geografía (más allá del desierto) tiene en la conformación de la historia, la estructura, la diversidad de personajes y en su forma de actuar en el mundo; la violencia se ha desarrollado de manera intensa en esa *conformación* incipiente de México como país y de una sociedad que no termina de reconocerse. La violencia, exacerbada y en muchos sentidos gratuita (instintiva, visceral) de *Bloodsucker Tales* se concreta en un espacio, un modo terrible de entender (en su particularidad) las relaciones del ser humano con los demás y con la naturaleza.

Podría afirmarse que un espacio geográfico *imaginado* (una frontera contradictoria, que aparenta ser insalvable y es cruzada por millones de seres humanos cada semana) en un texto visual conforma, de muchos modos, el cómo se construye la obra artística. Se trata de evitar el determinismo como coerción, pero sin olvidar la situación del escritor en tanto sujeto cultural que escribe desde un lugar y sobre un espacio determinado. A pesar de su carácter ficcional, la frontera y sus personajes (humanos o vampiros) refieren a problemáticas sociales, a una geografía que bascula entre la normalidad y la transgresión, entre Estados Unidos de América y los Estados Unidos Mexicanos. La frontera y sus características se evidencian en aspectos mucho más sutiles:

1. La violencia: el uso de la fuerza, de la violencia física, sexual, armada, verbal, de unos contra otros, prevaleciendo la ley del más fuerte; en resumen, la dimensión épica de sucesos violentos de la región.
2. El ejercicio del poder, basado en lo económico, pero también planteado en el sentido de signo (metáfora) e hipérbole de la sociedad

contemporánea, en relación a la negación/la desaparición de un otro que es *otra*.

3. El lenguaje transgresor de las imágenes y los textos a ellas asociados, mediante el proceso de *code-switching* entre el inglés y el español, además del uso de jergas, esto es, la construcción heterodoxa del discurso.

DE VAMPIROS, CHUPACABRAS Y OTROS MONSTRUOS CONTEMPORÁNEOS

En el apartado anterior, al hablar de las relaciones entre el texto escrito y la imagen en el cómic remito a distintos procesos. De manera más inmediata y más comprensiva (en tanto conlleva un mayor número de variables, es capaz de explicar más aspectos) se lleva a cabo un proceso de intermedialidad. Citando a Ruth Cubillo Paniagua (2013: 174),

Abordar un objeto de estudio desde la intermedialidad implica realizar un cambio en el lugar desde el cual conocemos, un cambio en la perspectiva desde la cual producimos y analizamos las representaciones de la realidad, es decir, un cambio que involucra tanto a los artistas como al público receptor de sus producciones artísticas.

Desde las producciones cinematográficas de la Universal hasta los personajes de Anne Rice, el vampiro, constructo de la sociedad capitalista en reminiscencia de la aristocracia perdida, es el culmen del individualismo burgués; en este contexto, «el vampiro es un ser absolutamente subversivo: altera el orden “natural” de la vida y es una amenaza para los seres humanos. Es un monstruo. Al mismo tiempo (...) interpretarse como una representación de la Alteridad, de todo lo que no somos pero queremos ser» (Roas, 2013: 92). Se trata de un ejemplo modélico, con sus cualidades y limitaciones, de lo que podría llegar a ser un sujeto de físico atractivo, holgura económica, cultura refinada al filo del abismo, y cuerpo (en gran medida) in-vulnerable. Su perfección in-humana es re-construida en la representación visual de las creaturas de *30 Days of Dark*, donde la fisonomía y las acciones son despojadas del barniz de la cultura (máscara de civilización) de los vampiros cinematográficos en pro de una explicitación de la violencia que asociamos a lo otro (bestial) no-humano. Se aprecia en la descripción de estas líneas al vampiro como negación frente al sujeto humano, reflejo distorsionado de carromato de feria o pantalla televisiva.

La nueva amenaza al statu quo (pero al igual que el vampiro aristocrático, resultado de él) es el rostro atildado y sonriente frente a las cámaras (visible, en contraste con la ausencia de reflejo del mito) del capitalista propietario de una fábrica maquiladora.

La metáfora vampírica deja de serlo en el texto ficcional del cómic; se suma además la alegoría del capitalismo que devora a los trabajadores asalariados, y aparece la explicitación del consumo (en tanto *modos* de explotación) de mano de obra barata femenina y, en el extremo, el abuso sexual y el asesinato de las mujeres obreras.

Se da el caso entonces de una doble posesión (que de nueva cuenta es un guiño a las acciones del vampiro de control y alimentación del cuerpo y la sangre de sus víctimas): más allá del dominio ideológico, del tiempo, el hacer y pensar de los sujetos explotados, se da también la apropiación (la violencia) sobre su cuerpo, esto es, se pasa de lo virtual a lo tangible, carnal. En cuanto a la valoración de las acciones de estos nuevos monstruos,

El mal es la dominación del hombre por el hombre y la transformación del hombre en un objeto o en su equivalente monetario. Entre la lógica del bien y la lógica del mal existen conductas neutras, técnicas, rutinarias, pero el bien o el mal se manifiestan desde el momento en que una conducta es social, es decir, cuando apunta a modificar el comportamiento de otro actor y por lo tanto a aumentar o a disminuir su capacidad de acción autónoma. (Touraine, 2000: 229)

Así, estamos hablando de conductas que podríamos apreciar con un valor negativo que, en los términos de Touraine, ubicaríamos en el ámbito del mal, en cuanto conducen, en el interior del texto visual y lingüístico del cómic, a la perpetuación violenta, y por tanto, validada socialmente, del control de las mujeres como objetos (y no sujetos) utilitarios y desechables. Hablar de *actos humanos* y no de acciones debidas al instinto o a la predeterminación sobrenatural implica dejar de lado la extrañeza frente a los hechos violentos. En cierto modo esto implica que los humanos asuman la responsabilidad de sus actos, los cuales en contraste con la violencia de los monstruos la hacen parecer anecdótica, condenada a desaparecer porque se ubica en los márgenes del sistema.

El monstruo vampírico de *Bloodsucker Tales*, en su marginalidad, sucumbe ante las creaturas privilegiadas del capitalismo. La marginalidad se ve reforzada por el sentido liminar del espacio fronterizo entre el territorio civilizado del norte (Estados Unidos de Norteamérica) y el espacio bárbaro del

sur (México, y por extensión el resto del continente no anglosajón), dado que «La violencia descrita aparece como si sólo fuera posible en esta frontera, donde también los poderes estatales y clandestinos se diluyen al ser una especie de tierra de nadie, dejando a la justicia desamparada» (Luengo, 2012: 145). Asimismo, los monstruos son solitarios, testigos que sin comprenderla contemplan la violencia humana que, a su parecer, no tiene justificación fisiológica, sino solamente en la medida de sus dimensiones como ejercicio de poder de hombres sobre hombres y mujeres.

Contrasta la expresión y la represión de la agresión (que denominamos violencia cuando se conforma como conducta social). La explotación (implícita) y la violación y asesinato de mujeres (referida siempre como algo en segundo plano) por parte de empresarios dueños de maquiladoras remite a un ejercicio de la violencia mediado.

Por contraste, la crueldad y el uso extremo de la fuerza de los seres monstruosos es evidente. Dicha violencia es masculina por parte de los vampiros, incluso cuando los personajes femeninos, subordinados, la ejercen, como instrumentos y extensiones de lo masculino, con una carga ética negativa.

Entre los seres humanos y el vampiro como ser fronterizo, el resultado favorece a quien ejerce la hiperviolencia (en el sentido de extrema violencia y hiperbolización del fenómeno; Pacheco Gutiérrez, 2008): al ser humano (ver Figura 1), en la amenaza intuida por Byron (1835: 226) en *The Giaour*:

Go, and with Gouls and Afrits rave;
Till these in horror shrink away
From spectre more accursed than they!

De acuerdo con Juan Carlos Rodríguez (1994: 375 y ss), el vampiro es la figura opuesta al hijo de Dios en la tierra; hijo maldito, en el mismo sentido, de la sociedad burguesa si tenemos en cuenta que encarna sus valores y los confronta con un comportamiento que se sale de la norma. Si pensamos en su precedente aristocrático, el contexto feudal es mero escenario de la representación, y por tanto prescindible en la narración contemporánea; la subordinación entre el Señor y lo siervos ha dejado de tener sentido, dejando paso a diferentes relaciones de poder que representan un desequilibrio similar.

El vampiro, en la tradición que se retrotrae a Bram Stoker y que consolida la narrativa fílmica, simboliza la no-vida, lo cual se desprende de una hipersexualidad que contrasta entre las acciones de los seres humanos en las sociedades contemporáneas, fascinadas por la hiperbolización pero conde-



Figura 1. «Juárez» 30 Days of Night: Bloodsucker Tales, vol. 3, p. 25.

nando en la medida de lo políticamente correcto la conducta de los otros, los monstruos, que cuestionan sin sentirse aludidos la moral imperante.

El contraste entre los seres humanos que ejercen una hiperviolencia frente a seres sobrenaturales que arriban a la frontera como *limes* de la civilización, al borde del abismo de la locura, remiten sin duda a «la explotación englobada en el mito de la cultura que domina» (Rodríguez, 1994: 412). Si nos referimos a la tradición, «the male vampire story was a tale of domination» (Twitchell, 1981: 39), la cual se evidencia superflua frente a las posibilidades de acción (de violencia que se ejerce sobre otras) de quienes detentan el poder económico.

La violencia es el camino común, la trascendencia y la perpetuación de los sujetos, de conformidad con el modo en el que el mito del vampiro se consolida en la tradición literaria y fílmica desde principios del siglo xx a la fecha.

De manera complementaria y explícita se llevan a cabo procesos de intertextualidad, los cuales se muestran en imágenes como la siguiente:



Figura 2. Portada «Juárez» 30 Days of Night: Bloodsucker Tales, vol. 3.

La Figura 2 engloba distintos elementos que pueden asociarse de algún modo a la violencia fronteriza: la penumbra y el claroscuro; el desaliño del personaje; los anteojos espejados que esconden la mirada; la sangre que pare-

ce salpicar el segundo plano, y sobre todo, la imagen repetida de la cabeza de una cabra clavada en el muro.

Imagen y cómic (esta última en tanto narración) remiten al mito del chupacabras,⁶ cuyo carácter pareciera remitir más a las figuraciones decimonónicas que a las de fines del siglo xx, si no fuera por su origen claramente mediático (a través de la televisión). Esta criatura es mencionada por primera vez en Puerto Rico en 1994; más tarde, se multiplican las referencias a pretendidas apariciones y asesinato de animales en México y Centroamérica. De cierto modo se trata de una figura *pop* cuyo sincretismo refiere tanto a los vampiros (mediados por la tradición fílmica, entre otras manifestaciones de la cultura de masas) como a la bestialidad asociada a los licántropos y otros seres antropomórficos.

Destaca, en términos de su utilización en las imágenes de *Bloodsucker Tales*, en su referencia al ámbito rural, la naturaleza que bordea el espacio urbanizado, transformado por las sociedades contemporáneas. Lo fantástico es aquello que se encuentra, justamente, al límite de lo cognoscible y, por tanto, manipulable por los seres humanos. Además, «Fantasy is a mode that, in constructing an internally coherent but actually impossible totality —constructing on the basis that the impossible is (...) true— mimics the “absurdity” of capitalist modernity» (Miéville, 2004: 337). La urbe y la violencia que se asocia a ella, representada por los asesinatos sin justificación de las mujeres son, siguiendo a Miéville, metáforas de la explotación de los sujetos en las modernas sociedades del consumo, a lo que se suma el factor de género.

La Figura 3 muestra la utilización de la cartografía, en un aparente segundo plano, para dar verosimilitud (y trascendencia) al personaje que transgrede lo humano. Se trata de una figura femenina que parece fluctuar entre la estética hipersexuada y andrógina de la publicidad, una vampira posmoderna que, además, se torna en pálido reflejo de las mujeres asesinadas en Juárez: al igual que ellas ha perdido la lengua, es un mero objeto de placer, sometida a una tortura incesante por la figura masculina a la que acompaña. La apariencia potencialmente violenta de esta imagen (donde contrasta el rojo brillante, alegoría de la sangre, sobre el papel cruzado por dobleces que son, a su vez, líneas, límites) remite a una posibilidad, no a una concreción: la bestia femenina pareciera ser sólo un instrumento, no un sujeto.

Por otra parte, las palabras que se leen con mayor claridad en la imagen remiten a otros intertextos: Estados Unidos como origen de la violencia, que

6. Cfr. Aracil (1999), Bank (2005) y Castro (2012).



Figura 3. Portada «Juárez» 30 Days of Night: Bloodsucker Tales, vol. 4.

somete o se ejerce sobre México; y por otra parte, el nombre de la vampira, Echo, en referencia la ninfa de los bosques helénicos, de nueva cuenta una constatación de la imposibilidad de que ella se manifieste (exprese) por sí misma.

Las distintas historias se reconocen y configuran a partir de una gama de color (no exclusiva pero sí recurrente): la del detective, Lex Nova,⁷ en azules claros y grises; la de los vampiros, figuras que son una imagen deformada de los monstruos humanos, en tonos amarillos y naranjas; la del sacerdote, en tonos apagados ocres y beige; la de los empresarios, gris de mayor intensidad. Lo interesante es el modo en el que, al tener puntos de contacto la gama de color parece fusionarse en las imágenes, de modo que la tonalidad es claramente un elemento que participa en la significación de las imágenes.

7. Nueva ley, en latín, que refiere en tono irónico al ejercicio de la justicia por propia mano; recuérdese en este sentido la conformación en el *hard-boiled* estadounidense del personaje que, bajo sus propios parámetros éticos, pretende resolver crímenes o situaciones que trasgreden de cualquier modo el *statu quo*.



Figura 4. Cuadro vol. 2, p. 12

La indeterminación de los detalles, el recurso de mostrar fuera de foco elementos de la imagen y la aparición de una huella leve de color en un contexto homogéneo se hacen evidentes en la Figura 4. El texto que complementa la imagen resulta, en la práctica, innecesario, dado que el gesto (una acción violenta) es habitual en la cultura estadounidense.

Los personajes monstruosos tienen un carácter de *doppelgänger*, dobles que, desde la otredad, representan los valores, las acciones y las motivaciones de los personajes humanos. La identidad se ve acentuada por la violencia sin sentido, que podríamos denominar violencia radical (Bozal, 2002). Los vampiros no son otra cosa que bestias que se asemejan plenamente con la humanidad, mientras que la transfiguración fantástica no se da por contagio o mordedura, sino a partir de la violencia propia del contexto, de los humanos mostrándose tal cuales son con sus congéneres. La metafórica transformación del sacerdote en la secuencia de la figura 5 remite a ello: cambio de imagen, de plano, de matiz de color, de saturación de un escarlata que no oculta la amenaza (que, por el contrario, se destaca) de los colmillos, de la dentadura que se torna signo y referencia metonímica de la bestialidad que subyace bajo el barniz de cultura.



Figura 5. Secuencia vol. 3, p. 16



Figura 6. Cuadro vol. 4, p. 22

De ahí que en la Figura 6 se concrete esta suerte de camaradería, no exenta de un sentido fársico: la identidad es falsa, es sólo un conjunto de coincidencias que no conducen a ninguna parte. Al cabo los personajes se tornan aún más distintos: los vampiros suelen aparecer desnudos, muestran una dentadura particular y una larga lengua bífida que los torna más extraños, si cabe, al espacio que, de cierta manera, asociamos a la humanidad. De esta manera la hipérbole, sustancia y mecanismo recurrente de lo fantástico, no hace sino poner en relieve la fragilidad de las apariencias, dado que debajo de un empresario exitoso, un detective privado o un sacerdote que ha perdido la fe habitan los *otros* monstruos, los que *también* ejercen la violencia que asociamos a la desaparición de las mujeres en Juárez o a la que llevan a cabo los cárteles de la droga a lo largo de la frontera.

A fin de ejemplificar esta transición, la secuencia que aparece en la Figura 7, que cierra el último volumen de la historia, es un ejemplo claro de lo referido. El personaje se transmuta en términos de sus acciones (en la confiada expectativa lectora en la congruencia entre la teoría y la praxis, la expectativa y los hechos) y la imagen se metamorfosea sin solución de continuidad a una gama de colores que asociamos a lo fantástico (en tanto extrapolación aquí de la violencia sin sentido, extrema, en este particular *inhumana*). Lex Nova, investigador que bordea lo monstruoso, se presenta al cabo como un ente divino en los parámetros de la narración:

Este detective-Dios es Dios sólo en un mundo que Dios ha abandonado y no es, por consiguiente, un mundo auténtico; domina lo insustancial y reina sobre funciones que carecen de portador [...]. El héroe es héroe cuando puede morir; el detective, en cambio, no puede morir, porque la *ratio* sin fin debe comportarse heroicamente y, si llegara a morir, su muerte sería sólo un hecho contingente (quizás producto de una debilidad en la fantasía del autor), en lugar de una prueba final. (Krakauer, 2010: 78, 80)

No hay distinción entre la violencia del investigador y la de aquellos a quienes persigue; dando continuidad a la idea de lo divino, el detective-Dios encarna tanto al homo como al lupus de la condición humana. Se evidencia de este modo en metáfora, a su vez, de la frontera geográfica, y da realce, por contraste, a la agresión gratuita y sistemática de los seres humanos sobre las mujeres como condición *sine qua non* del contrato social de las sociedades contemporáneas de origen y prácticas masculinizadas.

Leer y analizar estas imágenes de la violencia, fronteriza por una parte pero tan vigente en términos de la disparidad vigente, permite reflexionar

sobre la inserción (masificada) de la violencia en vías de su normalización en la cultura *pop*. De un modo o de otro, lo fantástico sigue conformándose como la alternativa para poner en evidencia los miedos históricamente determinados, convertir en obras de cierto valor estético las amenazas, objetivas o imaginadas, de nuestras realidades.



Figura 7. Secuencia vol. 8, p. 25

BIBLIOGRAFÍA

- ARACIL, Miguel G. (1999): *El chupacabras, un verdadero Expediente X: entre la criptozoología y los ovnis*, Protusa, Barcelona.
- BANK, R. (2005): «Testation/PDPOM# 14 - El Chupacabra», *The Legal Studies Forum*, vol. 29, 1, pp. 421.
- BAUDOIN, Edmond, y Jean-Marc TROUBET (2011): *Viva la vida: los sueños en Ciudad Juárez, Sexto Piso*, México.
- BENJAMIN, Walter (1999): *Para una crítica de la violencia y otros ensayos*, Taurus, Madrid.
- BOZAL, Valeriano (2002): «Hipótesis para una investigación», Seminario sobre la vio-

- lencia, Universidad Complutense de Madrid, disponible en <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/varte/actividades/reunion2002/VBOZAL.pdf>> [12 de junio de 2016].
- BYRON, Lord (1835): *The Complete Works of Lord Byron*, Paris, Baudry's European Library.
- CASTRO, J. J. (2012): «Tracking the Chupacabra: The Vampire Beast in Fact, Fiction, and Folklore by Benjamin Radford», *The Latin Americanist*, vol. 56, 3, pp. 123. <https://doi.org/10.1111/j.1557-203x.2012.01155_9.x>
- CUBILLO PANIAGUA, Ruth (2013): «La intermedialidad en el siglo XXI», *Diálogos: Revista Electrónica de Historia*, vol. 14, núm. 2, pp. 169-179. <<https://doi.org/10.15517/dre.v14i2.8444>>
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (1990): *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Grijalbo, México.
- LIEBS, Holger (2009): «Arte y publicidad», en Hubertus Butin (ed.), *Diccionario de conceptos de arte contemporáneo*, Abada, Madrid, pp. 61-64.
- LUENGO, Ana (2012): «El fronterizo género policial: Tijuana City Blues y Loverboy de Trujillo Muñoz ¿una nueva propuesta?», en Brigitte Adriaensen y Valeria Grinberg Pla (eds.), *Narrativas del crimen en América Latina: transformaciones y transculturas del género policial*, LIT Verlag, Berlín, pp. 141-154.
- MAFFESOLI, Michel (2005): «Estamos en la era de los nómadas y las tribus (entrevista)», *La Nación*, 21 de agosto, disponible en <<http://www.lanacion.com.ar/734590-estamos-en-la-era-de-los-nomades-y-las-tribus-dice-maffesoli>> [12 de junio de 2016].
- MARTÍNEZ, Rubén (2004): *The New Americans*, New Press, Nueva York.
- MIÉVILLE, China (2004): «Marxism and Fantasy: An Introduction», en David Sandner (ed.), *Fantastic Literature. A Critical Reader*, Praeger, Westport, pp. 334-343.
- NILES, Steve (2005): «Juárez» 30 Days of Night: Bloodsucker Tales, IDW Publishing, San Diego.
- PACHECO GUTIÉRREZ, María Guadalupe (2008): *Representación estética de la hiperviolencia en La virgen de los sicarios de Fernando Vallejo y «Paseo nocturno» de Rubem Fonseca*, UNAM-Miguel Ángel Porrúa, México.
- PAREDES, Americo (1993): *Folklore and culture on the Texas-Mexican border*, Center for Mexican American Studies-University of Texas at Austin, Austin.
- ROAS, David (2013): «Mutaciones postmodernas: del vampiro depredador a la naturalización del monstruo», en David Roas y Patricia García (eds.), *Visiones de lo fantástico (aproximaciones teóricas)*, e.d.a., Málaga, pp. 91-111.
- RODRÍGUEZ, Juan Carlos (1994): «La noche de Walpurgis: de Stoker a Borges», en *La norma literaria*, Diputación Provincial de Granada, Granada, pp. 375-412.
- ____ (2002): «Sobre el concentrado de lo real y el sentido de lo fantástico», en *De qué hablamos cuando hablamos de literatura*, Comares, Granada, pp. 267-291.
- RUIZ ZAVALA, Emilio (2012): «La temática social en el cómic», *Peonza. Revista de literatura infantil y juvenil*, núm. 103, diciembre, pp. 18-25.
- SILVA LONDOÑO, Diana Alejandra (2016): «Street Art at the Border: Representations of Violence and Death in Ciudad Juárez», *Frontera Norte*, vol. 28, núm. 55, pp. 33-52.

- SUÁREZ ÁVILA, Paola (2007): «Arte y cultura en la frontera. Consideraciones teóricas sobre procesos culturales recientes en Tijuana», *Anuario de Historia*, vol. 1, pp. 29-43.
- TWITCHELL, James B. (1981): *The Living Dead: A Study of the Vampire in Romantic Literature*, Duke University Press, Durham.
- WAGNER, Hank (2011): «Comic Book Vampire Series», en S. T. Joshi (ed.), *Encyclopedia of the Vampire. The Living Dead in Myth, Legend, and Popular Culture*, Greenwood, Santa Barbara, pp. 54-57.
- WORLD HEALTH ORGANIZATION (2002): *Informe mundial sobre la violencia y la salud: Resumen*, WHO, Washington.

LA SUTILEZA DE LO FANTÁSTICO EN LA REALIDAD DE JAIME HERNÁNDEZ A TRAVÉS DEL PERSONAJE DE IZZY (ISABEL ORTIZ RUEBENS)

ANA MERINO
Universidad de Iowa
ana-merino@uiowa.edu

Recibido: 31-12-2016

Aceptado: 10-05-2017



RESUMEN

Este artículo reflexiona sobre la aparición de elementos fantásticos en las tramas asociadas al personaje de Izzy (Isabel Ortiz Ruebens) del creador de cómic latino Jaime Hernández. Busca destacar la sutileza de lo fantástico y su diálogo con lo verosímil en el complejo espacio del cómic donde palabras y dibujos establecen un pacto narrativo.

PALABRAS CLAVES: Cómic, lo fantástico, lo metaliterario, ciencia-ficción, ocultismo.

ABSTRACT

This article reflects on the appearance of fantastic elements in the plots associated with the character of Izzy (Isabel Ortiz Ruebens) in the Works of the Latino comic creator Jaime Hernandez. It seeks to emphasize the subtlety of the fantastic and its dialogue with the plausible in the complex space of the comic, where words and drawings establish a narrative pact..

KEYWORDS: Comic, fantasy, the metaliterary, science fiction, occultism.



Jaime Hernández, uno de los autores de cómics más carismático del espacio alternativo estadounidense, co-creador con su hermano Gilbert¹ de la serie *Love and Rockets*, es tal vez el que mejor ha retratado la identidad latina urbana y punk que se fue fraguando en la década de los ochenta en la costa oeste de los Estados Unidos. Sus personajes femeninos construyeron discursos afectivos y tramas revolucionarias que normalizaron el sexo lésbico, y abrieron importantes vías para un nuevo feminismo capaz de cuestionar los discursos tradicionales del cómic clásico estadounidense que se caracterizaba por ser blanco, masculino y anglosajón.

El imaginario del universo gráfico-narrativo de las tramas de Jaime Hernández se construye, con un aparente tono realista, alrededor de un lugar llamado Hoppers, un vecindario Mexicano en Huerta, en el estado de California, y que está inspirado en Oxnard, el pueblo donde el autor nació en 1959 y en donde pasó la mayor parte de su infancia y adolescencia. Sin embargo, ese poso realista, está impregnado a su vez de tramas fantásticas que juegan con los lectores y los propios personajes que las experimentan. Jaime Hernández lleva la verosimilitud al límite con guiños metaliterarios y mezclas de géneros. La atmósfera de sus historias, la personalidad de sus protagonistas y el magnífico dibujo de cada viñeta atrapa a unos lectores que asumen todo lo que van viendo con curiosidad y sorpresa. La plasticidad gráfica de los cómics ofrece un doble lenguaje donde las palabras y las imágenes conviven e interactúan en la construcción de las tramas y sus formas de representación.

Isabel María Ortiz Ruebens es uno de los personajes principales en su saga de mujeres «Locas», como las etiqueta el propio Jaime Hernández. El personaje de Isabel junto con el de Beatriz García, alias Penny Century, el de Hopey y el de Maggie, formarán parte de un extraordinario elenco de mujeres independientes que renovarán las posibilidades de la ficción literaria en el universo de los cómics americanos. El concepto de la aparente «locura» que las define alude a la forma en la que ellas reivindican su libertad enfrentando el discurso masculino hegemónico que utilizaría la locura como etiqueta para descalificar a la mujer.

El volumen recopilatorio más extenso de las historias de Jaime Hernández fue publicado por la editorial Fantagraphics en 2004 y llevaba como título «*LOCAS: The Maggie and Hopey Stories*». Esta recopilación ofrecía 704 páginas de historias variadas sobre las chicas de Hoppers que fueron apareciendo en

1. José Manuel Trabado (2014) ha estudiado minuciosamente la fuerza de lo insólito en el trabajo de Gilbert Hernández y su diálogo con el realismo mágico.

los diferentes volúmenes de cuadernillos de *Love and Rockets* desde comienzos de los ochenta. Sin embargo se han ido publicando otros libros sueltos antológicos donde se combinan materiales muy variados que no necesariamente coinciden con este grueso volumen de 2004. Su obra es poliédrica, una suma de historias múltiples que construyen un denso, brillante y variado universo propio. Por eso a la hora de profundizar en la obra de Jaime Hernández, es importante utilizar el volumen *The Love and Rockets Companion* editado por Marc Sobel y Kristy Valenti, aparecido en 2013 para celebrar los treinta años de la serie y que hace recuento minucioso de todas las publicaciones, sus personajes y el contexto en el que aparecen.

La serie *Love and Rockets* fue un proyecto de los hermanos Jaime y Gilbert, con participaciones esporádicas del hermano mayor Mario. Aunque todas las historias se reuniesen en un mismo cuadernillo seriado que llamaron *Love and Rockets*, cada hermano desarrolló sus propios personajes, sus propias atmósferas y sus propias tramas dentro de la publicación. En 1981 Gilbert y Jaime se autopublicaron el primer número de *Love and Rockets* en forma de fanzine. Allí Jaime presenta dos historias: «Mechan-X» y «How to Kill A... by Isabel Reubens».

Ambas piezas son claves para definir algunos de los rasgos que configuran el universo de sus «Locas» mujeres. La primera pieza de Jaime en el fanzine de 1981 se titula «Mechan-X» y en ella aparece un interesante guiño metaliterario. La viñeta del título presenta a los personajes Maggie, Race y Hopey pero está firmada por Izzy Ruebens y no por Jaime Hernández. Isabel —Izzy— María Ortiz Ruebens es el personaje que representa a la escritora del grupo. La voz apócrifa de Isabel Ortiz se deslizará en diferentes momentos a lo largo de los años de la serie. No será solo un personaje lleno de matices y transformaciones, sino que será consciente de la realidad creadora del cómic mismo en el que participa como autora o personaje en diferentes momentos. En ella Jaime Hernández ha proyectado la voz de un personaje que quiere ser real y trata de explicarnos su mundo literario y la importancia de sus amigas como personajes. Ella hablará a los lectores desde el espacio de su imaginación creadora contándonos las historias de sus amigas. Este personaje a veces aparentará madurez y equilibrio emocional, y otras parecerá que pierde el control de su existencia bordeando la locura visionaria.

En esta primera historia de ocho páginas firmada por Izzy Ruebens descubrimos que Maggie y Hopey son amantes y que Maggie trabaja como mecánica arreglando equipos rotos en una base militar. Esa pequeña base militar tiene un diseño futurista y en ella también trabaja Rand Race, un mecáni-

co del tipo «prosolar». Maggie se transporta en una especie de moto por propulsión aérea sin ruedas, parecida en su diseño a las acuáticas. Los autos en los que se transportan los mecánicos también serán de propulsión aérea y la trama de esta historia desembocará en un extraño desencuentro en un almacén de robots humanoides. El Jaime Hernández de veinteañero que escribe y dibuja esta historia a comienzos de los ochenta, todavía no sabe bien la dirección que van a tomar sus personajes. Quiere dibujar cómics y está emulando varios estilos en las tramas. La madre de Jaime coleccionaba cómics, y tanto él como sus hermanos fueron lectores voraces de «Los cuatro fantásticos» (de Marvel), «Daniel el travieso», «Archie» o los superhéroes de DC. Jaime ha crecido con dos modelos temáticos en el cómic: la ficción fantástica de los superhéroes, y el de corte realista impregnado de humor cotidiano donde los protagonistas son niños o adolescentes.

La atmosfera futurista de la primera historia de Jaime Hernández conectaba con la tradición del cómic de ciencia-ficción pero su segunda historia «How to Kill A... by Isabel Reubens» está escrita en clave onírica de viñetas mudas. Parece querer jugar con una narración secuencial ensimismada. En la primera viñeta aparece el título en letras blancas gruesas sobre fondo negro sugiriendo una atmósfera misteriosa. Vemos la silueta de una casa construida al borde de un terraplén, y un coche aparcado en la puerta. Una luna llena gigantesca es la que ilumina las siluetas de sombras del coche y la casa. En esta pieza de cuatro páginas observamos al personaje de Isabel Reubens escribiendo a máquina y desesperándose por no lograr escribir una página que le parezca convincente. De pronto, las viñetas nos mostrarán a Isabel saliendo de la casa y yendo con su coche a una especie de cueva donde le espera un hombre de vestimenta extraña que nos recuerda claramente al personaje de Arzach creado por Moebius en 1975 y que representaba lo onírico fantástico de los sueños del autor francés. El sugerente mundo de Arzach había llegado en 1977 a los lectores estadounidenses a través de la revista *Heavy Metal* y los hermanos Hernández, lectores apasionados de dicha revista, reconocieron en esas viñetas modelos de expresión inspiradores que les ayudaron a entender el potencial liberador de los cómics.

Este hombre que espera a Isabel y nos recuerda al personaje de Moebius, está leyendo una revista titulada *True Vatos* donde aparece un luchador mexicano con máscara. Jaime Hernández homenajea la ciencia-ficción europea introduciendo los guiños de sus propios códigos chicanos, a la vez que indaga en la textura gráfica de la línea del dibujo y desarrolla la secuencialidad muda. Las escenas que dibuja no necesitan ni bocadillos ni cartelas que

expliquen las inquietantes cosas que suceden. Isabel beberá de un vaso que le ofrece ese hombre de vestimenta extraña, y se tumba en una mesa de operaciones donde se deja impregnar por el humo que sale de una especie de campana conectada a una maquinaria.

En la siguiente página aparecen seis viñetas mudas con diferentes planos de Isabel enfrentándose a las palabras de su idea literaria. El título «How to Kill A» se apropia de las viñetas y contrasta con los diferentes momentos de Isabel luchando por desarrollar esas ideas. La inspiración, el instante creativo de la mente se representa en seis viñetas donde Isabel está inmersa en diferentes escenografías. Primero de frente con vestido de vuelo y jersey de punto contemplando las hojas blancas de papel por el suelo que tienen letras mayúsculas escritas. En la siguiente viñeta Isabel estará de espaldas al lector, lleva un vestido claro ajustado y es observada por hombres viejos mientras contempla la pared de ladrillo donde aparece un grafiti con su título. En la viñeta de después Isabel aparece caminando con gabardina y botas altas por una calle de ciudad donde las letras de neón de los anuncios construyen el título de su historia. También habrá otra viñeta donde la vemos a 530 pies de profundidad con un bañador de flores rodeada de las palabras de ese título que la obsesiona. Cada viñeta es una exhibición de estilo y diseño. En la quinta viñeta Isabel aparece con vestido chic negro ajustado, guantes, pañuelo y bolso a juego. Sus sandalias de tacón negro han pisado un charco oscuro que va dejando por huellas las letras de su título. En la viñeta que cierra la página, aparece la Isabel escritora desesperada en la cueva, con gesto desesperado y los brazos alzados mientras piensa. Su falda se ha transformado en las letras del título con su nombre deshaciéndose.

Esta página de seis viñetas que representa gráficamente la obsesión creativa de la autora protagonista, en el instante mismo de la invención, hace que el cómic entre dentro de los parámetros de la metaficción. José María Merino al hablar de «Los límites de la ficción» explica que para que un relato entrase «en lo metaliterario, la trama misma, la invención, tiene que tener el propósito de transgredir los límites de la ficción» (2007: 37). La trama de Izzy como autora apócrifa, personaje protagonista y representación gráfica de la historia misma que anhela inventar desde múltiples planos estéticos es un buen ejemplo que transgrede los límites de la ficción. Jaime Hernández juega con las posibilidades mismas de la representación gráfica conceptual de la historia de Izzy, pero lo hace de una forma tan fluida y natural que el lector asume la verosimilitud interna del cómic y su proyección gráfica. Las realidades y planos de Izzy, sus ansiedades, sus miedos, su búsqueda gráfica de la creatividad misma son parte de su lógica interna.

En la última página Isabel regresa a la máquina de escribir y continúa insatisfecha por lo que escribe mientras fuma. La historia se cierra con una viñeta donde se ve la silueta de la casa al borde de un terraplén iluminada por la luz de la luna inmensa que apareció en la primera viñeta. Podríamos pensar que este breve relato a viñetas es sólo un sueño de Isabel, pero con el paso de los años y la publicación de nuevas historias de Jaime Hernández descubriremos que este personaje evocará lo fantástico desde la representación de su cotidianidad. Izzy se representará como real y reivindicará la realidad que conoce y construye y juega con todas las posibilidades de los relatos que narra.

Gary Groth, propietario junto con el ya fallecido Kim Thompson de la editorial Fantagraphics reconoció, en estas dos historias que aparecen en el primer número del fanzine autopublicado, lo fantástico inquietante que caracterizará algunos aspectos del universo de Jaime. Quedó tan impresionado por estas historias y las de Gilbert Hernández que se ofreció a ser su editor y publicar la serie bajo el sello de Fantagraphics. En el otoño de 1982 aparece el volumen 1 de *Love and Rockets* publicado bajo el sello de Groth y Thompson. En este volumen se recogen los materiales del fanzine autopublicado más una serie de nuevas historias y episodios que amplían el universo de los hermanos Hernández. En «Locas también» la nueva historia de cuatro páginas que aparece en este primer número editado por Fantagraphics vamos descubriendo que Izzy Ortiz, la escritora del grupo, tiene libros de ocultismo y que le interesa mucho esa temática. Maggie, Hopey y Joey van a su casa para pedirle prestado algunos de sus libros de brujería. La Izzy que aparece en estas viñetas no tiene la misma apariencia que la Isabel Reubens de la otra historia. Ahora la vemos con aspecto gótico, pelo largo y descuidado. Lleva las uñas pintadas de negro y está maquillada de forma tétrica. Izzy se aferra a la pequeña estantería de madera con sus libros de brujería y juega a asustar a sus amigos. Izzy hace que habla con los clavos que sujetan la estructura de la pequeña estantería. Tiene una teoría particular sobre la mala estructura de la estantería y el doble esfuerzo que tienen que hacer los clavos para sujetar las baldas. Izzy personifica a los clavos e imita sus lamentos desesperados pidiendo ayuda:

I can always hear the little nails crying for help! «Help us! Please have mercy! We can't hold on any longer! There's too much pressure! We never did anything bad in our lives! Help! Help! Please! We're going to let go!» Poor Fellows! (2007: 20).

Los clavos son como los soldados de la costa de un hipotético lugar llamado Zymbodia, condenados a estar siempre listos en un lugar donde no hay guerra y ni se sabe bien lo que hay. Hopey se sonríe porque nota que Izzy hace alusiones a otras realidades usando la metáfora de los clavos condenados a sujetar la madera hasta que se deterioran y son sustituidos por otros nuevos clavos. Hay un matiz de reivindicación política y social que se mezcla con una crítica a lo siniestra que llega a ser la sociedad con los individuos:

and...finally...when they fail to hold the wood any longer...they are shunned...turned away by man...tossed aside...to be replaced by young up-starts...no longer a part of society...friend today, foe tomorrow... (2007: 20).

Maggie se irrita con Izzy por inventar historias que considera absurdas. No entiende la forma metafórica de Izzy de interpretar las cosas y jugar con elementos cotidianos e insignificantes. Maggie e Izzy terminan gritándose la una a la otra, y Maggie se irá furiosa de la casa junto con Hopey y Joey. Hopey le recordará el momento en el que una Izzy con un aspecto más convencional las presentó dos años atrás. Parece que en un par de años Izzy se ha transformado en otra persona convirtiéndose en una especie de bruja licántropa que asusta a sus antiguos amigos.

La serialización y la fragmentación de la trama de los personajes en diferentes historias, nos obliga reconstruir el personaje de Isabel (Izzy) Reubens Ortiz desde varios parámetros. En el volumen 4 aparecido en el otoño de 1983 la página introductoria titulada «Locas también con Maggie, Hopey and Gang» y que sirve de preámbulo a una historia larga en varias partes titulada «100 rooms», tiene un juego metaliterario. Hay una viñeta en la que vemos a Izzy vestida de monja fumando mientras nos dice que ella conoce a Maggie desde que nació y que está en este cómic para contar su historia:

So there you have it. Isn't Maggie the perfect comic book character with her imperfections and her exciting career? Who am I you say? My name is Isabel Ortiz Reubens. I grew up caring for Maggie since she was born. So I'm put in this comic book to tell her story. Isn't that perfect? (2007: 113).

Sin embargo los lectores también querrán saber lo que esconde el personaje de la propia Isabel (Izzy) Ortiz. En el número 7 que aparece en el verano de 1984 Jaime Hernández publicará una historia de cuatro páginas titulada «Locos», en el que Speedy, el hermano de Izzy, le cuenta a su amigo detalles de la vida de su hermana. En ese momento Izzy tiene el aspecto descuidado y

el propio Speedy la define como una muerta viviente: «You mean besides looking like night of the living dead» (2004: 171). Pero ese aspecto tétrico está ligado a lo que el propio Speedy define como «punker,weirdo voodoo shit» (2004: 172). Su hermana es una especie de bruja moderna que ha construido su propio mito. Perteneció a la banda de «Las Viudas» (Las Widows) cuando era adolescente, a los dieciocho pasó por la cárcel y coincide allí con el grupo mexicanoamericano de las «southside chucas», al salir de la cárcel se centra en los estudios, termina secundaria y va a la universidad. Allí se da cuenta de que quiere ser una escritora de libros de misterio y comienza a enfrentarse con su padre porque la presiona para que se haga maestra de escuela. Speedy y su amigo hacen conjeturas sobre el germen de la extraña inadaptación de Izzy. El amigo se pregunta si fue la amistad de Izzy con Maggie y la punkie Hopey lo que desencadenó el comportamiento extremo. Pero Speedy piensa que ella enloquece cuando se casa con Jack Ruebens, su profesor de inglés de la universidad, un hombre blanco que la dobla la edad. Un año después ya se habían divorciado de su profesor, se había aislado de todos y había dejado de escribir sus piezas de misterio. La Izzy escritora que surge tras su divorcio comienza a escribir sobre temas escabrosos que su hermano apenas entiende: «She started writing about shit like...dead babies and dancing skeletons» (2004: 173). Utilizó el nombre de casada de Isabel Ruebens y le publicaron algunas de esas piezas. Luego se fue a México y todos pensaron que no volvería, pero Izzy le mandó una postal a su madre Juana Ortiz en la que le dice que regresará a casa cuando se libre de ese ser repulsivo, aludiendo a su padre. Y efectivamente, Izzy regresó de México y apareció en el velatorio de su padre con un aspecto demacrado, vestida como una borracha. ¿Qué pasaría en México? El misterio de aquel episodio se proyectará en un relato fantástico que fue publicado en el volumen 29 de *Love and Rockets* de marzo de 1989. Pero Speedy que nunca sabrá lo que ocurrió, piensa que en México está el germen de esa conducta trastornada de su hermana que le hace caminar por el barrio y asustar al vecindario: «It's like, she's una vampira or something, you know?» (2004: 174). La reflexión descriptiva que Speedy hace del comportamiento errático de su hermana está marcada por una cierta compasión. El reconoce que siente pena por ella. La relación entre estos dos hermanos tendrá su momento más intenso y poético al final de la historia titulada «La muerte de Speedy» que fue apareciendo en tres partes, en los volúmenes 21, 22 y 23 de *Love and Rockets*, a lo largo de 1987. La historia que narra los últimos días de Speedy Ortiz habla de enfrentamiento entre bandas latinas, y relaciones amorosas cruzadas y está escrita en clave realista. La tensión y el sentimiento de

culpa que sufre Speedy Ortiz le hará cometer una locura, y será al parecer la policía la que lo encuentre en su coche poco antes del amanecer. Sin embargo, en las últimas cinco viñetas de esta historia veremos la silueta de Speedy despertando a su hermana Izzy para decirle que todo va a estar bien y que no se tiene que preocupar por él. Izzy y Speedy han tenido una fuerte discusión el día anterior, y Speedy ha vuelto a la casa porque quiere hacer las paces y tranquilizarla. Izzy medio dormida y desorientada le dice a su hermano que espere un segundo que abra las cortinas, es entonces cuando descubrimos en un plano general el salón de Izzy Ortiz que solamente está ella en la habitación. Jaime Hernández ha jugado con la ambigüedad de las escenas para llevar a los lectores al espacio inquietante de lo fantástico transformando a Speedy en un espectro. La policía ha encontrado el coche de Speedy Ortiz en el arcén poco antes del amanecer. La escena en tres viñetas no nos dice mucho, sólo que los dos policías se sorprenden de lo que encuentran en el coche de Speedy. Así queda la secuencia de la penúltima página. Luego la última página estará marcada por las viñetas en las que el espectro de Speedy se va apareciendo a algunos de los personajes de la historia, para terminar visitando a su hermana.

Antonio Risco considera la literatura fantástica «como aquella en la que lo extranatural se enfrenta con lo natural produciendo una perturbación mental, de cierto orden, en algunos personajes que viven la experiencia y, en cierto término, en el lector» (1987: 139). La historia de «La muerte de Speedy» tuvo un gran impacto entre los lectores por ese final extranatural en el que Speedy se transforma en un espectro que necesita despedirse de las personas que ha herido con su comportamiento. Ese plano fantástico que convive con lo realista contemporáneo tiene su mejor expresión en el personaje de Isabel y el mundo que le rodea. Speedy, que ha sido un personaje inmerso en la realidad y que ha ido definiendo a su hermana y sus excentricidades desde la mirada objetiva realista, se transforma con su muerte en un espectro que arrastra a los lectores al plano de lo fantástico cotidiano.

Mucha de la coreografía de los personajes que deambulan por el universo de Jaime Hernández está ligada a guiños fantásticos que de pronto se apropian de la trama. Derek Parker Royal al analizar la obra de Jaime Hernández explica como sus comics suelen construirse en escenarios realistas que representarían la experiencia punk de la costa oeste de las primeras historias de los ochenta y noventa, al ambiente mundano de este presente ahora que los personajes están alcanzando la madurez. Sin embargo Royal también reconoce ese giro fantástico que enriquece las historias:

At the same time, there is a fantastic side of Jaime's work that occasionally takes center stage. This can be seen, for example, in his earlier «Mechanics» stories where dinosaurs and rocket ships co-exist in a contemporary reality, and in his more recent comics following the superhero antics of Angel Rivera (a Young and athletic friend of Maggie's) and Penny Century (2013: 12).

Gary Groth en una entrevista para *The Comics Journal* de enero de 1989 aludía a la curiosa relación que Jaime Hernández tenía entonces con lo fantástico y cómo el realismo parecía apropiarse de sus nuevas tramas. Las historias de «Mechanics» que aparecieron en 1983 ofrecían un fuerte componente fantástico en la trama y el ambiente que rodeaba al personaje de Maggie. En esta historia narrada a través de grandes cartelas que funcionan como los textos de las cartas de Maggie a su amiga Hopey, vamos descubriendo las aventuras de Maggie en la villa de Zhato junto a la jungla, arreglando la nave Saturn Stilleto con sus otros colegas mecánicos prosolares. En esta jungla los dinosaurios no se habrán extinguido, y un mundo de ambiente exótico y primitivo se mezclará con la realidad de los mecánicos tratando de arreglar la nave mientras se dedican a jugar al beisbol en su tiempo libre. Curiosamente, lo que a Jaime Hernández le interesaba desarrollar en aquella historia no era lo fantástico sino representar la capacidad de Maggie de relacionarse con su realidad, y así se lo explica a Gary Groth en la entrevista:

what I liked was more how Maggie reacted toward it. Sometimes Maggie worried that they were going to be wiped off the island and be killed and sometimes she just wanted to drink beer. It wasn't so much fantasy stuff that I was having fun with, it was more how people were reacting—playing baseball and over the dinosaur was a home run, stuff like that. And that's what people didn't understand (1989: 36).

Efectivamente los lectores se sentían atraídos e intrigados por las aventuras de Maggie, la mecánica prosolar pero sentían que ese mundo era demasiado ajeno a las aventuras punks de las otras amigas que vivían cerca de Los Ángeles en la realidad de los ochenta. Gary Groth piensa que la línea realista se adueña de la trama porque a Jaime Hernández deja de interesarle dibujar los elementos fantásticos que aparecen en «Mechanics»: «And I think that was because you wanted to tell more realistic stories and you were dissatisfied with "Mechanics", is that it?» (1989, 36). Pero Jaime le explicará a Groth en 1989 que era más un problema de verosimilitud y que esos elementos, aunque le encantase dibujarlos, no encajaban:

it was getting in the way. (...) The more I tried to tell more believable stories, you will still wouldn't believe it if there was a dinosaur or a rocket ship in the background. I still love drawing the stuff, but it doesn't fit (1989: 36).

La realidad punk de los ochenta es la escenografía más novedosa y atractiva que marca el ambiente de estos cómics. A la vez que leemos sobre las aventuras de Maggie trabajando como mecánica en unas tierras de junglas exóticas y llenas de dinosaurios, veremos al final de «Mechanics Part 5» un inciso de una página titulado «Meanwhile...back at the Ranch with Hopey, Izzy and Daffy» donde están las tres amigas conversando sobre los viajes de Maggie y su regreso inminente mientras Izzy le está haciendo un tatuaje case-ro a Hopey en la mano (2007:60). Según Hopey, todo lo que Maggie narra en sus cartas son exageraciones. A Maggie le gusta dar un toque misterioso y terrorífico a las cosas que cuenta. Incluso Hopey tiene una anécdota en la que recuerda que Maggie les contó cómo, cuando era niña, una noche un hombre loco quiso entrar en la casa para matarla a ella y a toda su familia. Pero resultó que esa historia era una exageración porque según explica Hopey, en realidad ese hombre terrorífico y sanguinario, era un borracho tratando de beber unos tragos cerca de la ventana de la habitación de Maggie. Esta página está firmada en la esquina inferior de la derecha de su última viñeta como «JAI-ME85» y si vamos al cuadernillo original de 1983 «Love and Rockets. n.2» no la encontraremos. Veremos que en el original el final de la quinta parte de Mechanics termina con la carta de Maggie que relata el día 39 de su expedición donde Tse Tse, la guía e intérprete de los mecánicos en la jungla de Zhatto, le cuenta historias terroríficas por la noche mientras contemplan la lluvia incesante. En el pueblo de donde ella viene hay un fantasma llamado «Dama-cher», que significa la viuda que camina. A veces también lo llaman la Cucuy y al parecer camina por las noches por las calles buscando sus huesos y viste toda de negro. Maggie se asusta y le pide a Tse Tse que deje de contarle esas historias, pero Tse Tse continúa describiendo a la Cucuy: «And her hair and skin be snow white! And her hair goes all over the place! And her eyes go pop pop out her cheeks!..» (1983: 32). Maggie no puede resistirlo y le pide que pare mientras se tapa los oídos y se acurruca. En la siguiente viñeta vemos que Tse Tse continúa con la terrorífica descripción: «Her teeth are green and big like a tiger! And her fingers be long and red! And...» (1983: 32), mientras detrás de la intérprete se dibuja el rostro espeluznante de la viuda con pelo blanco revuelto, dientes afilados, ojos fuera de sus orbitas y manos alargadas y huesudas. Maggie tratará de esconderse debajo de las sábanas mientras Tse Tse in-

terpreta al fantasma de Cucuy «la viuda que camina» y continúa con su historia. La pobre viuda que camina entrará en los bares preguntado por sus huesos y todos le dirán que no los han visto. Luego llamará a las puertas preguntando por sus huesos, y todos le dirán que no los han visto, y ella llorará desesperada, lanzando gritos por las calles toda la noche imitando la voz de un bebé.

Tse Tse y Maggie se asustarán cuando de repente entre en la habitación, mojada por la lluvia, el personaje de la luchadora Rena Titañón amiga de ambas. Por un momento han creído ver a la viuda que camina. Al final Maggie, como una niña asustada, dormirá entre Rena y Tse Tse. Las historias de fantasmas del pueblo de Tse Tse le han desvelado.

Jaime Hernández estaba construyendo la trama existencial de varios personajes y usaba muchos referentes narrativos de forma intuitiva. Maggie era una mecánica prosolar viajera que escribía cartas a su amiga Hopey y en ellas le contaba aventuras sorprendentes que combinaba con divertidas anécdotas sobre su vida diaria. Describía lugares míticos y exóticos llenos de elementos maravillosos que mezclaban la fantasía con la ciencia-ficción, a la vez narraba sus sentimientos cotidianos y las rutinas del trabajo con sus colegas mecánicos. Mientras tanto sus amigas seguían en California inmersas en la cultura juvenil del punk y las drogas sicodélicas del momento.

Juan Herrero Cecilia en su estudio sobre *Estética y pragmática del relato fantástico* explica cómo la aparente diferencia entre el género fantástico y el género de la ciencia ficción es fácil de trazar porque ambos géneros están en dos campos bien distintos:

lo fantástico conecta y contrapone el mundo de la vida ordinaria con el mundo de la vida irracional, lo suprarracional y los sobrenatural; mientras que la ciencia ficción explota o extrapola al máximo los resultados o las consecuencias del poder de la razón y de la ciencia inventando un mundo imaginario (una historia de ficción) que podría ser *real* en un futuro más o menos lejano (2000: 79).

Esta aproximación teórica funcionaría con relatos cerrados, pero en el caso de Jaime Hernández nos encontramos multi-relatos seriados de cómics abiertos de personajes que evolucionan con los años. Hay por lo tanto una hibridez de géneros que juegan con el lector y su capacidad para digerir todas las realidades que presenta. Es cierto que a lo largo de los años las historias de estas mujeres se alejan del género de la ciencia-ficción y el propio Jaime reconstruye esas tramas como un guiño hiper-fantástico de Maggie o de la propia Izzy escritora que narra lo que Maggie contaba, y la celebra como personaje.

En el cuadernillo *Love and Rockets* número 29 de 1989 Jaime Hernández contará la historia de Isabel en México. Han pasado ocho años desde aquella primera historia con Isabel Ruebens tratando de escribir una historia. Volvemos al mismo paisaje en la primera viñeta: la casa junto al terrible iluminada por la inmensa luna llena. Aquí no está un coche aparcado en la puerta, pero en la segunda viñeta aparece una Isabel escribiendo frenética vestida exactamente igual que en la historia de 1981. Es la Isabel de apariencia serena de pelo corto, camisa blanca, chaleco negro y falda a cuadros sentada frente a la máquina de escribir. En la primera página de seis viñetas mudas descubrimos una suma de acontecimientos vertiginosos. La ruptura de su matrimonio, un aborto, el enfrentamiento con su padre, la desesperación y un intento de suicidio cortándose las venas. Con esta página de imágenes introductoria entramos en una segunda página de viñeta única que da título a la historia: «Flies on the ceiling: The Story of Isabel in Mexico» Esta vez aparece clara la firma del autor como Xaime y la fecha de los años de ejecución: 88-89. Allí aparece Isabel de perfil con su ropa de escritora, se la nerviosa nerviosa porque tiene los ojos cerrados y en la piel de su rostro se ven pequeñas gotas de sudor. A su lado y fundiéndose en la oscuridad se dibuja la silueta del Diablo. Sobresalen sus cuernos y su mentón, y también sus órganos genitales. Esta página nos prepara para lo que creemos que será el encuentro de Isabel con el mal y lo que sucedió en México. «El Diablo», como bien indica Antonio Risco, va a la cabeza de las cosas que irrumpen en la realidad por lo que «en la literatura propiamente fantástica, sin el menor género de dudas, son más frecuentes las apariciones maléficas que las benéficas» (1987: 190).

En esta historia personal de Isabel también funciona muy bien «el contraste de dos espacios opuestos en sus leyes» que indicaba Antonio Risco al explicar el surgimiento de lo fantástico como «oposición entre dos ámbitos o planos existenciales, uno supuestamente normal, que ha de aproximarse suficientemente a la cotidianeidad del lector, y el otro anormal, prodigioso, maravilloso» (1987: 153).

La siguiente viñeta de la historia de Isabel tras es página inquietante con el diablo, es un picado de los pies de Isabel siguiendo lo que parecen las extrañas huellas gigantes de un gallo. Los lectores del cuadernillo 29 de *Love and Rockets* de 1989, asociarán estas huellas de gallo gigantes de la viñeta con la cabeza de un gallo a todo color que aparece llenando la portada. Este guiño se perderá en las ediciones compilatorias. La viñeta que continúa es un contrapicado en el que vemos a la Isabel escritora con aspecto descuidado cargando una maleta y con un abrigo amplio. La escritora está en un pueblo de Mé-

xico y un hombre la para por la calle, y le pide que le ayude con su hijo pequeño Beto que no quiere comer. Isabel que tiene varios hermanos y ha cuidado niños, entre ellos a Maggie, se gana el afecto del pequeño Beto y es contratada por el padre del muchacho para que lo cuide. Isabel se queda en esa casa cocinando y cuidando del niño. En esa temporada que hace de niñera y ama de casa parece que la escritora recupera la calma. Cocina, lava la ropa, pasea por el mercado con el niño y empieza a llevar una vida muy cordial con el niño y su padre. Poco a poco el padre de Beto, al que su mujer abandonó, va desarrollando una relación cada vez más cordial e íntima con Isabel. Sin embargo esa armonía un día se rompe. Una tarde al volver de su paseo con Beto, una vieja siniestra sentada en una esquina y abrazada a un gallo le dice a Isabel que sabe quién es ella. Este encuentro desencadena un nuevo comportamiento en Isabel que se apresura a compartir con el padre de Beto su diario íntimo. El hombre se sorprende y no entiende la razón por la que Isabel le ha dado a leer sus pensamientos y confesiones personales. El hombre le responde que no está aquí para juzgarla y que la amaría aunque fuera el diablo mismo. Parece que el amor incondicional del hombre le da tranquilidad a Isabel que pasea por las calles sin angustiarse con la presencia de la vieja. Pero sus días serenos se terminan. Cerca del río sobre el puente Isabel se encuentra a un hombre rubio vestido de negro que crece delante de ella como una sombra maléfica. El encuentro con este ente extranatural desencadena una huida de Isabel. La escritora recoge sus cosas y se despide silenciosa del hombre que está dormido y no escucha las dolorosas palabras de Isabel: «Forgive me, darling, but he's found me and I can't risk getting you and Beto involved...» (1989: 24).

Los lectores seremos los únicos testigos del amor de Isabel por esa familia y su desesperada huida por el bosque. Isabel llegará a otro pueblo, alquilará un piso y se quedará encerrada tratando de esconderse. En el piso comenzarán a suceder fenómenos parapsicológicos que desembocan en lo sobrenatural diabólico. El crucifijo de la pared cae y queda bocabajo fijado al suelo. Izzy y los lectores entendemos que esa es la señal que indica la presencia de lo sobrenatural malévolos en la habitación. Izzy se lamenta de su suerte temblorosa y se confiesa en voz alta: «Oh, God. Why me?/ I'm not the first person that ever got a divorce...or an abortion...or an attempted suicide...» (1989: 24). De la grieta de la pared junto al crucifijo bocabajo sale una voz que dialoga con Izzy y le dice que no son sus pecados, sino su sentimiento de culpa lo que le permite llegar hasta ella. El miedo y el sentimiento de culpa de Izzy hacen poderoso a ese ser diabólico que dialoga con ella desde la grieta.

Ella lo reconoce como el señor Satánico y la voz se resiste a ser identificada por un género: «Mister? What makes you think I'm a he?» (1989, 24). Izzy asocia esa voz a la voz de su propio padre al que detesta. Ella no quiere regresar a la casa familiar mientras su padre siga viviendo allí, y eso es lo que le expresa a su madre en una carta.

María del Carmen Tacconi de Gómez explica como lo «parapsicológico corresponde a fenómenos que todavía se mantienen en el ámbito de lo misterioso: la percepción extrasensorial, los sueños premonitorios, la levitación, la telequinesis, etc.» (1995: 40). Izzy vive asolada por percepciones extrasensoriales que le hacen tener premoniciones ominosas y miedos incontrolables. Sus problemas personales, su pasado, el enfrentamiento con su padre, sus sentimientos de culpa y las frustraciones que acumula ayudan a fabricar ese diablo invisible que la acosa y se convierte en una voz que sale de las grietas de la pared. Confirmando como bien indica María del Carmen Tacconi de Gómez que en «el ámbito de lo fantástico-parapsicológico se manifiestan mucho más abiertamente las miserias y las mezquindades del ser humano» (1995: 45). Izzy ante esa voz que la interpela vuelca sus pensamientos y se quita la máscara dialogando con lo diabólico desde el ámbito de la intimidad.

Llegará un momento en el que Izzy se sentirá con fuerzas para enfrentarse a ese ser satánico que la persigue. Quiere verlo y romper de este modo con el espanto que siente. Las siguientes viñetas mudas se centrarán en el personaje de Izzy y la forma que tiene de enfrentarse al diablo. Se reirá sola en una silla, sentirá un terrible dolor y tendrá vómitos llenos de lagartijas. Empezará una nueva huida marcada por la fatalidad donde sombras masculinas alargadas la seguirán de cerca por un camino desolado en el que la escritora se arrastra. Veremos un primer plano de la media cara del diablo con los dientes afilados. A continuación, dos viñetas de dos niñas jugando a la primera comunión en una habitación con una cómoda, luego, una viñeta de plano detalle del primer cajón de la cómoda abierta con la cabeza de un exvoto de cristo ensangrentado, y por fin un plano medio de la protagonista despertándose súbitamente. Izzy está rodeada por dos mujeres, una de ellas la vieja que llevaba un gallo en los brazos y que tanto la asustó al reconocerla tiempo atrás en la calle cuando paseaba con el pequeño Beto. Las viñetas muestran a Izzy de parto, y podemos intuir que están naciendo cosas monstruosas, porque aparecen dibujadas colas de diablos y lagartijas junto a un pequeño y extraño cuerpo de diablo. Del gesto de dolor de Izzy en un primer plano que cierra el episodio del parto monstruoso pasamos a una secuencia de viñetas serenas.

Una viñeta en primer plano nos muestra la silueta de un gallo con una

lagartija en el pico, otra viñeta en primer plano se enfocará en el rostro tranquilo de Izzy. El paso del tiempo lo marcará la representación del pelo largo de Izzy, que por fin será capaz de salir de la cama, y volverá con el pequeño Beto y su padre, esa familia que en cierta forma la adoptó en México. Sin embargo la pesadilla no termina y un día, cuando descubra que su padre ha muerto, emprenderá de nuevo viaje y regresará a los Estados Unidos. El rastro de lo diabólico, de esa culpa que la persigue, ahora se habrá convertido en moscas en el techo. Izzy trata de explicárselo al padre de Beto, que tiene que aceptar que la protagonista les va a volver a dejar: «He also refuses to give me up. Says he'll be waiting for me in the States./ 'I may turn up as flies on your ceiling', he said...» (1989: 31).

Las moscas serán el rastro que recuerde los episodios de culpa de Izzy y sus desencuentros con el diablo. Funcionan en cierto modo como diminutos seres fantásticos malignos difuminados por la realidad contemporánea.

La cronología vital de Izzy está muy bien definida a lo largo de toda la serie y Marc Sobel y Kristy Valenti lo recogen con detalle en su *Companion*. Izzy nace en 1958, un año antes que el propio Jaime Hernández. En 1966 hará de niñera de Maggie. En 1979 presenta a Maggie y a Hopey. En ese mismo año tiene su matrimonio fallido con Jack Reubens su profesor de inglés de la universidad. Será un año después, en 1980, cuando escapa a México torturada por la culpa de un aborto y tiene los encuentros con el diablo. En 1985 es cuando su hermano Speedy se suicida después de una oleada de violentos enfrentamientos entre bandas. Su querido hermano, en los códigos católicos que marcan su formación, también comete un pecado mortal y esto suma ansiedades a su obsesiva personalidad.

Lo fantástico se va tejiendo dentro de la personalidad íntima de Izzy y la proyecta como un ser torturado por la intuición y el presentimiento de verse acosada por el demonio. Esa presencia la irá demacrando a lo largo de los años haciendo de ella un ser esperpéntico y fantasmal. Sin embargo, pese a la dura carga del mal acompañándola, Izzy logrará construir su carrera como escritora y en 1998 aparece su libro *The Secrets of Life and Death*. Pero su fragilidad emocional se manifiesta y la escritora no soporta tener que hacer presentaciones en público. Ese pánico escénico se convierte en una respuesta física que la vuelve a llevar al espacio de la ficción. Izzy crecerá de forma desmesurada como expresión de sus miedos interiores.

En el libro *Ghost of Hoppers* (2005), que recogía parte de los cuadernillos de la segunda época de *Love and Rockets* publicados entre 2001 y 2005, Izzy vuelve a ser una de las protagonistas que trae lo fantástico a la trama realista.

En este volumen estamos en el año 2001 y Maggie aparece como una mujer de 36 años que trabaja de encargada de los apartamentos Capri en el Valle de San Fernando en California. La rutina de Maggie se complica con la llegada de Izzy, su amiga escritora, que como bien le explica a Hopey es «the incredible shrinking and growing at the same time woman» (2005: 4). Este comentario de Maggie alude a las metamorfosis de su amiga Izzy que están ligadas a sus neurosis y miedos como escritora, y cómo esa experiencia de proyectarse en público, le afecta físicamente. La noche de Izzy en el apartamento de Maggie estará llena de humor e inquietante desconcierto. Izzy sigue siendo esa mujer fantasmal a la que acompaña lo tenebroso. Maggie no podrá resistir la tentación de medir a su amiga escritora con un metro, mientras duerme, para ver si efectivamente crece o se reduce. Esta vez las ansiedades de la escritora le llevarán a tener un cuadro sonámbulo con gritos aterradores que harán que Maggie pase una noche espantosa al no ser capaz de despertarla. Pero esta visita no alude solo al presente, sino que se mezcla con recuerdos inquietantes del pasado cuando Izzy cuidaba de la pequeña Maggie. Una página autoconclusiva de seis viñetas titulada «Maggie» narrará el momento en el que la niña Maggie ve la sombra de un perro que nos recuerda a uno de los perros cancerberos incorporándose dentro de la casa de la señora Galindo (2005: 30). Su amiga Izzy la encuentra y le dice que no debe estar allí, pero Maggie quiere explicarle que ha visto un perro, pero eso es imposible porque como le explica Izzy «Mrs Galindo doesn't have no doggie, hija» (2005: 30). En 1985, la señora Galindo, le dejará en herencia esa casa donde la niña Maggie veía sombras de perros a su amiga Izzy. En el imaginario popular la señora Galindo es la viuda del señor Sal que le deja a Izzy la casa embrujada de Hoppers. Jaime Hernández que quiere recordarnos ese detalle que flashbacks, también juega con los pequeños elementos paranormales recurrentes que asolan a Izzy. El comportamiento excéntrico de Izzy durante su visita a Maggie tendrá un momento de inflexión cuando se cae a la piscina vacía de los apartamentos Capri y está llena de moscas. En ese instante Izzy es consciente de que tiene que regresar a su casa: «I do believe I'm quite ready to go home now» (2005: 41).

El regreso de Izzy a Hoppers será un episodio impregnado de misterio. Maggie llevará a Izzy en su coche al anochecer de vuelta a su casa, la casa heredada de la señora Galindo. En ese viaje las dos amigas discutirán sobre el recuerdo del perro que dice Maggie que vio en esa casa de la señora Galindo. Maggie se vuelve a crispar con su amiga Izzy y trata de romper con su dinámica alienante de negatividad. Maggie negará la existencia de los perros malignos o las moscas: «I'm taking you home, dropping you off in front of your

house and then I'm leaving, OK? No devil dogs, no flies on the ceilings or in the swimming pools! Got that?» (2005: 43). La trama sin embargo se complicará cuando en una visita familiar que Maggie hará a su hermana Esther y a su madre, las tres recuerden anécdotas sobre la vieja casa de la señora Galindo que Izzy heredó. Esther aludirá a anécdotas concretas: «Remember Perla? Mom used to tell us a witch's curse crippled Mrs. Galindo and that witches lived in the tree in front of her house!» (2005, 90). Esther y Maggie niñas creían la historia de la madre que les había contado que una maldición había caído sobre la señora Galindo y que las brujas vivían en el árbol en frente de su casa. La madre alude al recuerdo de todas aquellas cosas que les contaba sobre brujas, fantasmas y el diablo. Las anécdotas sobre los seres fantásticos que fabricaban los adultos para asustarlas cuando eran niña marcan la conversación, y llenan a Maggie de tristeza. Su hermana Esther es muy precisa con los detalles: «Carmen, my friend in third grade said he didn't come to her uncle as a black dog but as a tiny baby saying "I am the devil" over and over again» (2005: 90). Todos esos recuerdos harán que Maggie a su regreso por la noche, decida pasar por la casa de Izzy y se baje a mirar esa casa embrujada que ahora está pintada de negro. Sin embargo la trama da otro giro fantástico cuando Maggie descubra que un niño con pinta de diablo rodeado de perros ha encendido una mecha de líquido inflamable que va directamente a incendiar la casa de Izzy. No encontrarán a Izzy entre los escombros y Maggie se tendrá que enfrentar a una cascada de recuerdos donde demonios, monstruos, perros y fantasmas acompañarán a la memoria de su amiga escritora ahora desaparecida. Con la desaparición de Izzy, tal vez provocada por ella misma y sus propios demonios, parece que Jaime Hernández quiere acotar el imaginario fantástico que rodea la realidad de sus personajes. El autor todavía no sabe qué pasó exactamente con Izzy y lo que implica esta extraña desaparición. Tendremos que esperar a que aparezcan nuevos episodios que redefinan a este personaje tan carismático que ha marcado el diálogo de lo fantástico y lo literario en este cómic.

BIBLIOGRAFÍA

- BORGES, Jorge Luis, Silvina OCAMPO y Adolfo BIOY CASARES (1977): *Antología de la literatura fantástica*, Edhasa-Sudamericana, Barcelona.
- BRAVO, Víctor (1987): *Los poderes de la ficción*, Monte Ávila Editores, Caracas.
- CAMPRA, Rosalba (2008): *Territorios de la ficción. Lo fantástico*, Editorial Renacimiento, Sevilla.

- CARILLA, Emilio (1968): *El cuento fantástico*, Editorial Nova, Buenos Aires.
- FARIÑA, María Jesús, y Dolores TRONCOSO (eds.) (2001): *Sobre literatura fantástica: Homenaje ó profesor Antón Risco*, Universidad de Vigo, Vigo.
- GROTH, Gary (1989): «Entrevista a Los Hermanos Hernández. *The Comics Journal* enero 1989», en Marc Sobel y Kristy Valenti, *The Love and Rockets Companion*, Fantagraphics Books, Seattle, pp. 11-79.
- HAHN, Oscar (1998): *Fundadores del cuento fantástico hispanoamericano*, Editorial Andrés Bello, Santiago.
- HERNANDEZ, Gilbert, y Jaime HERNANDEZ (1983): *Love and Rockets*, núm. 2, Fantagraphics Books, Seattle.
- _____ (1989): *Love and Rockets*, núm. 29, Fantagraphics Books, Seattle.
- _____ (2003): *Flies on the Ceiling*, Vol 9 A Love and Rocket Collection, Fantagraphics Books, Seattle.
- HERNANDEZ, Jaime (2004): *LOCAS. The Maggie and Hopey Stories*, A Love and Rockets Book, Fantagraphics Books, Seattle.
- _____ (2005): *Ghost of Hoppers*, Fantagraphics Books, Seattle.
- _____ (2007): *Maggie and the Mechanic*, A Love and Rockets Book, Fantagraphics Books, Seattle.
- HERRERO CECILIA, Juan (2000): *Estética y pragmática del relato fantástico*, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca.
- HONORES, Elton (coord.) (2011): *Lo fantástico en Hispanoamérica*, Cuerpo de la metáfora editores, Lima.
- JACKSON, Rosemary (1981): *Fantasy. The Literature of Subversion*, Routledge, Londres y Nueva York.
- MERINO, José María (2004): *Ficción continua*, Seix Barral, Barcelona.
- _____ (2007): «Los límites de la ficción», #2 *Jabberwock. Anuario de Ensayo Fantástico*, Bibliópolis/antológica, Madrid, pp. 37-49.
- MORALES, Ana María, José Miguel SARDIÑAS y Luz Elena ZAMUDIO (eds.) (2003): *Lo fantástico y sus fronteras*, II Coloquio Internacional de Literatura Fantástica. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Puebla.
- RISCO, Antonio (1987): *Literatura fantástica de lengua española*, Taurus, Madrid.
- ROYAL, Derek Parker (2013): «The Worlds of the Hernandez Brothers», *Image Text: Interdisciplinary Comics Studies*. 7. 1, Department of English, University of Florida, Web, 19 pp.
- SOBEL, Marc, y Kristy VALENTI (2013): *The Love and Rockets Companion*, Fantagraphics Books, Seattle.
- TACCONI DE GÓMEZ, María del Carmen (1995): *Categorías de lo fantástico y constituyentes del mito*, Universidad de Tucumán, Tucumán.
- TODOROV, Tzvetan (1981): *Introducción a la literatura fantástica*, Premiá editora, México.
- TRABADO CABADO, José Manuel (2014): «Palomar: la frontera de lo insólito en el cómic de Beto Hernández», en Javier Ordiz (ed.), *Estrategias y figuraciones de lo insólito en la narrativa mexicana (siglos XIX-XXI)*, Peter Lang, Nueva York, pp. 197-217.

MIND MGMT: PARANOID NIGHTMARES OF A FUGITIVE REALITY

PEPE ROJO

University of California San Diego
rojopepe@hotmail.com

Recibido: 16-12-2016

Aceptado: 15-04-2017



ABSTRACT

From 2012 to 2015, Matt Kindt created *Mind MGMT*, an ultra-paranoid world filled with mental hermaphrodites, children books and pop records that cause riots and revolutions and psychic snipers, all woven together through the elusive Mind Management program. Kindt re-creates fictionally both the breakdown of coherence and the fragmented narratives that make up life in the globalized 21st. century, where permanent crisis seems to be the current state of affairs. Kindt uses several devices to achieve this: fragmented and parallel narrative sequences, scaffolded and nested plot turns, fake ads and field guides. At the same time, Kindt draws on several genres and formats that use the search/production of both truth and reality as their dramatic engine: crime/espionage novels, conspiracy theories, investigative journalism and procedure manuals. This experimental comic/essay focuses on how the radical devices Kindt uses in creating *Mind MGMT* tap into the paranoid desire and fear of finding out how reality is produced, at the same time playing with the materiality and self-reference of the quotes it uses, drawing on scanned images of the comic itself.

KEYWORDS: media, mind mgmt, matt kindt, reality, genres.

REFERENCES

All images were taken from Matt Kindt's *Mind MGMT*, published in six volumes by Dark Horse Books (2012-2015). All artwork is Matt Kindt's.



MIND MGMT PARANOID NIGHTMARES OF @ FUGITIVE REALITY

From 2012 to 2015, Matt Kindt created *Mind MGMT* (comic, 36 issues, published by Dark Horse), an ultra-paranoid water-coloured world filled with mental hermaphrodites, psychic snipers, dream couriers, children books and pop records that cause riots and revolutions over the whole world, all woven together through the elusive Mind Management program that gives title to the series.



MIND MGMT
matt kindt

Imagine every horrible and paranoid thing you've ever read or imagined about a secret government organization.

The organization is MIND MGMT.

The first issue opens with this sequence of images:

On the roof of a building in Zanzibar, a man strangles a woman. They fall over the balcony. With their corpses as background, a man throws a Molotov cocktail into a bookstore. Right by the door a man shoots another. He walks closer, shoots again. A woman touches the man's shoulder and slits his throat. Black.

Ever have a dream that was like a story...?

And at the end of the dream there's a twist ending?

Some kind of shocking surprise?

How can your mind do that to you?

You're creating the dream.

How can you surprise yourself?



Harry Lime's train of thought guides us over the images. He was MIND MGMT's most powerful agent, capable of controlling the thoughts of the people around him. One day, he snapped. And he made the citizens of Zanzibar murder themselves.

"In twenty-four hours the city slaughtered itself."

"Like a dream with a twist ending."

Lyme is narrating the story to Meru, a "true crime" writer who just cannot concentrate enough to write her second book. Meru was the sole survivor of Zanzibar. Lyme leaves clues that allow her to find him and then erases her memory. Meru starts her quest again. Her Life's a Loop she is oblivious to.



After the Zanzibar tragedy, Mind Management was dismantled. But someone is recruiting ex-agents. Meru finds her power is canceling other agent's powers. Lyme (trying to redeem himself) and Meru (trying to understand) start looking for agents, hoping to stop MIND MGMT from reforming.

166

PAGE 1

Background: *Mind MGMT* #28 (2014), Cover.

Panel 2: *Mind MGMT* #27 (2014), Cover.

Panel 3: http://www.nytimes.com/2016/11/20/opinion/the-secret-agenda-of-a-facebook-quiz.html?_r=1

Panel 5: *Mind MGMT*, Vol. 1: *The Manager* (2013), pp. 11-14.

Panel 6: *Mind MGMT* #5 (2012), Cover.

Panel 7: *Mind MGMT* #31 (2014), Cover.

Panel 8: *Mind MGMT*, Vol. 1: *The Manager* (2013), p. 129.

Panel 9: *Mind MGMT* #1 (2012), Cover.

Panel 10: *Mind MGMT* #3 (2012), Cover.

Panel 12: <http://www.nytimes.com/2016/12/06/us/fake-news-partisan-republican-democrat.html>

Field guide: *Mind MGMT*, Vol. 1: *The Immortals* (2013), p. 26.

WHEN FILING REPORT ALL ESSENTIAL DETAILS MUST FALL WITHIN THIS SOLID "LIVE AREA" BOX. THIS IS THE BORDER FOR A STANDARD, NON-BLEED FIELD REPORT

Julianne Verve, a.k.a. The Fraser, wants MIND MGMT back together again. A sociopath with the power of erasing memories, Julianne is also the subject of Meru's first book, accused of murdering her husband and children. She is partially innocent. Her husband, P.R. Verve, Mind Mgmt agent and science fiction writer, had been both training and abusing her to the point of madness.

All of the comic's main characters find a turning point through love relationships. Meru's love story has been erased. Lyme's romantic doubts razed a city. Duncan always knows what his partner feels and thinks. Julianne was sadistically abused in the name of love.

The modulation of subjectivities obliterates both the private and the public. The political and the personal are irretrievably blurred. Only confusion, numbness and violence remain.

I can grab the thoughts from anything within a fifteen mile (approximate) radius of me.

Aggregate all those thoughts and predict the future.

And then there's Duncan.

I get bored really easily.

er. A disguise. A mask. My husband is a mole. A spy. And he's slowly erasing my mind.

"Was love. Love real?"

"OR WAS I manufacturing it?"

Isn't this what we all do, though? Try to predict a reaction? To get the response we want?

ANYTHING EVER TRULY D?

If minds can be managed, how can you really love anyone? How can anyone really love you? If persuasion has been so methodologically developed, affective relationships cannot truly exist.

At the end of the day, all of those who have mind managed are irrevocably mind damaged.

MIND MGMT FIELD GUIDE: 3.21. As a rule of thumb, if you cannot disavowable, determine whether a situation is a trap... it is a trap.

Therapy Session 018: Subject is increasingly delusional. Fantasy scenarios are typical. Believes she is a "superagent."

PAGE 2

Background: *Mind MGMT*, Vol. 5: *The Eraser* (2015), p. 18.

Panel 2: *Mind MGMT*, Vol. 3: *The Home Maker* (2014), p. 92.

Panel 2: *Mind MGMT* #9 (2013), p. 22.

Panel 3: Background: *Mind MGMT* #23 (2014), Cover.

Subpanels: *Mind MGMT* #10 (2013), pp. 4-5.

Panel 4: <http://yeslab.org/un-celebrates-420>

Panel 5: *Mind MGMT*, Vol. 1: *The Manager* (2013), p. 108.

Panel 8: *Mind MGMT*, Vol. 6: *The Immortals* (2016), Back cover.

Dialogue: *Mind MGMT* #10 (2013), p. 9.

Panel 9: *Mind MGMT*, Vol. 4: *The Magician* (2014), p. 169.

Field guide: *Mind MGMT*, Vol. 3: *The Home Maker* (2014), p. 14.

Footer: *Mind MGMT*, Vol. 4: *The Magician* (2014), p. 12.

WHEN FLUNG REPORT ALL ESSENTIAL DETAILS MUST FALL WITHIN THIS SOLID "LIVE AREA" BOX, THIS IS THE BORDER FOR A STANDARD, NON-BLEED FIELD REPORT

The comic bursts with inventiveness, not only through a memorable cast of Mind Management agents, each with his own peculiar power, but also by constantly changing graphic devices, which include media inserts and references, and through developing a peculiar Language describing the organization's activities.

These allow kindt to fictionally re-create both the breakdown of coherence and the fragmented narratives that make up life in the globalized 21st century, where permanent crisis seems to be the current state of affairs.

UNREAD: WE KNOW SOMETHING IS GOING WRONG RIGHT NOW. "Twin sisters whose artwork and hooks are capable of starting riots." **SUMMARY:** "A man capable of reading every mind simultaneously within a 5-mile radius, giving him the ability to anticipate the future." **RIOTS ON THE STREET:** "A man who creates subliminal advertisements capable of starting revolutions." **FACIAL WARS:** "Men and women who can manipulate the emotions and memories of everyone around them." **TERRORIST ATTACKS:** "People who have used their minds to conquer their bodies, so they are essentially immortal." **GENOCIDE:**

HOW TO MAKE SENSE OF A TRAGEDY GONE GLOBAL BUT FELT LOCAL?

BEWARE: "Conceptual identities." DO YOU REALLY BELIEVE WHAT YOU READ? WHAT YOU HEAR? WHAT YOU SEE? "Assassination letters." WHO CAN YOU TRUST? "Distraction totems." ARE YOU REALLY IN LOVE? "Mind Colonies." HOW OFTEN DO YOU FEEL INSIGNIFICANT? "The Sub texts." DO YOU FEEL IN CONTROL OF YOUR LIFE? "Colors without names." DO YOU BELIEVE IN YOUR LIFE? "Flux safe houses." IN THE COMIC, NO ONE REMEMBERS ZANZIBAR'S TRAGEDY. "Pre-emptive blankets of distraction." MIND MGMT DID A WONDERFUL JOB CLEANING UP.

How to explain all of this?
Has there ever been a democracy?
Who is in power?

Do we really trust reality?
What if we found out someone has been controlling our thoughts?

What if there was an actual explanation of things that go wrong in the world?
WHAT IF REALITY MADE SENSE?

Action! Make it worth waking up!

Again... It's worth waking up!

Again... Wake up! It's worth it!

MIND.MGMT.FIELD.GUIDE. 4.13. If protocols are not observed in the field YOU CAN READ THIS TRAGENT IS NOT TOO LATE

PAGE 3

Background: *Mind MGMT*, Vol. 5: *The Eraser* (2015), p.19.

Panel 1: http://www.huffingtonpost.com.mx/entry/comet-pizza-conspiracy-theory-fake-news_us_5844a17de4b09e21702f486c

Panel 2: *Mind MGMT*, Vol. 4: *The Magician* (2014), pp. 109-110.

Panel 4: First paragraph, red font: James Kaplan, «*Mind MGMT* by Matt Kindt», *Panel Patter*, October 27, 2014. <http://www.panelpatter.com/2014/10/Mind-mgmt-by-matt-kindt-series-review.html>

Panel 7: <http://boingboing.net/2016/08/25/scarfolk-win-your-human-right.html>

Field guide: *Mind MGMT*, Vol. 1: *The Manager* (2013), p. 106.

Footer: *Mind MGMT*, Vol 3: *The Home Maker* (2014), p. 15.

WHEN FLING REPORT ALL ESSENTIAL DETAILS MUST FALL WITHIN THIS SOLID "LIVE AREA" BOX, THIS IS THE BORDER FOR A STANDARD, NON-BLEED FELD REPORT

Top Row:

- Panel 1:** In MIND MGMT's world, a worldwide network of monks record history: "A completely objective history. No color. No spins". The psychic network focuses back to MIND MGMT's hidden headquarters: Shangri-La, where history is written by the Archivist.
- Panel 2:** I see it flicker in front of me. My expectations of what it would be. What I want it to be. And finally... what it actually is.
- Panel 3:** Matt Kindt said: "the monks are my idea of what heaven is. Heaven would be the monastery with the library", where one could find "the truth about everything... the answer".

Middle Row:

- Panel 4:** So, a form of bliss is knowledge. Knowing what actually happened. Lyme cannot trust anything. His training includes unconsciously affecting people.
- Panel 5:** Meru's memory is constantly erased. She is not able to build a coherent narrative about herself.
- Panel 6:** Bliss can be knowing what actually happened.

Bottom Row:

- Panel 7:** Because, actually, it's really hard to understand what is going on with our lives. Our screens allow the world to flow in. We see tiny bits of every corner of the globe. We communicate with a swarm of people. Even the device with which we communicate has screens inside its screen.
- Panel 8:** reason we're here.
- Panel 9:** If an average adult's daily media consumption is nearly ten hours, if an average adult receives 10k messages a day. How do we make sense of our lives? How do we create a coherent narrative of our reality? How do we unite all the pieces of our global lives?

Bottom Dialogue:

- Character 1: So you're saying the only thing that's going to hold this building together is the shared belief of the agency?
- Character 2: Such is the way of reality, is it not?

Vertical Text (Left Side): MATRYOSHKA'S FELD GUIDE: 132. Strict attention must be paid to surrounding personalities. Greed and materialism will be your greatest weapons.

PAGE 4

Background: *Mind MGMT* #24 (2014), Back cover.

Panel 2: *Mind MGMT* #11 (2013), p. 19.

Panel 3: Abraham Riesman, «Talking to *Mind MGMT* Creator Matt Kindt About Spies and Hard-core Pornography», *Vulture: Devouring Culture*, November 21, 2014.

<http://www.vulture.com/2014/11/Mind-mgmt-matt-kindt-comics.html>

Panel 4, 5, 6: *Mind MGMT* #12 (2013), p. 12.

Panel 7: <http://www.newyorker.com/news/news-desk/the-real-paranoia-inducing-purpose-of-russian-hacks>

Panel 8: *Mind MGMT*, Vol. 4: *The Magician* (2014), pp. 158-159.

Field guide: *Mind MGMT*, Vol. 3: *The Home Maker* (2014), p. 14.

Footer: *Mind MGMT*, Vol. 6: *The Immortals* (2016), p. 145.

WHEN PLACING ALL ESSENTIAL DETAILS MUST FALL WITHIN THIS SOLID "LIVE AREA" BOX. THIS IS THE BORDER FOR A STANDARD, NON-BLEED FIELD REPORT

Kindt recreates this condition by complexifying the comics page.

We get the regular "comic book" story inside a box marked by cyan letters and lines which indicate the borders of a "standard non-bleedfield report."

Cyan is usually used in print culture to indicate marks and corrections that won't be printed but organize the page.

Outside the print area marked by cyan lines, we also find narratives, small drawings at the bottom, which usually depict MIND MGMT's activities.

On the left side of the page, Kindt includes more complex narratives: interviews with agents, Meru's first novel, psychiatric reports and most importantly, the MIND MGMT Field Guide.

FIELD GUIDE 3.14. Remember that when you are "alone with your thoughts"--you are NEVER alone with your thoughts.

But to bring understand Justice's madness, I had to go back as far as I could. To New York. Where some of her family still resides.

YOU HAD TO BE AN ESSENTIAL MEMBER OF THE POLICE FORCE TO BE PERMITTED TO ENTER THE OFFICE OF THE DIRECTOR OF MIND MGMT.

I'm being kept. Detained.

For me, sir.

Who?

Melvin. You sent me a letter.

How the hell did you get so close? I've got this place surrounded with protection and it's easier to get into Fort Knox.

Your wife completely let me in.

Could have sworn I had my own walls there.

Don't touch the letter or a rat.

The Field Guide is a fascinating text by itself, communicating to agents how to proceed in different situations:

"IMMEDIATELY SEEK THE HELP OF A METAPHYSICIAN SO THAT NON-PHYSICAL WOUNDS DO NOT BECOME INFECTED."

The parallel and apparently divergent narratives offer different ways of reading the series, because keeping the three scaffolds together can be difficult and disorienting.

It was like watching two movies simultaneously—one with the left eye and a different one with the right.

This is a pipe.

But sometimes, the three divergent narratives melt together and make sense.

And that's where paranoia kicks in.

There are still a few of the early assassination letters floating around out there somewhere.

PAGE 5

Background: *Mind MGMT* #24 (2014), Cover.

Panel 2: *Mind MGMT* #7 (2012), p. 7.

Panel 3: <https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/02/facebook-fake-news-flag-techcrunch-bs-detector>

Panel 5: *Mind MGMT* #22 (2014), Cover.

Panel 6: <http://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2016/11/23/503146770/npr-finds-the-head-of-a-covert-fake-news-operation-in-the-suburbs>

Field guide: *Mind MGMT*, Vol. 1: *The Manager* (2013), p. 76.

Footer: *Mind MGMT* #7 (2012), p. 9.

WHEN PLING REPORT ALL ESSENTIAL DETAILS MUST FALL WITHIN THIS SOLID "LIVE AREA" BOX. THIS IS THE BORDER FOR A STANDARD, NON-BLEED FIELD REPORT

But isn't fiction the best way to become paranoid? That's what we demand from it, isn't it? We want to be able to get involved in a world with no "loose threads" Something coherent, where everything is tied up tightly. Where we have the author to blame...

Fiction is the place where a coherent reality does exist. Immersing oneself in a fictional world resembles a paranoid delirium, but one we can get out from.

Sorry to go on like that.

You don't know loneliness...

Until you achieve complete paranoia.

Kindt takes advantage of the paranoid aspect of fiction. The comic is filled with references and case files, scaffolded narratives with nested implications.

ADOPTION: Group home will provide unconditional love. Expenses paid. Please call!

The "floppie" itself is packaged as a paranoid device: the back covers are filled with MIND MGMT ads, cd and book covers, psychological profiles and questionnaires, every detail has to be taken into account.

When reading it, everything talks to you.

A ghost or a shadow history that is right in front of you but that you can't quite see.

At the same time, Kindt draws on several genres and formats that use the search/production of both truth and reality as their dramatic engine: crime/espionage novels, conspiracy theories, science fiction, investigative journalism and procedure manuals.

I think you should go.

MIND MGMT
MIND GUIDE

Conspiracy theories assert that the evidence is hidden, there is a plan, and we are being lied to. They are trying to control us. How can you get a hold of reality in a world that obeys espionage genre rules?

Who can you trust?
NO ONE.

All of this genres take a strong position towards reality. Reality is something to doubt about, but the TRUTH, complete and absolute, is somewhere out there.

We know.

veiled threat

Animals throughout the series perceive the

GET DIVORCED FROM REALITY!
TOO BROKE?
CALL NOW! YOU'RE MORALLY BANKRUPT!
555-555-7734

The choice of a therapist is an important decision and should not be based solely on advertising.

At the end of the series, Meru writes a NEW mental health should be put above all other than two corruption can't help but grow. One

NEW MGMT FIELD GUIDE: 11.15. Agents are encouraged to simply focus on those rears; them and improve the files around them.

166

PAGE 6

Background: *Mind MGMT*, Vol. 3: *The Home Maker* (2014), p. 170.

Panel 2: *Mind MGMT* #7 (2012), p. 12.

Panel 3: *Mind MGMT* #14 (2013), Back cover.

Panel 4: <http://www.realtruenews.org/single-post/2016/08/11/FACT-CHECK-Did-Obama-Create-ISIS>

Panel 5: *Mind MGMT* #8 (2012), p. 17.

Panel 6: *Mind MGMT* #26 (2014), Cover.

Panel 7, 8: *Mind MGMT* #14 (2013), Back cover.

Field guide: *Mind MGMT*, Vol. 6: *The Immortals* (2016), p. 172.

WHEN FLUNG REPORT ALL ESSENTIAL DETAILS MUST FALL WITHIN THIS SOLID "LIVE AREA" BOX. THIS IS THE BORDER FOR A STANDARD, NON-BLEED FIELD REPORT




Don't you see? I can't trust anyone! Any feeling! Anything!

But...

Certainty and madness go well together. Lyme's radical certainty turns into Zanzibar's tragedy. MIND MGMT's radical certainty and secrecy turns human lives into cannon fodder.

The business of doubting reality carries with itself the danger of paranoia... The whole world revolves around the paranoid. Everything is there just for him/her. Only the paranoid is real.

Absolute knowledge demands absolute control.




KNIFE SKILLS
16 New Ways to Slice, Dice, Chop, and Butcher

SCRAPBOOKING
Preserve the Memories You Want Most

VACATION
From Reality

But doubting reality is also the seed of spirituality. The quest for truth and reality is not only scientific, but also spiritual... Mount Meru is the center of all universes in Hindu, Jainist and Buddhist cosmologies. Meru is dangerous because her power cancels other agents' powers. The center is a lonely place. How can the center understand itself? Only through others.

Uncertainty can also beget trust which is a form of love.



But what's interesting... is the next move isn't an obvious one.

Someone asked kindt if he was paranoid. His answer was simple: "No, but I think my reader's are"


MIND MGMT is designed to induce a paranoid state in the reader: everything can be read as a sign.

Do you know how long it's been since I've felt... doubt?

...maintaining an agent's physical and mental health.

...world as affects, indicated by this typography.


...understanding



When we stare at our screens, we are alone, but everything talks to us, at the center of a very lonely reality. *Pokemon Go* has already shown how corporations and technology manage our movements and our bodies.

Who is managing your mind?

Reality always escapes us.



But we may yet learn how to manage it.

MIND MGMT field guide: 1.8. Companion agents are essential to...
MIND MGMT field guide: Communication and concerns. When any organization becomes larger agent alone invites insanity. But two...

166

Written and designed by 2016.
ALL images were taken from the MIND MGMT series.

PAGE 7

Background: *Mind MGMT*, Vol. 3: *The Home Maker* (2014), p. 171.

Panel 1: *Mind MGMT*, Vol. 1: *The Manager* (2013), p. 120.

Panel 3: *Mind MGMT* #16 (2013), Cover.

Panel 4: <http://yeslab.org/pharmagreed>

Panel 5: *Mind MGMT*, Vol. 5: *The Eraser* (2015), p. 25.

Panel 6: Abraham Riesman, «Talking to *Mind MGMT* Creator Matt Kindt About Spies and Hard-core Pornography», *Vulture: Devouring Culture*, November 21, 2014. <http://www.vulture.com/2014/11/Mind-mgmt-matt-kindt-comics.html>

Panel 9: *Mind MGMT*: Sorteo para aparecer dibujado en uno de los numeros de la serie de Matt Kindt, *Play Reactor*, August 12, 2013. <https://play-reactor.com/2013/08/12/Mind-mgmt-aparezcan-dibujados-en-uno-de-los-numeros-de-la-serie-de-matt-kindt/>

Field guide: *Mind MGMT*, Vol. 6: *The Immortals* (2016), p. 166.

PAGE 8

Anuncio original: *Mind MGMT*, Vol. 4: *The Magician* (2014), p. 182

Panel 1 a 3: *Mind MGMT*, Vol. 1: *The Manager* (2013), p. 128.

Subtext: *Mind MGMT* #10 (2013), p. 15.

Panel 4: *Mind MGMT* #8 (2012), p. 15.

Subtext: *Mind MGMT*, Vol. 6: *The Immortals* (2016), p. 150.

Panel 5: *Mind MGMT* #10 (2013), p. 14.

Subtext: *Mind MGMT*, Vol. 6: *The Immortals* (2016), p. 150.

Panel 6: *Mind MGMT*, Vol. 6: *The Immortals* (2016), p. 151.

Panel 7: *Mind MGMT*, Vol. 4: *The Magician* (2014), p. 127.

Subtext: *Mind MGMT*, Vol. 5: *The Eraser* (2015), p. 43.

Panel 8, Subtext: *Mind MGMT*, Vol. 6: *The Immortals* (2016), p. 88.

LA SOMBRA SOBRE MARVEL: REESCRITURAS DEL HORROR ARQUETÍPICO EN LOS CÓMICS DEL DOCTOR EXTRAÑO

JORGE MARTÍN
Universidad de Salamanca
jorgeusal@usal.es

Recibido: 13-12-2016

Aceptado: 14-05-2017



RESUMEN

Desde que H.P. Lovecraft sentó las bases del horror cósmico, otros muchos autores y medios han seguido el influjo de esta manifestación de lo fantástico. Entre ellos, el *comic book* americano también ha tratado de incorporar a sus códigos los terrores arquetípicos imaginados por el autor de Providence. Nuestro estudio pretende analizar un caso paradigmático: el superhéroe de la editorial Marvel conocido como Doctor Extraño, pues, en ciertos casos, las particularidades de este personaje parecen óptimas para la trasposición de esta visión del fantástico al mundo del cómic.

PALABRAS CLAVE: Horror arquetípico, Lovecraft, Marvel Comics, reescritura, superhéroe.

ABSTRACT

Since H.P. Lovecraft laid the foundations of cosmic horror, many other authors and media have followed the influence of this manifestation of the fantastic. Among them, the American comic book has also tried to incorporate into its codes the archetypal terrors imagined by the author from Providence. Our study aims to analyze a paradigmatic case: the superhero of Marvel publishing house known as Doctor Strange, because, in certain cases, the peculiarities of this character seem optimal for the transposition of this vision of the fantastic to the world of comics.

KEY WORDS: Archetypal horror, Lovecraft, Marvel Comics, rewriting, superhero.



1. LO FANTÁSTICO Y MARVEL COMICS

El número siete de *New Avengers* (julio de 2005) de Marvel Comics presenta una reunión muy especial. Con el nombre de *Illuminati* se reúnen algunos de los superhéroes más poderosos de esta editorial. El atlante Namor, el Hombre de Hierro, Reed Richards, el inhumano Rayo Negro, Charles Xavier y el Doctor Extraño conformaban la nómina de los asistentes. Con este grupo, Brian Michael Bendis y Steve Mcniven reflejaron las formas diversas de expresar la fantasía que pueblan el Universo Marvel. Desde un príncipe ligado a la mitología griega, hasta un mutante, pasando por un científico capaz de realizar toda clase de proezas mediante sus inventos; los *Illuminati* muestran las diferentes maneras empleadas en los *comic books* de esta editorial para representar lo insólito. El caso del último de los personajes mencionados resulta llamativo, pues una figura como el Doctor Extraño, en su condición de Hechicero Supremo, introdujo ciertas desviaciones de los códigos superheroicos que rigen la mayoría de los productos de dicha editorial.

El Doctor Extraño nació en una historieta breve incluida en el número 110 de *Strange Tales* (julio de 1963), elaborada por el guionista Stan Lee y el dibujante Steve Ditko. Desde sus comienzos, Extraño introdujo en el imaginario superheroico de Marvel Comics una serie de singularidades que lo separaban del resto de individuos en mallas. Los viajes del hechicero por toda suerte de dimensiones, así como sus enfrentamientos con criaturas ajenas a nuestro plano de la realidad, lo diferenciaban de otros personajes más conectados a los tejados de Nueva York. Este pormenor se reflejaba en los rimbombantes diálogos escritos por Lee, además de en las lisérgicas ilustraciones de Ditko, bastante diferentes a los estándares de la compañía.

Dadas estas circunstancias, nuestro propósito consistirá en examinar el tratamiento en las páginas del Doctor Extraño de otro referente de la fantasía como es el narrador Howard Phillips Lovecraft, pues advertiremos que los rasgos de este personaje se muestran óptimos para incorporar al *comic book* de Marvel las creaciones del autor de Providence y su círculo. Tras desarrollar un breve apartado teórico, trazaremos una panorámica sobre el mundo de Lovecraft en los cómics de Marvel para, a continuación, centrarnos en la figura de Extraño. En ese punto, realizaremos el análisis de varios ejemplos significativos.

2. NOCIONES TEÓRICAS

Antes de comenzar nuestro estudio, debemos desarrollar unas breves consideraciones teóricas. En primer lugar hemos de aclarar las particularidades de la fantasía lovecraftiana. Uno de sus ejes esenciales tiene que ver con el miedo, en concreto con el horror cósmico o arquetípico, como evolución del terror gótico. Según Rafael Llopis: «En la literatura fantástica, como es lógico, el pobre muerto —en el fondo tan inocente— resultó incapaz por sí solo de torcer el curso del terror real, de desarraigarlo de sus orígenes objetivos» (2001: 16). En cambio, Lovecraft supo manifestar en sus relatos «más que los miedos de su tiempo, los del mismo porvenir (...) Ese terror sin nombre que solo puede expresarse mediante imágenes de sueño o de lectura apocalíptica» (Llopis, 2001: 17).

Para codificar esta sensación de horror, la narrativa lovecraftiana concedía una importancia fundamental a la recepción del mismo. De acuerdo al propio Lovecraft, el relato fantástico debe ser juzgado «no tanto por las intenciones del autor y los mecanismos de la intriga, sino en función de la intensidad emocional que provoca». Por tanto, para el autor de Providence: «Un cuento es fantástico simplemente si el lector experimenta en forma profunda un sentimiento de temor, la presencia de mundos y de potencias insólitos» (Lovecraft, 1984: 16). La culminación de estas ideas dio lugar a los *Mythos*, una suerte de imaginario de pesadilla concebido por Lovecraft y otros autores, como August Derleth, Robert Ervin Howard, Robert Bloch o Clark Ashton Smith. Este imaginario parte de una premisa establecida por el propio Lovecraft: «Nuestro mundo fue poblado por otras razas que, por practicar la magia negra, perdieron sus conquistas y fueron expulsadas; pero viven aún en el Exterior, dispuestas en todo momento a volver a apoderarse de la Tierra» (Llopis, 2001, 40).

Esta mitología terminaría resultando una gran influencia para toda suerte de manifestaciones de la literatura popular, tanto en el ámbito de la literatura como del cine o el cómic. También la música y el videojuego han experimentado este influjo (Smith, 2006). Debido a que, precisamente, vamos a abordar el influjo de la narrativa lovecraftiana en el *comic book* superheróico, hemos de añadir a este apartado otras cuestiones teóricas y metodológicas.

Partimos del útil concepto de reescritura, a través de la síntesis del mismo a cargo de José Antonio Pérez Bowie:

Una opción personal mediante la cual el autor se enfrenta a un texto previo y lo somete a una lectura particular en la que proyecta su propio universo subjetivo

o transmite de modo premeditado o inconsciente las determinaciones del contexto en que se halla inmerso; se trata, pues, de un proceso de apropiación y de revisión consistente en transformar y trasponer, en mirar con nuevos ojos o desde un nuevo contexto un texto precedente (2010: 27-29).

Asimismo, este proceso no tiene por qué partir de una única fuente; al contrario, la tarea de reescritura resulta susceptible de partir de un conjunto de materiales relacionados: un *corpus* capaz de generar una reescritura de carácter architextual (Pérez Bowie, 2010: 90).

Nuestra intención consistirá en observar este tipo de fenómenos de trasposición y transformación del imaginario lovecraftiano en otro medio, como es el *comic book*. Nos hallaríamos, entonces, ante un fenómeno de transficción que puede regirse por diversos factores de carácter espaciotemporal, argumental, interpretativo o estilístico (Gil González, 2012). Dado el cambio de medio, hemos de tener en cuenta los conceptos esbozados por Robert Harvey (1996) y Santos Zunzunegui (2007) sobre la narrativa del cómic y sus convenciones.

3. LOVECRAFT Y MARVEL COMICS

Desde sus orígenes, los cómics de la editorial Marvel han incorporado toda clase de contenidos procedentes de la cultura popular. Estos *comic books* se han nutrido a lo largo de los lustros de un entramado inmenso de referencias que, sin embargo, han logrado conformar un universo autónomo y cohesionado. Este fenómeno ha dado lugar a resultados llamativos. Por ejemplo, en *The Mighty Thor*, una serie protagonizada por figuras de la mitología nórdica, existe un trasunto de Errol Flynn llamado Fandral que llegó a enfrentarse al dios griego Ares. Asimismo, las corrientes mediáticas imperantes en determinados momentos hallaron su reflejo en las publicaciones de la compañía Marvel. Mientras que el personaje de Luke Cage se erigió como representante gráfico de la *blaxploitation*, Sang-Chi y Puño de Hierro introdujeron el cine de artes marciales en las viñetas de esta editorial.¹

El ámbito del terror no podía permanecer ajeno a este proceso de asimi-

1. La monografía de Rafael Marín sobre el imaginario marveliano dedica un espacio interesante a ese respecto (2016: 72-77). Según el autor aludido: «Comunes a nuestra realidad, los cómics del Universo Marvel compartirán con ella nuestra ficción» (Marín, 2016: 72). Sin embargo, esta medida podía resultar complicada, pues como explica Rafael Marín: «El problema que Marvel Comics encuentra al estar ligada a la realidad es que, para no desprenderse de ella, deberá seguir día a día unas modas que, por propia esencia, serán pasajeras» (Marín, 2016: 73).

lación cultural. Una de las muestras más significativas se encuentra en la colección titulada *Tomb of Dracula* (1972-1979). La génesis de estos cómics vampíricos resulta interesante, pues nació como fruto de la revisión del *Comics Code Authority*. Este sistema de autorregulación creado en 1954 imponía severas normas de control de los contenidos que podían aparecer en un cómic. Así, quedaba vedada cualquier alusión a vampiros, zombies u hombres lobo (Nyberg, 1998: 167). Sin embargo, en 1971, la reforma del *Comics Code* permitió que los horrores procedentes del ámbito de la literatura tuvieran cabida en el *comic book* (Nyberg, 1998: 172).

Marvel aprovechó esta eventualidad para sacar al mercado una colección inspirada en el personaje de Bram Stoker. *Tomb of Dracula* inició su andadura en abril de 1972 con un número guionizado por Gerry Conway y dibujado por Gene Colan. La trama de este cómic corrió a cargo del por entonces editor de la compañía Roy Thomas, quien sustituyó en el puesto a Stan Lee. De cara a nuestros intereses, el influjo de Thomas nos resulta fundamental, pues hablamos del guionista responsable de la introducción de Conan en el mundo del cómic americano. Se trata de un autor que, en diversas ocasiones, ha mostrado su interés por trasladar al cómic las creaciones de Robert E. Howard. En definitiva, la irrupción de Drácula en las publicaciones de Marvel se constituye en un ejemplo revelador del fenómeno de reescritura que abordamos, con hitos tan singulares como el *Giant-Size Spider-Man #1* (julio de 1974), donde el vampiro compartió páginas con el mismo Spiderman (Figura 1).



Figura 1. *El Hombre araña frente a Dracula* (Len Wein y Ross Andru, *Giant Size Spiderman #1*, julio de 1974).

Dadas estas circunstancias, la incorporación del imaginario creado por Howard Phillips Lovecraft al Universo Marvel resultaba esperable. Según Mark Jones (2013), este influjo presentó toda clase de manifestaciones desde los inicios de la editorial americana, especialmente a partir de la década de 1970. El primer eco de las obras del autor de Providence se remonta a finales de la Edad de Oro del cómic americano, periodo situado en las décadas treinta y cuarenta del siglo xx. Se trata tanto del primer cómic de terror publicado por Marvel Comics, llamada entonces Timely Comics, como de la primera translación a dicho medio de un texto de Lovecraft. Nos referimos al número 22 de *Amazing Mysteries* (febrero de 1949). Este ejemplar contiene una historietta titulada «The Thing at Chugamung Cove!»; en realidad, una trasposición de «The Shadow Over Innsmouth» (1936). Posteriormente, Marvel rescribió otros textos procedentes del círculo lovecraftiano, indicando de manera explícita su origen. Por ejemplo, la colección que dio vida a Thor, *Journey into Mystery*, trasladó al arte secuencial los relatos «The Haunter of the Dark» (1935) y «The Shadow from the Steeple» (1950), de Lovecraft y Robert Bloch, respectivamente.² Décadas después, Marvel Comics editó la novela gráfica *Haunt of Horror: Lovecraft* (2008) con guión y lápiz de Richard Corben. Este material recreaba varios relatos y poemas de Lovecraft como «Dagon» (1919) o «The Music of Erich Zann» (1922).

Otros tres casos nos parecen de particular interés, pues parten de otras tantas transficciones fílmicas de contenidos originados por Lovecraft. Las películas *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Evil Dead* (Sam Raimi, 1981) y *The Thing* (John Carpenter, 1982) presentan una deuda indudable con el novelista de Providence; a su vez, estos títulos fueron trasladados a los productos de Marvel Comics.³ En el número 155 (marzo de 1982) de la colección *Uncanny X-Men*, los mutantes se enfrentan por primera vez a un trasunto de los xenomorfos de Scott, rebautizados como El Nido (The Nest). Por su parte, la serie limitada *Marvel Zombies Vs. Army of the Darkness* (de mayo a septiembre de 2007) introducía a Ash Williams y su búsqueda del *Necronomicón* en el universo de Los Vengadores. Asimismo, el villano Hive, cuya primera aparición se corresponde a *Secret Warriors #2* (mayo de 2009), no parecía muy diferente de la entidad parasitaria presente en la película de Carpenter.

Con todo, dadas las peculiaridades del personaje, el Doctor Extraño se

2. En concreto, nos referimos a los números 4 y 5 de *Journey into Mystery*, publicados en abril y junio de 1973.

3. Recomendamos la monografía de Charles Mitchell (2001) sobre las reescrituras fílmicas de la obra de Lovecraft, entre ellas las tres películas aludidas en el texto.

ha configurado como un candidato idóneo para alojar en sus páginas referencias lovecraftianas de toda índole. Desde los inicios del mago en Marvel Comics, las conexiones con el architexto lovecraftiano han resultado múltiples y diversas. La propia colección que dio vida a Strange, *Strange Tales*, coincide en su nombre con aquella publicación *pulp* que trató de competir en su día con *Weird Tales*. La revista *Strange Tales* (1931-1933) albergó textos de miembros distinguidos del círculo de Lovecraft como Robert E. Howard o Clark Ashton Smith⁴. Por su parte, la versión homónima de Marvel Comics comenzó su andadura dedicada a la historieta de terror, intentando emular el éxito en dicho ámbito de *Entertaining Comics*.⁵

Cuando en el número 110 de la versión Marvel de *Strange Tales* aparece el Doctor Extraño, sus vínculos con el mundo de la magia y su versión superheroica de las artes místicas pueden retrotraernos al mundo ideado por Lovecraft. La misma palabrería pseudoesotérica —«Por las Eternas Huestes de Hoggoth»— que Stan Lee ponía en boca del mago Stephen Strange parece extraída de los grimorios imaginados por Lovecraft. Algunos de los villanos de Extraño, como Pesadilla o Dormammu, se asemejan a las entidades cósmicas de los *Mythos*. De igual modo, la alusión continúa a enigmáticos y ficticios volúmenes como el *Libro de los Visanthei* o el *Rollo de la eternidad* nos recuerda a la cita de ejemplares inventados por Lovecraft y su círculo.⁶

La incorporación a las viñetas protagonizadas por Strange de equipos creativos relacionados con el mundo del terror añadió a estos cómics un tono más oscuro y, además, la asimilación de mayores referencias lovecraftianas. Una muestra interesante, que puede servirnos de avance de nuestro estudio, se halla en el *Doctor Strange # 183* (noviembre de 1969).⁷

Este *comic book*, titulado «They Walk by Night!» es responsabilidad de dos artistas ya aludidos: el guionista Roy Thomas y el dibujante Gene Colan. La primera página de dicho relato se constituye en una declaración de intenciones, al incluir la cita siguiente en una cartela: «Vivimos en una plácida isla

4. Según Robert Michael Cotter: «*Strange Tales* was clone of *Weird Tales* clone in every aspect, except one: it actually paid its authors in time» (Cotter, 2008: 149).

5. La misma editorial EC publicó varias historias de clara inspiración lovecraftiana, tratando de sortear cualquier posible violación de derechos de autor. Por ejemplo, el número 16 (diciembre de 1950) de *Vault of Horror* recogía una traslación de los relatos de Lovecraft titulados «In the Vault» (1925) y «Cool Air» (1929). Acerca de esta compañía ligada al mundo del terror, véase Geissman (2005).

6. En http://www.marvunapp.com/Appendix4/tomes_of_eldritch_knowledge.htm (6/12/2016), Jeff Christiansen enumera todos aquellos libros ficticios aparecidos en el Universo Marvel. Algunos, como el *Necronomicón* o el *Libro de Eibon*, proceden de forma directa del círculo lovecraftiano.

7. En este caso, para facilitar la lectura y debido a que no se trata de nuestro objeto de estudio principal, vamos a emplear la edición española publicada por Forum (marzo de 2000) dentro del tomo *Los Defensores: El nacimiento de los Defensores*.

de la ignorancia en medio de un negro océano de infinitud y no conviene que nos aventuremos muy lejos. H. P. Lovecraft (1890-1937)» (*Los Defensores*, 2000: 1). Se trata de un fragmento perteneciente a «The Call of Cthulhu» (1928) que prelude los vínculos con el horror cósmico incluidos en la historieta escrita por Thomas. La trama parte de un telegrama recibido por Stephen Strange, donde un tal Kenneth Ward —acaso un guiño al personaje lovecraftiano Charles Dexter Ward— le escribe pidiendo ayuda. Al llegar a su encuentro, el Doctor Extraño encuentra a Ward en un estado cercano a la catatonía. Por medio de sus encantamientos, Extraño logra que Ward le indique las circunstancias de su demanda.

La analepsis narrada por Ward se enmarca en «en un solitario valle en las montañas del Himalaya» (*Los Defensores*, 2000: 14). Mediante globos de texto, el personaje realiza una serie de precisiones que, en el fondo, se dirigen tanto al narratorio de su relato como a los destinatarios del cómic. La retórica empleada parece emular el *usus scribendi* del autor de Providence: «¡Aquí está...tal como me mostró mi fantástico sueño! ¡Tal como de algún modo yo sabía que sería! ¡Extrañas formas geométricas esculpidas por alguna inhumana civilización!» (*Los Defensores*, 2000: 14).

En primer lugar, el motivo del sueño alberga una marcada importancia en «The Call of Cthulhu», sobre todo, en el caso del personaje llamado Henry Anthony Wilcox, que vislumbró ciudades insólitas. No será el único relato en que Lovecraft se sirva del sueño como impulsor de sus tramas. Para Timo Airaksinen los sueños resultan fundamentales para comprender la narrativa lovecraftiana; si bien, considera complejo precisar la causa de este fenómeno en su conjunto. Acaso, este proceso tendría que ver con el modo en que los personajes encaran el horror, de manera semejante a cuando nos enfrentamos a los terrores en las pesadillas. Airaksinen sostiene que en nuestras fantasías oníricas «We are absolutely alone, which may partly explain why Lovecraft wants to use dreams as a road to horror» (1999, 204).⁸

De vuelta al cómic de Thomas y Colan, Ward contempla espantado el extraño emplazamiento que había formado parte de sus sueños. Sus palabras para describir el enclave presentan unas adjetivaciones que nos acercan a la prosa de Lovecraft. Asimismo, las referencias a una suerte de formas alejada de los patrones conocidos se asemejan a las alusiones sobre la geometría no euclidiana que caracteriza a la ciudad de R'lyeh. Destacamos los esfuerzos a

8. Recomendamos al respecto la consulta del análisis elaborado por Noel Carroll (1990: 159-195) sobre las bases de la ficción de terror y sus conexiones con las pesadillas.

los lápices por parte de Colan para esbozar unas figuras que resulten inusuales (Figura 2). En este caso, hallamos una desviación respecto a la fuente y un nuevo modo de plasmar el horror arquetípico. Como apuntó David Roas, respecto a la expresión de este horror: «Lo fantástico narra acontecimientos que sobrepasan nuestro marco de referencia, es por tanto la expresión de lo innumerable, lo que supone una dislocación del discurso racional: el narrador se ve obligado a combinar de forma insólita nombres y adjetivos» (Roas, 2001: 29). Aquí, la enunciación verbal se ajusta a ese patrón, pero se ve completada por unos signos de tipo icónico.



Figura 2. La geometría no euclidiana de los *Mythos*
(Roy Thomas y Gene Colan, *Doctor Strange* # 183, noviembre de 1969)

Al fin, el personaje nombrado topa con unas estatuas «grotescamente esculpidas» que, según Ward, «esperan, callada y pacientemente el momento en que vuelvan a cobrar vida» (Los Defensores, 2000: 14). Igual que en las narraciones de los *Mythos*, observamos unos seres en estado latente que aguardan su despertar. Con este breve análisis pretendíamos mostrar una suerte de prolegómeno, e incluso de precedente, de la historia que vamos a examinar con mayor profundidad a continuación. Comprobaremos cómo

ciertos recursos y tópicos, que trataremos a partir de aquí, ya se encontraban en este número de *Doctor Strange*.

4. MARVEL PREMIERE Y LOVECRAFT

Muchos y multiformes son los oscuros horrores
que infestan la Tierra desde sus orígenes.

ABDUL ALHAZRED, *El Necronomicón*.

Nos disponemos a rastrear el influjo lovecraftiano en el relato conformado por los volúmenes 4 a 10 de la colección *Marvel Premiere*, material publicado entre septiembre de 1972 y septiembre de 1973. Para empezar hemos de contar con la naturaleza de esta serie de Marvel Comics, que abarcó 61 ejemplares desde 1972 hasta 1981. Esta colección permitía desarrollar historias protagonizadas por nuevos personajes, además de relanzar otros que no habían alcanzado un éxito notable en sus series regulares. En lo referente al primer caso, *Marvel Premiere* sirvió para introducir en el Universo Marvel a superhéroes como Puño de Hierro o la segunda encarnación del Hombre Hormiga. Respecto al segundo pormenor, personajes como el Doctor Extraño tratarán de revitalizar sus aventuras tras una trayectoria irregular dentro de sus propios títulos.

A su vez, los siete números que pretendemos revisar buscaron incorporar al imaginario de Marvel un nuevo villano llamado Shuma-Gorath. Este asunto presenta de por sí un interés destacable. Al cabo, esta entidad fue creada por Robert E. Howard en su relato conocido como «The Curse of the Golden Skull» (1928), como una suerte de trasunto del lovecraftiano Shub-Niggurath.⁹ Más tarde, Marvel, con Roy Thomas como editor, adquirió los derechos para explotar las creaciones de Howard. Esta decisión resultó muy provechosa para dicha compañía; según explicó Don Herron: «The largest success they had was *Conan the Barbarian* four colour comic, originally written by Thomas and drawn by Barry Smith. For a year of two, this magazine was the most popular comic book in the world, judging from sales figures» (Herron, 2000: 175).

En consecuencia, al alcanzar la colección *Conan the Barbarian* el número 37 (abril de 1974), Roy Thomas, junto al dibujante Neil Adams, se inspiró en el cuento de Howard citado antes para articular una historieta con el mismo

9. Esta narración de Howard se publicó por vez primera en el número 9 de *Howard Collector* (1969).

nombre. Ahora bien, la presentación de esta criatura con aspecto de pulpo se produjo en el arco argumental desarrollado en los volúmenes 4 a 10 de *Marvel Premiere*. En términos generales, la trama se concibe como el plan de Shuma-Gorah para regresar a nuestra dimensión. Como paso previo, esta entidad enfrentará de manera sucesiva al Doctor Extraño con otras criaturas a su servicio de claras reminiscencias lovecraftianas, como Sligguth, N'Gabhthoth, Dagoth o Kathulos.

No centraremos fundamentalmente en el estudio del cuarto número de *Marvel Premiere* que abre este arco. La razón principal de esta resolución consiste en que este cómic presenta una serie de rasgos significativos; entre ellos, que puede considerarse una curiosa reescritura de «The Shadow Over Innsmouth» de Lovecraft. Como punto de partida, hemos de dedicar un breve espacio al equipo creativo responsable de dicho volumen titulado «The Spawn of Sligguth». En primer lugar, destacamos la presencia del ya mencionado Roy Thomas. Este autor aparece en los créditos bajo las funciones de editor y creador del argumento del relato. En este punto, hemos de considerar el llamado método Marvel, sistema establecido por Stan Lee para generar los cómics de esta compañía. El ilustrador Steve Ditko describió este proceso creativo:

Stan [Lee] provided the plot ideas. There would be a discussion to clear up anything, consider options and so forth. I would then do the panel/page breakdowns, pencil the visual story continuity, and, on a separate paper, provide a very rough panel dialogue, merely as a guide for Stan. We would go over the penciled story/art pages and I would explain any deviations, changes, and additions, noting anything to be corrected before or during the inking. Stan would provide the finished dialogue, for the characters, ideas, consistency and continuity. Once lettered, I would ink the pages (Raphael y Spurgeon, 2003: 91).

Este patrón concedía una importancia destacada al trabajo de los dibujantes, hecho que, en ocasiones, ocasionaba que la labor del guionista pudiera «redundar con el texto lo ya claramente apreciable solo con ver el dibujo» (Marín, 2016: 162). Justamente, Rafael Marín pone como ejemplo de dicho fenómeno los trabajos de Roy Thomas, cuyos diálogos resultaban reiterativos respecto al apartado icónico del cómic en cuestión. Si bien, también es cierto que este guionista destacaba por la locuacidad de sus diálogos.¹⁰

En el caso que nos ocupa, hallamos a Thomas como encargado de ela-

10. Pierre Comtois vincula la característica verbosidad de Thomas al influjo ejercido por su bagaje cultural. Sobre todo, este autor apunta a la inclinación de Thomas por el cine clásico, que, además, empezaba a televisarse por aquel entonces (Comtois, 2011: 20).

borar la trama base del *Marvel Premiere* #4. Otra de las cartelas de la primera página contiene una leyenda reveladora: «Featuring concepts created by Robert E. Howard» (*Marvel Premiere* #4, 1972: 2). Por consiguiente, observamos cómo la tarea de Thomas como editor y creador del argumento parte de un material que él mismo ya manejó en la serie de Conan en calidad de guionista. Aquí, además del responsable de la trama o *plot*, encontramos acreditado otro guionista encargado de los diálogos. Se trata de Archie Goodwin, escritor ligado en sus comienzos a la revista de terror *Creepy* de la editorial Warren. Precisamente, en dicha publicación Goodwin guionizó una interesante combinación de varios relatos ligados a los *Mythos*. En concreto, esta historieta mezclaba «Fane of the Black Pharaoh» (1937), «The Shambler from the Stars» (1935) y «The Skull of the Marquis de Sade» (1965), de Robert Bloch.¹¹

Por último, se encargó de los lápices otra figura cuyos trabajos muestran conexiones con el Círculo de Lovecraft: Barry Smith. Este dibujante no solo se encargó de ilustrar las viñetas basadas en los textos de Howard para *Conan the Barbarian*, sino que trabajó posteriormente en varios ejemplares de la colección de Marvel Comics conocida como *Tower of Shadows* (1969-1975), una serie dedicada a la historieta de terror.

Ahora bien, Smith dejó el *Marvel Premiere* #4 inconcluso, por lo que Roy Thomas decidió encargarle a Frank Brunner que terminara los bocetos a lápiz restantes, además de entintar dicho cómic. Brunner también había ilustrado cómics dentro del ámbito del terror para publicaciones como *Creepy* o *Vampirella*.¹² En principio, Frank Brunner no parecía muy convencido de dibujar material relacionado con el mundo superheróico, además de que los plazos para completar dicho número resultaban excesivamente justos. Sin embargo, el artista accedió finalmente a ilustrar el cuarto número de *Marvel Premiere*

11. El título original del cómic de Goodwin era «Collector's Edition» y apareció por vez primera en el *Creepy* #10. A los lápices se encontraba Steve Ditko, el creador gráfico del Doctor Extraño. Acerca de las publicaciones de la editorial Warren nos remitimos al estudio de David Roach y Jon Cooke (2001).

12. En una entrevista, Brunner aclaró las circunstancias de su llegada a *Marvel Premiere*: «I did an issue of *Marvel Premiere* #4. I was finishing off a story that Barry Windsor-Smith had started. Smith got sick or something, and basically he did the first five pages, and I was sticking to his layouts, and completed that book, penciled and inks. Archie Goodwin wrote it». Según Brunner, Roy Thomas le convenció comentando lo siguiente: «you [Brunner] do great monsters, we're doing *Dr. Strange* with a Lovecraft motif, where he's battling various monsters. Would you like to do the book?». La entrevista en <http://twomorrows.com/comicbookartist/articles/06brunner.html> (6/12/2016). Como muestra de un trabajo posterior de Brunner ligado al mundo de Lovecraft, podemos mencionar su labor como portadista para el *one-shot* titulado *H.P. Lovecraft's The Return of Cthulhu*, editado por Cross Plains (julio del 2000). El guion de este cómic corrió a cargo de una figura ya familiar en estas páginas: Roy Thomas

debido, en buena medida, a sus conexiones con el ámbito del terror.¹³ En suma, nos vemos con un equipo que no solo presentaba una serie de experiencias en el ámbito del cómic de horror, en términos generales, sino que mantuvo conexiones diversas con el universo originado por el círculo de Lovecraft.

Junto a los créditos y al título, «The Spawn of Sligguth» parte de un cuadro de apoyo basado en el mismo recurso que observamos en el *Doctor Strange #183*. Esta cartela reza: «Some gods die, others but slumber, and in their dreaming wait for a dawning hour and movers prime, and the opening of a gate! *The Thanatosian Tomes*, from a 1623 translation by the Marquis of Rais» (*Marvel Premiere #4*, 1972: 2). El elemento extradiegético anotado sirve para orientar desde un principio al destinatario acerca de las fuentes textuales de la historia. Asimismo, la trama creada por Thomas participa del consabido recurso de Lovecraft de servirse de referencias pseudointertextuales.

Según explicó Rafael Llopis, este mecanismo empleado por el autor de Providence consistía en la alusión combinada de volúmenes reales con títulos rimbombantes, capaces de impresionar a los lectores, con otros ejemplares ficticios que ayudaban a configurar el imaginario presente en los *Mythos* (Llopis, 2001: 50). En el cuarto número de *Marvel Premiere*, este proceso sirve también para informar al lector avezado acerca del influjo literario que va a caracterizar a las viñetas subsiguientes.

Observamos cómo este cuadro de apoyo trata de remedar la retórica ocultista de los falsos tomos ideados por el Círculo de Lovecraft. Las menciones a unos antiguos dioses inertes, que esperan su despertar, son frecuentes en este tipo de referencias pseudointertextuales. También, como en la fuente literaria, los datos añadidos se conforman como un medio para sumar verismo a la falsa cita y, a la vez, un componente irónico, en este caso con la insinuación de que el posible autor de *Los libros de Thanathos* pudiera identificarse con Guilles de Rais.

Posteriormente, el cómic dibujado por Smith y Brunner volverá a acudir a este recurso, en este caso por medio de un homenaje aun más claro. El personaje clásico de las aventuras del Doctor Extraño conocido como El Anciano (The Ancient One) advierte a Strange acerca del contenido de unos volúmenes que tratan sobre «a cosmic obscenity that slumbers!» (*Marvel Premiere #4*, 1972: 11). En concreto, menciona *Los pergaminos del Mar Negro* y *Los cultos innombrables*, de Von Juntz. Si el primero de los títulos citados parece un

13. Junto a la entrevista citada en la nora anterior, recomendamos la consulta del apartado dedicado a la génesis del *Marvel Premiere #4* incluido en la monografía de Pierre Comtois (2011: 107-108) sobre los cómics de la Marvel durante la década de los setenta.

trasunto de los rollos del Mar Muerto, el segundo de los volúmenes ficticios procede del texto de Howard llamado «The children of the night» (1931).¹⁴

De vuelta a la primera página del cómic que nos ocupa, hemos de realizar una breve mención a la puesta en imagen de la misma (Figura 3). Se trata de una viñeta a toda página que trata de impactar a los destinatarios con una única escena como punto de partida de la historieta que se desarrollará posteriormente. Destacamos dos aspectos de interés. En primer lugar, el uso del fuera de campo, que muestra a un Strange perturbado por una amenaza que no podemos observar, excepto por la sombra que proyecta. Asimismo, las tareas de Brunner como entintador refuerzan esa sensación de intriga por medio del uso del claroscuro.



Figura 3. La splash page que abre el *Marvel Premiere* #4 (Archie Goodwin, Roy Thomas, Barry Smith y Frank Brunner, *Marvel Premiere* #4, septiembre de 1972).

14. Lin Carter (2001: 107-147) redactó un interesante estudio de los libros ficticios creados por el círculo de Lovecraft para sustentar su mitología del horror cósmico. En el caso de *Los cultos inmortales*, Carter señala que se trata de «Howard's greatest addition to the Mythos» (2001: 142). La configuración final del título de este grimoario ficticio partió de Lovecraft, quien sugirió a Howard que sustituyera el título en inglés, *Nameless cults*, por una versión en alemán más impactante. Aquí entró en juego August Derleth, que sugirió su forma definitiva: *Unausgesprochenen Kulte* (Carter, 2001: 142).

En lo referente a otros elementos narrativos, una voz heterodiegética se manifiesta en varias cartelas de apoyo para subrayar lo que una simple sombra puede suponer para alguien como Strange: «It can only be a forewarning that danger lurks!» (*Marvel Premiere #4*, 1972: 2). Llamamos la atención hacia el uso de la oración exclamativa, frecuente en todo el número. Se trata de un elemento, tan lingüístico como paralingüístico, destinado a subrayar de forma efectista los motivos tratados a lo largo del cómic, común en el género durante el periodo que nos ocupa.

Al fin, Extraño descubre la identidad del visitante misterioso de su *Sancta Sanctorum*, un individuo llamado Ethan Stoddar, quien necesita de forma desesperada la ayuda del mago. Como en el número 183 de *Doctor Strange*, Thomas vuelve a acudir al mismo motivo para impulsar la trama: Extraño debe socorrer a una persona que ha topado con el horror. Este recurso va a erigirse como fundamental para incorporar el terror a un cómic que procede del mundo superheróico. Frente a un personaje como Strange, habituado a enfrentarse a lo imposible, encontramos otras figuras ajenas a ese mundo, por lo cual se convierten en candidatos susceptibles de experimentar el horror. Recordemos las nociones expuestas previamente acerca de la importancia del receptor dentro del relato para constituir la sensación de horror.

Finalmente, Extraño accede a escuchar a Ethan Stoddar; en este momento, el cómic combina los globos de texto vinculados al relato de Stoddar con los pensamientos de Strange. Este último se muestra marcado por la preocupación, interrogándose acerca de si este acontecimiento prelude «some dangerous plot» (*Marvel Premiere #4*, 1972: 3). En cuanto a la narración de Stoddar, advertimos ciertos componentes ligados al terror de índole lovecraftiano. Para empezar, la voz heterodiegética dentro de una cartela nos advierte de las sensaciones de Stoddar, expresadas «by eyes haunted by nothing less than true fear» (*Marvel Premiere #4*, 1972: 4). Esta reacción se ajusta con el relato de Stoddar incluido en los globos de texto correspondientes.

Este personaje revela su preocupación por el estado de su novia Beth, de quien no sabe nada desde hace tres semanas. Esta acudió a la población ficticia de Nueva Inglaterra llamada Starkesboro para trabajar en su tesis sobre el ocultismo en América. En la biblioteca de dicha localidad, Beth consultó «a lot of weird books» que no había en ningún otro sitio, como *Thanatosian Tomes* (*Marvel Premiere #4*, 1972: 4). A partir de entonces, Beth reflejó de forma poco coherente «freaky stuff about dark gods, forbidden cults...» (*Marvel Premiere #4*, 1972: 4). Todo ello, hasta que interrumpió su correspondencia con Stoddar.

La reacción aterrorizada de Stoddar, la inclusión de un intercambio de tipo epistolar y las investigaciones librescas que conducen a un mundo siniestro no pueden sino retrotraernos al imaginario lovecraftiano. Con el propósito de acentuar el componente terrorífico del relato de Stoddar, el trabajo de Smith y Brunner presenta en una tira de cuatro viñetas, con otros tantos primeros planos del personaje, su expresión de temor, que contrasta con el negro de los fondos. Al cabo, el Doctor Extraño decide socorrer a Stoddar sirviéndose del objeto conocido como Ojo de Agamoto. Esta reliquia dotada de facultades místicas le permite a Strange certificar la veracidad del testimonio de su visitante e, incluso, advertir la envergadura de sus sentimientos de terror. Así, observamos de nuevo la confrontación entre un personaje inmerso en una realidad marcada por la maravilla, capaz de enfrentarse a lo imposible, frente a un individuo como Stoddar perplejo ante esas circunstancias.

Entonces, Extraño decide acompañar a Stoddar a Starkesboro para buscar a Beth. En este punto, el cómic va a presentar unas coincidencias estructurales y temáticas notables con «The Shadow Over Innsmouth». En primer lugar, el propio motivo del viaje resulta fundamental dentro del relato de Lovecraft mencionado. Según Alberto Santos Castillo: «El tema no es casual pues Lovecraft fue un apasionado de los viajes» (2016). En lo referente al cuento lovecraftiano, este motivo va a configurarse como «un camino iniciático hacia el terror» (Santos Castillo, 2016) y así también ocurre en el *Marvel Premiere #4*: Strange y Stoddar se dirigen, igual que el protagonista del relato de Lovecraft, en autobús hacia la misteriosa localidad donde toparán con el horror.

Sin embargo, hallamos una particularidad de relevancia. Durante una pausa para almorzar, Strange y su acompañante mantienen una conversación de interés. Stoddar informa al hechicero acerca de las particularidades de Starkesboro, un enclave caracterizado por su aislamiento y por albergar una población cerrada y xenófoba que, además, «descended from the same bunch of people» (*Marvel Premiere #4*, 1972: 7). Al parecer, estos individuos proceden de «some obscure religious sect», que llegó a Nueva Inglaterra en el siglo XVII (*Marvel Premiere #4*, 1972: 7). Según estudió Bernd Steiner (2005: 32), uno de los componentes esenciales de la fantasía lovecraftiana tiene que ver con el empleo de entornos espaciales marcados por la endogamia y la decadencia, convertidos en marcos adecuados para situar las experiencias del horror arquetípico. Así ocurre en relatos como «The Dunwich Horror» (1929) o «The Shadow Over Innsmouth» (1936).

En este punto, el cómic de Marvel introduce un mecanismo que va a

subvertir la cita lovecraftiana: el humor. Stoddar le reprocha a Strange que no parece prestar mucha atención a sus explicaciones; entonces, el hechicero responde del modo siguiente: «I confess that having grown used to dealing with cosmic mysteries (...) I'd forgotten what simple and subtle delight there could be in consuming an ordinary hot dog», *Marvel Premiere #4*, 1972: 7). Tal como aclaró Rafael Marín: «El humor Marvel será un tipo de humor real y cotidiano que ganará precisamente por desenvolverse en unos tipos y unas situaciones que sobrepasan con mucho los límites de lo normal» (2016: 85).

En el caso que nos ocupa, la actitud imperturbable de Extraño y la referencia al perrito caliente, en una charla que incorpora enunciados como «misterios cósmicos», contribuye a articular el efecto humorístico. Justamente, este distanciamiento por el humor va a constituir una de las mayores divergencias entre la fantasía de horror lovecraftiana y el relato superheróico de Marvel. De nuevo, observamos la amplia diferencia entre un personaje como Extraño, un superhéroe habituado a lidiar con lo insólito, y el horror experimentado por Stoddar.

Más tarde, los protagonistas siguen su camino de forma que el *comic book* se acerca a la estructura planteada por el narrador de Providence para «The Shadow Over Innsmouth». Strange y Stoddar continúan el viaje durante la noche en un autobús prácticamente vacío, hasta que el mago advierte en el horizonte, de forma similar al personaje del texto de Lovecraft, «gabled roofs, the hint of shadowed steeples» (*Marvel Premiere #4*, 1972: 7). Al llegar, al igual que en la narración de Howard Phillips Lovecraft, los personajes bajan del autobús en la plaza del pueblo, donde son recibidos por el sonido de las campanas de la iglesia de Starkesboro, que repiquetean a altas horas de la noche. Asimismo, el Doctor Extraño y su compañero se instalan en el único y destaralado hotel de esta localidad.

Desde su habitación, Strange se sorprende, al igual que le sucedió al protagonista de «The Shadow Over Innsmouth», tanto de lo insólito del momento para efectuar una ceremonia en la iglesia, como del aspecto de los habitantes de Starkesboro allí reunidos, caracterizados por unos rasgos demasiado similares.¹⁵ Aquí, frente a una primera descripción con cierto detalle de los habitantes de Innsmouth presente en el relato de Lovecraft,¹⁶ el cómic pre-

15. Por su parte, al protagonista del relato de Lovecraft le sorprende algo sobre los primeros habitantes de Innsmouth con los que topa: «Casi todos tenían los mismos rasgos faciales y los mismos gestos, cosa que producía una repugnancia instintiva e irremediable» (Lovecraft, 2001: 240).

16. «Algunos tienen la cabeza estrecha y rara, con la nariz chata y aplastada; y tienen también unos ojos fijos que parece que nunca parpadean, y una piel que no es como la piel normal que tenemos los demás; es áspera y costrosa, y a los lados del cuello la tienen arrugada o como plegada» (Lovecraft, 2001: 227).

fiere reservar la intriga. La viñeta donde se menciona por primera vez el aspecto de los pobladores de Starkesboro se presenta en un plano picado lejano, que apenas deja ver los rasgos de estos. Solo los globos de pensamiento nos informan de las impresiones de Extraño acerca de dichos individuos.

Entonces, la trama ideada por Roy Thomas se desvía del curso de los acontecimientos que acercaban al *comic book* de la narración redactada por Lovecraft. Mediante su proyección astral, Stephen Strange decide encontrarse con El Anciano, que le advierte del peligro al que se enfrenta. A través de variaciones como esta, el material contenido en el *Marvel Premiere #4* no termina de cortar sus lazos con la fantasía superheroica, además de manifestar que este *comic book* se concibe como parte de una saga, que se desarrollará en los números siguientes. Con todo, el guion de Goodwin acude a un recurso óptimo para contrarrestar este pormenor y ayudar al efecto de terror buscado: Extraño percibe que el ambiente de Starkesboro está disminuyendo sus facultades mágicas.

Al día siguiente, Extraño y Stoddar deciden explorar el pueblo en busca de Beth. En un momento dado, Stoddar encuentra a un viejo conocido cuyo aspecto tan cambiado le extraña sobremanera. Este último afirma que sus facciones se corresponden con las propias de los habitantes de Starkesboro, y proclama orgulloso que a diferencia de Stoddar, su padre «didn't have the airs yours did marryn' outside Starkesboro!» (*Marvel Premiere #4*, 1972: 12). La viñeta que contiene estas declaraciones se concibe en forma de un primer plano donde Smith y Brunner tratan de destacar los rasgos repugnantes de este individuo, sin llegar al efectismo desmesurado, pero acercándose a las indicaciones presentes en la fuente lovecraftiana, al intentar emular la piel costrosa que caracteriza a los habitantes de Innsmouth.

En el imaginario lovecraftiano, el horror cósmico suele manifestarse en forma de la apariencia abyecta de las criaturas híbridas que rondan algunos de los relatos del narrador de Nueva Inglaterra. Aunque en última instancia, estos engendros semihumanos alcanzan su aspecto monstruoso por medio de un factor externo, el punto de partida se corresponde con una situación marcada por la endogamia y la decadencia. Esta eventualidad resulta determinante para llegar a las aberraciones híbridas, conocidas como profundos, que pueblan Innsmouth.¹⁷ El cómic ilustrado por Smith y Brunner parece emular

17. Junto al trabajo ya citado de Bernd Steiner (2005), recomendamos la consulta del estudio elaborado por Faye Ringel (2014) sobre el tratamiento del espacio de Nueva Inglaterra en la narrativa de Lovecraft. Dentro de este ensayo, el examen de las ideas de dicho autor sobre los conceptos relacionados de decadencia y mestizaje resultan fundamentales. Para Ringel: «Lovecraft believed in reverse evolution, racial decadence which could be caused by too much inbreeding or by indiscriminate mongrelization» (2014).

dicho proceso, como indica el personaje de Stoddar: «The Starkesboro look... get worse with age» (*Marvel Premiere #4*, 1972: 12).

Después del encuentro referido, Extraño y Stoddar se separan para inspeccionar respectivamente la iglesia y la biblioteca del enclave ficticio situado en Massachusetts. Esta decisión presenta implicaciones narrativas de interés, pues permite mostrar la experimentación del horror por parte de los personajes de dos modos distintos. En un primer momento, el foco se centra en Stoddar, que parece advertir la presencia de Beth. La composición de las viñetas alterna planos semisubjetivos desde la espalda de dicho personaje, con otro subjetivo centrado en la figura de Beth vuelta de espaldas. Este tipo de focalización ayuda a crear el efecto de tensión e intriga. Junto a este recurso se añade otro: una elipsis que suspende la acción centrada en Stoddar. En consecuencia, el cómic vuelve de nuevo a dirigir su atención hacia el Doctor Extraño, que se encuentra frente al altar de la iglesia de Starkesboro. Ahora, la sensación de horror no se busca por medio de la puesta en imagen de los elementos de las viñetas, sino a través de los globos de texto. Es verdad, que los lápices de Smith y Brunner tratan de impresionar a los receptores gracias al claroscuro y a la representación del siniestro altar de la iglesia, con una gran cruz invertida rodeada por una serpiente. Sin embargo, el mayor protagonismo de estas viñetas se halla en los diálogos introducidos por Archie Goodwin.

En páginas anteriores, comentamos cómo las particularidades del llamado método Marvel solían traer consigo un uso redundante de los globos de texto. Ahora encontramos un fenómeno semejante, con Extraño refiriendo una serie de elementos visibles por los lectores del cómic. Ahora bien, las intervenciones incorporadas por Goodwin buscan, de igual modo, alcanzar el efecto de horror producido por ese siniestro altar. Strange comenta las sensaciones que le suscita dicho lugar a través de unos recursos retóricos que pueden recordarnos los mecanismos lingüísticos empleados en los relatos sobre el horror cósmico. Así, las palabras de Strange incluyen adjetivaciones efectistas, por ejemplo: «grim and ominous» o «dark deep stains». También encontramos exclamaciones destinadas a recalcar el espanto experimentado por Extraño, como «Shades of the Seraphim!». Asimismo, observamos la alusión a «the most sinister of occult tomes», además de la referencia a Valusia, enclave ficticio imaginado por Robert E. Howard (*Marvel Premiere #4*, 1972: 14).

De nuevo, la acción queda en suspenso para volver a Stoddar. Ahora, la puesta en imagen de las viñetas vuelve a erigirse en el medio más importante elegido para propiciar el efecto de horror. Con una planificación que puede recordarnos a la presentación del cadáver de la madre de Norman Bates en

Psycho (Alfred Hitchcock, 1960), la secuencia de acontecimientos llega hasta la imagen impactante en primer plano de Beth, quien muestra los mismos rasgos inhumanos que el habitante de Starkesboro revisado arriba (Figura 4).¹⁸



Figura 4. La presentación del aspecto aberrante de Beth (Archie Goodwin, Barry Smith y Frank Brunner, *Marvel Premiere* #4, septiembre de 1972).

En este punto, el curso de los acontecimientos se precipita: los protagonistas, igual que el de «The Shadow Over Innsmouth», se ven acosados por los habitantes infrahumanos de la localidad. Ahora bien, mientras que Stoddard confiesa que se encuentra «bone-marrow scared!» (*Marvel Premiere* #4, 1972: 18), Extraño señala que todo lo ocurrido forma parte de una amenaza mayor que deberá afrontar. Nuevamente, comprobamos la oposición entre un personaje de mayores reminiscencias lovecraftianas, como es Stoddard, frente a Extraño que aún se rige por los códigos superheroicos.

De hecho, al final Stoddard sucumbe a la llamada de los habitantes de Starkesboro y asume su condición verdadera: «I'm coming out! becoming that which was ever within me» (*Marvel Premiere* #4, 1972: 19). Al cabo, observamos la cercanía del personaje de Ethan Stoddard respecto al protagonista de «The Shadow Over Innsmouth». Ambos reconocen su herencia procedente de las divinidades cósmicas y aceptan su destino al servicio de

18. Como indicaba Robert Harvey: «In comics, space, not time, manipulates pacing and our response» (1996: 177). En este caso, la planificación de las viñetas en el cómic de Extraño está destinada a crear un efecto de suspense.

aquellas.¹⁹ En cuanto a Stoddar, se pone al mando de los engendros que pueblan Starkesboro y logra apresar a un Strange debilitado. El número de *Marvel Premiere* acaba con un *cliffhanger*, recurso derivado de la forma serial de este medio, pues nos presenta a Extraño encadenado y rodeado por los pobladores de Starkesboro, ahora comandados por Stoddar. Este, cuyos rasgos y modo de expresarse revelan su nueva condición híbrida, ordena que sus acólitos abran «the door to the labyrinth» (*Marvel Premiere* #4, 1972: 21).

Los siguientes números de *Marvel Premiere* prosiguen este arco argumental, centrándose en una serie de enfrentamientos mágicos entre Extraño y varios de los servidores de Shuma-Gorath. Estos se presentan como una suerte de trasuntos de algunos de los seres que conforman los *Mythos*; así, Sligguth, N'Gabthoth y Dagoth recuerdan a las criaturas conocidas respectivamente como Yig, Cthulhu y Dagón respectivamente (figura 5). Estos números, que presentan equipos creativos diferentes al que hemos analizado arriba, siguen con mayor intensidad las formas de la fantasía superheroica, mostrando combates épicos entre Extraño y las huestes de Shuma-Gorath.

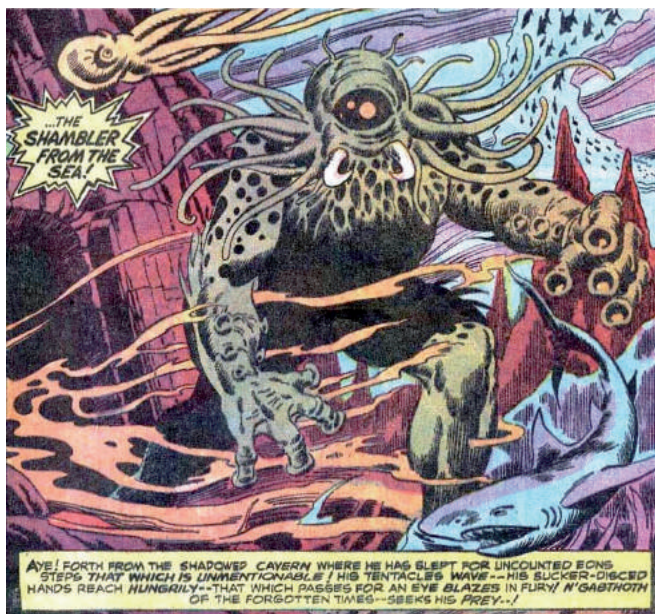


Figura 5. La versión Marvel de Cthulhu (Gardner Fox y Mike Ploog, *Marvel Premiere* #6, enero de 1973).

19. Tal y como confiesa el protagonista de «La sombra sobre Insmouth»: «No podría sustraerme a mi destino. Sería inmortal y viviría para siempre con aquellos que ya existían cuando el hombre aún no había aparecido sobre la faz de la tierra» (Lovecraft, 2001: 300).

Como colofón a nuestro análisis, optamos por examinar un pasaje perteneciente al *Marvel Premiere* #7 (marzo de 1973) titulado «The Shadows of the Starstone!». Esto se debe a que, junto al ejemplar revisado previamente, dicha historieta presenta una mayor conexión con la fuente lovecraftiana que el resto de *comic books* de la saga de Shuma-Gorath.²⁰ En un momento dado de este número, las aventuras de Stephen Strange se interrumpen para presentarnos a un tal Henry Gordon, quien camina por la ciudad ficticia de Penmallow. De la misma forma que ocurrió con los personajes de Keneth Ward y Ethan Stoddard, advertimos el empleo de una figura ajena al universo del Doctor Extraño, que va a experimentar el horror de una forma no muy distinta a la de los protagonistas de los relatos lovecraftianos.

Gordon se dirige a la residencia que ha heredado de su tío, un cartel de apoyo nos muestra el tono que va a caracterizar este episodio: «Lightning crackles ominously in a darkly threatening sky and thunder rumbles to his every step as Henry Gordon walks the lonely moor» (*Marvel Premiere* #7, 1973: 4). Por su parte, un globo de pensamiento vincula las sensaciones de Gordon a esas circunstancias: «This place gives me the creeps» (*Marvel Premiere* #7, 1973: 4). Ya en la casa, Henry Gordon conoce a la antigua ama de llaves, quien le advierte que su tío se dedicó a amasar un amplio conocimiento «of the occult arts, of the older wisdoms of magic and necromancy» (*Marvel Premiere* #7, 1973: 6). Como no podía ser menos, este personaje terminará enfrascado en la extraña colección de libros de su tío, que comprende volúmenes como *Los cultos innombrables* de Von Juntz.²¹ Una de las viñetas muestra un primer plano de Gordon sudoroso y completamente impresionado por sus lecturas. El dibujo manifiesta una estética que puede recordarnos a los cómics de terror de la editorial EC (Figura 6). En conjunto, evidenciamos el esfuerzo por trasladar al cómic un motivo tan común en las narraciones del horror cósmico.

A partir de aquí, Gordon se obsesiona con los contenidos de dichos volúmenes, entre ellos las referencias a una ciudad hundida llamada Kalumesh. Al parecer, esta urbe «abandonada a un culto maligno» fue sumergida por «los antiguos que adoraban el bien». En este caso, la historieta parece referen-

20. Seguimos la versión española de dicho cómic incluido en el octavo volumen de la colección *Biblioteca Marvel: Doctor Extraño* (2004: 127-146). En cuanto al equipo que elaboró el *Marvel Premiere* #7, lo conformaban: Gardner Fox al guión, Craig Russell a los lápices y los entintadores Mike Esposito, Frank Giacoia y David Hunt. Como apunte, señalamos que Fox creó en 1940 para DC Comics el personaje conocido como Doctor Fate; posiblemente, el primer pastiche lovecraftiano dentro del mundo del cómic (Jones, 2013).

21. En este sentido, el personaje del cómic analizado, de igual modo que otros individuos creados por Lovecraft, se adecua a las tesis sobre el relato de terror esbozadas por Noel Carroll, quien sostuvo que «the horror story is driven explicitly by curiosity» (Carroll, 1990: 182).



Figura 6. Henry Gordon fascinado por *Los cultos innombrables* de Von Juntz (Gardner Fox y Craig Russell, *Marvel Premiere* #7, marzo de 1973)

ciar la clasificación maniquea de los *Mythos* conformada por August Derleth, quien confrontó a los dioses Arquetípicos con los Primigenios.

Las pesquisas de Henry Gordon le llevan hasta una extraña joya, cuyo tacto se describe frío y «touched by the frigid voids between the stars» (*Marvel Premiere* #7, 1973: 7). Los objetos procedentes de otros planos de la realidad que, además, siguen mostrando sus conexiones con sus orígenes suelen resultar comunes dentro de los relatos de índole lovecraftiana. También ocurre con el siguiente motivo, ya examinado en este estudio; nos referimos a la conciencia por parte del personaje de que parece destinado a los sucesos que protagoniza, debido en buena parte a su herencia. El propio Gordon expresa dicha preocupación con un globo de texto: «Have I inherited his evil taint?». Por su parte, la viñeta correspondiente muestra su rostro sudoroso y desquiciado, dentro de una composición en primer plano basada en el claroscuro (*Marvel Premiere* #7, 1973: 7).

Por último, el número siete de *Marvel Premiere* introduce otro tema recurrente dentro del horror cósmico, que permaneció ausente en el cuarto ejemplar de dicha colección, a pesar de su inspiración en «The Shadow Over Innsmouth». En esta ocasión, hablamos del mar como espacio para el terror.²²

22. Timo Airaksinen (1999) estudió este asunto, relacionando los espacios marítimos y cósmicos como elementos aterrizantes dentro del imaginario de Lovecraft. Para este autor, las conexiones de estos emplazamientos también se corresponden con la apariencia de la mayoría de los monstruos lovecraftianos. Según Airaksinen: «Lovecraft wants to make the body crustacean because then he can use an

Por consiguiente, Gordon decide sumergirse en un lugar del océano, «after an all-night persual of the ancient tomes of his uncle's library» (*Marvel Premiere* #7, 1973: 7). Finalmente, este personaje no solo contemplará la ciudad hundida de Kalumesh, sino que despertará al propio Dagoth.

5. CONCLUSIONES

A lo largo de estas páginas, hemos tratado de examinar el influjo de la fantasía basada en el horror cósmico articulado por Lovecraft y su círculo dentro del universo superheroico de los cómics producidos por Marvel. Esta editorial norteamericana siempre ha mantenido un estrecho contacto con la realidad cultural de su contexto, por lo cual la influyente narrativa del autor de Providence no podía resultar una excepción. Más allá de la mera cita y de vagas referencias incorporadas a un gran número de *comic books*, evidenciamos cómo en la configuración del personaje del Doctor Extraño se encuentran unos esfuerzos apreciables por trasponer al medio secuencial el imaginario de los *Mythos*. Este pormenor se debe a que las particularidades del Hechicero Supremo, ligado al mundo de la magia, facilitan este proceso por encima de otras figuras de la compañía más ligadas a las singularidades del superhéroe.

En este sentido, la mayor parte de nuestro trabajo ha consistido en analizar de forma pormenorizada un ejemplo que consideramos paradigmático: la saga sobre el engendro creado por Howard, Shuma-Gorath, inserta en la colección *Marvel Premiere*. Más concretamente, hemos dedicado un mayor espacio al cuarto número de dicha serie por varias razones provechosas. Para empezar, el equipo creativo de dicho cómic albergó una experiencia relevante dentro del cómic de terror, incluyendo el tratamiento de elementos pertenecientes al imaginario lovecraftiano. Por otra parte, el argumento esbozado por Roy Thomas se constituye como una reescritura de «The Shadow Over Innsmouth».

En relación a esto, hemos revisado el tratamiento de motivos diversos vinculados al horror cósmico y su plasmación en las viñetas dibujadas por Barry Smith y Frank Brunner. La estructura y muchos de los temas tratados en «The Spawn of Sligguth» presentan coincidencias notables respecto a su fuente. Así ocurre, a grandes rasgos, con la estructura itinerante del cómic, la presentación monstruosa de los habitantes del lugar erigido como fuente del ho-

allusion to the deep sea, and at the same time to deep space. They come from space, but their horror is that of sea creatures» (1999: 120).

ror o la identificación final del protagonista con estos últimos. Asimismo, observamos los esfuerzos de los autores del cómic por encajar en el Universo Marvel un relato de esta índole. Para tratar de compatibilizar el terror cósmico dentro de la fantasía superheroica, el número analizado se sirve de varios recursos. Por ejemplo, al debilitar las facultades de Extraño, el mago debe afrontar el horror que le aguarda de un modo diferente a la de la mayoría de cómics que protagoniza. Caso similar ocurre con la inclusión de la figura de Ethan Stoddard, todo un trasunto del protagonista del relato original escrito por Lovecraft. Este tipo de personajes, según observamos en otros títulos, sirven para presentar a los lectores a unos individuos que puedan experimentar la sensación del horror de un modo diferente a la de héroes como Stephen Strange.

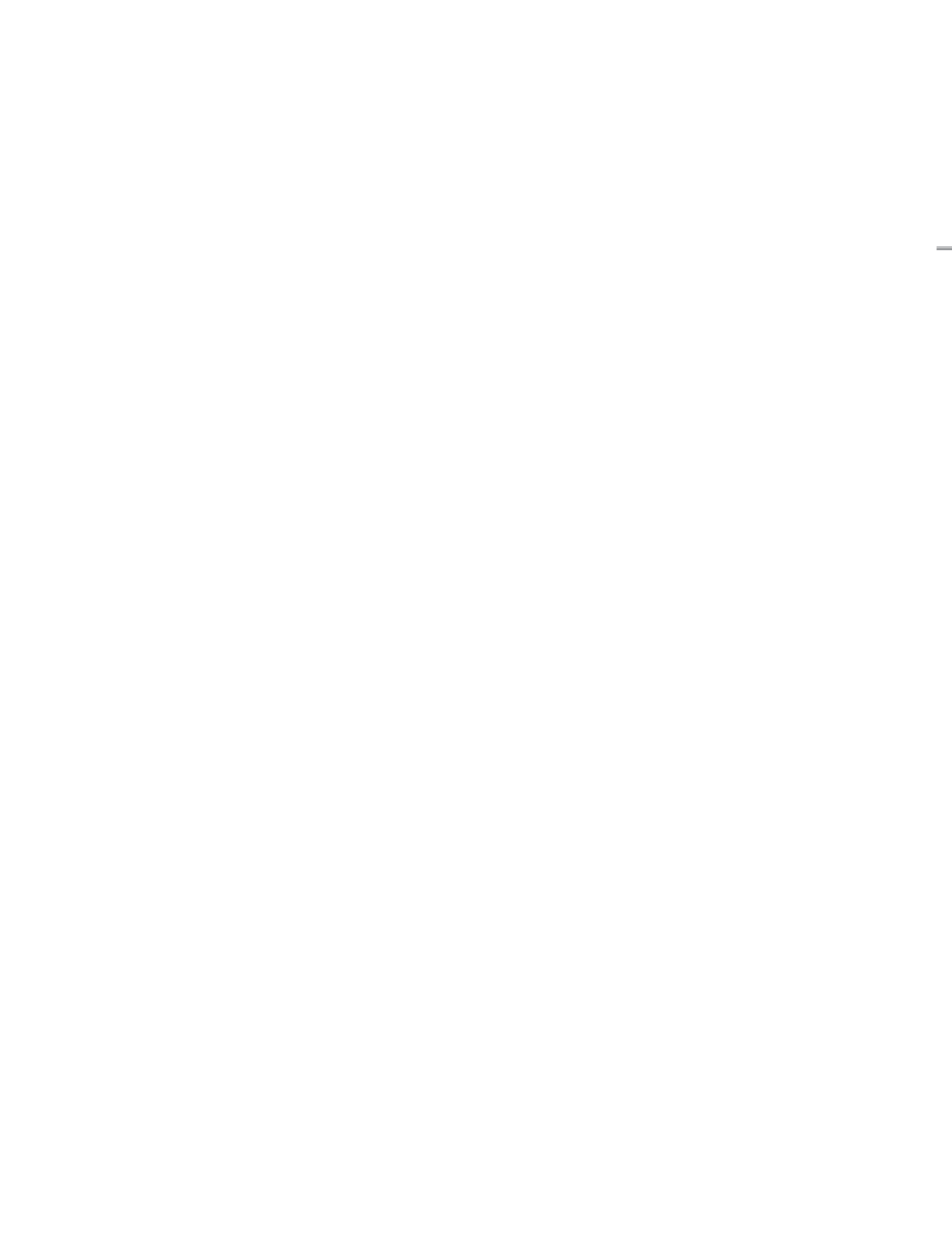
Ahora bien, el uso de las artes místicas dominadas por Extraño en ocasiones, la distancia por el humor o el recuerdo continuo de que el número correspondiente se encuentra en un universo y una serie concretas nos advierten del ámbito en que nos encontramos. Sin embargo, estos últimos pormenores añaden interés a los fenómenos de reescritura como el que afrontamos y, por supuesto, revelan la vigencia de las creaciones de Lovecraft, capaces de convivir en el mismo universo que Hulk o Magneto.

BIBLIOGRAFÍA

- ADAMS, Neal, y Roy THOMAS (1974): *Conan the Barbarian #37*, Marvel Publishing, Nueva York.
- AIRAKSINEN, Timo (1999): *The Philosophy of H.P. Lovecraft: The Route to Horror*, Peter Lang, Nueva York.
- ANDRU, Ross, y Len WEIN (1974): *Giant-Size Spider-Man #1*, Marvel Publishing, Nueva York.
- BENDIS, Brian, y Stefano CASELLI (2009): *Secret Warriors #2*, Marvel Publishing, Nueva York.
- BENDIS, Brian, y Steve McNIVEN (2005): *The New Avengers #7*, Marvel Publishing, Nueva York.
- BLANCO, Fernando, John LAYMAN, Fabiano NEVES y Sean PHILLIPS (2007): *Marvel Zombies Vs. Army of Darkness*, Marvel Publishing, Nueva York.
- BRUNNER, Frank, Archie GOODWIN, Barry SMITH y Roy THOMAS (1972): *Marvel Premiere #4*, Marvel Publishing, Nueva York.
- CARPENTER, John (dir.) (1982): *The Thing (La cosa)*, Universal Pictures, Estados Unidos.
- CARROL, Noel (1990): *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, Routledge, Nueva York.
- CARTER, Lin (2001): «H.P. Lovecraft: the books» en Darrel Schweitzer (ed.), *Discovering H.P. Lovecraft*, Wilsie Press, Pennsylvania, pp. 107-147.

- CLAREMONT, Chris, y Dave COCKRUM, (1982): *Uncanny X-Men #155*, Marvel Publishing, Nueva York.
- COMTOIS, Pierre (2011): *Marvel Comics in the 1970s: an issue by issue field guide to a pop culture phenomenon*, TwoMorrows, Raleigh.
- COOKE, Jon, y David ROACH (2001): *The Warren Companion: The Definitive Compendium to the Great Comics of Warren publishing*, Tomorrows Pub, Raleigh.
- CORBEN, Richard (2008): *Haunt of Horror: Lovecraft*, Marvel Publishing, Nueva York.
- COTTER, Robert Michael (2008): *The Great Monster Magazines: A Critical Study of the Black and White Publications of the 1950s, 1960s and 1970s*, McFarland & Company, Jefferson.
- CRAIG, John (1950): *The Vault of Horror #16*, Entertaining Comics, Nueva York.
- FOX, Gardner, y Craig RUSSELL (1973): *Marvel Premiere #7*, Marvel Publishing, Nueva York.
- GEISSMAN, Grant (2005): *Foul Play!: The Art and Artists of the Notorious 1950s E.C. Comics*, Harper Desing International, Nueva York.
- GIL GONZÁLEZ, Antonio (2013): *+Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuegos en el ámbito hispánico*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca.
- HARVEY, Robert (1996): *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*, University Press of Mississippi, Jackson.
- HERRON, Don (2000): «The Dark Barbarian», en Don Herron (ed.), *The Dark Barbarian: The Writings of Robert E Howard, a Critical Anthology*, Wilsie Press, Nueva Jersey, pp. 149-182.
- HITCHCOCK, Alfred (dir.) (1960): *Psycho (Psicosis)*, Shamley Productions, Estados Unidos.
- JONES, Mark (2013): «Lovecraftian being in popular culture», en David Simmons (ed.), *New Critical Essays on H.P. Lovecraft*, Palgrave Mcmillan, Nueva York.
- LEE, Stan, y DITKO, Steve (1963): *Strange Tales #110*, Marvel Publishing, Nueva York.
- LLOPIS, Rafael (2001): «Los mitos de Cthulhu», en Rafael Llopis (ed.), *Los mitos de Cthulhu. H.P. Lovecraft y otros*, Alianza Editorial, Madrid, pp. 11-52.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (1984): «La sombra sobre Innsmouth», en Rafael Llopis (ed.), *Los mitos de Cthulhu. H.P. Lovecraft y otros*, trad. Francisco Torres Oliver, Alianza Editorial, Madrid, pp. 223-300.
- _____ (1984): *El horror en la literatura*, Alianza Editorial, Madrid.
- MAROTO, Esteban, y Roy THOMAS, Roy (2000): *H.P. Lovecraft's The Return of Cthulhu #1*, Cross Plains Comics, Nueva York.
- MARÍN, Rafael (2016): *Marvel: crónica de una época*, Dolmen Editorial, Palma de Mallorca.
- MITCHELL, Charles (2001): *The Complete H.P. Lovecraft Filmography*, Greenwood Press, Connecticut.
- NYBERG, Amy Kiste (1998): *Seal of Approval. The History of the Comics Code*, University Press of Mississippi, Jackson.
- PÉREZ BOWIE, José Antonio (2010): *Reescrituras fílmicas nuevos territorios de la adaptación*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca.

- RAIMI, Sam (dir.) (1981): *Evil Dead (Posesión infernal)*, Renaissance Pictures, Estados Unidos.
- RAPHAEL, Jordan, y Tom SPURGEON (2003): *Stan Lee and the Rise and Fall of the American Comic Book*, Chicago Review Press, Chicago.
- RINGEL, Faye (2014): «I Am Providence: H. P. Lovecraft», en Charles Crow (ed.), *A Companion to American Gothic*, John Wiley & Sons Inc, Hoboken.
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 7-44.
- SANTOS CASTILLO, Alberto (2016): «Introducción», en Howard Phillips Lovecraft, *La sombra sobre Innsmouth*, Edaf, Madrid.
- SCOTT, Ridley (dir.) (1979): *Alien (Alien el octavo pasajero)*, 20th Century-Fox, Estados Unidos.
- SMITH, Don (2006): *H.P. Lovecraft in Popular Culture: The Works and Their Adaptations in Film, Television, Comics, Music and Games*, McFarland & Company, Jefferson.
- STEINER, Bernd (2005): *H. P. Lovecraft and the Literature of the Fantastic: Explorations in a Literary Genre*, Grin Verlag, Norderstedt.
- VVAA (2000): *Los Defensores: el nacimiento de los defensores*, trad. José María Méndez, Fórum, Barcelona.
- ZUNZUNEGUI, Santos (2007): *Pensar la imagen*, Cátedra, Madrid.



DRÁCULA, UN ACERCAMIENTO A LA CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE VAMPÍRICO: PERSPECTIVAS NARRATOLÓGICAS

ANA ISABEL BONACHERA GARCÍA
Universidad de Almería
anais_7_3@hotmail.com

Recibido: 11-01-2016

Aceptado: 03-10-2016



RESUMEN

Este artículo aborda los siguientes presupuestos básicos: a) exposición de las formas de *caracterización* del personaje vampírico en su expresión literaria, partiendo de una novela famosa que ha sido objeto de numerosos artículos y libros académicos, *Drácula* de Bram Stoker (obra maestra del género vampírico); y b) análisis detallado de los diferentes procedimientos de caracterización que atañen a este ser transgresor, todo ello acompañado de las más importantes ejemplificaciones (citas literarias).

PALABRAS CLAVE: *Drácula*, caracterización, personaje vampírico, narratología.

ABSTRACT

This article deals with the following basic presuppositions: a) exposition of the modes of *characterisation* of the vampire character in its literary expression, beginning with one famous novel that has been the subject of numerous scholarly article and books, Bram Stoker's *Dracula* (the masterpiece of the vampire genre); and b) detailed analysis of the different characterisation processes attached to this transgressive being, all accompanied by the most important examples (literary quotations).

KEYWORDS: *Dracula*, characterisation, vampire character, narratology.



INTRODUCCIÓN

Año 1897, en la Inglaterra victoriana tendría lugar el nacimiento de la obra que encarnaría la esencia misma del vampirismo hasta el punto de transformarse en el epítome del personaje más popular que, incluso hoy en día, continúa siendo un mito que alcanza el grado de universalidad: *Drácula*, del escritor irlandés Bram Stoker.¹

La literatura se ha encargado de popularizar un tipo específico de vampiro, como el destacado vampiro creado por John William Polidori en su relato de «El Vampiro»² (1819), Lord Ruthwen, cuya caracterización elaborada y su relación física y psicológica con la víctima le hizo ganarse a un número considerable de seguidores e inspirar novelas y relatos cortos tales como «Berenice» (1835), de Edgar Allan Poe, «La familia del Vourdalak» (1839), de Aleksei Tolstoi, *Varney el Vampiro o El festín de sangre* (1845) de James Malcolm Rymer, «Carmilla» (1872), de Joseph Sheridan Le Fanu, y *Drácula* (1897), de Bram Stoker.

A la altura de 1872, destaca la aparición de la figura de una mujer vampiro en la obra «Carmilla», del escritor irlandés Le Fanu. Se trató, pues, de un auténtico relato vampírico protagonizado por dos mujeres: Carmilla, una vampiresa, y Laura, su víctima. Esta última es quien, a través de un filtro delicado y tierno, expone los hechos acontecidos, afrontando temas tabú relacionados con la sexualidad, como el lesbianismo, el despertar sexual y la identidad emocional.

Sin embargo, no es hasta la publicación de la célebre y magistral obra de Stoker, *Drácula*, que la figura del vampiro se consolida definitivamente dentro de la literatura. El principal mérito de la novela de Stoker radica en la agudeza de dicho escritor para crear un mito deslumbrante, cuyas formas varían según la época, materializando todas sus representaciones en una figura evocadora y pintoresca que muestra no solo las inquietudes de su tiempo sino también algo que es a la vez monstruoso y humano, algo que, de una manera u otra, siempre nos ha turbado y que todavía nos preocupa.

1. Aunque bien es cierto que dicha popularidad a escala mundial se debe principalmente a su éxito en los *mass media*. Su primer empujón en éxito de popularidad se produjo en junio de 1924, tras su primera adaptación al teatro a cargo de Hamilton Deane. El impacto teatral impulsaría la difusión del libro, abriéndole las puertas para el cine, y de este a otros medios de difusión como la música, las series de televisión, los cómics, etc.

2. «Polidori's tale was in essence the first "vampire story", drawing on elements that were present in folklore, to which were added other ideas, such as the vampire being an aristocratic member of society, that would become central to all later vampire stories» (Beresford, 2008: 116). El trabajo de Polidori resultó ser una de las obras de horror más influyentes (Skal, 2006: 37) o incluso la historia de horror más influyente de todos los tiempos y la primera historia que logró fusionar con éxito los dispartados elementos del vampirismo en un género literario coherente (Frayling, 1991: 106-108).

La documentación que Stoker recopiló para la gestación de *Drácula* (*Notes and Data For His Dracula*, que ahora se encuentran en la Rosenbach Foundation de Filadelfia desde 1973) demuestra que llevó a cabo una profunda investigación. Su conocimiento acerca del folclore y las supersticiones de Transilvania lo obtuvo a raíz de un artículo de Emily Gerard, «Transylvanian Superstitions», publicado en el volumen 18 de *The Nineteenth Century*, en 1885. No obstante, también aprendió todo acerca de los hombres lobo en el libro *The Book of Were-Wolves, Being an Account of a Terrible Superstition* (1869), de Sabine Baring-Gould; y en *Account of the Principalities of Wallachia and Moldavia* (1820), de William Wilkinson, Stoker pudo toparse con el nombre de «Dracula».

Las historias de *Varney* y «Carmilla» resultaron ser una gran fuente de inspiración. Aparte de estas dos influencias mayores, y de la Biblia (cuyas referencias a esta aparecen a lo largo de la novela), existe un amplio abanico de plausibles y verosímiles fuentes literarias, como la *Historia de gentibus septentrionalibus* (1555), de Olaus Magnus, *Macbeth* (1611), de William Shakespeare, «La muerta enamorada» (1836), de Théophile Gautier, «Los montes Cárpatos» (de *Los mil y un fantasmas*, 1849), de Alejandro Dumas, «The Mysterious Stranger» (ca. 1860), de autor anónimo, *Lokis* (1868), de Prosper Mérimée, *Ella* (1887) de Henry Rider Haggard, *The Witch of Prague* (1891), de Francis Marion Crawford, «El parásito» (1894), de Arthur Conan Doyle, y *La rama dorada* (1890), de James George Frazer.

Mas Stoker no se limitó exclusivamente a copiar los numerosos antecedentes literarios o el folclore balcánico, sino que también remodeló todo el material extraído de sus lecturas, creando un perfil del vampiro bastante original. El vampiro stokeriano se mueve por puro instinto, puede ver en la oscuridad (e incluso atravesar la espesa niebla), es enormemente fuerte (a pesar de que no necesita comer ni beber como los seres humanos, al igual que el protagonista de *Varney el vampiro*), tiene poder sobre los seres de la noche (como las ratas, el murciélago, los lobos, etc.), muestra una actitud ambivalente ante los objetos religiosos (solo le afectan las reliquias más antiguas), tiene un «colmillo blanco» que puede acortar o alargar a voluntad, no proyecta sombras, no se refleja en los espejos y necesita ser invitado por alguien para poder entrar en un hogar habitado.

En nuestra exploración sobre las diversas formas y técnicas de caracterización del personaje vampírico, tomaremos como punto de apoyo para nuestra investigación la novela *Drácula*, puesto que es indiscutible su éxito y aportación al género gótico (pues no hubo otro trabajo igual tras la publica-

ción de la exitosa novela *Melmoth el errabundo* de Charles Robert Maturin, publicada en 1820), y en especial al género vampírico, y a otros *mass media*.

FORMAS DE CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE VAMPÍRICO EN LA NOVELA *DRÁCULA* DE BRAM STOKER

El conde Drácula encarna a un ser sobrenatural de naturaleza perversa, un no muerto, que bebe sangre humana, «a pariah among the fiends» (Summers, 1960: 6). A pesar de ser una criatura abominable, no por ello deja de ser irresistiblemente atractivo, pues nos hace caer en una especie de dulce ensoñación, entregándonos al delirio del éxtasis y de la pasión.

Boris Tomashevski (1978: 222) definió el proceso de caracterización del personaje como un «un procedimiento que sirve para reconocerlo. Se (...) entiende por *característica* los motivos que definen el alma y el carácter del personaje», es decir, la *caracterización* es un «proceso de atribución a los personajes, en el discurso o el relato, de una serie de rasgos y atributos, físicos y/o psicomorales» (Valles, 2008: 169). Un análisis detallado del aspecto exterior (*prosopografía*) e interior o psíquico-moral (*etopeya*) de este ser ficticio nos servirá para lograr un retrato (o *effictio*) aproximado de la bestia.

La caracterización del personaje central, Drácula, y de las vampiras se suele bifurcar en las dos *formas* típicas de *caracterización*, a saber, *directa* e *indirecta*. La *caracterización directa* viene dada por la descripción de los atributos físicos, psíquicos y ético-morales de los personajes sobrenaturales, la cual es presentada con la suficiente exhaustividad para que queden retratados perfectamente los personajes en cuestión y entender, por tanto, sus cambios y comportamientos en el devenir de los acontecimientos. Este procedimiento de caracterización se erige dentro del discurso narrativo con este único objetivo determinante del universo singular del personaje vampírico. Asimismo, la información la filtran otros personajes de la historia, los *personajes-narradores*, hallándonos ante una *heterocaracterización*. En este caso, la información dada es subjetiva, pues está condicionada por el «campo visual» del personaje-narrador, quien refleja la conducta y palabras del personaje descrito (también puede acudir a otras fuentes como los documentos encontrados, los testimonios de terceros, etc.). «La imagen final del personaje depende en este caso no tanto de la disponibilidad e información, sino, en especial, de la “actitud” de narrador hacia él» (Garrido, 1996: 90).

En cuanto a la *caracterización indirecta*, las conversaciones, los gestos e incluso los tics pueden desempeñar un papel notorio, pues acentúan los ras-

gos que merecen ser evidenciados (Reis, 1996: 34). Las acciones, reacciones, gestos, indumentaria (totalmente negra), lugar de residencia (el castillo siniestro y en ruinas de los Cárpatos), etc. del conde y de las vampiresas son otra forma de caracterizarlos; la descripción exhaustiva de Drácula en el capítulo XV de la novela no hace sino confirmar lo que el lector ha ido deduciendo, por medio de los relatos subjetivos de los personajes-narradores, según avanzaba la historia.

También es importante destacar la relación que existe entre los atributos de los personajes y el espacio en que se mueven (Reis, 1996: 34). Existe una interrelación *caracterización-espacialización* que podemos reconocer en las distintas transformaciones (a nivel físico, psíquico y moral) por las que pasa el conde, desde que sale del castillo de Transilvania (Drácula se presenta ante Jonathan Harker como un cochero con capacidades sobrehumanas y como un ominoso conde), viaja en barco hasta Inglaterra (transformado en un lobo al desembarcar en Whitby) y se instala en el nuevo país (el conde se transforma en un joven, atractivo y distinguido aristócrata). Todo ello no es sino una muestra más de su indiscutible capacidad para adaptarse, sobrevivir y llevar a cabo sus ambiciosos planes de conquista.³

La cuestión de la *voz* es otro factor importante a tener en cuenta, pues «según el tipo de narrador, las caracterizaciones de los personajes oscilarán entre una serie de niveles que irán desde el distanciamiento hasta la caracterización parcial, mediatizada o interesada» (Álamo, 2006: 199). En nuestro caso, nos encontraríamos ante un tipo de *narrador homodiegético*⁴ (o, mejor dicho, narradores homodiegéticos, puesto que son varios los personajes que filtran la información) quien, en primera persona (o *intradiegético*⁵) y mediante un uso personal del lenguaje, ya sea en forma de diarios, memorandos, periódicos, telegramas o cartas, marca enérgicamente ciertos rasgos de los personajes vampíricos por el registro subjetivo de una fijada *focalización interna*. Es, desde

3. Asimismo, podemos localizar esta interrelación de caracterización y espacio en la escena final eliminada en la que, al morir Drácula, el castillo se viene abajo. Esta escena posiblemente fue eliminada por el excesivo parecido con «La caída de la Casa Usher» (1839), de Edgar Allan Poe o, como sugiere Molina (1993: 30), debido a una decisión editorial de conservar el castillo para así, en un futuro, continuar con la historia.

4. Se trata de un *narrador testimonial*, pues aunque haya participado en los acontecimientos que relata, no tiene sin embargo un papel protagonista en la novela de Stoker sino más bien de mero testigo (o personaje secundario). El objetivo no es narrar la vida pasada de Mina, John, Quincey, etc., sino todo aquello que tiene que ver con el conde Drácula. De hecho, ya el mismo título de la obra es un indicador de cuál es el centro de atención narrativa; de tal manera que aun cuando los narradores nos relaten sus propias angustias sabemos, por la disposición paratextual del título, que será el relato del personaje al que se refiere el mismo: Drácula.

5. Tzvetan Todorov (1975: 83-84) afirma que la característica principal de las historias sobrenaturales es el uso de la voz en primera persona, lo que permite al lector identificarse con el personaje.

esta perspectiva, como Stoker simultáneamente caracteriza al conde Drácula y lo singulariza y amolda en sus concepciones ideológicas de aristócrata infernal, astuto, ambicioso y sin escrúpulos, con una fuerza sobrehumana y una ávida sed de sangre. Es más, posiblemente uno de los mayores méritos de Stoker radique en esto, pues a pesar de que presenta a su villano al principio del relato y lo mantiene entre bastidores la mayor parte de la historia, materializándose al final de la novela, sin embargo, logra inundar por completo toda la narración. Entonces, son los personajes secundarios del relato *in medias res* (o *exabrupto*) quienes describen las atribuciones, tanto físicas como psíquico-morales, de los vampiros, prestando especial atención al protagonista (o *anti-héroe*), el conde Drácula.

Desde el principio, el narrador testimonial nos va presentando a un personaje con intriga creciente. Según avanza la historia, los narradores nos irán desvelando al personaje principal a partir de un punto de vista interno, por el que, progresivamente, el autor nos va a ir redondeando a este ente de ficción. Por tanto, la caracterización directa e indirecta de Drácula es de orden gradual y acumulativo.

PROCEDIMIENTOS SINGULARES DE CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE VAMPÍRICO EN LA NOVELA DRÁCULA, DE BRAM STOKER

En primer lugar, introduciremos la cuestión del *nombre*, puesto que adelanta con frecuencia las propiedades que le serán otorgadas más adelante (Ducrot y Schaeffer, 1998: 693; Reis, 1996). En la selección de la onomástica simbólica del nombre del protagonista, el autor lo relaciona con distintas facetas. Al examinar el nombre «Drácula», epíteto empleado en sentido despectivo con el significado de «demonio» (aunque originalmente fuera otro el significado)⁶, aparecen diversos significados como «diablo», «ente sobrenatural», «espíritu que incita a hacer el mal», «ángel caído», «monstruo» o «ser dantesco», que, como veremos a lo largo de este estudio, encaja perfectamente con el aspecto psicológico del conde. Asimismo, la función del título epónimo es catafórica, puesto que le otorga al conde un papel primordial y

6. Vlad III también fue apodado «Dracula», que proviene del apodo que recibió su padre, Vlad *Dracul* (de la palabra latina *draco*, que significa «dragón»), miembro de la orden *Societas Draconistrarum* (Orden del Dragón). La orden utilizó como emblema un dragón envuelto en un círculo formado por su propia cola, cuyo extremo acababa enroscándose en su cuello. Es más que probable que la confusión en la traducción de *Dracul* como «dragón» radique en el significado de la palabra latina *draco* y en el emblema de la orden, puesto que el término rumano *Dracul* significa «diablo». La traducción exacta de «dragón» en rumano es *balaur*.

planifica en parte nuestra lectura (introduce cuál va a ser la línea argumental de la obra).⁷ En líneas generales, podemos afirmar que el nombre denomina, determina y proyecta.

El antihéroe, Drácula, en ocasiones aparece caracterizado por un objeto que le pertenece, su forma de vestir o de hablar, y el lugar donde vive; estos están estrechamente adheridos a esta entidad, de manera que su aparición durante la narración apunta, aun *in absentia*, al sujeto del que son emblema. Oswald Ducrot y Jean-Marie Schaeffer (1998: 693) definen el *emblema* «como una identificación, a todos los niveles, de un actor determinado con las implicaciones espaciales u objetuales que enmarcan y definen su historia». «En un sentido más restringido, la descripción física de un individuo, los detalles de su indumentaria, algún gesto característico pueden ser considerados emblemáticos, es decir, significativos de la condición (por ejemplo, social), del carácter moral o de la psicología de los personajes» (Marchese y Forradellas, 1986: 117). La manera de vestir de Drácula, totalmente de negro, está en sintonía con su condición de ser sobrenatural de carácter lúgubre; igualmente, el castillo de los Cárpatos (herencia del castillo gótico que ya aparecía en *El castillo de Otranto*, publicada en 1764 por Horace Walpole) es fiel reflejo de los moradores pérfidos, longevos y majestuosos que habitan en él.

Stoker en ocasiones se refiere a Drácula en otros términos, como *ordog* (Satán), *stregoica* (bruja), *vrolok* y *vlkoslak* (hombre-lobo o vampiro), *wampyr* o *nosferatu*,⁸ que obedecen a las diversas facetas de un personaje caracterizado por su aspecto inicuo. Esta técnica de caracterización es conocida como *aptonimia*, la cual designa a partir de un rasgo característico del personaje. Con este concepto se «alude al antropónimo de un ser ficcional relacionado con alguna faceta de su personalidad, profesión o aficiones» (Valles y Álamo, 2002: 230).

Tomashevski (1978: 222) propone otra figura destacable: la *máscara*, definida como «la elaboración de motivos concretos que corresponden a la psicología del personaje, (...) un caso particular de caracterización indirecta. La descripción de la apariencia del personaje, de su indumentaria, de su habitación (...) puede considerarse como máscara». Las descripciones de las diversas manifestaciones físicas del conde concuerdan perfectamente con su perso-

7. Es importante señalar que la novela no se llamó *Drácula* hasta el último momento, seguramente por decisión editorial, puesto que el título original era *Un-dead*.

8. Adrien Créméné (1981: 244) emplea el término *nosferat*, resultado que deriva de una mala transcripción de la palabra *necurat*. Se trata de una especie de espíritu maléfico que puede transformarse en animales y cuyo nombre literalmente significa «el Inmundo».

nalidad, o dimensión psicomoral interna, de aristócrata diabólico y cruel. Utilicemos, como ejemplo de la máscara, la descripción detallada de los documentos que Harker haya en la biblioteca del castillo, pues no solo arroja luz sobre las auténticas intenciones de Drácula, sino que también saca a relucir su verdadero yo (un ser perverso y codicioso que se prepara para llevar a cabo sus ambiciosos planes colonizadores en Inglaterra) que se esconde tras la fachada de un aristócrata culto y refinado:

En la biblioteca encontré, para gran alegría mía, un gran número de libros en inglés, varias estanterías llenas, y tomos encuadernados de revistas y periódicos. En el centro de la habitación había una mesa cubierta de revistas y periódicos ingleses, aunque ninguno de fecha muy reciente. Los libros trataban de los más diversos temas: historia, geografía, política, economía, botánica, geología, derecho, y todos ellos se referían a Inglaterra y a la vida, educación y costumbres inglesas. Había incluso libros de consulta como el Directorio de Londres, los libros «Rojo» y «Azul»,⁹ el Almanaque de Whitaker,¹⁰ los Escalafones del Ejército y de la Armada, y el Directorio Legal, que por alguna razón especial me alegró ver (Stoker, 1993: 123).

Igualmente, el vocabulario del personaje, el estilo de su habla, los temas que le interesan, también pueden servirle de *máscara* (Tomashevski, 1980: 223). Durante las conversaciones mantenidas entre Harker y Drácula al comienzo de la historia, el personaje-narrador se percata del su perfecto dominio de la lengua inglesa, a pesar de que el conde insiste en asegurar que solo es un mero aprendiz. Con frecuencia se muestra cortés e impasible, aunque a veces muestra un particular interés y entusiasmo cuando se refiere a Inglaterra. Tras estas largas y excitantes charlas subyace una intención mucho más siniestra que aparentemente se oculta tras la imagen de boyardo refinado, neófito y anglófilo. El carácter apático de Drácula se ve fuertemente alterado cuando se refiere a su país, Transilvania, y relata su historia como si hubiese sido testigo real de todo lo que contaba. Drácula, mediante el uso de la *analepsis* y en primera persona (pues, «siempre que se refería a su linaje decía “nosotros” y utilizaba el plural como los reyes», Stoker, 1993: 137), relata el ilustre pasado de su regio abolengo. Su forma de relatar los hechos nos revela no solo que es longevo, pues realmente vivió en carne propia o fue testigo de lo que

9. El «Libro Rojo» incluía un listado completo de todas las personas que servían al Estado de Inglaterra o recibían algún tipo de subsidio, mientras que el «Libro Azul» registraba las sesiones del Parlamento británico.

10. Compilación que, aparte cumplir su función usual, contenía información sobre la demografía, el gobierno, las finanzas y el comercio británico.

nos cuenta, sino que también posee un carácter férreo, una formación extraordinaria y una fuerza de voluntad absoluta:

Nosotros, los szekler tenemos derecho a sentirnos orgullosos, ya que por nuestras venas corre la sangre de muchas razas valerosas que se batieron como leones por defender su soberanía. (...) ¿Qué demonio o qué bruja fue tan importante como Atila, cuya sangre corre por estas venas? —y levantó los brazos—. ¿Es sorprendente acaso que fuéramos una raza de conquistadores, que fuéramos orgullosos, que cuando los magiares, los lombardos, los ávaros, los búlgaros o los turcos se lanzaron por millares sobre nuestras fronteras, les rechazáramos? ¿Es sorprendente que cuando Arpád y sus legiones asolaron la patria húngara, nos encontraran esperándoles en la frontera, y que allí concluyera las *honfoglalás*? ¿Y que cuando la oleada húngara se extendió hacia el este, los victoriosos magiares recurrieran a sus parientes los szekler, y durante siglos nos confiaran la vigilancia de la frontera con Turquía? Sí, y más todavía: el deber permanente de la vigilancia fronteriza, porque, como dicen los turcos, «el agua duerme y el enemigo vela». ¿Quién, entre las Cuatro Naciones [(alemanes (sajones), húngaros (magiares), szekler y rumanos (valacos y moravos)], recibió con mayor alegría que nosotros la «espada sangrienta» o acudió con mayor presteza al llamamiento guerrero del rey y se puso bajo su estandarte? Y cuando quedó lavada esa gran afrenta de mi patria, la vergüenza de Cossova, y las banderas de los magiares y los volacos sucumbieron ante la Media Luna, ¿quién, sino uno de mi propia estirpe, fue el que cruzó el Danubio como vaivoda y venció al Turco en su propio terreno?. ¡Por supuesto que fue un Drácula! (...) ¿Acaso no fue aquel mismo Drácula [(Mihai Viteazul o Miguel el Bravo)], quien, decidido a romper con el pasado y unirse a la Cruzada, logró invadir territorio turco en 1594, apoderándose de varias fortalezas situadas a orillas del Danubio., en efecto, quien legó su ardor patriótico a otros de sus descendientes, el cual, en época posterior, cruzó repetidamente el gran río con sus tropas para invadir Turquía, volviendo una y otra vez pese a ser rechazado, porque sabía que, aunque regresara solo del ensangrentado campo de batalla donde habían sucumbido los suyos, al fin triunfaría? (...) Y una vez más, cuando tras la batalla de Mohács nos sacudimos el yugo húngaro, nosotros los Drácula estuvimos entre sus jefes, pues nuestro espíritu no soportaba la falta de libertad. ¡Ah, mi joven caballero!, los szekler —y los Drácula siempre fueron su sangre, su cerebro y su espada— pueden vanagloriarse de un historial que los Habsburgo y los Romanoff, pese a haberse multiplicado como hongos, jamás podrían igualar (Stoker, 1993: 137-140).¹¹

11. Aunque Stoker se sirvió de ciertos aspectos de la vida de Vlad III para dar vida a su personaje ficticio, la conexión entre ambas entidades es más imprecisa. Numerosas son las leyendas que se ciernen en torno a la figura del príncipe Vlad III, pero lo que sí es cierto es que, mientras que este fue un temible sanguinario para sus enemigos (turcos, sajones y rusos), para los rumanos fue todo un héroe. Pese a sus métodos sanguinarios, en ninguna de las leyendas se le acusa de vampirismo, ni tan siquiera de prácticas satánicas o exotéricas. «Como Gabriel Ronay descubrió en 1956, el único vampiro histórico

La primera descripción física del conde nos llega por medio del narrador homodiegético, Jonathan Harker, quien describe a un cochero «de elevada estatura, con una larga barba de color castaño y un gran sombrero negro que le ocultaba el rostro. (...) ojos muy brillantes, (...) [y] rojos. Aunque sonreía al hablar, (...) la expresión de su boca era dura, con labios muy rojos y dientes afilados, tan blancos como el marfil» (Stoker, 1993: 110-111).

En el castillo, el personaje-narrador realiza un perfecto retrato del conde. Estas descripciones del conde corresponden a su aspecto más maduro, donde Drácula es presentado como una «persona» de avanzada edad, pero extrañamente fuerte:

Apareció ante mí un anciano de elevada estatura, pulcramente afeitado a excepción de un gran bigote cano, y vestido completamente de negro. (...) El anciano me indicó que entrase con un gesto cortés de su mano derecha, diciendo en excelente inglés, aunque con un extraño acento:

—¡Bienvenido a mi casa! ¡Entre libremente y por su propia voluntad!¹²

(...) tendiéndome la mano, apretó la mía con tal fuerza que me hizo estremecer de dolor, sensación que no disminuyó por el hecho de que estuviera tan fría como el hielo y más bien pareciera la mano de un muerto (Stoker, 1993: 117-118).

Según se aproxima al conde, Harker, desde su visión de narrador testimonial, ofrece un retrato minucioso del rostro y las manos de Drácula, quien muestra una fisonomía de rasgos muy acusados:

Su rostro era marcadamente aguileño, de nariz delgada con el puente muy alto y las aletas arqueadas de una forma peculiar; la frente era alta y abombada y los

del que queda constancia en Transilvania fue una mujer: la condesa Erzsébet Báthory, (...) que vivió al pie de los Cárpatos un siglo después que Vlad y fue emparedada en su propio castillo por matar a más de 600 doncellas para bañarse en su sangre. Stoker podría haber tenido noticias de su existencia, ya que su caso se cita brevemente en (...) *Book of the Were-wolves*» (Molina, 1993: 35). También es cierto que en ninguna parte del relato se hace referencia a las atrocidades que hicieron famoso a Vlad y que le dieron el sobrenombre de *Tepes*. Otro aspecto importante a tener en cuenta es que el autor llama a su protagonista *conde* Drácula y no *príncipe* Drácula. El hecho de que Stoker hiciera uso de ciertos datos biográficos de Vlad III no demuestra que el autor pensase en convertir a su personaje ficticio en el resurgimiento del príncipe vaivoda. El escritor simplemente utilizaría los datos de los que tenía conocimiento porque los consideró adecuados para completar la vida pasada de su protagonista y justificar sus acciones presentes en el relato (Gubern y Carós, 1979: 49). Con toda la información bibliográfica que el autor utiliza, este le otorga a Drácula un pasado glorioso, de modo que todo adquiere una nueva dimensión. Se trata pues de una figura histórica con un alto rango militar, procedente de una poderosa estirpe, los *Dracul*. Además remarcó su aspecto más valiente y guerrero, concediéndole un árbol genealógico insigne.

12. Esta invitación con la que el conde recibe al señor Harker era una fórmula frecuente en los países centroeuropeos. La invitación a *entrar libremente y por propia voluntad* ya aparecía en el clásico alemán «The Mysterious Stranger», en el cual existen ciertas similitudes con *Drácula*, como el consabido vampiro aristócrata, la zona montañosa de los Cárpatos y el castillo en ruinas.

cabellos, escasos en las sienes, eran abundantes en el resto de la cabeza. Sus cejas, muy pobladas, casi se unían por encima de la nariz y eran tan espesas que parecían rizarse por su misma abundancia. La boca, a juzgar por lo que se podía ver bajo el grueso bigote, era firme y más bien cruel, y sus dientes, particularmente blancos y afilados, sobresalían de los labios, cuya rubicundez denotaba una vitalidad asombrosa para un hombre de su edad. Por lo demás, sus orejas eran pálidas y extremadamente puntiagudas; el mentón era ancho y fuerte, y las mejillas firmes, aunque hundidas. La impresión general que daba era de una palidez extraordinaria. Hasta entonces sólo me había fijado en el dorso de sus manos, apoyadas sobre las rodillas, y a la luz de la lumbre me habían parecido blancas y finas. Pero al verlas de cerca pude comprobar que eran bastas, con dedos cortos y gruesos. Y por extraño que pueda parecer, había bello en el centro de las palmas. Las uñas eran largas y finas, y estaban afiladas. Al inclinarse hacia mí y rozarme sus manos, no puede reprimir un escalofrío. Tal vez fuese la fetidez de su aliento¹³ (Stoker, 1993: 120-121).¹⁴

La última descripción física de Drácula es realizada por Mina Harker (narrador homodieético/testimonial), quien nos describe a «un hombre alto y delgado, con una nariz ganchuda, bigote negro y barba puntiaguda, que (...) observaba a la preciosa joven. (...) tenía facciones duras, crueles, sensuales, y sus dientes, grandes y blancos, que parecían más blancos todavía porque sus labios eran muy rojos, estaban afilados como los de un animal» (Stoker, 1993: 336).

Es innegable que el conde Drácula debe mucho al vampiro polidoriiano de aristócrata aciago y cruel, buenos modales, mirada penetrante, extremadamente fuerte e irresistiblemente atractivo para las jovencitas. No obstante, Stoker transforma su apariencia externa y lo aproxima más al vampiro tipo

13. El aliento fétido, junto al aspecto físico del vampiro stokeriano, proviene más bien del folclore de los hombres-lobo. Esta información ya aparecía en *The Book of Were-wolves*, uno de los cuarenta títulos que consultó el escritor para su *Drácula*, y que podemos consultar en el volumen II de las *Notes*.

14. Atendiendo a esta descripción fisonómica, es destacable la influencia del trabajo del famoso psiquiatra y antropólogo italiano Cesare Lombroso, *L'uomo delinquente* (1876), donde retrató el perfil de lo que definió como el «criminal nato». El perfil creado por Lombroso serviría para identificar a aquel que genéticamente estaba destinado a seguir el camino de los desviados (o los degenerados) y actuar antes de que cometiera algún crimen. Estas características prototípicas del rostro de un criminal se resumen en: baja capacidad craneal, frente despejada, cráneo braquicéfalo, pelo crespo y largas orejas; características que sin duda Stoker plasmó perfectamente en su descripción fisonómica de Drácula. Junto a Lombroso, también aparece en la novela el nombre del médico y escritor húngaro Max Nordau (Stoker, 1993: 575), quien adoptó en su trabajo, *Entartung* (1892), los puntos de vista de Lombroso acerca de la *degeneración*. Nordau estableció una relación entre el temperamento y la degeneración moral. Tanto Lombroso como Nordau afirmaron que unas personas eran más primarias y mostraban de manera más abierta su naturaleza deshumanizada que otras. Según expresó Lombroso, la descripción tipológica criminal «desire[s] not only to extinguish life in the victim, but to mutilate the corpse, tear its flesh and drink its blood» (en Lombroso—Ferrero, 1911: xxv, citado en Sánchez-Verdejo, 2011: 526). El conde es, de acuerdo con Mina (Stoker, 1993: 575), «un criminal, del tipo criminal»: «his ability to change the lives and identities of those whom he encounters recalls how crime becomes, at the fin de siècle, as much as a medical problem as a moral issue» (Hughes, 2009: 7).

Varney: elevada estatura, rostro cetrino, nariz aguileña, colmillos prominentes, capa negra, etc.

En la novela, también aparece el análogo femenino del vampiro: la vampiresa, quien es subyugada a este tirano del mal. El tratamiento fisonómico de las tres vampiresas del castillo es similar al de Drácula.¹⁵

Dos de ellas eran morenas, tenían larga nariz aguileña como el conde, y grandes y penetrantes ojos oscuros, que parecían casi rojos en contraste con la palidez amarillenta de la luna. La otra era de tez clara, extremadamente clara, con abundante y ondulado pelo rubio y ojos como pálidos zafiros. (...) Las tres tenían los dientes blancos y relucientes, que brillaban como perlas sobre el rubí de sus labios voluptuosos (Stoker, 1897: 150).¹⁶

Los narradores homodiegéticos describen a las vampiresas como bellas y letales. Incluso la dulce Lucy Westenra, al convertirse en vampiro, se torna más bella, pero deja atrás esa dulzura que la caracterizaba para dar paso a una versión diabólica y sanguinaria que es incluso capaz de raptar niños para alimentarse y atacar a su prometido, Arthur Holmwood.

Esta *femme fatale* causa la desgracia de cualquiera que se cruce en su camino. En su trabajo sobre las muertas en la literatura y el cine, Pilar Pedraza (2004) le otorga un puesto relevante a la figura de la mujer vampiro, recordando, en primer lugar, la figura mitológica de Empusa, quien es capaz de metamorfosearse en diferentes animales o en mujeres que succionan la sangre de los jóvenes para mantenerse longevas. Miriam López Santos (2008: 200) ase-

15. En *Macbeth*, el rey vive en un castillo deshabitado junto a tres hermanas misteriosas. Posiblemente, esto pudo servir de inspiración a Stoker, pues sitúa al conde en un viejo castillo de los Cárpatos, junto a tres vampiresas.

16. La descripción física de las vampiresas recuerda a aquella mítica figura del folclore irlandés: la *banshee* (o *Bean Sídh*), de la que seguramente Stoker, por su origen irlandés, tuvo conocimiento. Y es que en Irlanda, un país caracterizado por «an arrestive and wildly beautiful scenery, it is not at all surprising to find something in the nature of a ghost harmonising with the general atmosphere and surroundings, and that something, apparently so natural to Ireland, is the Banshee» (O'Donnell, 2012: 4). La *banshee* normalmente es un espíritu familiar que regresa de entre los muertos para acosar a las familias del más antiguo linaje irlandés. Por tanto, no es de extrañar que esta criatura se haya llegado a conocer popularmente como un presagio de muerte. Robert Tracy (1999: 13) describe a las *banshee* «like living men and women, but they are immortal, or at least very long-lived. They have special powers and can employ magic. They seem to enter and leave the mounds freely, but at Halloween the mounds are open all night long, and the sidhe are most powerful and most dangerous». Los escritores góticos irlandeses de los siglos XVIII y XIX retrataron a la *banshee* como un depredador sexual, cuya característica más prominente es su aullido. Bríana Walsh (2011: 65-68) presenta tres posibles representaciones de esta criatura: a) la *Bean Sí*, quien es descrita como una mujer joven y hermosa; b) la *Bean Chaointe*, cuya característica más distintiva es su voz, «[a] woman who cries (...), that is, [a] women hired to mourn for the dead at a funeral», y cuyo aspecto es viejo y horripilante; y c) la *Badhbh*, quien con frecuencia es representada como un pájaro y quien forma parte del triunvirato de las deidades guerreras del folclore celta. En *Drácula*, las tres vampiresas que viven junto al conde encarnan a la joven y hermosa *Bean Sí*.

gura que esta figura aparece para tentar a los hombres y así evitar el desarrollo de sus espíritus. Su «existencia como posible ser real, pero encerrado en un texto le permite al hombre fantasear durante la lectura, pero sabedor de que podrá seguir dominando el mundo cuando cierre esas páginas» (Sánchez-Verdejo, 2011: 693).

En el castillo, Harker, hombre honesto y fiel, reconoce que se sintió fuertemente atraído por el poder de seducción de las tres vampiresas (Stoker, 1993: 151). Incluso Van Helsing, quien está firmemente dispuesto a acabar con ellas, sucumbe al atractivo de estos voluptuosos y diabólicos seres; situación que origina un estado de fascinación y conmoción en el personaje-narrador:

Sabía que tenía que localizar al menos tres tumbas (...). Busqué y busqué, y encontré una. En ella yacía una de las mujeres durmiendo su sueño de vampiro, tan llena de vida y de voluptuosa belleza, que me estremecí como si hubiese ido a allí a cometer un asesinato. ¡Ah!, estoy seguro que antaño, cuando tales cosas existían, a más de un hombre dispuesto a acometer una tarea como la mía, acabaría por fallarle el valor (...). [La] mera belleza y la fascinación de la sensual no-muerta le hipnotizaría;¹⁷ y se quedaría allí obnubilado hasta la llegada del crepúsculo, y la vampira se despertaría. (...) Y como el hombre es débil, se convertiría en una nueva víctima para la grey del vampiro; (...) Sin duda debe existir una cierta fascinación, ya que la sola presencia de semejante ser me conmovió, incluso tendida como estaba en una tumba desgastada por el tiempo y cubierta por el polvo de siglos, y a pesar del terrible hedor que allí reinaba (...). Sí, me sentí conmovido —yo, Van Helsing, a pesar de mi firme propósito y de todos mis motivos para odiarla—, tan conmovido que me vino un deseo irresistible de demorar mi plan, que parecía paralizar mis facultades y entorpecer mi alma (Stoker, 1993: 614-615).

Este poder de atracción y dominio sobre otros personajes no es un rasgo exclusivo de las vampiresas. El conde es capaz de ejercer una influencia mayor sobre el resto de personajes, siendo especialmente vulnerables aquellos que pasan por un momento de estrés o fatiga mental, como Harker durante su estancia en el castillo o Lucy y Mina cuando son acosadas durante la noche, o bien sufren cualquier tipo de trastorno psíquico, como es el caso del zoófago Renfield. Un episodio de la novela donde se celebra el *bautismo del vampiro* nos recuerda este fuerte poder de influjo; Mina expresa abiertamente su incapacidad para resistirse a los deseos del conde (Stoker, 1993: 500-502). En este bautismo, Drácula establece lazos de unión con Mina a través del in-

17. El hipnotismo es uno de los temas principales de la novela *The Witch of Prague* que probablemente pudo atraer la atención de Stoker.

tercambio recíproco de sangre.¹⁸ Se produce entonces una conexión a nivel físico y mental entre ambas partes.¹⁹

En la novela tampoco pasan inadvertidas las habilidades físicas del vampiro: tiene una fuerza y una velocidad extraordinarias; posee una agudeza visual que le permite ver incluso en la oscuridad; puede prolongar su existencia, rejuvenecer y aumentar su vigorosidad gracias a la sangre que succiona de los vivos;²⁰ posee el poder de la adivinación mediante la invocación a los muertos (necromancia) y el poder sobre los mismos; puede aparecerse a voluntad, adoptar cualquier forma (un lobo y un murciélago), cambiar de tamaño e incluso desvanecerse; tiene el poder de mandar sobre los elementos (la tempestad, la niebla y el trueno); ejerce poder sobre las criaturas oscuras (la rata, el búho, el murciélago, el lobo,²¹ etc.); su cuerpo no proyecta sombras, ni su imagen se refleja en un espejo;²² puede llegar envuelto en niebla que él mismo crea (aunque el alcance de esa niebla es limitado, lo suficiente para rodearlo); y es capaz de aparecer en los rayos de la luna, en forma de minúsculas motas de polvo (Stoker, 1993: 428-432).

Pese a todas estas capacidades sobrenaturales, el vampiro también posee puntos débiles: no puede entrar en ningún hogar habitado si alguien de dentro no le ha invitado a pasar (aunque después puede regresar cuando le plazca); aunque puede caminar a la luz del día, su poder se ve seriamente

18. Stoker hizo uso de varios artificios de *Varney*, los cuales hizo suyos, los desarrolló completamente e incluso los transformó, e.g., la iniciación de la heroína a través de la sangre, la atracción/repulsión que ejercen los vampiros sobre sus víctimas, etc. Otra posible lectura de la novela la convierte en una especie de alegoría cristiana donde se produce una lucha eterna entre Cristo (la luz) y Satanás (la oscuridad). En la escena del bautismo del vampiro, la imagen de Cristo es parodiada por Drácula, quien promete la resurrección y la inmortalidad al beber su sangre porque «¡La sangre es vida! ¡La sangre es vida!» (Stoker, 1993: 296), aunque la vida eterna sea una corporeidad animada con olor a muerte. El obsceno episodio del sacramento de la Eucaristía en la que Drácula se abre una vena en el pecho y fuerza a Mina a beber de ella alude a la particular visión acerca del pelícano; al observar cómo este animal alimentaba a sus crías, los antiguos imaginaron al pelícano alimentando a sus crías con sangre, para lo cual se abría el buche a picotazos. En la iconografía cristiana de la Edad Media, el pelícano es una alegoría de Cristo, quien derrama su propia sangre para la salvación de la humanidad.

19. Ciertos componentes de «Carmilla» también son reconocibles en la novela de Stoker, e.g., la seducción de Lucy o de las novias de Drácula a sus víctimas. Se evoca a la protagonista de *Le Fanu*, Carmilla, cuya extraña relación amor/odio con Laura parece trasplantada (desprovista de su ambigüedad sexual) a la intimidad, no solo física sino también mental, entre Mina y Drácula.

20. La succión de sangre, dentro de la literatura, para aumentar la longevidad, juventud y vigorosidad de un vampiro ya aparecía en relatos como «El vampiro», «La muerta enamorada» o *La rama dorada*. Para un análisis detallado sobre «El poder mágico de la sangre», véase el exitoso trabajo de Agustín Calmet (2009) y la tesis doctoral de Francisco Sánchez-Verdejo (2011).

21. Al inicio del relato, Harker, narrador testimonial, presencia, en su viaje al castillo del conde, cómo los lobos obedecen al extraño cochero de la calesa (Stoker, 1993: 115). Este episodio del hombre misterioso que calma a los lobos ya aparecía en el clásico alemán «The Mysterious Stranger».

22. El reflejo o la sombra como símbolos del alma, que el vampiro ha perdido, han sido tomados de la tradición germánica.

mermado,²³ debe descansar en tierra de su país natal, por lo que necesita trasladarla; no puede cruzar aguas en movimiento; algunas cosas, como el ajo y ciertos objetos sagrados, como un crucifijo, anulan su poder; una rama de rosal silvestre puesta sobre su ataúd le impide abandonarlo;²⁴ y, finalmente, una bala consagrada disparada contra el ataúd o una estaca atravesándole el pecho y la decapitación le proporcionan la verdadera muerte (Stoker, 1993: 432-433).²⁵

Con respecto a las habilidades del conde antes citadas, es destacable el poder de Drácula para metamorfosearse en varios animales. Para ello, el autor recurre a la técnica de caracterización conocida como *animalización* que, ligada a la *cosificación* (más adelante explicada), consiste en atribuir una serie de rasgos o cualidades propias de los animales a los seres humanos. A pesar de que el conde realmente ya no es un ser humano, un vistazo general a las descripciones fisonómicas antes expuestas nos revela que sí se asemeja físicamente a una persona, aunque con las diferencias notables que los personajes-narradores remarcan, como colmillos prominentes, orejas puntiagudas y ojos rojos. La animalización puede «presentar dos variantes: una, el personaje transfigura de forma abrupta y total su apariencia, (...), o, en segundo término, se limita esta atribución de bestialidad o de mera deshumanización al comportamiento desnaturalizado de un personaje» (Álamo, 2006: 206). Ambas variantes están presentes en la novela, pues Drácula es capaz de transformarse en lobo, al llegar el barco fantasma a Whitby, y en murciélago, como lo vieron Mina y Morris en la ventana de la casa de Lucy, pero también se comporta como un auténtico monstruo. El pasaje del conde reptando por el muro del castillo plasma a la perfección el proceso de *bestialización* del conde Drácula:

mis sentimientos se trocaron en repugnancia y terror cuando vi que el conde salía lentamente por la ventana y empezaba a reptar, *cabeza abajo*, por el muro del castillo hacia aquel espantoso abismo, con la capa extendida en torno suyo como unas grandes alas. (...) Vi cómo los dedos de sus manos y de sus pies se aferraban a los cantos de las piedras, desprovistos ya de mortero por el paso del tiempo, utilizando así los salientes y desigualdades para descender a velo-

23. La característica del vampiro caminando a luz del día tiene su origen en algunos vampiros folclóricos, como el vampiro del folclore griego, el *Vrykolakas* o *brucolaco*. Julio A. Olivares Merino (2001: 506) destaca que la idea de que la luz del día pudiera matar a un vampiro apareció por primera vez en *Nosferatu* (1922), de Friedrich W. Murnau.

24. Así como sucede con el vampiro búlgaro, el *kroopijac*.

25. En «The Mysterious Stranger», la escena donde Franziska le atraviesa el corazón al extraño misterioso, un vampiro, con un enorme clavo mientras el conde Woislaw recita el credo en voz alta, es similar al pasaje en el que lord Godalming se ve obligado a clavarle una estaca a Lucy para librarla de la maldición de ser vampiro, mientras Van Helsing recita su misal (Stoker, 1993: 399).

cidad considerable, igual que un lagarto se desliza a lo largo de un muro (Stoker, 1993: 145-146).

Es importante destacar que la monstruosidad de Drácula es ambigua, pues no siempre es reconocida como tal (recordemos la amabilidad que muestra al señor Harker antes de casi destruirlo). Tras la fachada de «persona» afable, el vampiro stokeriano, figura trágica y símbolo de pura maldad, realmente se comporta como un depredador: observa, embelesa y ataca. Después del desgaste psíquico, da paso al ataque físico. Incluso Harker se da cuenta del extraño comportamiento del conde, inusual en un hombre de su posición (Stoker, 1993: 121).

Es importante destacar que el tema de la *transfiguración* en la caracterización de Drácula es bastante complejo, pues saca a debate las siguientes cuestiones: ¿es Drácula un «ser humano» capaz de transformarse en varios animales (*animalización*)? ¿O, por el contrario, es Drácula un animal (un monstruo) capaz de adquirir ciertos atributos, rasgos y capacidades humanas (*antropomorfo*)? Ambas cuestiones ya las planteó Stoker (1993: 146), quien, a través de su narrador homodiegético, el señor Harker, cuestiona la auténtica naturaleza de Drácula: «¿Qué clase de hombre es este [(*animalización*)], o qué clase de criatura con apariencia de hombre [(*antropomorfo*)]?». ²⁶

Ligada a la animalización, nos encontramos la *cosificación*. Este proceso se presenta bien mediante el modelo de la

hiperdescripción objetual (...) [o el modelo del] (...) proceso narrativo degradador y/o caricaturesco de objetualización de determinados actores antropomórficos a partir de la pérdida de sus atributos más humanos y personales. Se relaciona así normalmente con determinados procesos de *animalización* o con la propia degradación psicomoral de ciertos individuos que pierden sus valores humanos, como ocurre con ciertas figuras novelescas como algunos dictadores (Valles y Álamo, 2002: 275-276).

En *Drácula*, la cosificación se presenta mediante el segundo modelo descrito; el proceso de animalización o bestialización del conde antes descrita ejemplificaría este tipo de cosificación.

26. Ambas opciones son igualmente válidas, dependiendo de la postura que se desee adoptar: a) Drácula conserva parte de su aspecto humano de antaño, pero su carácter es más monstruoso, vil y aniquilador, capaz incluso de llegar a metamorfosear su apariencia externa, transformándose en un auténtico monstruo o animal (*animalización*); b) Drácula en realidad es un monstruo, que se transforma y adopta rasgos, atributos y capacidades humanas (*antropomorfo*) para lograr diversos fines, como, por ejemplo, engañar a sus adversarios.

Como hemos podido observar por medio del análisis anterior, el conde Drácula aparece bajo diferentes guisas a lo largo de la novela, gracias a su capacidad para transformarse. Finalmente, hemos de destacar que gran autoridad ha tenido, sobre todo por su uso frecuente en las historias góticas y de ciencia ficción, esta técnica de caracterización: la *transfiguración* (o *morphing*), que consiste en modificar el conjunto fisonómico de un personaje en otro distinto a lo largo del relato, así como sucede con el conde Drácula a lo largo del relato y que hemos podido exponer en este artículo.

CONCLUSIONES

En líneas generales, este artículo nos ha proporcionado una interesante síntesis sobre el proceso de construcción del personaje vampírico. Es más, es, desde esta perspectiva narratológica, por medio del análisis pormenorizado de los distintos elementos narrativos aquí expuestos, que reconduciendo el mito de Drácula, en el que se funden, se acomodan o se inventan los orígenes de la leyenda y las fuentes y tradiciones literarias de la novela de Stoker, junto a las considerables reinterpretaciones que la figura del conde ofrece, como puede enfrentarse/entenderse su complejidad interna y significativa. Ordenar y explicar dichos elementos e intentar, aquí está la clave, descifrar el peculiar proceso de construcción del personaje nos ha servido para su correcta interpretación y comprensión.

BIBLIOGRAFÍA

- ÁLAMO FELICES, Francisco D. (2006): «La caracterización del personaje novelesco: perspectivas narratológicas», *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, vol. 15, pp. 189-213, disponible en <dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=1455777> [fecha de consulta: 14/7/2015].
- (2010): «Introducción a la estructura y composición narrotológica del *Drácula* de Bram Stoker», lectura en el curso *¿Cuándo se le rompió el espejo al Vampiro? El Mito del Vampiro a través del arte, la ciencia y la cultura*, organizado por la Fundación Empresa Universidad de Granada y la Facultad de Filosofía y Letras, Granada.
- BERESFORD, Mathew (2008): *From Demons to Dracula: The Creation of the Modern Vampire Myth*, Reaktion, Londres.
- CALMET, Agustín (2009): *Tratado sobre los Vampiros*, Lorenzo Martín de Burgo (trad.), Luis Alberto de Cuenca (pról.), Reino de Cordelia, Madrid.
- CRÉMÉNÉ, Adrien (1981): *Mythologie du vampire en Roumanie*, Rocher, Paris.

- DUCROT, Oswald, y Jean-Marie SCHAEFFER (1998): *Nuevo diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*, Arrecife, Madrid.
- EIGHTEEN-BISANG, Robert, y Elizabeth MILLER (2008): *Bram Stoker's Notes for Dracula*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina y Londres.
- FLORESCU, Radu R., y Matei CAZACU (2013): *Dracula's Bloodline: A Florescu Family Saga*, Hamilton Books, Nueva York.
- FRAYLING, Christopher (1991): *Vampyres: Lord Byron to Count Dracula*, Faber & Faber, Londres.
- GARRIDO DOMÍNGUEZ, Antonio (1996): *El texto narrativo*, Síntesis, Madrid.
- GUBERN, Román, y Joan P. CARÓS (1979): *Las raíces del miedo. Antropología del cine de terror*, Tusquets, Barcelona.
- GUILEY, Rosemary (2005): *The Encyclopedia of Vampires, Werewolves, and Other Monsters*, Facts On File, Nueva York.
- HUGHES, William (2009): *Bram Stoker's Dracula: a reader's guide*, Continuum, Londres & Nueva York. <<https://doi.org/10.5040/9781474211277>>
- LÓPEZ SANTOS, Miriam (2008): «Teoría de la novela gótica», *E. H. Filología*, núm. 30, pp. 187-210, disponible en <<http://tinyurl.com/ku3jbdz>> [fecha de consulta: 21/9/2015]. <<https://doi.org/10.18002/ehf.v0i30.2840>>
- LUDLAM, Harry (1962): *A Biography of Dracula*, W. Foulsham & Co., Londres.
- MARCHESE, Angelo y, Joaquín FORRADELLAS (1986): *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*, Ariel, Barcelona.
- MOLINA FOIX, Juan A. (1993): «Introducción», en Bram Stoker, *Drácula*, Cátedra, Madrid, pp. 9-90.
- O'DONNELL, Elliot (2012): *The Banshee*, The Floating, Auckland.
- OLIVARES MERINO, Julio A. (2001): *Cenizas del plenilunio alado: pálpitos y vestigios del vampiro en la literatura inglesa anterior a «Dracula» de Bram Stoker: tradición literaria y folclórica*, Universidad de Jaén, Jaén.
- PEDRAZA, Pilar (2004): *Espectra. Descenso a las criptas de la literatura y el cine*, Valdemar, Madrid.
- RANK, Otto (1976): *El doble*, Orión, Buenos Aires.
- REIS, Carlos (1996): *Diccionario de narratología*, Colegio de España, Salamanca.
- RODRÍGUEZ, Juan C. (1986): «Otra vez el diablo. La escritura del mal o la otra cara del criticismo. Sobre Borges, murciélagos y espejos», *Olvidos de Granada*, núm. 14, pp. 13-18.
- SÁNCHEZ-VERDEJO PÉREZ, Francisco J. (2011): *Terror y placer: hacia una (re)construcción cultural del mito del vampiro y su proyección sobre lo femenino en la literatura escrita en lengua inglesa*, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, disponible en <<https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/1197>> [fecha de consulta: 14-6-2016].
- SKAL, David J. (2006): *Vampires: Encounters with the Undead*, Black Dog & Leventhal, Nueva York.
- STOKER, B. (1993): *Drácula*, trad. J. A. Molina Foix, Cátedra, Madrid.
- SUMMERS, Montague (1960): *The Vampire: His Kith and Kin*, University Books, Nueva York.

- TODOROV, Tzvetan (1975): *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, trad. Richard Howard, Cornell UP, Nueva York.
- TOMASHEVSKI, Boris (1978): «Temática», en Tzvetan Todorov (ed.), *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*, Siglo Veintiuno, México, pp. 199-232.
- TRACY, Robert (1999): «Undead, Unburied: Anglo-Ireland and the Predatory Past», *LIT: Literature Interpretation Theory*, vol. 10, núm. 1, pp. 13-33. <<https://doi.org/10.1080/10436929908580232>>
- VALLES CALATRAVA, José R. (2008): *Teoría de la narrativa: una perspectiva sistemática*, Iberoamericana, Madrid.
- VALLES CALATRAVA, José R., y FRANCISCO D. ÁLAMO FELICES (2002): *Diccionario de teoría de la narrativa*, Alhulia. Granada.
- WALSH, Bríana (2011): *Irish Female Gothic Fiction: A Study of the Fiction of Regina Maria Roche and Sydney Owenson* [tesis doctoral], disponible en <<http://tinyurl.com/ppyc4js>> [fecha de consulta: 23/9/2015].

LO FANTÁSTICO DE PERCEPCIÓN, LO FANTÁSTICO DE LENGUAJE Y SU EFECTO SUBVERSIVO EN *CONTROL TERRESTRE* DE JOSÉ GÜICH RODRÍGUEZ

ERWIN SNAUWAERT
KU Leuven Campus Brussel
erwin.snaauwaert@kuleuven.be

Recibido: 05-01-2016
Aceptado: 03-10-2016



RESUMEN

En la literatura latinoamericana contemporánea tanto los objetos tecno-científicos como los otros elementos temáticos cuya presencia es típica de lo fantástico se vinculan cada vez más a unos experimentos con la enunciación narrativa. Así llegan a convivir un «fantástico de percepción» y un «fantástico de lenguaje», dos modalidades que se elaboran en la colección de cuentos *Control Terrestre* (2013) del autor peruano José Güich Rodríguez. Concretamente, algunos relatos ponen en marcha la vacilación aprovechando la presencia de una maquinaria futurística, mientras otros se valen de la materialidad del texto, alternando o conectando la elaboración del tema mencionado con unos artificios propiamente estructurales como los juegos con el tiempo de la narración, la metaficción y diversas referencias intertextuales. Finalmente, ambas estrategias actúan de conjunto al constituir un discurso que cuestiona la realidad socioeconómica latinoamericana denunciando la deshumanización y sugiriendo la existencia de unos mundos paralelos.

PALABRAS CLAVE: Fantástico de percepción, fantástico de lenguaje, objetos tecno-científicos, enunciación narrativa, discurso subversivo.

ABSTRACT

In contemporary Latin-American literature, techno-scientific objects and other thematic elements whose presence is typical of the fantastic genre are increasingly linked to experiments with narrative enunciation. This way, a coexistence is being installed between a «fantastic of perception» and a «fantastic of language», two modalities which are elaborated in the short stories included in *Control Terrestre* (2013), written by the

Peruvian author José Güich Rodríguez. More specifically, some of these short stories set in motion the process of vacillation through the presence of futuristic machines, while others focus more on the material aspect of the text, alternating or connecting the abovementioned issue to properly structural artifices such as playing with narrative time, metafiction and various intertextual references. Finally, both strategies give birth to a discourse that questions Latin-American socio-economic reality by denouncing an dehumanizing world and suggesting the existence of parallel universes.

KEY WORDS: Fantastic of perception, fantastic of language, techno-scientific objects, narrative enunciation, subversive discourse.



INTRODUCCIÓN

Aunque por lo general suele ser difícil encontrarles un denominador común a los diferentes textos que componen un libro de cuentos, este problema no se plantea en *Control Terrestre* (2013), del autor peruano José Güich Rodríguez (Lima, 1963), cuyos ocho relatos ponen en marcha un proceso complementario para establecer el efecto fantástico. Según la famosa definición de Tzvetan Todorov, este efecto fantástico es inducido por la vacilación entre «lo extraño» («l'étrange») y «lo maravilloso» («le merveilleux»), dos términos extremos con los que personajes y lectores califican unos acontecimientos ajenos a su experiencia de lo real respectivamente de pura ilusión o de indicio de lo sobrenatural (1970: 29). Más específicamente, esta vacilación se realiza mediante una transgresión en los niveles semántico, sintáctico o discursivo del texto. En el primer nivel caben unos procedimientos retóricos propios del enunciado, como la exageración, la confusión entre significación literal y figurada o la presencia del bestiario y de objetos descomunales, mientras el segundo examina cómo el relato ordena los eventos para poner en evidencia su carácter insólito. Finalmente, el nivel discursivo, afecta a la enunciación, centrándose en unos juegos con el tiempo y el espacio, en la metalepsis o en otros artificios narrativos que transmiten la sensación de duda propia del género fantástico (Todorov, 1970: 81-87).

Para Mery Erdal Jordan, esta problemática discursiva, por su relación directa con el lenguaje, es la que mejor permite acercarse a lo fantástico en la época postmoderna. Al abandonar el ideal de la representación típica del rea-

lismo y, hasta cierta altura, también del modernismo, el postmodernismo acabó minando los fundamentos de lo fantástico que, para establecer la inquietud y la duda, exactamente precisa de un ambiente verosímil (1998: 53). Sacrificando su naturaleza referencial y dándose como juego autosuficiente, el texto postmoderno borra los límites de lo fantástico y obliga al género a inventarse de nuevo por medio de unos experimentos con la enunciación (1998: 38). Según David Roas, lo fantástico aprovecha a este respecto unos artilugios narrativos que se articulan de manera difusa, por lo que «[e]n el momento de enfrentarse a la representación de lo imposible [la] expresión [de los narradores] se vuelve oscura, torpe, indirecta» (2011: 264). Con el objetivo de «significar un indesiguable» y de instaurar una «retórica de lo indecible», los narradores se valen de unas «estrategias discursivas» como las metáforas, los neologismos, el oxímoron o los adjetivos connotados y explotan sistemáticamente la narración autorreferencial mediante la intertextualidad o unos «juegos de metaficción (...) que ponen en crisis la ilusión de realidad que postula la mimesis» (Roas, 2011: 266).

Por lo tanto, Tahiche Rodríguez Hernández hace una «distinción entre un fantástico de percepción y un fantástico de lenguaje o de discurso» (2010: 4). La primera modalidad «aparece vinculada a una concepción del lenguaje caracterizada por la confianza en sus propiedades icónicas y sus capacidades representacionales» (2010: 4) y genera la vacilación por la mera integración de «una figura» sobrenatural («el vampiro», «el objeto maldito», «el doble»...) en un contexto por lo demás mimético (2010: 3-4). En la segunda, en cambio, «esos límites epistemológicos han sido reelaborados, posibilitando que la *figura* tienda a perder su carácter fenoménico y su dimensión visual» (2010: 4), o sea, la hesitación sobre todo procede de una disposición específica de los recursos narrativos (2010: 5).

Precisamente, estas dos modalidades de lo fantástico se perfilan de manera ejemplar en *Control Terrestre* de Güich Rodríguez, que es considerado por Elton Honores como uno de los autores fantásticos peruanos más significativos de los años 1980-2010 (2011: 32).¹ Concretamente, lo fantástico de percepción se realiza en los relatos «Control Terrestre», «El Sembrador», «El visitante», «La nave olvidada», «No mirar por las ventanas» y «El archivo de N». Estos dos

1. A este respecto, Honores cita «La reina madre», un cuento incluido en *Los espectros nacionales* (2008), que establece un ambiente apocalíptico y monstruoso alrededor de la protagonista, una mujer vieja que está obligada a abandonar su vivienda a causa de los proyectos de una potente empresa constructora. Una bandada de pájaros defiende a la anciana, defecando incansablemente sobre los edificios modernos hasta volverlos inutilizables y se preparan para atacar a la civilización misma (2012a: 463).

últimos cuentos participan también de lo fantástico de lenguaje junto con «Nocturno de Viena» y «La Boca del Payaso». Por fin, veremos cómo la concomitancia de estas dos variantes de lo fantástico es significativa al cuestionar ciertos aspectos de la realidad socioeconómica latinoamericana contemporánea.

1. LO FANTÁSTICO DE PERCEPCIÓN: LOS OBJETOS TECNO-CIENTÍFICOS

Si tomamos en cuenta los temas que, en la óptica de Rodríguez Hernández y de Honores, son típicos de lo fantástico de percepción, constatamos que la primera serie de relatos deja desatendidos casi completamente «la presencia del bestiario», «el uso de símbolos y alegorías» y «la figura del doble» (Honores, 2010: 166) para fijarse sobre todo en «los objetos fantásticos» y «la presencia de las máquinas como signo de la modernidad» (2010: 190-191).² Si bien tales atributos altamente tecnológicos y hasta futurísticos pueden aparecer accidentalmente en otros relatos —como la cámara «infalible» en «El Sembrador» (Güich Rodríguez, 2013: 43) o el cinturón con el que se hace humo el misterioso Coppelius en «El Visitante»—,³ se elaboran de forma más manifiesta en «Control Terrestre», el cuento que abre el libro homónimo, «La nave olvidada», «No mirar por las ventanas» y «El archivo de N».

A primera vista, el cuento inicial tiene más de ciencia ficción, género que «can easily be distinguished from the fantastic, in that the fictitious world is an extrapolation of our own, and its norms of logic are based on existing scientific discoveries and theories» (Chanady, 1985: 5), que de literatura fantástica. Sin embargo, también se concreta en él la «antinomía» (1985: 12) típica de lo fantástico que consiste en la presencia simultánea y conflictiva de lo real y de lo sobrenatural. Aparece una Lima atormentada por el «cambio climático global» (2013: 15) y plagada de pobres que «vivían en [un] mundo asfixiante y sin muchos horizontes» (Güich Rodríguez, 2013: 20). Este panorama apocalíptico no difiere mucho del triste espectáculo que suele ofrecer la ciudad hoy día, si no fuera porque es suministrado por unos héroes, el «experto operativo» (2013: 14) Velaochaga y su piloto Selene, que la supervisan desde una

2. Cabe señalar que Honores (2012b) también reemplaza la noción de 'narrativa fantástica' por las de 'narrativa imposible' o 'narrativa del caos', que incluyen manifestaciones como la ciencia ficción, el horror o el terror. A este respecto, Honores presenta el aspecto 'imposible' como rasgo distintivo del género, para arreglar cuentas con un realismo, sobre todo de orden social, que se considera a sí mismo como superior y suele marginar a la narrativa del caos. Claro está que estas consideraciones no afectan a la importancia de la escritura mimética que sirve para poner en marcha el imprescindible proceso de vacilación.

3. Para evitar repeticiones, postergamos el análisis más detallado de estos cuentos a la tercera parte, en la que también quedará clara su influencia en el carácter subversivo del texto.

cápsula espacial. La perspectiva futurística se comprueba en el artículo de prensa que abre el texto: va fechado de 2061, año en el que desde hace tiempo «inauguraron [una] Base en el Mar de la Tranquilidad» (Güich Rodríguez, 2013: 13, 22) y se disputan partidos de fútbol entre androides (2013: 18). El objetivo de esos controles es ver cómo uno de los distritos limeños, víctima de unas filtraciones de agua causadas por unas lluvias torrenciales, puede ser rehabilitado y transformado en «un parque temático» que permita «saber cómo vivía la gente hace cien años» (2013: 17).

Precisamente la coexistencia de una imagen futurística de la ciudad, repartida de manera muy abstracta en unos sectores A, B, C y D (2013: 24), y otra, más habitual, pone en marcha la vacilación: el sondeo de la ciudad efectuado con toda suerte de cacharros sofisticados —«anteojos telemáticos», «computadora-visor», «simulador portátil» (2013: 18, 19, 24)— atina a captar «el incesante discurrir de (...) velocísimos destellos (...) en un movimiento continuo que dibujaba el contorno del inmueble a tal grado de perfección que creaba una copia casi exacta de un objeto desaparecido» (2013: 30). El que este objeto que concentra en sí «unos flujos de energía» (2013: 35) necesarios para «los primeros habitantes, ávidos de agua en un mundo por hacerse» (2013: 36) no sea otro que «uno de los viejos depósitos para almacenamiento de agua» (2013: 24) muestra hasta qué punto lo sobrenatural se compenetra con el mundo existente. Como también lo señala Martín-Barbero, tales imágenes supuestamente futurísticas y presentadas como si fueran registradas por una «cámara colocada en el helicóptero» y procesadas por una avanzada «digitalización» son ideales para describir las «cibernéticas metrópolis actuales (...) desde las cartografías catastrales construidas desde arriba, y a las que nada escapa» (2002: 13). Asimilando la amenaza del futuro a la experiencia cotidiana, este entorno despersonalizado nutre en el lector el sentimiento de inquietud y fortalece el aspecto fantástico del cuento.

En el segundo relato, el Doctor Roberto E. Díaz, un científico de origen hispano, le narra a su compañero estadounidense Floyd cómo su amigo Enrique, cuando era un chaval de doce años, se embarcó en una vieja «nave, semejante a un avión en pequeña escala, pero de unas líneas particulares». «Pese a que no se veían ni turbinas ni hélices por ningún lado» (Güich Rodríguez, 2013: 117-118), el extraño aparato lanzó a Enrique al espacio para devolverlo a su casa limeña años después pero con una edad incambiada. Al llegar, el chico se dispone a llevarse inmediatamente en un «viaje de retorno» al propio Díaz que le espera pertrechado de un «pequeño maletín dispuesto para la ocasión» (2013: 126) y, por lo tanto, parece estar familiarizado con el misterio-

so destino. La posible pertenencia de Díaz a otro universo nuevamente causa un asombro que es intensificado por el escepticismo de Floyd, su interlocutor, que no se fía de él y siempre le pide que acorte su historia.

Una misma atmósfera se instaura en «No mirar por las ventanas» cuando el protagonista, que se mudó de Lima a Barcelona para convertirse en novelista de ciencia ficción, ve desde su ventana cómo unos tipos de parecer futurístico «enfundados en trajes de color naranja (...) en el estilo de las películas sobre catástrofes radioactivas o epidemias» descargan de un contenedor «unos depósitos cilíndricos con siglas que no reconocía» (2013: 103). Lo extraño es que solo aparezcan estos hombres cuando el protagonista mira por la ventana junto a la cual está intentando lanzar su carrera literaria: no los ve nadie más que él y no los encuentra cuando baja a la calle para observarlos desde más cerca.

Finalmente, otra muestra significativa de «la presencia de la tecnología y la ciencia en la vida cotidiana» (Honores, 2010: 190) se rastrea en «El archivo de N», relato en el que Teruel, el narrador-protagonista, encuentra en la entrada de su casa un manuscrito atribuido a Ricardo Palma, un eminente representante de lo fantástico peruano⁴. En esas páginas Teruel lee cómo Palma, cuando era soldado en la guerra entre la Alianza Pacífica y España, atisba «algo fuera de lo común en las aguas frente al Callao (...) una figura de contornos extraños (...) de grandes dimensiones» (Güich Rodríguez, 2013: 133) y decide acercarse en lancha a la misteriosa silueta.

Al cabo de media hora, se descubren luces debajo del agua, ante el terror de los grumetes (...) producto de una agitación de las aguas cuando «eso» emerge. Palma alcanza a ver muy de cerca el objeto: es metálico, fabricado con láminas cuyas juntas bien podrían recordar las escamas de un pez. El desplazamiento de masa que produce es de tal envergadura, que el bote parece una caja de fósforos (...) Palma cae al agua (...) Los grumetes, aterrados, ven cómo se abre una escotilla sobre el lomo del «monstruo», salen dos hombres vestidos con trajes de marineros e introducen al naufrago en el vientre de la bestia (Güich Rodríguez, 2013: 135-136).

El enigma es intensificado por la descripción imprecisa del extraño artefacto («eso», «objeto»), por el miedo que inspira («terror», «aterrados», «mons-

4. En efecto, varios escritos de Ricardo Palma (1833-1919), como los que están recogidos en *Tradiciones* —una serie de textos publicados entre 1872 y 1889, que también se cita en el propio cuento (Güich Rodríguez, 2013: 132)—, son de orientación fantástica. A esto se añade que su hijo, Clemente Palma (1872-1946), le siguió las huellas, publicando obras de ciencia ficción, como, por ejemplo, la novela *XYZ* (1935).

truo», «bestia ») así como por el hecho de que el propio Palma es atrapado en él. Desde las bodegas, este lo describe como una «máquina submarina, con una maniobrabilidad asombrosa» cuya tripulación «elude olímpicamente cualquier explicación sobre la naturaleza del navío y la tecnología que lo impulsa» (2013: 140). Sin embargo, Palma insiste al mismo tiempo en el carácter ambiguo de la experiencia señalando que «para quien lo vive, como él, es algo tan natural como respirar» (2013: 139), lo que otra vez da tierra a una confusión entre lo real y lo sobrenatural y hace que, como se verá en la tercera parte, «la presencia de estas máquinas (...) provoque una nueva subjetividad, una mirada distinta sobre el mundo» (Honores, 2010: 191).⁵

2. LO FANTÁSTICO DE LENGUAJE: METAFICCION, INTERTEXTUALIDAD Y ESTRATEGIAS TEMPORALES

Estos dos últimos cuentos ponen en marcha la vacilación no solo gracias a la incertidumbre ontológica inducida por los objetos tecno-científicos sino también porque se aprovechan de la propia narración a través de la metatextualidad y la intertextualidad. Además, «La Boca del Payaso» acopla tales relaciones intertextuales a otro aspecto de la estructura narrativa elaborando una estrategia temporal retardataria. El juego con el concepto de literatura en general y de literatura fantástica en particular que se establece en «No mirar por las ventanas» ya se anuncia desde el principio del cuento, donde se cita *2001 Odisea del espacio*, la novela de Arthur C. Clarke que también le sirvió de guion a la famosa película de Stanley Kubrick. Estas referencias alimentan la ya citada ambición literaria del héroe y son reforzadas por los misteriosos hombres vestidos de naranja cuyo recuerdo obsesivo lo incitan a escribir una obra que exactamente comienza por las palabras «Unos hombres de traje anaranjado interrumpieron su jornada de escritor a tiempo completo...» (Güich Rodríguez, 2013: 106). Refiriéndose a sí mismo, el relato participa de la meta-ficción, o sea, de «la narrativa en la que son puestas en evidencia las convenciones que hacen posibles la existencia misma de la narrativa, en otras palabras, (...) toda narración cuyo objeto (...) es la narrativa» (Zavala, 1998: 11).

Es llamativo que esta autorreferencia no solo incida en la actividad de

5. Concretamente, este cuento conectará con la deslegitimación de la verdad única. Por el resto, se inspira en la biografía de Ricardo Palma: el escritor realmente tomó parte como efectivo de la Armada peruana en la batalla de El Callao en la que consiguió salvarse por milagro. También estuvo preso en un barco en El Callao, por haberse resistido como director de la Biblioteca Nacional al gobierno chileno. Aunque el secuestro a bordo del submarino es puramente ficticio, estos paralelismos con la vida real de Palma refuerzan el efecto fantástico.

escribir —después de haber visto a los operarios de naranja, el héroe logra producir en un tiempo récord un manuscrito que se disputan varias editoriales— sino también en el género fantástico como tal. Basando su trabajo en su «experiencia (...) insólita» (Güich Rodríguez, 2013: 106) con los obreros, el protagonista califica su texto de «híbrido posmoderno con toques de novela de misterio, ciencia ficción (...) con un final sorprendente, inesperado» (2013: 107). Visto que generalmente «los recursos de la metaficción y la intertextualidad determinan el nivel narrativo que dialoga con otros textos literarios» (Macedo Rodríguez, 2010: 62), el cuento así se pone como piedra de toque a la literatura fantástica en particular.⁶

Además, el aspecto fantástico de la autorreferencia se corrobora en su relación con la metalepsis, una figura que trastoca la lógica narrativa, mezclando impropiamente los niveles del narrador y de los personajes.⁷ Animado por las «elogiosas críticas» consagradas a su obra que «estaba en primer lugar en las ventas», el héroe acaricia el proyecto de adaptarla al cine y aborda nada menos que una «gira de presentaciones por Hispanoamérica» y España, que debería asegurarle un puesto en los cánones de lo fantástico (Güich Rodríguez, 2013: 108). Cuando en este tour de promoción vuelve a pensar en los seres estrafalarios cuyas «maniobras incomprensibles» le «sirvieron de impulso», como por encanto se topa de nuevo con ellos (2013: 109). En ese mismo momento, los obreros de naranja demuestran hasta qué punto la fama artística puede ser contraproducente: cuando el héroe llega hasta ellos con la intención de «invitarlos (...) y obsequiarles libros autografiados» (2013: 110), los operarios lo inmovilizan y lo cargan a uno de sus contenedores:

uno de ellos extrajo un aparato, con el cual lo escaneó diferentes veces (...): tres de los sujetos trajeron un cilindro; alguien le colocó un brazalete, cuya descarga

6. Macedo Rodríguez señala en su estudio de *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia que el diálogo establecido por la metaficción y la intertextualidad no solo afecta a lo estético, integrando así lo fantástico, sino también a lo político (2010: 62). Esta última dimensión también se elaborará en la tercera parte de este trabajo.

7. Como la define Gérard Genette, la metalepsis es un cambio de un nivel narrativo a otro que no pasa por la narración (1972: 243). Se produce, por ejemplo, cuando el narrador no le delega la palabra a un personaje sino que se pone 'físicamente' a su lado. Este es el caso de los hombres de naranja que, a pesar de ser el objeto del relato, se atacan al héroe-narrador que cuenta su historia. Franqueando la frontera entre dos universos que normalmente están nítidamente separados, la metalepsis fortalece el efecto fantástico. Así, este texto de Güich recuerda, en el contexto de la literatura latinoamericana, el famoso ejemplo del cuento «Continuidad de los parques» —incorporado en la segunda edición de *Final del juego* (1964) de Julio Cortázar, otro representante emblemático del género fantástico— en el que un personaje termina apuñalando al «narrataire» (Genette, 1972: 227), el destinatario del relato con el que puede identificarse el lector.

lo atontó. En medio del sopor, percibió que lo alzaban en vilo, lo introducían al cilindro, lo sellaban (...). Y luego, la terrible sensación de que lo trasladaban al *container* y apenas el tiempo mínimo (...) para sentenciar que es poco aconsejable (...) pensar en gente vestida de naranja y mucho menos escribir novelas que lleven por título *No mirar por las ventanas* (Güich Rodríguez, 2013: 110).

Cerrándose sobre sí misma, la narración enseña que el efecto fantástico no depende tanto de las actividades casi automatizadas de «los sujetos de los trajes espaciales» (2013: 104) sino del hecho de que defraudan la pertinencia de la escritura. Por estas vías, la metaficción cuestiona los límites de la literatura y lleva a una interpretación fantástica del texto.

En el otro cuento citado ya en la elaboración de lo fantástico de percepción, «El archivo de N», lo fantástico de lenguaje se manifiesta a través de la intertextualidad que, como lo afirma también Elton Honores, es otro de los procedimientos que contribuyen a la «renovación formal» (2010: 36) que se lleva a cabo en la narrativa fantástica contemporánea (2010: 195). La importancia de la intertextualidad ya se desprende de la aficiones del protagonista, el editor Teruel, que está fascinado por las películas policíacas de John Houston o Howard Hawks y por Puccini, cuya ópera *La Bohème* podría aludir al acontecimiento más importante del relato, el vagabundeo del submarino Nautilus (2013: 127). Estas alusiones constituyen el trasfondo cultural contra el cual aparecen las referencias a Ricardo Palma y a Julio Verne. La relación entre la intertextualidad y lo fantástico ya se desprende de la hesitación que experimenta Teruel al estudiar el manuscrito abandonado: le cuesta atribuírselo a Palma porque no tiene su «tono socarrón» típico y «podría publicarse en el suplemento del domingo como un relato» (2013: 145). La trivialidad del texto condiciona la vacilación, valorando el efecto de lo real en el contexto inusitado del submarino, y su temática deja entrever «las coincidencias con una clásica novela» (2013: 136), que resulta ser *Veinte mil leguas de viaje submarino*, de Julio Verne (2013: 140). Luego, el protagonista detalla la filiación entre la novela del escritor francés y el texto de Palma en un expediente «archivo de N» (2013: 144), cuyo nombre remite a las iniciales de Nemo, el personaje de Verne, o de su barco, el Nautilus, y coincide con el título del cuento.

Además, la afinidad con el texto francés es reforzada por una metalepsis: la barrera entre narrador y personaje se franquea cuando Teruel se topa con el propio Nemo, quien trata de convencerlo de la veracidad del documento. Cuando Teruel alega que por aquellos tiempos tan impresionantes submarinos ni siquiera existían, Nemo le enseña una notable coincidencia temporal:

visto que Verne abordó su proyecto novelístico en 1865, la extraña nave bien podría haber ayudado a la Alianza Pacífica en su combate contra los españoles en 1866 (2013: 153, 154). Nemo también le asegura que mucho más tarde fue a disculparse ante Palma por haberle detenido en el barco, ocasión en la que este le regaló el manuscrito. Esta metalepsis lleva así, a una «confluencia de dos (o más) tiempos en un mismo instante» y «produce la imposible comunicación (...) entre dos órdenes de la realidad» (Roas, 2012: 110) digna de lo fantástico.

Que el submarino se sustraiga al tiempo convencional se ilustra en el hecho de que Teruel, apostado en el malecón de Chorrillos, observa cómo se despide Nemo antes de bajar «a las profundidades de su navío» (Güich Rodríguez, 2013: 157) y emprender otro viaje más allá de los límites del tiempo. Contemplando al «capitán de un submarino que existe en la ficción y en la realidad» (2013: 155), Teruel se da cuenta de cómo se invierte la jerarquía entre ambos universos. Siendo testigo de algo descomunal que «parece ser premonición del fin de una era», el héroe confiesa ya no estar «obnubilado por la razón» (2013: 152) y quiere dedicarse plenamente a su pasión por las «historias extrañas» (2013: 144, 157). Por estos indicios intertextuales, lo fantástico se convierte en un prisma por el que se tamiza la realidad: publicando finalmente el texto de Palma (2013: 155), Teruel dará crédito a la coexistencia de lo real y de lo insólito y se declara dispuesto a considerar la historia desde la ficción.

Finalmente, en «La Boca del Payaso» la intertextualidad está presente de forma mucho más implícita.⁸ En este relato, un directivo quiere disfrutar con su esposa y su hijo, apodado «el diablillo», de una estadía en un parque recreativo llamado «La Boca del Payaso» (Güich Rodríguez, 2013: 65-66), pero, al enfrentarse allí con una sesión de *team-building* de una empresa, decide exterminar a todos los participantes. Aunque el parentesco nunca se señala explícitamente, el espacio donde tiene lugar la matanza recuerda «Con Jimmy en Paracas», conocido cuento de *Huerto Cerrado* (1968), de Alfredo Bryce Echenique. Si bien el relato de este otro autor peruano no sitúa la acción en Chosica sino en Paracas, describe un ambiente vacacional parecido e insiste en los mismos detalles. Como lo indica Snauwaert (2016: 152-154), en ambos casos se presta una atención detenida a las formalidades en recepción, la piscina arroba a los dos jóvenes protagonistas y las estancias se realizan en contextos com-

8. Las únicas referencias explícitas se encuentran en el epígrafe en el que se reproducen los versos iniciales de «Sympathy for the Devil» de los Rolling Stones (Güich Rodríguez, 2013: 65) y en el nombre de Lovecraft (2013: 71), el escritor de relatos de horror, que delatan el aspecto diabólico escondido en el cuento.

parables: en «Con Jimmy en Paracas», Manolo acompaña a su padre que debe venderles tractores a unos campesinos adinerados, y el ejecutivo del cuento de Güich se molesta por la rutina empresarial de otra compañía agrícola. Sin embargo, el aspecto intertextual más llamativo es la insistencia en la palabra inglesa «bungalow» (2013: 66), puesta en evidencia por las comillas en Bryce y por las itálicas en Güich. En «Con Jimmy en Paracas», este vocablo prolifera en el texto y hasta lo termina: tras una dura jornada de trabajo y de humillaciones, el padre le pregunta a Manolo «qué quiere decir “bungalow” en castellano» (Bryce Echenique, 1981: 31), desconocimiento del inglés que revela su baja condición social. Esta mediocridad contrasta con el lujo que se gasta el guapo Jimmy, el hijo de uno de sus jefes, que intenta corromper a Manolo estimulándolo a tomar sus primeros whiskies, invitándolo a fumar y haciéndole avances homosexuales.⁹ Por eso, Jimmy se convierte en un «ángel del mal» (Bensoussan, 1985: 48) que explota a las clases sociales inferiores y Paracas, que a primera vista era un tipo de paraíso lleno de «palmeras, flores» (Bryce Echenique, 1981: 24), se transforma en un infierno.

De esta forma, el paralelismo implícito con el texto bastante realista de Bryce Echenique intensifica la vacilación y favorece la lectura fantástica de «La Boca del Payaso». Este efecto también se desprende de la estrategia temporal retardataria, por la que se postergan los designios demoniacos de la familia modelo y la interpretación literal de las palabras «el diablillo de mi hijo» (Güich Rodríguez, 2013: 65). Solo al final el lector se entera de que la obsesión del niño por «permanecer minutos interminables» (Güich Rodríguez, 2013: 66) en el fondo de la pileta y «los juegos de su *tablet* (...) sangrientos y sádicos» (2013: 67) no son exageraciones proferidas por el padre sino manifestaciones efectivas de su naturaleza sobrehumana y de sus capacidades maléficas.¹⁰ Igualmente, el narrador-protagonista deja que la matanza se revele muy indirectamente a través de los medios de comunicación y solo hace unas conjeturas al respecto utilizando el condicional: «Al regresar a nuestro aposento, encendería el televisor y oiríamos los primeros reportes que informaban a la opinión pública sobre la misteriosa masacre ocurrida esa tarde en un centro recreacional de Chosica» (2013: 70). Callando a más no poder el desenlace catastrófico se opera una «dilatación fantástica del tiempo» que es típica en el

9. A este respecto, Bensoussan asocia «bungalow» a la homosexualidad de Jimmy por su semejanza con la palabra «buga», que en algunas regiones latinoamericanas, remite a «bujarrón», o sea, a «homosexual», como se da el caso en *Tres Tristes Tigres* de Guillermo Cabrera Infante (1985: 49).

10. Para Todorov, tal hesitación entre una acepción literal y figurada también es una de las características de la literatura fantástica (1970: 83-84).

género (Roas, 2012: 108). Tomando en cuenta todos estos elementos, hasta se podría decir que el funcionamiento intertextual desemboca en un procedimiento de «reescritura» (Gignoux, 2006: 5): «La Boca del Payaso» no hace otra cosa que adaptar «Con Jimmy en Paracas» a las leyes de lo fantástico.

Junto al juego con el tiempo, que también se vislumbra en «Nocturno de Viena»,¹¹ la referencia implícita al cuento de Bryce fortalece el proceso de vacilación y muestra cómo la tonalidad realista necesaria a la aparición de lo fantástico se plasma tanto a partir de la organización temporal de la narración como de su composición intertextual, conforme a lo que avanza Bianco Amaral: «as partes da constituição narrativa (discurso direto, voz, personagens, intrusão, etc.) não são, necessariamente, os únicos aspectos que provocariam realismo na obra, mas o que criaria o tom de real seria o fato de o texto ser composto intertextualmente como conjuntura da produção, e assim (re)tomar as vozes existentes no mundo» (2012: 58). Concretamente, el parentesco con el texto de Bryce Echenique induce una lectura referencial y provoca por lo tanto una sensación de cotidianidad. Esta sensación también está implicada en el concepto freudiano de «inquietante extrañeza»¹² y, para David Roas, constituye «un recurso fundamental para (...) convencer al lector de “la verdad” del fenómeno imposible» y asegura «la coexistencia de lo posible y lo imposible» propia de la literatura fantástica (2011: 263).

3. UNA LECTURA SUBVERSIVA DE LO FANTÁSTICO

A pesar de que instalan la hesitación por dos vías distintas, lo fantástico de percepción y lo fantástico de lenguaje se compenetran al inducir una lectura ideológica de los relatos comentados y corroboran así la afirmación de Honores de que «los textos fantásticos también tienen un componente político» (2010: 207). Concretamente, estas dos modalidades contribuyen a revelar la fuerza subversiva que se esconde en la «actitud desmitificadora» del sujeto fantástico. Alejándose de la lógica común y encarnando una visión incon-

11. Como se verá en la tercera parte, en «Nocturno de Viena», este juego se concretará sobre todo en el establecimiento de un nivel temporal proléptico paralelo al tiempo de la narración.

12. Esta «inquietante extrañeza» coincide con el concepto de *Unheimliche* que fue formulado por Freud en su ensayo del mismo nombre (1919) y que consiste en una sensación de angustia causada por la ruptura de la racionalidad tranquilizadora de la vida cotidiana. Para dar cuenta de su relevancia literaria, conviene mencionar a título de ejemplo que Rubio, en su tentativa de situar la obra vanguardista de los escritores uruguayo y chileno Felisberto Hernández y Juan Emar ante lo fantástico, se vale de la «inquietante extrañeza», señalando que esta sensación puede ser inducida tanto por ciertas vivencias (la reanimación de unas complejos infantiles o de unas creencias arraigadas) como por la literatura y que, en este último caso, depende imperativamente de la presentación del fenómeno descomunal dentro de una realidad familiar y cotidiana (2012: 94-95).

gruente, este «supone un proceso de deslegitimación de la verdad única» (2010: 208) y se hace el portavoz de una «crítica de la modernización» (2010: 211).

3.1. *La crítica de la modernización: la deshumanización*

El hecho de que «La Boca del Payaso» termine con el triunfo del narrador que, por la hecatombe que causa, será puesto «como ejemplo de un ejecutivo que no descansa ni siquiera en sus vacaciones» por «el mandamás absoluto de Hades Incorporated» (Güich Rodríguez, 2013: 71) no solo invita a una lectura irónica del título —se establece un reino luciferino en un lindo paisaje campestre dominado por «una colina (...) que se asemejaba a uno de esos hombres de rostro elástico y colorado que hace reír a tantos humanos» (2013: 66)— sino que parodia ciertas costumbres vigentes en el mundo de negocios moderno. Vengándose del «pésimo gusto» de las «olimpiadas recreativas anuales» (2013: 69) de la productora de espárragos e incitando con una retórica vacía a sus propios compañeros a «emprender nuevos retos», «incorporarse a nuestros objetivos» y «sacar dividendos en vez de permanecer en el interior de las montañas» (2013: 70), se burla de un léxico empresarial rimbombante así como del arribismo y de la despiadada competencia comercial que en la sociedad contemporánea hacen caso omiso de los intereses humanos.

Esta deshumanización también es inherente a lo fantástico de percepción, en la que la maquinaria sofisticada no resulta ser nada gratuita. Para Brown, encarna una simbiosis entre «la tecnología y el discurso de la modernidad» y «es el vínculo que vemos establecerse no sólo en los estudios literarios que examinan el tratamiento temático de la tecnología, sino en los estudios culturales que intentan entender el impacto de nuevas tecnologías en la formulación de la cultura latinoamericana» (2007: 736). De esta manera, esta tendencia incluye una dimensión posmoderna y le incita a la escritura fantástica a vincular lo cotidiano a unas nuevas formas de expresión. Este valor ampliamente cultural también es explicitado por Kurlat Ares, quien alega que «la ciencia ficción es un modo de leer la cultura (mucho más que forjar un futuro ilusorio)» (2012: 18), y se perfila muy claramente en el cuento titular.¹³

13. Estas ideas retoman la posición que formuló McHale al tratar el tema en el contexto más global de la literatura postmodernista: «In general (...) postmodernist writers are more interested in the social and institutional consequences of technological innovation, the social arrangements these advances give rise to, rather than in the innovations themselves» (1987: 66).

Esbozando un panorama «distópico» de Lima, «Control Terrestre» se aproxima a la ciencia ficción que, por lo demás, en muchos países de América Latina aborda «temáticas vinculadas con distintos aspectos de (...) lo sociológico, lo político, lo filosófico (...) y lo psicológico» (Kurlat Ares, 2012: 15).¹⁴ Más que proponer una visión del futuro, el cuento denuncia la deshumanización y el deterioro actuales de la capital peruana donde «el caos y la pauperización reinaban sin límites» (Güich Rodríguez, 2013: 20) y confirma las observaciones que hace Musset acerca de las películas de ciencia ficción: «la ciudad del futuro (...) parece diseñada solo para reflejar el lado oscuro de las megalópolis contemporáneas que padecen problemas y defunciones presentados como insuperables: congestión, contaminación, (...) disparidades sociales, violencia permanente» (2007: 66). A estas alturas, Musset también llama la atención en el estrecho vínculo entre ciencia ficción y la propia América latina, alegando que este género suele basar parte de «su existencia virtual (...) en los imaginarios prehispánicos»,¹⁵ como las pirámides aztecas que reaparecen en el diseño de las ciudades del futuro y que «las ciudades latinoamericanas contemporáneas» (2007: 67) como México, Lima —el espacio global representado en *Control Terrestre*— o São Paulo muchas veces sirven de decorado para resaltar las deficiencias político-sociales señaladas más arriba y formular una crítica tajante de la modernización.

3.2. *La deslegitimación de la verdad única: un posible mundo paralelo*

Aunque la amenaza de la modernización también está presente en «El archivo de N», «No mirar por las ventanas» y «La nave olvidada», estos cuentos más bien tienen que ver con el segundo componente distinguido por Honores, «la deslegitimación de la verdad única» (2010: 208). Basta recordar la realidad paralela inducida por la interpenetración de los acontecimientos históricos y la ficción en el primer cuento o la metalepsis que hunde al propio narrador en el segundo. Quizá este cuestionamiento de la realidad convencio-

14. A esta altura, Peregrina señala que el propio subgénero de «la ciencia-ficción ha adaptado las herramientas narrativas del posmodernismo» (2015: 1), por lo que también se observa en él un interés creciente por «las influencias y referencias literarias» (2015: 9), tales como las hemos señalado en lo fantástico de lenguaje en Güich Rodríguez.

15. Este aspecto se ilustra, por ejemplo, en los cuentos de otros dos autores peruanos, «El falsificador», de José B. Adolph, y «Quipucamayoc», de Daniel Salvo, que remodelan la tradición incaica valiéndose de la ciencia ficción. Según José Donayre (2010), el primero «falsifica» una crónica hispánica acerca de la divinidad de Viracocha, situando la narración en una nave espacial que hace suponer la existencia de una entidad todavía superior al supuesto Dios Supremo, y el segundo relaciona los «quipus», los nudos que les servían a los incas de instrumento de comunicación, con unos atributos del mundo digital contemporáneo, por lo que se llena de misterio la historia convencional.

nal se ilustra de manera más clara en «La nave olvidada», donde la obsesión del norteamericano Floyd por la gestión del tiempo basada en la estereotipada oposición intercultural entre la eficacia estadounidense y los «rodeos» que suelen dar los «exóticos» peruanos «antes de ir al asunto» (Güich Rodríguez, 2013: 113) se ve neutralizada por los supuestos logros aeronáuticos del Perú. Efectivamente, las aventuras con la misteriosa nave espacial, les dan crédito a Díaz y a su amigo Enrique a pesar de que solo eran «dos chicos de doce años en un país del Hemisferio Sur» (2013: 117) y le invitan a aquel a avanzar que «la historia de los viajes espaciales comenzó» en el Perú, acontecimiento pionero que dicho «sin ningún chauvinismo (...) [h]asta Von Braun reconoció» (2013: 123). Atacándose a unos arquetipos interculturales e invirtiendo las relaciones de fuerzas entre el Perú y los Estados Unidos, la vacilación engancha con una temática poscolonial más amplia y permite que Díaz le recomiende a Floyd «que no utilice la palabra “imposible” con tanta frecuencia» (2013: 124) y fuerce así una apertura mental para creer en la existencia de otras realidades posibles.

También encaja en esta categoría «Nocturno de Viena» que elabora un retrato históricamente bastante dudoso de Wolfgang Amadeus Mozart. Este no aparece tanto en su calidad de músico genial sino como personaje extravagante que en las noches de luna llena va recogiendo en «el descampado entre las murallas y los suburbios» de Viena unos «restos de metal que dejan los soldados luego de sus maniobras» (2013: 52). Es allí, en las orillas del Danubio, donde el compositor también percibe una incomparable «música que brotaba de la nada (...) como si todos los principios conocidos sobre armonía se descoyuntaran» y «hasta se distinguen aplausos y rumores de voces» (2013: 53). Esta imagen es la que Mozart hace de sí mismo en una carta al protagonista, cuya identidad no se desvela —excepción hecha de unas borrosas alusiones a la amistad con Ludwig Von Beethoven y a «las notas del himno que compuso para Austria» (2013: 59)— hasta en el último párrafo del cuento: su antiguo maestro «Franz Joseph Haydn» (2013: 63). La lectura de la carta estimula a Haydn, un «viejo baldado rumbo al cementerio» (2013: 48) y aterrado por los cañonazos de los ejércitos napoleónicos que asedian la ciudad, a desplazarse al espacio que le describió su discípulo muerto ya. En esos parajes oye cómo le llegan desde una fuente desconocida los mismos aplausos y una música que parece sintetizar la suya y la de sus amigos Ludwig y Wolfgang. También ve cómo sus nombres se mezclan con los de unos artistas posteriores a ellos «Schoenberg, Webern y Berg» en el anuncio de un concierto programado en «un año inverosímil que no es ni

por asomo el que corre, es decir, 1809» (2013: 62). Estas singulares experiencias «parecen ser el puente, el vínculo lógico entre un presente y un futuro que está por hacerse del cual [el héroe] presencia unos cuantos retazos» y terminan sugiriendo la existencia de un mundo paralelo. Este paralelismo también se observa en el espacio del cuento que se convierte en una «Viena que nunca duerme» (2013: 63) y parece revestir el aspecto que muchos años más tarde tendrá Nueva York.

Una misma confusión de universos se establece en «El Sembrador», relato en el que el narrador Alberto Teruel —posible pariente del héroe de «El archivo de N»— es intrigado por un profesor «cuya presencia era a todas luces inquietante» (2013: 42). Este considera la guerra del Pacífico que se desarrolla por aquellas fechas como una «catástrofe [que] no era nada comparada con las que el mundo contemplaría en relativamente poco tiempo» (2013: 39) y se pasea sigilosamente por el centro de Lima. Allí lleva a cabo «alguna especie de medición» y enfoca unos edificios históricos por medio de un especial «objeto rectangular, transparente, con luces, números y líneas que cambiaban de forma» que solo más tarde resulta ser una «cámara» (2013: 42, 46). Ya de viejo, Teruel se encuentra otra vez con su exprofesor y, al notarlo igual que antes, entiende que no le afectan las leyes del tiempo y pertenece a otro mundo. Además, la afinidad que este personaje parece tener con un enigmático «Sembrador y sus colegas» (2013: 46) invita a interpretar las singulares mediciones que efectuó hace muchos años y sus extrañas teorías «sobre la colonización de todo el sistema solar en unos doscientos cincuenta años, de los recursos escasos en el planeta, de la necesidad de buscar nuevas fuentes de alimento para la especie» (2013: 43) como un discurso ecologista anticipado. De este modo, estas reflexiones constituirían un tipo de «semillas» para hacer brotar una realidad nueva, más refinada que la que vive el protagonista, quien «aún pertenece a un mundo cuya infancia apenas profiere sus primeros balbuceos, o se asoma a la entrada de la caverna» (2013: 46).

Finalmente, el cuestionamiento de la realidad se lleva a cabo en su dimensión propiamente política en «El visitante», relato en el que un tal Coppe-lius, por medio de un misterioso «cinturón» que emite «una radiación calórica» (2013: 97), sabe forzarse imperceptiblemente una entrada a un centro penitenciario fortificado, orgullo del gobierno peruano. Allí se hace justicia por sí mismo, sacándoles los ojos a los delincuentes de la peor calaña de manera sumamente diestra: estos solo se dan cuenta de la extirpación al despertarse y las cavidades se les cicatrizan en el acto. Mediante una astucia, Gándara —un antiguo policía que ya aparece en «Paisaje con hombre que corre»,

otro cuento de Güich¹⁶— consigue desenmascarar al extraño personaje y se entera de que este revive un antiguo mito alemán, «una historia aterradora sobre un personaje que se llevaba los ojos de los niños reacios a dormir para devorarlos luego»¹⁷ (2013: 96) para aplicárselo a «los peores criminales» y, más específicamente, a los peruanos, cuyos ojos «son el manjar más delicioso que existe» (2013: 97). Sin embargo, Coppelius logra escaparse del interrogatorio, le come los ojos al corrupto asesor Monteblanco, quien había intentado silenciar el caso para no desprestigiar al régimen, y desencadena así «una crisis política sin proporciones» (2013: 98):

Las fuerzas de la oposición utilizaron el episodio como eficaz arma para reclamar el retorno a la democracia y no prolongar esa farsa en que se había convertido el gobierno. (...) Fukuyama estaba al borde del colapso (...) estaba deshecho ante la pérdida de quien había movido los hilos del poder durante diez años, protegiéndole las espaldas de todos sus enemigos. (...) Ya no había arrogancia ni desprecio por los otros; solo un guiñapo humano (Güich Rodríguez, 2013: 98-99).

Huelga decir que los parónimos «Fukuyama» y «Monteblanco» son unas claras referencias al expresidente peruano Alberto Fujimori y a su consejero y antiguo Jefe del Servicio de Inteligencia, Vladimiro Montesinos, acusados de corrupción y de terrorismo de estado.¹⁸ Además, el fragmento tematiza el «autogolpe» o «Fujigolpe» que dio aquel en el 1992 al disolver el Congreso con la ayuda de los militares y, más adelante, se alude a su huida al Japón, lugar en el que quería estar a salvo de la justicia y donde, en el 2000, abandonó finalmente su cargo presidencial. Como lo señala Honores, por este camino el cuento termina constituyendo «una ucronía de la dictadura fujimorista» (2012b: 465): cuando Gándara nota que Coppelius no da señales de enmienda, le suministra las direcciones necesarias para que este pueda ajusticiar con efecto retroactivo al expresidente Fukuyama, «un criminal de talla mayor» que vive exiliado en Japón y que para él «[s]erá un banquete» (2013: 100). De

16. Este relato está integrado en la colección *El mascarón de proa* (2006) y su aspecto fantástico consiste en el hecho de que un hombre se esfuma misteriosamente en los años 30 para reaparecer atropellado, con una edad inalterada, en la Lima de los 90.

17. A estas alturas, lo fantástico reanuda con la intertextualidad: como lo señala Honores, el «asesino imposible llamado Coppelius» remite al «personaje diabólico de “El hombre de arena” de Hoffman» (2012a: 465).

18. El fujimorismo también es tematizado en otras novelas peruanas como, por ejemplo, *Cinco esquinas* (2016), de Mario Vargas Llosa, o *Gris: las vidas de las penumbras* (2004), de Carlos Herrera. Su elaboración en el citado cuento de Güich muestra hasta qué punto la ciencia ficción o lo fantástico pueden convertirse en una herramienta literaria para evocar unas realidades políticas.

esta manera, los diferentes aspectos fantásticos mencionados les ofrecen unas alternativas a los hechos reales y permiten que se lea el cuento como un desquite con la historia oficial.

CONCLUSIONES

En resumen, en la colección de cuentos *Control Terrestre* de Güich Rodríguez se materializa una concomitancia entre un fantástico de percepción y un fantástico de lenguaje. Más específicamente, la vacilación que es responsable del efecto fantástico arraiga en la tematización de unos objetos de alta tecnología como cápsulas, cohetes o submarinos, y en unos experimentos con la enunciación que son constitutivos del género en la época postmoderna. Este fantástico de lenguaje toma cuerpo en una narración que combina unos artificios narrativos como la metalepsis o la dilatación del tiempo con la insistencia en la propia literatura. A este respecto, la metaficción muestra cómo la narración es contrarrestada por su propio objeto, lo que fortalece la sensación de lo insólito. La intertextualidad, por su parte, contribuye a lo fantástico de manera explícita, invocando unos textos que hacen época en el género, o implícita, entablando conjetural y subrepticamente un diálogo con un texto cuyo aspecto aparentemente realista intensifica la duda.

La compenetración de ambos procedimientos se hace todavía más visible en el hecho de que estos terminan articulando en todos los relatos concernidos un discurso subversivo y, por lo mismo, contrarrestan una tendencia bastante generalizada en la crítica literaria a tachar la literatura fantástica de «escapista». Tanto lo fantástico de percepción como lo fantástico de lenguaje permiten formular una crítica de la modernización y motivan una deslegitimación de la verdad única. Estas ideas finalmente se concretan reproduciendo un mundo contemporáneo deshumanizado, a través de unas imágenes distópicas y la burla de la grandilocuencia, o barajando la hipótesis de que exista algún universo paralelo al mundo convencional, unas representaciones que todas dejan claras las implicaciones ideológicas que puede llegar a tener lo fantástico.

BIBLIOGRAFÍA

BENSOUSSAN, Albert (1985): «Alfredo Bryce Echenique, le principe d'innocence», *Co-textes*, núm. 9, pp. 45-53.

- BIANCO AMARAL, Ana Carolina (2012): «Notas sobre a intertextualidade no gênero fantástico», *Revista Rascunhos Culturais*, núm. 3:6, pp. 49-62. <<https://doi.org/10.17851/2317-4242.3.0.276-291>>
- BROWN, Andrew J. (2007): «Tecno-escritura: literatura y tecnología en América Latina», *Revista Iberoamericana*, vol. LXXIII, núm. 221, pp. 735-741. <<https://doi.org/10.5195/reviberoamer.2007.5315>>
- BRYCE ECHENIQUE, Alfredo (1981): *Cuentos completos*, Alianza, Madrid.
- CHANADY, Amaryll Béatrice (1985): *Magical Realism and the Fantastic. Resolved versus Unresolved Antinomy*, Garland Publishing, Nueva York/Londres.
- DONAYRE, José (2010): «La cultura inca en dos cuentos de ciencia ficción: “El falsificador” de José B. Adolph y “Quipucamayoc” de Daniel Salvo», en *Ciencia Ficción Perú*, disponible en <http://cifiperu.blogspot.be/2010/10/la-cultura-inca-ensos-cuentos-de.html> [fecha de consulta: 08/06/2016].
- ERDAL JORDAN, Mery (1998): *La narrativa fantástica. Evolución del género y su relación con las concepciones del lenguaje*, Vervuert/Iberoamericana, Frankfurt/ Madrid.
- GENETTE, Gérard (1972): *Figures III*, Seuil, Paris.
- GIGNOUX, Anne-Claire (2006): «De l’intertextualité à l’écriture», *Cahiers de Narratologie* [En ligne], núm. 13, <<http://narratologie.revues.org/329>>. <<https://doi.org/10.4000/narratologie.329>>
- GÜICH RODRÍGUEZ, José (2013): *Control Terrestre*, Ediciones Altazor, Lima.
- HONORES, Elton (2010): *Mundos imposibles. Lo fantástico en la narrativa peruana*, Cuerpo de la metáfora, Lima.
- _____ (2011): *Lo fantástico en Hispanoamérica*, Cuerpo de la metáfora, Lima.
- _____ (2012a): «Monstruos de papel: la “nueva ola” del horror peruano», *Revista Letras & Letras*, núm. 28, pp. 457-468.
- _____ (2012b): *Narrativas del caos*, Cuerpo de la metáfora, Lima.
- KURLAT ARES, Silvia (2012): «La ciencia-ficción en América Latina: entre la mitología experimental y lo que vendrá», *Revista Iberoamericana*, vol. LXXVIII, núm. 238-239, pp. 15-22. <<https://doi.org/10.5195/reviberoamer.2012.6884>>
- MACEDO RODRÍGUEZ, Alfonso (2010): «La metaficción y la intertextualidad: Figuras de lo fantástico en La Ciudad Ausente», *Signos Literarios*, pp. 57-75.
- MARTÍN BARBERO, Jesús (2002): *Oficio de cartógrafo. Travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*, FCE, México.
- McHALE, Brian (1987): *Postmodernist Fiction*, Methuen, Nueva York/Londres.
- MUSSET, Alain (2007): «Entre la ciencia ficción y las ciencias sociales : el “lado oscuro” de las ciudades americanas», *Revista eure*, vol. XXXIII, núm. 99, pp. 65-78. <<https://doi.org/10.4067/s0250-71612007000200006>>
- PEREGRINA, Mikel (2015): «La ciencia ficción y la narrativa posmoderna: hacia la convergencia», *Alambique: Revista académica de ciencia ficción y fantasía / Jornal académico de ficção científica e fantasia*, vol. 3:1, pp. 1-20. <<https://doi.org/10.5038/2167-6577.3.1.2>>
- ROAS, David (2011): «Más allá de los límites del lenguaje. Lo fantástico como subversión discursiva», en Elton Honores (ed.), *Lo fantástico en Hispanoamérica*, Cuerpo de la metáfora, Lima, pp. 263-272.

- _____ (2012): «Cronologías alteradas. La perversión fantástica del tiempo», en Flávio Garcia; Maria Cristina Batalha (eds.), *Vertentes teóricas y ficcionais do Insólito*, Editora Caetés, Rio de Janeiro, pp. 106-113.
- RODRÍGUEZ HERNÁNDEZ, Tahiche (2010): «La conspiración fantástica: una aproximación lingüístico-cognitiva a la evolución del género», *Espéculo. Revista de estudios literarios*, núm. 43, pp. 1-11. <http://www.ucm.es/info/especulo/numero-43consfan.html>.
- RUBIO, Cecilia (2012): «Las im(possibilidades) de lo fantástico y de la ‘inquietante extrañeza’ en la narrativa vanguardista de Felisberto Hernández y de Juan Emar», *Acta Literaria*, núm. 44, pp. 89-103. <<https://doi.org/10.4067/s0717-68482012000100006>>
- SNAUWAERT, Erwin (2016): «La metaficción y la intertextualidad como catalizadores de lo fantástico en tres cuentos de *Control Terrestre* de José Güich Rodríguez», *Revista Olho d'água*, núm. 8:2, pp. 141-159. <http://www.olhodagua.ibilce.unesp.br/index.php/Olhodagua/article/viewFile/352/332>
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introduction à la littérature fantastique*, Seuil, París.
- ZAVALA, Lauro (1998): *Cuentos sobre el cuento. Teorías del cuento*, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México.

EL MONSTRUO ESQUELETO

ERIKA MERGRUEN

Investigadora independiente

emergruen@gmail.com

Recibido: 02-07-2015

Aceptado: 03-10-2016



RESUMEN

Hemos creado monstruos banalizados, pero también monstruos que piden nuestra veneración. La monstruosidad en el culto expresa la necesidad de nuestra especie de buscar una y otra vez la respuesta a nuestros miedos primigenios. Cuando los símbolos conocidos pierden su poder, encontramos el milagro en otros, y santificamos aquello que nos devuelve la fe. No causa sorpresa que aparezca la Santa Muerte, cuyo culto se ha extendido en los últimos años, a pesar de las amenazas no sólo eclesíásticas sino gubernamentales en México.

PALABRAS CLAVE: monstruo, muerte, esqueleto, Día de Muertos, Santa Muerte.

ABSTRACT

We have created trivialized monsters, but also monsters that ask for our veneration. The monstrosity in worship expresses the need of our kind to search, again and again, for the answer to our primal fears. When known symbols lose their power, we find the miracle in others, and sanctify that which brings us faith. Not surprisingly, the *Santa Muerte* appears, whose cult has spread in recent years, despite threats by the Church and the government in Mexico.

PALABRAS CLAVE: monster, death, skeleton, Día de Muertos, Santa Muerte.



INTRODUCCIÓN

La Santa Muerte reposa en su nicho en el barrio de Tepito de la Ciudad de México. Unos dicen que es la original, el centro, el punto de partida del culto renovado. Pero sus nichos aparecen en otros sitios y no sólo de este país. La Santísima, la Niña, como también la llaman, ha recorrido carreteras y ha cruzado fronteras. Su culto no es reciente, sólo que hace unos años salió a la luz gracias a los medios, al escándalo y a la nota fácil; pero sobre todo porque los creyentes se han sentido libres y seguros para expresar su fe.

La imagen de la Santa Muerte es un clásico: un esqueleto vestido, con su guadaña y su balanza, su mundo y su búho. Y digo una imagen clásica porque reproduce los elementos y la simbología de las parcas helénicas, preservadas y reproducidas en el Medievo; y que han llegado inmaculadas a nuevos territorios.

Más allá del culto o la superstición, de las acusaciones de las iglesias establecidas y de la leyenda negra que se ha propiciado, la Santa Muerte se yergue como una entidad monstruosa del siglo XXI. Es el esqueleto renovado, que esconde una faceta que el monstruo antiguo perdió en el camino, y que posee una nueva apariencia: otro punto de vista que es viable comentar, analizar y sobre todo tomar en cuenta para reconocer lo real a partir de lo irreal. A primera vista, para algunos, toparse con un nicho de la Santísima podría tratarse de un sueño lovecraftiano, que nos hace evocar sus palabras en «El llamado de Cthulhu»: «No está muerto quien puede yacer eternamente, / y en épocas extrañas hasta la muerte puede morir» (2003: 10). De alguna forma, la Santa Muerte es la muerte que ha muerto ante tiempos enrarecidos.

El esqueleto se ha transformado en el monstruo de México. No se trata de los esqueletos de azúcar ni de los grabados populares. Es otro, al que podríamos nombrar el doblemente descarnado, a modo de metáfora; es el que ha sido exhibido de nueva cuenta. Sólo la monstruosidad alberga la posibilidad de descarnar lo descarnado, de ahondar en el hueso del símbolo. Para descomponerlo, primero debe conocerse, haberlo adoptado en lo cotidiano y en los distintos niveles de nuestra cultura. El esqueleto que se materializó en el osario mexicano tiene varios orígenes, pero en esencia es la variación del esqueleto de Occidente, aquel que surgió en Europa tras siglos de adoctrinamiento, pestes y renacimientos de la civilización.

EUROPA. EL VIEJO ESQUELETO

En el viejo continente, el esqueleto cumplió su papel: enseñar el buen morir y el mal morir, y ser *memento mori* que nos recordaba lo que había en el más allá: el cielo y el infierno. Nos enseñó que del cómo morir dependía ascender o descender a la eternidad. Las obras que se hacían en vida nos ayudarían a afrontar el momento crucial: la muerte. Todos buscarían ser benditos para esperar el llamado de la vida eterna en el cielo, nadie buscaría ser condenado por toda la eternidad a las llamas del fuego purificador.

Desde el siglo XIII, el esqueleto cobra vida. En el Medievo fue imbuido de su simbología como representante de la muerte terrena. La iconografía católica de la muerte cumple su doble función: participar los misterios místicos a los letrados y adoctrinar de modo elemental a los analfabetos. Este legado llegará más tarde al Nuevo Mundo y será crisol de otros significados.

Cierto, el esqueleto ha sido representado desde la antigüedad, pero es con la cristiandad que toma ese blanco específico que nos incumbe. En el siglo XIV, la muerte recibe el nombre de Señora del Mundo, debido a la peste negra que diezmó al 80% de la población europea. El esqueleto medieval cobra una fuerza desmesurada y poco calculada con la llegada de la peste. El símbolo adoctrinador se transforma en el espejo terrorífico de la realidad. Los esqueletos invaden la tierra; el triunfo de la muerte es irremediable: ya no sólo es el fin lógico de la vida terrena sino el castigo celestial, aumentado, magnificado. Ya no es la muerte que nace cuando Adán peca, sino la muerte justiciera, el ángel exterminador. Es el monstruo en su calidad de emisario, es el guardián de lo sagrado.

Originalmente, las danzas macabras eran representaciones teatrales que se realizaban en las festividades de la Semana Santa, con el fin de ilustrar el Triunfo de la Cruz sobre la Muerte. De la teatralización, surgieron las esculturas de esqueletos sentados en su trono, con su espada o su hoz en la mano, coronados, el «Triunfo de la Muerte», que desfilaba, a modo de curioso carro alegórico, en dichas procesiones. Esta usanza llegó a la Nueva España y se llevó a cabo un tiempo, sobre todo cuando ocurrió nuestra propia peste, apenas un eco de la europea, pero igualmente devastadora para quienes la vivieron. La devastación siempre tendrá la misma dimensión para quien la vive, no para quien la registra en los anales de la historia.

Lo dicho, con la peste europea, la personificación de la muerte tomó dimensiones insospechadas. La invisibilidad de la muerte mermó ante los ojos mortales. Basta imaginar los cuerpos acumulados en ciudades y poblados infestados. Se tiene registrado que el alto índice de propagación y mortandad

no daba tiempo a los vivos para enterrar a sus muertos. El buen morir, que incluía ser enterrado en terreno sagrado y con los rituales adecuados, era una imposibilidad. El Mal Morir empezó a tener un significado textual.

El mortal cobra conciencia del rostro de la muerte que se muestra ante todos: la putrefacción, su proceso, sus distintas etapas. La muerte es representada en sus distintos estados, como si tuviera muchos rostros, dándole carácter y fuerza. En este punto, cabe señalar y aclarar que fue la propia institución, la Iglesia Apostólica Romana, la que usó y propagó esta simbología para adoctrinar, amedrentar y, en su momento, demostrar que la fe era la única vía. Es la misma institución que ha fomentado, de diversas maneras, la idolatría: las representaciones del Cristo en la cruz, las vírgenes dolorosas, el emplumado espíritu santo, los querubines y los arcángeles. Para las pupilas del creyente ordinario, estas imágenes son la materialización de un mundo invisible, el divino. Para el adoctrinador, son los símbolos de su doctrina. Pero para los ojos laicos, son la manifestación del arte sacro que ha dado pauta a siglos de preceptiva estética en todas las artes. Paradójicamente, de tiempo en tiempo, tales representaciones toman fuerza propia, y es cuando el canon intenta regularlas. Este es el caso de la figura del esqueleto: así como se ha adorado el *ánima sola*, esa representación terrorífica del alma consumida en el fuego, el esqueleto ha sido venerado porque ha sido temido. Es la misma adoración de la que han sido objeto algunos monstruos, bajo el nombre de deidades, protectores, o guardianes de los secretos o de la misma divinidad.

Tras la peste negra, La Vida, Los Triunfos, Las Vanitas y Las Danzas Macabras permanecen como motivos que adornan las diversas representaciones artísticas y se plasman en la pintura, la escultura, la música y la palabra escrita. Estas vías de expresión siguen vigentes hoy en día, y veremos cómo constituyeron el ingrediente de nuestra propia identidad.

Occidente había sobrevivido a la aniquilación. El Renacimiento es testimonio de ello. Sin embargo, los brotes esporádicos aún causaban estragos, y aunque sólo eran reminiscencias de los años más crudos, siguieron alimentando la iconografía de la muerte. El grabado exhibe nuevos huesos bajo el talento de Durero y Holbein. Este último, paradójicamente, fue víctima de la peste, y es el parteaguas en la secularización de las Danzas Macabras.

EL ESQUELETO: MONSTRUO FANTÁSTICO

La secularización del arte mortuario dio como resultado una de las manifestaciones artísticas que suele ser minimizada, pero cuyo alcance es indis-

cutible: la caricatura. Un ejemplo es la *Danse Macabre* de Frans Masereel (1889-1972). La representación de la muerte cumple una vez más su función de adoctrinadora, pero lejos del púlpito. Esta vez es la protagonista del entorno social, es la que puede hablar y señalar lo que los vivos tienen que callar ante la censura. Éste es el privilegio de la caricatura: permitir el grito cuando algo o alguien intenta enmudecernos.

En 1929, Walt Disney produjo el primer corto de la *Silly Symphonie*: «The Skeleton Dance» («La danza de los esqueletos»). La animación estuvo a cargo de Ub Iwerks. El corto es textual: los esqueletos danzan. Dejan de estar quietos en los retablos y los atrios, dejan de estar inmóviles en sus representaciones de madera y piedra. El cine hace posible animar la danza macabra. Muchos de los dibujos animados del mismo Disney llevarían a la pantalla a más de un elemento fantástico. No es de extrañarse que los primeros cortos animados incluyan al esqueleto, propiamente.

El esqueleto tuvo que recorrer un gran camino, danzarlo, para llegar a este apartado. Hasta hoy en día, animaciones, caricaturas y juegos de video incluyen su parca y sus buenas dosis de osarios. El esqueleto es un personaje familiar, es uno de los señores de lo fantástico. Pero su rostro no es uno, sino múltiple. En su clasificación de lo fantástico, Caillois toma en cuenta al esqueleto y le da su lugar: «La muerte personificada que aparece en medio de los vivos. A veces, en oportunidad de una fiesta, bajo el brillo de las lámparas, designa a sus víctimas, una tras otra, conforme a las instrucciones de ineluctable destino» (1970: 25-26).

La noción de lo fantástico en la estética se acuñó a mediados del siglo XVIII, el Siglo de las Luces, y se volvió el ámbito de la muerte personificada, y de todo aquello excluido o negado por el racionalismo de la Ilustración. Y desde este género, el esqueleto encontrará nuevas vías de expresión y se extenderá más allá de la literatura, hacia lo extraño y lo maravilloso. Al respecto, consideremos la visión de Roas: «A mi entender, lo que caracteriza a lo fantástico contemporáneo es la irrupción de lo anormal en un mundo en apariencia normal, pero no para demostrar la evidencia de lo sobrenatural, sino para postular la posible anormalidad de la realidad» (2001: 36).

Antes de lo fantástico, la imagen del esqueleto encontró cobijo en la religión. Resulta delicado y ocioso tratar de enmarcar lo religioso en lo fantástico, algunos autores señalan que lo religioso no puede ser fantástico, ya que se acepta lo sobrenatural e irreal sin asombro ni cuestionamiento. Sin embargo, la Santa Muerte no es aceptada para las Iglesias establecidas ni para muchos creyentes, sino que es considerada una entidad ajena, que causa temor y

terror incluso en las personas de un país que, como México, acepta los símbolos mortuorios como cotidianos.

Es en casos como éste que el monstruo se transforma en fantástico. El pensamiento mágico siempre ha estado retroalimentado por lo fantástico. Decir que es fantástico lo exime de entrar en territorios teologales o dogmas de fe. Aunque, por otra parte, no debe olvidarse que la monstruosidad es y ha sido parte fundamental de la religión. Los monstruos actúan en las historias de los grandes libros religiosos. Sólo en la Biblia las presencias del Leviatán, Bahemoth, las langostas de Abaddon y los monstruos del apocalipsis, lo confirman. Poole lo sintetiza de esta manera:

Desde tiempos inmemoriales, los monstruos han sido investidos de significados divino y demoníaco, teológico o inquietantemente naturales. En todas las sociedades aparecen como seres multifacéticos compuestos por una complicada maraña de sinapsis simbólicas, dejando mensajes a esas almas desafortunadas a las que se aparecen. (2011: 5)

La calidad de monstruo del esqueleto le permite reconstruirse y reinventarse una y otra vez en la historia. Lo que la Santa Muerte refleja hoy es lo fantástico embebido en lo real; una realidad enrarecida hasta el punto de ser él, el esqueleto, el elemento real. Es la función de lo monstruoso que prevalece, según la definición de Jean Céard:

Provenientes del léxico de la adivinación antigua, los términos monstruo, ostento, portento y prodigio no han roto del todo su conexión con ella. En algunos sentidos, el monstruo sigue *monstrare*, mostrar; el ostento, *ostendenre*, a tener valor ostensible; el portento, a *portendere*, a tener en ventaja, a tener primero; el prodigio, a *porro dicere*, a decir a distancia. (2004: 17-26; traducción mía)

La secularización de los símbolos permite que sean reinventados, se vuelven accesibles, están a la mano de los mortales, son reconstruidos, despojados y vueltos a armar. Pero es casi imposible quitarles toda su esencia. Más si parte de ella no sólo es conservada sino enaltecida. Por más que se quiera destruir o banalizar un monstruo siempre habrá un último vestigio, la posibilidad de recuperar lo que representó por años o por siglos.

En el caso del esqueleto, resulta incluso más difícil si se considera el significado espiritual de los huesos en cuanto a que son lo que sostiene lo carnal y a la vez algo esencial. Los huesos tienen *per se* una connotación espiritual que se antoja opuesta a su firmeza. Aún más, los huesos contienen la

esencia del ser: en la Biblia se muestra a un hombre que al ser enterrado en la tumba del profeta Eliseo, le basta con rozar los huesos de este para resucitar (2 R. 13:21).

Bajo este manto milagroso, el de la resurrección judeo-cristiana, en algunas regiones de México todavía se realiza el ritual de la limpieza de huesos, el Hanal Pixán, en el estado de Campeche. En espera del Juicio Final, los habitantes de Hecelchakán asean y visten cada año los huesos de sus difuntos. Aunque es una tradición local y que tristemente las nuevas generaciones parecen no perpetuar, es una muestra del ritual de los huesos y de la vitalidad que contienen en México:

En un sentido bourdieuano, estos elementos son tomados como esquemas interiorizados de percepción, valoración y acción. Así, los difuntos visitan a sus familiares por medio de los sueños y su interpretación, de modo que se crea el puente psicocognitivo con el que, mediante un sentido y un sintiendo, e instaurando los restos óseos del sujeto como instancia de verdad, se muestra ese «otro sujeto» a la espera de ser reconocido como «sujeto»: el destino del amor se manifiesta en respuesta a sus demandas y da significado a la limpieza como la pureza hacia el familiar. Los sistemas simbólicos como este son representaciones orientadas a la acción, al otorgarle al difunto una significación de «ego ante su ser». (Hernández *et al.*, 2014: 7)

AMÉRICA. EL NUEVO ESQUELETO

El osario europeo desembarcó en el nuevo continente. Las circunstancias y los pueblos conquistados lo acogieron de formas diversas. Desde el esqueleto medieval hasta el secularizado, fueron representados por los artistas mestizos. Un vestigio de la estética prehispánica los blanquea de otra manera, a veces sutil, pero su simbología se mantiene y en algunos casos se acentúa hacia otras manifestaciones. En el centro de México, la primera región catequizada tras la Conquista, existen obras plásticas novohispanas que han sobrevivido al paso del tiempo y son ecos de los *Ars Moriendi*, *Vanitas* y Danzas Macabras europeas: la pira funeraria de Toluca, Estado de México, el políptico de la muerte de Tepotzotlán, en el estado de Morelos, y los murales de Tecamachalco, en el estado de Puebla. Otros han desaparecido.

En 1775, en México, la Iglesia católica lanzó un edicto en contra de la idolatría. Las representaciones eclesíásticas que utilizaban imágenes del Triunfo de la Cruz sobre la Muerte fueron prohibidas. Es curioso, la propia iglesia dicta que la representación de la muerte ya no es bienvenida. Muchos

de los carritos y esqueletos son botados o destruidos. Unos pocos sobreviven, aunque la muerte no necesita supervivencia, y algunos se transforman en figuras de culto que han sido disfrazadas para no ser erradicadas, pues son la comunión de la idiosincrasia. Es el caso de «Nuestra Señora, la Muerte» conservada en el ex convento dominico de Yanhuítlán, Oaxaca, y que es un ejemplar de lo que se empleaba en la procesión del Santo Entierro. También está el caso de San Pascualito Rey, en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas; atacado por el clero, sus seguidores han argumentado que lo veneran porque representa el esqueleto de San Pascual Bailón, a modo de reliquia insigne. En el caso de las reliquias, la adoración de un cabello, un trozo momificado, la sangre y, por supuesto, algún hueso fue validada y comercializada, en su momento, por la propia Iglesia católica.

No sólo el arte sacro encontró su nuevo osario en México. También los huesos secularizados tomaron su lugar. En este registro surgen las caricaturas de José Guadalupe Posada (1851-1913) en un México joven, convulso, caótico. El esqueleto y la calavera medieval ya habían sido asimilados en la Colonia. Varias de las representaciones de Posada son reflejos de la Danza Macabra y el *Ars Moriendi* europeos. Los personajes europeos ceden su cripta a los mexicanos: oficios, políticos, hombres, mujeres y niños de distintos estratos sociales cantan, beben y danzan en los grabados de Posada.

No parece casual que sea en el grabado, la más descarnada forma de las artes plásticas, donde la muerte parece encontrar su medio natural, desde Dürero y Holbein en los siglos xv y xvi, hasta Posada u Otto Dix en el siglo xx.

Pregunta Diego Rivera y se responde él mismo: «¿Quiénes levantarán el monumento a Posada? Aquellos que realizarán un día la Revolución, los obreros y campesinos de México» (Toor, 2002: vi). Es curioso que, a pesar del trasfondo de panfleto al servicio de la validación del sistema político de su época, Rivera atina en algo su profecía: el esqueleto será recuperado, atesorado, renovado y puesto en un nuevo nicho. Por suerte, para todos, Posada no ha sido olvidado.

Por ello, hay que sopesar las calaveras de Posada en su justo esplendor: el del origen hispano y sacro, el de la secularización europea que se recrea en el nuevo continente. Podríamos decir que es una especie nueva, regenerada, cuyo uso fue, y acaso sigue siendo, el de decir lo que no puede ser nombrado por su crudeza, el de reflejar las inquietudes, los parabienes y las atrocidades que nos rodean.

Sería osado afirmar que la simbología del Imperio Mexica impactó todo el territorio mexicano. No hay prueba de ello y sería una postura, como

siempre, centralista. Sin embargo, no podemos negar una influencia prehispanica diversa en nuestros símbolos actuales. El símbolo se acoge, se asimila a un grupo social y es enriquecido por su simbología anterior. Sostener lo contrario resulta tan desatinado como ignorar el origen europeo de la representación de la muerte en México, validando una identidad prefabricada, sacada de la manga por distintos intereses, ya sean religiosos o políticos que, sin embargo, no logran arrebatarla de su hilo conductor profundo en la cultura popular. Como bien apunta Frago: «En la veneración a la imagen de la Santa Muerte hay una reivindicación explícita de los valores y las dimensiones, emotiva y simbólica, de los grupos vulnerables que la santifican, y en esta reivindicación los ajenos a ella se sienten fuertemente cuestionados» (2011: 16).

Desde 2003, el Día de Muertos mexicano es reconocido como Obra Maestra del Patrimonio Oral e Intangible de la Humanidad; en 2008, fue incluido en la lista de Patrimonio Cultural Inmaterial. La piel de azúcar de nuestra personificación de la muerte ha invadido al mundo, casi libre de significado, cándida, lúdica. Hoy en día, podemos verla en camisetas, en disfraces, en juguetes y animaciones.

El mexicano sabe que la muerte está en su entorno, reconoce su inevitabilidad. Su punto de vista contiene el del europeo, pero es direccionado por el mestizaje. Se ha afinado la percepción del fin terreno de otra forma. Son varios los orígenes que han matizado nuestra cultura; nuestro esqueleto se ha formado de diversos osarios. Eso es innegable. Es absurdo decir que los mexicanos nos burlamos de la muerte, pues la representación de la muerte no es la muerte misma; en este caso es el monstruo que guarda el misterio de la muerte, es el monstruo al que hay que vencer, el esqueleto, para morir y entonces develar el misterio que, en nuestra cultura, es la vida eterna, ya sea en el paraíso o en el infierno. Este monstruo guardián es temido y venerado; es el protagonista de nuestros mitos y leyendas.

Este papel de monstruo revelador de lo secreto cobra nueva vigencia en un esqueleto nuevo: la Santa Muerte. Su símbolo es otro, es lo que aparece al descarnar el hueso de nueva cuenta. Flores Martos llama al culto de la Santa Muerte como «caníbal» abarcando así la metáfora y el desarrollo de esta nueva monstruosidad: «No se trata de un culto sincrético, y sí «caníbal», devorador de elementos estéticos, plásticos y sentidos de otras tradiciones y procedencias, que se yuxtaponen sin experimentar una fusión —y sí en ocasiones una confusión, inclusive en la lógica nativa del culto» (2014: 122).

La carne-hueso se ha desprendido para exhibir otra blancura subyacen-

te. La Santa Muerte es el esqueleto que algunos veneran y otros temen, y otros más prohíben y satanizan. El nuevo ángel de la muerte es la santidad desnuda, el último bastión de la fe.

SANTA MUERTE. EL MONSTRUO ESQUELETO

No es de extrañar que las representaciones de la muerte sean adoptadas por el pueblo mexicano: se nos ha enseñado a venerar imágenes. Cuando los símbolos conocidos pierden su poder, encontramos el milagro en otros, y santificamos aquello que nos devuelve la fe. No causa sorpresa que aparezca la Santa Muerte, cuyo culto se ha extendido en los últimos años, a pesar de las amenazas no solo eclesióásticas sino gubernamentales en México. En este país amparado por Tonantzin-Guadalupe, es casi natural que la Dama Blanca, la Niña, la Señora, pueda reinar con su manto hospitalario. Para el creyente es una deidad, para el ortodoxo es el monstruo, por su naturaleza deforme y contraria al dogma. Bien mirado, la Santa Muerte es la representación de la virgen descarnada: es la madre, la hermana, es la femineidad sin la carne vital, estéril, pero incorruptible, eterna e igualadora. Los símbolos medievales han encontrado de nuevo su nicho ante un entorno similar. La peste siempre encontrará su jinete, en tal o cual momento histórico o lugar. El desconcierto, la pobreza, la violencia, por un lado, y por otro los escándalos que han sacudido a la institución religiosa han permitido la coronación de la muerte. Como explica Elsa Malvido: «en las épocas en las que el ser humano está amenazado de muerte y ésta se adueña de las calles y penetra a las casas, el esqueleto y el cráneo han salido de sus escondites para exigir su culto» (2005: 27).

El Triunfo de la Muerte recorre las calles de nuestro país. La Santa Muerte es el miedo materializado. Es el monstruo nuevo. No debe ser minimizada como mera desviación religiosa, o manifestación de la superstición o la brujería. Debe ser considerada como un monstruo del siglo XXI, conforme al modelo de Shelley: es la composición de partes, de todas las muertes de nuestra historia, de todos los esqueletos de Occidente, del Viejo y el Nuevo Continente. Es el Frankenstein de nuestra identidad. Es el monstruo que motiva expresiones plásticas y se multiplica en representaciones corporales mediante tatuajes. La Santa Muerte es el esqueleto del rechazado, es el que muestra una realidad que no aceptamos, que nos rehusamos a ver aunque ya no hay modo de desviar la mirada. «En estos escenarios, la única apuesta segura para muchas gentes es a la Muerte» (Flores Martos, 2014: 126).

Se ha señalado a la Santa Muerte como la patrona del lumpen social; un monstruo para los monstruos, dirán algunos. Es el ensueño de Foucault (2001), para quien el monstruo combina a la vez lo prohibido y lo imposible, el error biológico y la violación de la ley. Ahora bien, cabría preguntarse en qué medida los adoradores de la Santa Muerte han sido estigmatizados por el monstruo, y en qué medida los adoradores han humanizado al monstruo esqueleto. En estos vasos comunicantes fluyen las respuestas a los problemas del entorno social, a sus carencias y premuras. A este respecto, hay que poner atención a las palabras de Castells:

Creo que la de la religiosidad popular no es una categoría suficiente para estudiar el fenómeno del amplio culto a La Santa Muerte, así como su atracción entre diferentes segmentos sociales y el efecto de su intervención social, pues no hay duda de que vestir complementos de La Santa Muerte, incorporarla a la propia piel mediante tatuajes, rezarle, confeccionar imágenes y altares, participar en rezos colectivos, regalarla a terceros, son acciones interventoras en las que los actores buscan hacerse fuertes en su *estar en el mundo*, y eso habla de control social. (2008: 20)

Los monstruos han sido guardianes o emisarios; bíblicos, clásicos, mitológicos, cósmicos. Nuestros monstruos actuales, desgastados pero aún vigentes, son los que cobraron forma y fuerza durante la modernidad: el vampiro aristócrata, los masivos zombis, la ancestral momia y los cósmicos lovecraftianos. O bien, el monstruo interior, regalo de la poética de Poe. Éste es el menos decorado, el casi invisible y, por ello, el más inquietante; es el que no podemos erradicar sin la autoinmolación. Algunos de ellos tuvieron su origen en el Medievo, como el diablo, al igual que la representación de la muerte. Sin embargo ¿qué tipo de monstruosidad es la muerte esqueleto?: atenta contra el individuo, contra el núcleo social y contra toda la especie. Es lo más cercano al Alien de las películas, pero nadie ha visto su rostro verdadero. La monstruosidad como muerte violenta se vuelve motivo recurrente en parte de la ficción literaria mexicana actual; algunos ejemplos de esto son obras como *Señales que precederán al fin del mundo*, de Yuri Herrera (2009), o *La Santa Muerte*, de Homero Aridjis (2012).

La representación de la muerte es un monstruo cuyo ser se debe a la vida misma. Al nacer empezamos a morir, nuestro nacimiento es su nacimiento. Bajo su forma de peste, exacerbada, o la de muerte no natural que es la de la violencia o el accidente, amenaza al individuo y a la especie. El monstruo actúa como el espejo del entorno social que lo ha creado. Atacarlo, destruirlo

o prohibirlo no erradica aquello que le dio origen. Simplemente permite la creación de nuevos monstruos.

Si bien la representación de la muerte, en general, no suele ser etiquetada como monstruo, en algunos momentos históricos llena el concepto, como bien indica Claramonte:

Toda monstruosidad pone de manifiesto una hipótesis sobre los niveles y las escalas en las que se percibe como vulnerable la cohesión interna de un sujeto o una sociedad. Las monstruosidades nos cuentan, por tanto, muchas más cosas sobre la sociedad o los sujetos que las emiten, que sobre el «monstruo» mismo, que siempre es –a todo esto– una criatura de ficción. (2012: 20)

El esqueleto seguirá su danza en esta civilización y en las que vendrán. No hay modo de desairarlo, está en nuestro interior físico y espiritual; es el que nos sostiene, el que nos lleva y nos trae. El esqueleto nos sentencia y nos recuerda, en cada coyuntura, que seremos polvo. Somos nuestro propio *memento mori* que toma color, o debo decir blancura, cuando el entorno lo exige.

Hemos adornado el esqueleto que vino de Europa: de azúcar, papel maché y barro. Hemos exportado las figuras del Mictlán; otros ojos se maravillan a través de la transparencia de las calaveras de cristal de roca. Hemos invitado a los niños del mundo a poner sus nombres sobre la frente de las calaveras festivas. Hemos creado monstruos banalizados, pero también ocultamos monstruos terroríficos, monstruos místicos, monstruos que piden nuestra veneración. La monstruosidad en el culto no es exclusiva de esta nación. Es la necesidad de nuestra especie de buscar una y otra vez en las estrellas o en las profundidades la respuesta a nuestros miedos primigenios: qué somos, hacia dónde vamos, y si nos vamos, qué lugar nos espera. El más allá nos mueve y nos urge a buscar en esta vida terrena; los papeles picados y las flores anaranjadas de una ofrenda tienen el mismo sabor que la Santa Muerte; el terror surge de nuestra ignorancia, de nuestra necesidad de negar todo aquello que no nos representa, que no entra en nuestras normas; el punto de vista debería ser otro, buscar las respuestas en los símbolos que se desvanecen, en los que toman fuerza y en los que se visten de esqueleto y sostienen al mundo, la guadaña y el reloj de arena, y nos observan para descubrir nuestra fe minimizada.

BIBLIOGRAFÍA

- ARIDJIS, Homero (2012): *La Santa Muerte*, Alfaguara, México.
- BACHELARD, Gaston (1996): *El agua y los sueños*, Fondo de Cultura Económica, México.
- CAILLOIS, Roger (1970): *Imágenes, imágenes (sobre los poderes de la imaginación)*, Edhasa, Barcelona.
- CASTELLS BALLARIN, Pilar (2008): «La Santa Muerte y la cultura de los derechos humanos», *Revista LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, año 6, vol. VI, núm. 1 (junio), pp. 13-25.
- CÉARD, Jean (2004): «L'énigme des monstres. Aperçus sur l'histoire culturelle et scientifique de la monstruosité», *Imaginaire & Inconscient*, vol. 1, núm. 13. <<https://doi.org/10.3917/imin.013.0017>>
- CHEVALIER, Jean, y Alain GHEERBRANT (1999): *Diccionario de los símbolos*, Herder, Barcelona.
- CLARAMONTE ARRUFAT, Jordi (2012): «Monstruos. Acercamiento a una pequeña teoría de las formas de la imaginación política», *Araucaria. Revista Iberoamericana de Filosofía, Política y Humanidades*, año 14, núm. 27, pp. 3-23.
- FLORES MARTOS, Juan Antonio (2014): «Iconografías emergentes y muertes patrimonializadas en América Latina: Santa muerte, muertos milagrosos y muertos adoptados», *Revista de Antropología Iberoamericana*, vol. 9, núm. 2 (mayo-agosto), pp. 115-140. <<https://doi.org/10.11156/aibr.090202>>
- FRAGOSO, PERLA (2011): «De la "calavera domada" a la subversión santificada. La Santa Muerte, un nuevo imaginario religioso en México», *El Cotidiano*, núm. 169 (septiembre-octubre), pp. 5-16.
- FOUCAULT, Michel (2001): *Les anormaux, Cours Année 1974-1975*, Le Foucault Électronique, Francia.
- HERNÁNDEZ, Paola, Miriam REA y Paulina RODRÍGUEZ (2014): «Hanal Pixán: limpieza de huesos, tradición única», *Vita Brevis*, año 3, núm. 5 (julio-diciembre).
- HERRERA, Yuri (2009): *Señales que precederán al fin del mundo*, Periférica, Cáceres.
- LOVECRAFT, H. P. (2003): *La llamada de Cthulhu*, 2a ed, EDAF, Madrid.
- MALVIDO, Elsa (2005): «Crónicas de la Buena Muerte a la Santa Muerte en México», *Arqueología Mexicana*, vol. 76, (noviembre-diciembre), pp. 20-27.
- POOLE, W. Scott (2011): *Monsters in America: Our Historical Obsession with the Hideous and the Haunting*, Baylor University Press, Texas.
- TOOR, Frances, Paul O'HIGGINS y Blas VANEGAS ARROYO (eds.) (2002): *Monografía. Las obras de José Guadalupe Posada*, Conaculta/Editorial RM México (edición facsimilar de la primera edición de 1930, con introducción de Diego Rivera).
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 7-44.
- WESTHEIM, Paul (1996): *La calavera*, Fondo de Cultura Económica, México.

LA POÉTICA DE JULIO CORTÁZAR. EL UNIVERSO NEOGÓTICO EN SUS CUENTOS

SPYRIDON MAVRIDIS

Universidad Nacional y Kapodistriaka de Atenas

Universidad Abierta de Grecia

spymav@gmail.com

Recibido: 14-12-2015

Aceptado: 27-12-2016



RESUMEN

Se ha disertado mucho sobre la vertiente fantástica en los cuentos de Julio Cortázar, una flexión verdaderamente preeminente en su proyecto narrativo y calificada con el prefijo 'neo' como parte más amplia de la propuesta canonizada por Franz Kafka. No obstante, consideramos parte de esta prolífica producción como una evolución de la flexión gótica de la literatura de terror a la que calificamos como neogótica, por analogía con el respectivo membrete relacionado con la evolución del género neofantástico. En el presente artículo exploramos dicha faceta del autor argentino proponiendo una lectura alternativa de sus cuentos desde esta perspectiva.

PALABRAS CLAVE: Julio Cortázar, Literatura fantástica, Literatura gótica, Literatura neofantástica, Literatura neogótica, Narrativa argentina, Literatura argentina

ABSTRACT

The fantastic aspect of Julio Cortazar's short stories, a genre which is really preeminent in his narrative project and qualified by the prefix 'neo' as part of the much wider proposal canonized by Franz Kafka, has been extensively discussed. Nevertheless, we consider part of this prolific production as an evolution of the gothic genre of horror literature, which could as well be qualified as neo-gothic, by analogy with the evolution of the neo-fantastic genre. In this article we explore this facet of the Argentinian writer, proposing an alternative lecture on his short stories from this perspective.

KEY WORDS: Cortázar, Julio, Fantastic literature, Gothic literature, Neo-fantastic literature, Neo-gothic literature, Argentinian narrative, Argentinian literatura

1. INTRODUCCIÓN

La epifanía de un mundo inquietante en la realidad establecida ha sido la temática cardinal de una ilustre estirpe de autores que desde la era decimonónica hasta la actualidad han sido inscritos bajo el membrete tan amplio como abstracto de la literatura fantástica. No obstante, hay un punto común en el que coinciden las formulaciones teóricas de la mayoría de los estudiosos que es la capacidad de este género de provocar el terror mediante una fisura que rompe con las leyes de un mundo sosegado por las certidumbres del racionalismo. En este linaje literario inscribimos parte de la obra de Julio Cortázar, uno de los eslabones más prolíficos y novedosos en la larga serie de los agentes de lo insólito en la literatura. No partimos de la convicción, ni mucho menos, de que la escritura cortazariana sea esencialmente gótica, sino que en ella se distingue una tendencia de su poética que ha sido poco estudiada y quizá, hasta cierto punto, infravalorada por haber sido clasificada bajo el rótulo más amplio de la literatura fantástica o neofantástica, a pesar de que el propio autor aceptaba tal término tan solo por falta de otro más adecuado (Cortázar, 1994: 4). En nuestra opinión, ciertos relatos suyos —la mayoría de ellos de su primera colección *La otra orilla*¹— tienen un final inquietante que atribuye a esta vertiente de la cuentística cortazariana lo que Edith Wharton llamó la «cualidad termométrica», que se aplica a aquellos textos que hacen que recorra un escalofrío por nuestro espinazo al leerlos (1978: 11). Bajo esta perspectiva, revisamos también cuentos cortazarianos en los que, y aunque en menor medida, detectamos motivos u objetos que cumplen el papel del agente de lo insólito en la estructura diegética de los mismos.

En todo caso, en lo neogótico cortazariano ya no deambulan las criaturas infernales de las desatadas imaginaciones decimonónicas, pero sí las sombras internas y externas, malignas y tenebrosas que se arrastran por nuestro mundo hipertecnicista que, aun así, sigue siendo incapaz de sosegarse a base de las incompletas respuestas racionalistas sobre las eternas preguntas ante lo desconocido. Esta característica la señala también Campra al hablar de lo fantástico de la segunda mitad del siglo xx que «renunciando a fantasmas y vampiros, explora las posibilidades inquietantes de lo no dicho» (2014: 8). Pues como afirma la estudiosa a propósito de la cuentística cortazariana, simples actos cotidianos como los de «tomar un ómnibus, ponerse un pulóver, dar un paseo o entrever un caballo en el patio —como en “Ómnibus”, “No se culpe a

1. Cuentos escritos entre 1937 y 1945 pero publicados póstumamente en 1995.

nadie”, “Después del almuerzo”— pueden transformarse en empresas aterradoras (...), si por un momento se borran los casilleros tranquilizadores que la razón impone a la incognoscibilidad de lo real» (1998: 79).

2. DE LO FANTÁSTICO A LO NEOFANTÁSTICO MODERNO

En la teoría literaria, el modo gótico se define como una distinción histórica concreta del género fantástico que, a su vez, deriva de la ficción. Sin embargo, cada producción literaria es por *sui generis* fantástica, puesto que es la proyección imaginaria de nuestra percepción de la realidad circundante. La primera distinción en el arte la hizo Platón discerniendo entre icástica y fantástica; eso es, la que representa y la que ilusiona.² Aristóteles, por su parte, afirma que la concepción de la realidad se da a través de dos procedimientos: la casualidad y la finalidad.³ Si uno de los dos se rompe o simplemente se ignora estamos frente a lo absurdo y lo fantástico.

Sartre explicó cómo la función de la fantasía cambió con el paso de la sociedad religiosa a la respectiva secular. Según el filósofo francés, en la tradición religiosa la fantasía había servido como medio y condición para el escapismo que brindaba la religión, mientras que en la sociedad secular la fantasía sirve para la exploración en la condición humana y la transformación del mundo en que vivimos (1947: 116). Esto es lo que afirma, dicho sea de paso, también Cortázar hablando de la flexión fantástica en la literatura (1975: 145) y semejante es la aproximación de Foucault al hablar de las literaturas de la transgresión, en las que el género fantástico y especialmente el del horror se inscribirían por derecho (1977: 30). Por su parte, Caillois sitúa los orígenes de lo fantástico contemporáneo en el «triunfo de la concepción científica de un orden racional y necesario de los fenómenos» y explica que lo insólito «nace en el momento en que cada uno está más o menos persuadido de la imposibilidad de milagros»; pues si provoca el miedo es porque lo ha desterrado la ciencia como inadmisibles y, consecuentemente, espantosos (1970: 11). Desde la perspectiva del materialismo histórico encontramos semejante definición en los escritos de Marx y Engels: «The phantoms formed in the human brain are also, necessarily, sublimates of their material life-process, which is empirically verifiable and bound to material premises» (1970: 47). Como los sueños, con los que comparte muchos elementos, lo fantástico se forma a base de va-

2. Véase *El Sofista*, 235d-236c.

3. Véase *Física II* 7, 198a22-27 y *Acerca del alma II* 4, 415b7-416a9.

rios elementos recombinados y determinados por el autor/soñador. Esto es lo que sustenta Freud al afirmar que: «la fantasía ‘creadora’ no puede inventar cosa alguna, sino sólo componer partes ajenas entre sí» (1991: 157). De ahí parte Rosemary Jackson para establecer los límites del género fantástico: «Fantasy is no to do with inventing another non-human world: it is not transcendental. It has to do with inverting elements of this world, re-combining its constitutive features in new relations to produce something strange, unfamiliar and *apparently* ‘new’, absolutely ‘other’ and different» (1981: 8).

Según Todorov lo fantástico se basa en la ambigüedad. Empieza en el momento mismo en que un ser, sean los personajes de la narración o el lector de la misma, se encuentra ante un fenómeno que desafía las leyes de la naturaleza y tiene que decidir si esta manifestación corresponde a la realidad o se trata de una mera ilusión. La hesitación que provoca al lector esta situación es la quintaesencia de lo fantástico (1991: 32-41). Antonio Risco mantiene que lo fantástico ha de partir siempre desde una perspectiva realista. La literatura fantástica para él consiste en que aparezcan en anécdotas elementos extranaturales los cuales se identifican en cuanto se oponen a nuestra percepción de la normalidad (1987: 25, 140). Italo Calvino aportó al debate definiendo lo fantástico como la relación entre la realidad del mundo que (re)conocemos a través de la percepción y la realidad del pensamiento que habita en nosotros. Es por medio de esta confrontación que lo inquietante, misterioso e ininteligible surge de forma brutal e imprevista (1987: iv). Irwin hace una distinción entre literatura fantástica y fantasía. Comparte la opinión de Todorov de que la ambigüedad es el elemento básico en lo fantástico, pero como tal no existe en la fantasía, puesto que esta última hace referencia a un mundo ficticio donde todo es aceptable y no provoca ninguna extrañeza. Para Irwin la literatura fantástica está regida por lo extraño y lo maravilloso. En ella registra los relatos de fantasmas, los cuentos de hadas, las novelas góticas y la ciencia ficción (1976: 3-10, 92-93). La mayoría de los críticos encuentran en esta descripción los rasgos definitorios de lo neofantástico, como también las características del realismo mágico hispanoamericano. En este sentido, el relato que marcaría la nueva era de lo fantástico sería *La metamorfosis* de Kafka. Pues la aparición del elemento sobrenatural ya desde el principio y la ausencia de duda frente a lo insólito, ambas características del relato sobrenatural del siglo xx según Todorov (1991: 122), son elementos que guardan mucha relación con los textos de, entre otros autores, Gabriel García Márquez y Julio Cortázar (p. ej. en «La caricia más profunda»).

No obstante, es preciso hacer una aclaración con respecto a lo neofan-

tástico que, a fin de encontrar su lugar en el humanismo contemporáneo, ha tenido que domesticarse. Para ello habría que recurrir a las reflexiones de Sartre a propósito de *Aminadab* de Maurice Blanchot. Disertando el francés sobre el agente de lo neofantástico escribe: «Il n'est plus (...) qu'un seul objet fantastique: l'homme. Non pas l'homme des religions et du spiritualisme, engage jusqu'à mi-corps seulement dans le monde, mais l'homme-donné, l'homme-nature, l'homme-société (...). Cet être est un microcosme, il est le monde, toute la nature: c'est en lui seul qu'on montrera toute la nature ensorcelée» (1947: 117). De ahí que concluya sobre los motivos innecesarios en lo neofantástico: «pas de succubes, pas de fantômes, pas de fontaines qui pleurent, il n'y a que des hommes, et le créateur de fantastique proclame qu'il s'identifie avec l'objet fantastique. Le fantastique n'est plus, pour l'homme contemporain, qu'une manière entre cent de se renvoyer sa propre image» (1947: 118).

En realidad, en estas reflexiones de Sartre encontramos la transgresión en el modo fantástico que ha pasado a adquirir el prefijo «neo» a partir de Kafka. Pues a Gregor Samsa no le sorprende el hecho sobrenatural de su transformación en una cucaracha enorme, ni a los habitantes del mítico Macondo que un ángel haya terminado en el patio de uno de sus vecinos (en «Un señor muy viejo con unas alas enormes», de García Márquez), como tampoco, mucho menos, sorprendería que un personaje cortazariano se estuviera hundiendo bajo tierra en «La caricia más profunda». En estos cuentos las transgresiones transcurren con toda naturalidad mientras que los límites entre lo real y lo fantástico se borran. Ya le toca al lector decidir si los hechos insólitos narrados se deben a una especie de psicosis colectiva o individual. Pero si opta por aceptar semejantes fenómenos como conductas normales, entonces estamos, como señala Sartre, sumergidos de pleno en el seno de lo fantástico moderno (1947: 119). De modo que se puede afirmar que el relato neofantástico se basa en una realidad distinta o variante de la misma en la que el suceso insólito emerge «de una nueva postulación de la realidad, de una nueva percepción del mundo, que modifica la organización del relato, su funcionamiento, y cuyos propósitos difieren considerablemente de los perseguidos por lo fantástico» (Alazraki, 1983: 28).

De estas definiciones sobre el género fantástico podríamos destacar dos puntos en los que todos los críticos se ponen de acuerdo: primero el papel fundamental que le corresponde al lector conforme a su propia lectura del argumento, y en este punto remitimos a los principios de «prejuicio» y «aplicación» de la hermenéutica de Gadamer (2003: v. 1, 331-414). El otro punto es la aceptación de la existencia de otro mundo y la imposición de este en el

contexto que aceptamos como real. Dependiendo del grado de aceptación de este otro mundo se distingue el género fantástico de sus modelos vecinos: lo maravilloso y lo extraño. De este último ha surgido la literatura gótica de terror. Esta contigüidad ha provocado cierta confusión a la hora de decidir si una obra es fantástica o de horror, dado que los temas tratados son en buena parte los mismos y muchos cuentos góticos se han encontrado en antologías dedicadas a la literatura fantástica. Penzoldt sostiene que toda literatura fantástica es a la vez de horror, puesto que provoca escalofríos mediante la irrupción de lo extraño en lo cotidiano (Penzoldt, 1965: 9). Por su parte, Alazraki define lo fantástico como una ventana que da «a las tinieblas del más allá — como una insinuación de lo sobrenatural—» y por cuya fisura «se cuelan el temor y el escalofrío» (Alazraki, 1990: 25). No obstante, el crítico argentino reniega de esta característica al hablar de los relatos kafkianos o cortazarianos, haciendo hincapié en el cambio de visión, intención y *modus operandi* de la escritura neofantástica (1990: 26-31). Y aunque aceptamos el cambio de visión y, en parte, del *modus operandi* de los escritores de lo neofantástico, no podemos hacer lo mismo con respecto a la totalidad de la cuentística cortazariana en cuanto a la intencionalidad del maestro, sobre todo en lo referente a sus primeros cuentos. Si tanto es así, ¿cómo podríamos calificar los sentimientos que provoca al lector el final de «Las manos que crecen», cuando Plack al alzar sus manos para subrayar su amenaza ante su enemigo se da cuenta de sus muñones o que la homónima protagonista de «Llama el teléfono, Delia» se entere de que su novio con quien estuvo hablando por teléfono hacía un rato, había sido asesinado de un balazo en la calle?

3. LA FLEXIÓN (NEO)GÓTICA

La confusión en el uso de este término provocó debates en los ámbitos de literatura, lingüística, arquitectura e historia. Para Chris Baldick el término se refiere a una zona siniestra de la moderna imaginación occidental, funcionando más como sugerencia intuitiva que como aceptada precisión de esta referencia (1992: xi-xiii). En su sentido más amplio, el término procede de los grupos germanos que teniendo como origen las orillas del Báltico empezaron a emigrar hacia el sur de Europa entre los siglos III y V de nuestra era. Su nombre asustaba al ya decadente imperio Romano y enriquecía la imaginación popular llevando consigo multitud de leyendas en cuanto a este pueblo amenazador que se volvió sinónimo de lo maligno y de la barbarie. Con el declive del Imperio Romano empieza el largo lapso temporal de la Edad Media cuan-

do el plebeyo se encontraba condenado a la ignorancia y las supersticiones. Mucho tiempo después, el calificativo «gótico» fue utilizado por los renacentistas para reclamar su importancia en la civilización europea mediante las oposiciones septentrional Vs meridional, medieval Vs moderno, barbarie Vs civilización y superstición Vs razón, pasando a significar lo contrario a los cánones clásicos. Posteriormente este hecho sería invertido por el pensamiento protestante que volcó el mapa del continente presentando las culturas católicas del sur como hijas de la bárbara superstición. Este hecho suministró una gran temática a la literatura gótica que empezaba a surgir tímidamente. El término iba a consolidarse en 1764 con el subtítulo de la obra de Horace Walpole *El castillo de Otranto. Una historia gótica*.

Jackson señala que desde que se impuso el modo gótico en la literatura se ha dado una gradual transición de lo maravilloso a lo extraño. Asimismo, explicó la permanencia del horror en la literatura a través del concepto freudiano del deseo extremo. Según la estudiosa se dio un desplazamiento de lo maravilloso hacia lo sobrenatural; a lo gótico en la modernidad como deseo insatisfecho que se presenta en la lucha con la realidad (1981: 3-6, 24-25, 69). El sentimiento postulado por la literatura gótica es justamente el del horror y se basa en un suceso extraño que simplemente no puede suceder según los preceptos del racionalismo (Bessière, 1974: 62).

Para esbozar las características de la ficción gótica podríamos afirmar que sus efectos se cumplen a través de una aplicación literaria de la teoría de la relatividad. Baldick propone que debe haber una combinación del tiempo con un sentimiento claustrofóbico en el espacio. Esas dos dimensiones reaccionan entre sí para producir una sensación descendente hacia la desintegración (1992: xix-xx), algo que provoca el desdoblamiento del yo que pierde la identidad personal causando «paradojas espaciales» y «fluctuaciones del tiempo» (Campra, 2008: 37). La literatura gótica pues se obsesiona con edificios viejos, tenebrosos y claustrofóbicos, signos de la decadencia humana. Le atraen los espacios degenerativos y en plena descomposición. En su evolución se puede utilizar como cronotopo cualquier espacio cerrado como conventos, cárceles, manicomios, los lugares subterráneos de las urbes o incluso la mente humana. La funcionalidad de los espacios cerrados corresponde a nuestro inconsciente y opera de tal modo en nuestra cultura postfreudiana a fin de que reconozcamos en su estructura las criptas de nuestros deseos reprimidos, así como las de nuestras neurosis.

La ideología marxista descubre en nuestras sociedades un orden que implica la relación victimario-víctima. El victimario se personifica en el capi-

talista, mientras que la víctima en la clase obrera, y es efectivamente la sangre de la clase explotada la que provoca la sed de los ricos (Cruz, 1998: 130). Así se puede interpretar el tema del vampiro que para los autores góticos obtuvo más importancia que para los habitantes de Transilvania y que alegoriza al cruel aristócrata que ejerce su poder sobre sus vasallos. Así lo vemos sobrevivir en la tendencia neogótica de Cortázar y su novela *62/modelo para armar*. Allí la presencia de la baronesa Frau Marta alegoriza la lucha ideológica y los acontecimientos político-sociales de la época en Argentina. Es más, a la novela en cuestión le da comienzo el soliloquio del personaje principal, Juan, al escuchar a un comensal pedir una botella de «castillo sangriento» en el restaurante Polidor (referencia al médico y secretario de Byron y escritor de la primera novela corta en inglés sobre el tema del vampiro con el mismo título en 1819) y al reflexionar en seguida sobre la figura histórica de Erzsebet Bathory —la escalofriante condesa sangrienta de Hungría quien había asesinado a más de seiscientos jóvenes— teniendo en su mano un libro dedicado a ella (Cortázar, 1996: 9-34).

Toda esta temática no ha dejado de notarse en la literatura gótica. La discriminación social y la represión siguen siendo notables e intensificadas hoy día aunque se hayan disfrazado bajo otros sistemas políticos o desplazado a distintos estratos sociales. Este hecho marca la continuidad de lo gótico hasta nuestros días, puesto que es un modo de exorcizar nuestros temores dándoles una forma reconocible. Y es esto lo que da el valor de «neo» a lo gótico contemporáneo. A través de este prefijo el lector se identifica con un mundo familiar regido por fueros político-sociales claros y alegorizado por figuras sobrenaturales que desemboca al final en la duda y el miedo al poder. Tal alegoría se vale de los motivos y las características del género tradicional en manos de escritores como Cortázar. Sin embargo, los autores góticos se apropiaron de motivos y temas tradicionales del género más amplio de la literatura fantástica. El propio Cortázar había reflexionado sobre esta vecindad al afirmar que lo fantástico es «una acepción muy amplia que va de lo sobrenatural a lo misterioso, de lo terrorífico a lo insólito y donde la presencia de lo específicamente gótico es con frecuencia perceptible» (1975: 145).

En cuanto a los motivos más frecuentes (enunciativa pero no limitativamente) ellos se habían registrado ya en el libro de Dorothy Scarborough *The Supernatural in Modern English Fiction*. La estudiosa propuso la siguiente clasificación temática sobre personajes y temas: los espectros modernos, el diablo y sus aliados y la vida sobrenatural (1917: 81, 130 y 174). Louix Vax añade a los susodichos motivos los miembros humanos animados o separados del

cuerpo («Estación de la mano») y las alteraciones de tiempo-espacio-causas («La noche boca arriba») (1973: 24-34). De su parte Caillois inserta en esta temática el alma en pena que vaga por el mundo mortal hasta que se cumpla la condición que le permita descansar («Llama el teléfono, Delia»), las estatuas animadas («El ídolo de las Cícladas»), la mujer seductora y mortífera («Circe»), la inversión de los territorios del sueño-vigilia («Retorno de la noche») y la habitación, el piso o la calle que desaparecen del espacio («La bruja») (1970: 26-28). Por último, Silva destaca también la rebelión de los objetos y de las partes del cuerpo («No se culpe a nadie»), el baile o la ceremonia infernal («La escuela de noche») y el laberinto subterráneo y espacial («Texto en una libreta») (1997: 181, 195, 205). Añadiríamos a esta exposición los motivos del doble («Lejana», «Retorno de la noche», «Las puertas del cielo» y «La noche boca arriba») con sus variantes —espaciotemporales, hombres-animales—, el de la metempsicosis («Una flor amarilla», «La noche boca arriba») y la ruptura entre los límites de la ficción y de la realidad («Continuidad de los parques»). Como se puede averiguar por los cuentos cortazarianos citados, a menudo se da una combinación entre estos motivos.

4. LO GÓTICO EN EL RÍO DE LA PLATA

La parte del subcontinente hispanoamericano donde se cultivó más el género fantástico puro es el Río de la Plata. Las razones por las que se aficionaron tanto a este modo literario los escritores y lectores rioplatenses son diversas. El propio Julio Cortázar al reflexionar sobre la presencia de la literatura gótica en el Río de la Plata se sorprende por la abundancia de escritores de lo insólito en la región:

Tampoco yo puedo explicar por qué los rioplatenses hemos dado tantos autores y lectores de literatura fantástica. Nuestro polimorfismo cultural, derivado de múltiples aportes inmigratorios, nuestra inmensidad geográfica como factor de aislamiento, monotonía y tedio, con el consecuente recurso a lo insólito, a *un anywhere cut of the world* literario, no me parecen razones suficientes para explicar la génesis de *Los caballos de Abdera*, de *El almohadón de plumas*, de *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*, de *La invención de Morel*, de *La Casa de azúcar*, de *Las armas secretas* o de *La casa inundada* (...). (1975: 145-146)

La verdad es que desde el principio de la colonización la región adquirió gran importancia como puente de comunicación transatlántica entre la península imperial y sus colonias americanas. Esta situación privilegiada de

la zona bastó para que se convirtiese en el Virreinato del Río de la Plata y que atrajera la inmigración masiva de gentes del norte de España —vascos, catalanes y, sobre todo, gallegos, cuya inclinación hacia la fantasía está muy integrada en su cultura— como también de inmigrantes europeos, italianos, ingleses y alemanes, cuya predisposición fantástica había dado luz a sus respectivas literaturas. Verdevoye añade a estas razones el interés de los rioplatenses por la lectura de libros de todos los ámbitos, como el del psicoanálisis, tan integrado en los motivos de la literatura fantástica. Es más, el crítico francés no deja de marcar el aporte de la cultura de los inmigrantes judíos con su cosmovisión cabalística. A todo ello añade el interés notado por los asuntos sobrenaturales y el espiritismo, muy difundidos en los círculos modernistas y positivistas de la época finisecular (Verdevoye, 1985: 4, 9).

Sean cuales fueren las causas de esta inclinación gótica, es verdad que en la Argentina se cultivó el género y se ha dado un paso hacia delante en cuanto a su evolución. Recurramos de nuevo a Cortázar al respecto:

Creo que los escritores y lectores rioplatenses hemos buscado lo gótico en su nivel más exigente de imaginación y de escritura (...) lo fantástico que nos es propio encontró un terreno que nada tiene que ver con una literatura de nivel mucho más primario que sigue subyugando a autores y lectores de otras regiones. Nuestro encuentro con el misterio se dio en otra dirección, y pienso que recibimos la influencia gótica sin caer en la ingenuidad de imitarla exteriormente; en última instancia, ése es nuestro mejor homenaje a tantos viejos y queridos maestros. (1975: 151)

A esta inclinación gótica de los argentinos se prestó rápidamente atención.⁴ En esta tierra ‘abierta’, con habitantes introvertidos y melancólicos, lo fantástico encontró su siguiente peldaño de reposo, evolucionó y sigue su rumbo hacia diversas perspectivas nuevas. En esta misma tierra y bajo la influencia de los maestros del género se formó el genio proteico de Julio Cortázar que dio luz a su propia versión de lo gótico.

5. LO NEOGÓTICO CORTAZARIANO

Como afirmamos en la introducción, consideramos que existe una falta en la narrativa cortazariana infravalorada por la crítica, aunque especialmente notable sobre todo en sus primeros cuentos, en la que late la predispo-

4. A modo de ejemplo, en la *Antología de la Literatura Fantástica* de Borges, Silvina Ocampo y Bioy Casares (1940) figuran quince autores argentinos, los más numerosos después de los ingleses.

sición gótica del maestro argentino. Esta opinión la comparte también Silva al destacar la tradición gótica como flexión esencial en la escritura del maestro argentino (1997: 42). En una entrevista concedida a Sara Castro-Klaren el propio Cortázar reflexionó sobre los motivos de horror latentes en sus cuentos: «Es cierto que la mayoría de los relatos fantásticos se traducen en terror, en miedo (...). He escrito entre cincuenta y sesenta cuentos (...); todos ellos son trágicos, algunos son terroríficos (...). Lo fantástico desencadena siempre, como en el caso de Edgar Allan Poe, la fatalidad, la muerte, la multiplicación de esos hechos que culminan en lo negativo, en la nada, en la desgracia» (Castro-Klaren, 1980: 32). Sin embargo, como él mismo aclaró:

desde un primer momento, siendo todavía muy joven, algo me indicó que el camino formal de esa otredad no estaba en los trucos literarios sin los cuales lo gótico no alcanza su «pathos» más celebrado, no estaba en esa escenografía verbal consistente en extrañar de entrada al lector, condicionarlo con un clima morboso para obligarlo a acceder dócilmente al misterio y al espanto. Muy al contrario, lo mejor del legado gótico se manifiesta en nuestro tiempo dentro de una general desinfección de su escenografía desueta, de un rechazo irónico de todos los «gimmicks» y los «props» de que se valían Walpole, Le Fanu y los otros grandes narradores góticos (...) y el niño que sigue ávidamente vivo en mí y en tantos otros, vuelve a gozar sin los escrúpulos del adulto cultivado, baja otra vez las sombrías escaleras que llevan a las criptas donde espera el horror entre telarañas y murciélagos y sarcófagos (Cortázar, 1975: 149)

Y en cuanto a la perpetuación de los motivos góticos en la literatura contemporánea mantiene que «el escritor puede intensificar el efecto de esas manifestaciones en la medida en que las sitúa en una realidad cotidiana, puesto que aprovecha de creencias o supersticiones que dábamos por superadas y que vuelven, como los fantasmas auténticos, en la plena luz del día» (Cortázar, 1975: 150). Alazraki parte lúcidamente de estas palabras del maestro argentino para argumentar sobre el paso de la literatura fantástica a la neofantástica cortazariana (1990: 27). Sin embargo, este cambio se realiza a base de motivos góticos redefinidos por el propio Cortázar y que se actualizan por el escritor para la elaboración de su poética neogótica. Pues como afirmó en una entrevista concedida a González Bermejo y con motivo de comentar la obra de Lovecraft, las fórmulas estereotipadas de lo gótico tradicional elaboradas por el escritor estadounidense no le interesaban considerándolas un mero anacronismo de lo fantástico de los siglos XVIII y XIX: «Todo sucede en viejas casas, en mesetas azotadas por el viento o en pantanos con vapores que invaden el horizonte. Y una vez que consiguió aterrorizar al lector ingenuo, empieza a

soltar unos bichitos peludos y maldiciones de dioses misteriosos, que estaban muy bien hace dos siglos, cuando eso hacía temblar a cualquiera, pero que actualmente, por lo menos para mí, carece de todo interés» (González, 1978: 42). Al contrario, para Cortázar lo fantástico «es algo muy simple, que puede suceder en plena realidad cotidiana» (1978: 42), procedimiento que se puede comprobar en muchos de los cuentos cortazarianos de *La otra orilla* (p.ej. «Mudanza», «Distante espejo»), como también a lo largo de su cuentística («La isla a mediodía»).

Cortázar destacaba el sentimiento gótico como presente en él desde su infancia. En su ensayo «Lo gótico en el Río de la Plata» cuenta:

Salvo que una educación implacable se le cruce en el camino, todo niño es en principio gótico. En la Argentina de mi infancia (...) el niño Julio no vio jamás trabada su imaginación, favorecida muy al contrario por una madre sumamente gótica en sus gustos literarios (...). Mi casa (...) era también gótica (...) por la acumulación de terrores que nacía de las cosas y de las creencias, de los pasillos mal iluminados y de las conversaciones de los grandes en la sobremesa (1975: 146)

Y más adelante hace referencia a sus temores infantiles:

Las lecturas y las supersticiones permeaban una realidad mal definida, y desde muy pequeño me enteré de que el lobizón salía en las noches de luna llena, que la mandrágora era un fruto de la horca, que en los cementerios ocurrían cosas horripilantes, que a los muertos les crecían interminablemente las uñas y el pelo, y que en nuestra casa había un sótano al que nadie se animaría a bajar jamás (...). Desde chico se me exigían expediciones nocturnas destinadas a templarme, mi dormitorio fue un altílo alumbrado por un cabo de vela al término de una escalera donde siempre me esperó el miedo vestido de vampiro o de fantasma (...). Tal vez por eso, por puro exorcismo y sin clara conciencia (...) empecé a escribir poemas donde lo lúgubre y lo necrofílico parecían muy naturales. (1975: 146-147)

En cuanto a sus lecturas primarias afirma lo siguiente: «Nadie se inquietó de que lo sobrenatural y lo fantástico se me impusieran con la misma validez que los principios de la física o las batallas de la independencia nacional» (1975: 147). Mucho más tarde, en sus años de docencia en Mendoza, descubrió como prototipos literarios a «Horace Walpole, Le Fanu, Mary Shelley y “Monk” Lewis», algo que le hizo vivir en un perenne estado de lo que Coleridge llamó «*suspension of disbelief*» en combinación con su «natural aceptación de lo fantástico en la vida de todos los días» (1975: 147). Se hace evidente pues

por las propias palabras del maestro argentino que su infancia fue permeada por el horror gótico, vivido en su plenitud mediante una imaginación escapista y lírica en el ambiente adecuado. En una entrevista publicada pocos días después de su muerte en *El Nacional* de Caracas (19 de febrero de 1984) reconoció que la lectura de los cuentos de Poe como «La rue Morgue», «El gato negro» y «La caída de la Casa Usher» ejerció en su infancia un horror a causa del cual se enfermó durante meses y del cual nunca se había curado del todo. La sospecha de otro mundo «paralelo, permeado, mezclado con el mundo de todos los días» (Priego, 1990: 78) se convirtió en su filosofía primordial y dio luz a sus cuentos insólitos. Fue un modo de vivir, experiencia inseparable de su propia realidad. En este sentido, explica en «Algunos aspectos del cuento»: «Casi todos los cuentos que he escrito pertenecen al género llamado fantástico por falta de mejor nombre» (1971: 404).

Su identificación con Poe se hizo notable desde que se interesó en su infancia por la poesía. Él mismo cita un precoz verso suyo escrito tras una lectura de «El cuervo»: «¡Pobre poeta, desdichado Poe!» (Cortázar, 1998: 44) y afirma que la huella de escritores como la del célebre escritor estadounidense «es innegable en el plano más hondo de muchos de mis relatos; creo que sin “Ligeia”, sin “La caída de la casa de Usher”, no se hubiera dado en mí esa disponibilidad a lo fantástico que me asalta en los momentos más inesperados y que me lleva a escribir como única manera posible de atravesar ciertos límites, de instalarme en el terreno de lo otro» (1975: 148).

En lo referente a las técnicas empleadas, Cortázar procuraba la manifestación de lo insólito por medio de la aparición repentina de lo inesperado. Silva define este efecto epifánico como «el nombre del tropo fantástico de Cortázar, en el más puro sentido clásico de la “aparición” violenta de una fuerza o divinidad o de un poder numinoso como manifestación parapsíquica» (1997: 42). Esta tradición tenía sus antecedentes en la narrativa dedimonónica con Guy de Maupassant («Qui sait?»), y fue trasladada a la del siglo xx en autores como Franz Kafka cuyo relato «Le terrier» trata de un ruido amenazador, y de Boris Vian que en su pieza «Bâtisseur d’empire» un ruido inexplicable amenaza todas las fuerzas racionales. En esta tradición se puede inscribir «Casa tomada» de Cortázar, en una de las varias lecturas posibles, como ejemplo de la invasión epifánica en combinación con el motivo gótico de la casa poseída por fuerzas ocultas.

Cortázar utilizó una serie de modalidades artísticas y visuales para imponer el horror en sus cuentos pasando por la alegoría y la psicología como ingredientes de lo fantástico. Lo inquietante hace su epifanía a través de rui-

dos y miradas, mientras que el suceso insólito se produce en un escenario asfixiante. El sentimiento claustrofóbico acecha fatídicamente en cualquier atisbo o pensamiento que prenuncia la invasión sobrenatural dejando a los personajes sin otra posibilidad que aceptar su condición de víctima. Algo parecido se había dado en la literatura neofantástica de Kafka. Sin embargo, Cortázar dio un paso más transformando el suceso insólito kafkiano en amenaza. Así se encaja en el motivo gótico del espacio cerrado que —junto con la epifanía de lo insólito, la expulsión y/o privación, la condición de víctima y la manifestación de lo extraño y las fuerzas que se liberan en el inconsciente— forma el esquema básico de la temática cortazariana. Bastaría relacionar, a modo de ejemplo, «Ómnibus» y «Después del almuerzo» con «El horla»⁵ de Maupassant para verificar la coherencia en esta tradición.

Otra modalidad que utilizó Cortázar desde el principio de su trayectoria cuentística es la de la animalidad como expresión del mal amenazador, ligada a los desplazamientos («Axolotl», «Orientación de los gatos») que operan dentro de lo fantástico y producen un malestar psíquico («Después del almuerzo», «Carta a una señorita en París», «Cefalea»), casi siempre acompañado por el ingrediente erótico («Bestiario», «Cuello de gatito negro», «Verano») y/o la violencia («Satarsa»). Estas combinaciones se adscriben al esquema de lo extraño descrito por Todorov: el motivo tradicional del animal como representación del instinto natural humano ligado al conflicto psíquico contra las pulsiones reprimidas y el erotismo inmanente que, si no encuentra liberación, busca la salida en el desplazamiento de sus fuerzas arrasadoras o, a menudo, en la violencia.

La mitología inspiró en buena medida su creación desde el principio con su drama poético *Los reyes* (1949), para dar cabida después a una serie de relatos que utilizaron los arquetipos mitológicos en su faceta más opaca. Como los románticos y, posteriormente, los modernistas que aparearon la mitología clásica con la nórdica y céltica, Cortázar integró motivos grecolatinos y precolumbinos como las oblaciones sanguíneas. En el caso de los cuentos cortazarianos basados en la mitología griega («Circe», «Las ménades», «El ídolo de las Cícladas», «La banda», y en parte «La bruja») se trata de encarnaciones de los poderes demoníacos atribuidos a Cortázar a un cierto tipo de feminidad. El escritor se apropia de la imagen de la mujer maligna referida a modelos mitológicos y freudianos de sexualidad, neurosis y frustración que desarrollan si-

5. La remisión a «El horla» de Maupassant se hace explícita en otro cuento cortazariano, «Distante espejo», perteneciente a la colección *La otra orilla* (2001: 84).

multáneamente los rasgos de personajes mitológicos como Ártemis; es decir, el rechazo de la presencia masculina que lleva aparejado el castigo.

En «Las ménades» se destaca el motivo de la posesión demoníaca, la pérdida de la identidad, el aquelarre báquico, así como la invasión epifánica de fuerzas extrañas. La bacante que dirige el frenesí colectivo canibalesco está vestida de rojo y, al retirarse, «se pasaba la lengua por los labios, lenta y golosamente (...) que sonreían» (Cortázar, 2001: 326). Sus seguidores se nos presentan «secándose las manos o la boca con el pañuelo», mientras que una de ellas tenía el suyo manchado de sangre (ídem). Se trata de imágenes vampírescas que remiten a las prácticas rituales dionisiacas.

Relacionado con esta modalidad cortazariana, pero cercano a la vez al motivo del 'doble', es el cuento «Axolotl». Lo sobrenatural da la mano a la mitología precolombina filtrado por lo neogótico cortazariano, puesto que el proceso de transformación pasa sin descripción, aunque se percibe la presencia de fuerzas sobrenaturales. Es lo que Irène Bessière llamó «el triunfo de la visión antropocéntrica» que permite la identificación de la voluntad humana con las leyes que rigen el universo (1974: 147) y remite al idealismo mágico novaliano. La innovación neogótica de Cortázar en este caso se observa en la transformación del castillo gótico-espacio cerrado en pecera o, dando un paso más allá, en la mente humana, y se combina con la conducta neurótica de la fascinación por la fuerza amenazadora en el sentido kunderiano del vértigo. El elemento acuático, siempre «agazapado y agresivo» en la narrativa cortazariana como señala Prego (1990: 190), juega el papel de la frontera entre el mundo real e irreal, identifica al hombre con su origen y hace eco del poder trascendental del agua en «La caída de la Casa Usher» y «Un descenso al Maelström», ambos de Poe. A este círculo mítico se adscribe «La noche boca arriba», donde —aparte de los motivos precolombinos— se percibe la alteridad del tiempo y del espacio, la reencarnación, el desdoblamiento y el viaje a través del tiempo.

Al gran motivo del doble cortazariano iniciado con «Lejana» se adscribe la mayoría de sus relatos, fieles a este motivo típico de la tradición gótica de todos los tiempos que produce el terror por «la pérdida del propio yo» (Campra, 2008: 38). Con «Lejana» encontramos el punto de partida de una gran preocupación del autor: la de dos puntos espaciales remotos entre sí (pensemos en la fragmentación de *Rayuela* entre «el lado de acá» y «el lado de allá») y los puentes como terreno neutro que conecta los dos extremos de la realidad. La fascinación y a la vez repugnancia por el doble nos hace buscar su prototipo en la obra de Stevenson *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. Así nos introdu-

cidos también en el motivo de la esquizofrenia basado en la división del yo.

La alteración espaciotemporal, ligada al tema del doble y de la reencarnación, reaparece en «El otro cielo», «La isla a mediodía» y «Las puertas del cielo». En el doble cortazariano es una sola y misma la persona que sufre el proceso de la ambigüedad como en el caso de «The Jolly Corner», de Henry James. No obstante, Cortázar introdujo en el motivo del doble el tema de la posesión demoníaca. Es el caso de los cuentos «Las armas secretas», con la metempsicosis del soldado alemán en el joven francés, o «Los pasos en las huellas» y «Segundo viaje», con la posesión demoníaca de un autor y un boxeador respectivamente por otros fallecidos. Es el motivo de la vuelta de los muertos que exigen venganza o paz con la ayuda de los vivos, muy explorado igualmente por la literatura gótica. En estos cuentos se introduce también el tema de los personajes intermediarios entre los vivos y los muertos, intercesores inconscientes de lo que ocurre.

El desdoblamiento obtuvo otros matices en los relatos «Una flor amarilla», «El otro cielo», «Todos los fuegos el fuego» y «Vientos alisios», en el sentido de que aportaron al autor argentino lo que Silva llama «figuras de relación»; es decir, personajes que sufren el proceso de la reencarnación, la posesión demoníaca y el parecido fortuito, en un proceso de duplicación fraternal bajo la perspectiva de lo analógico (1997: 91-92). Especialmente el cuento «El otro cielo», con las galerías nocturnas y laberínticas (espacios intermediarios que transportan del lado de acá al lado de allá) y el asesino maniaco remite a Jack el destripador.

Dentro de los motivos sobrenaturales cortazarianos el sueño y la vigilia desempeñan un papel importantísimo desde el principio en textos como «Las manos que crecen» (1937), «Profunda siesta de Remi» (1939) y «Retorno de la noche» (1941). Cortázar se aventuró en este motivo como vía de comunicación entre las realidades posibles y exploró el estado intermediario entre sueño y vigilia —el estado de «hipnagogos»— como proceso de exploración del inconsciente. Los personajes perciben la ambigüedad producida por su simultánea ubicación en los dos lados sin saber ciertamente cuál es cuál. Un relato muy ambiguo de esta modalidad es «El río», por el soliloquio onírico y por la coherencia que mantiene con la novela *Rayuela*. En este sentido, el personaje femenino central del cuento podría remitir a La Maga, la cual desaparece en el río de la ciudad bajo circunstancias ambiguas. «Anillo de Moebius», «Relato con un fondo de agua» y «Pesadillas» entrarían asimismo en esta modalidad. Cabe añadir que este último cuento introduce también el tema del muerto-vivo a la manera de Poe en su «Berenice».

La mirada inquietante como agente de lo sobrenatural fue aprovechada por Cortázar siempre dentro de las perspectivas que el avance tecnológico de la era moderna había abierto para lo neogótico junto con la aplicación en la literatura de las artes plásticas. Se trata del tipo de textos que Bajtín llamó icónicos; es decir, aquellos que a través de sus representaciones visuales tienen la virtud de unir en el mismo sistema la narratividad de la lengua y la fijación de la imagen (1999: 52-57). Característicos de ello son los cuentos «Mudanza», «Las babas del diablo» y «Apocalipsis de Solentiname». En estos textos el papel del espacio cerrado lo cumplen, respectivamente, un retrato inquietante y cambiante, la cámara oscura del fotógrafo o la mismísima mirada del agente de lo insólito. Parecido tratamiento se da en los relatos «Siesta», «Orientación de los gatos», «Fin de etapa» y «Reunión con un círculo rojo».

La figura del vampiro estuvo presente, directa e indirectamente, en el universo literario cortazariano desde el principio de su trayectoria. Con uno de sus primeros cuentos, «El hijo del vampiro» (1937), nos llega una imagen revisada, paródica, casi surrealista de esta criatura infernal, mientras que la versión anticapitalista de la misma reaparece como significante alegórico en el divertido *Fantomas contra los vampiros multinacionales* (1977). El arquetipo del vampiro fue desarrollándose en la cuentística del maestro argentino desde el principio. Ejemplo prominente de ello es su cuento «Reunión con un círculo rojo». Se trata de un relato claramente vampiresco teniendo en cuenta las pistas que nos da al respecto el propio autor para descifrarlo: el nombre del restaurante «Zagreb» trae reminiscencias balcánicas; las miradas inquietantes de los mozos y de su encargado; el erotismo insinuado; los colores, las velas, la víctima perfecta e inocente, la amenaza latente, en fin, el mismo título del relato y su desenlace escalofriante. En la flexión poética y, más concretamente, en el «Soneto gótico», la obsesión vampiresca se torna lírica bajo la luna llena y se tiñe de sangre en un soneto en el que se hace de nuevo referencia a «Ligeia», de Poe, y al conde Drácula, mientras que en «Fin de etapa» seguimos la historia de una vampiresca que bebe la sangre de su amiga.

En «En nombre de Bobby», Cortázar introduce el motivo de la telepatía matizado por una violencia pavorosa y combinado con las teorías freudianas sobre el complejo del Edipo y la angustia de castración en un triángulo semi-erótico formado por el niño, la madre y la tía. Otra vez encontramos el espacio cerrado tan sugestivo para la narrativa gótica.

Cortázar dio su versión de los relatos góticos espectrales en los cuentos «Silvia», «Llama el teléfono, Delia», «Vientos alisios», «Ómnibus» y «La puerta condenada», en los cuales las apariciones —auditivas o visuales— de los

seres fantasmales se producen dentro de una casa o de un autobús. La aplicación de este espacio cerrado es muy interesante en otro cuento cortazariano, «Cefalea», en el cual —aparte del suceso insólito producido alrededor y dentro de la residencia— es el mismo título del cuento el que relaciona la casa con la cabeza, en un espacio casi asfixiante y cada vez más restringido.

El motivo de la rebelión de los objetos y de las partes corporales es el tema de «Las manos que crecen», «La caricia más profunda», «Cuello de gatito negro», «Estación de la mano» y «No se culpe a nadie», que tenían ya sus antecedentes en la cuentística de Guy de Maupassant y de Gógol.

Otra modalidad es la del baile o de la ceremonia infernal, en la cual el fenómeno prodigioso aparece inopinadamente en una reunión social. Este motivo fue utilizado por Gottfried August Bürger en «Lenore», Prosper Mérimée en «La Venus d'Ille» y por Poe en «La máscara de la muerte roja». Cortázar, por su parte, lo aplicó en «Los buenos servicios» y en «La escuela de noche».

6. CONCLUSIONES

Todorov ubica el punto de partida para lo fantástico en la ambigüedad que los sucesos insólitos provocan a los personajes y al lector. En lo fantástico contemporáneo la ambigüedad consiste en la frustración del lector y ya no de los personajes, dado que estos últimos aceptan fatídicamente la epifanía de lo extraño como parte de lo cotidiano. Los autores de lo fantástico tradicional escenificaban sus historias en un cronotopo cercano a la realidad de sus lectores y con personajes fácilmente identificables en las sociedades de su época, a fin de que el lector experimentase sorpresa y duda por la invasión sobrenatural en la vida cotidiana (Todorov, 1991: 210). En lo neofantástico el ser insólito es el hombre moderno con sus costumbres y vida aburguesadas. La identificación con él y su vida significa la expulsión del lector fuera del ámbito de lo real establecido. Lo neofantástico utiliza lo absurdo y lo lúdico. Juega con la situación del hombre moderno frente a una sociedad que ya no le representa. Como en el célebre cuento kafkiano donde lo terrorífico no es que Gregorio Samsa se haya convertido en un insecto, sino el hecho de que sea empleado en un trabajo y que forme parte de una sociedad que no le ayudan a realizarse. La estructura diegética en lo neofantástico, pues, introduce desde el principio lo insólito en la cotidianidad. Lo sobrenatural está expuesto ante nuestros ojos, pero no por eso es inadmisibile.

Como la literatura del terror forma parte de la rama más amplia de lo

fantástico, la innovación neofantástica arrastró consigo su vertiente gótica. En lo neogótico cortazariano ya no se representan seres infernales nacidos en las imaginaciones decimonónicas. Ellos meramente se insinúan. El ser insólito ya es el hombre mismo que niega o persigue su faceta soñadora. Desde una perspectiva alegórica es eso lo que se representa en buena parte de la cuentística cortazariana con los dobles que pululan por sus textos.

Los castillos góticos decimonónicos ya no captan la imaginación de los lectores contemporáneos. Los terrores se han interiorizado y con ellos se han modificado los espacios cerrados. De otra suerte, seguir con los esquemas tradicionales hubiera sido un intento anacrónico como había afirmado Cortázar refiriéndose a la imposibilidad de «perpetuar (o perpetrar) lo gótico original en una época altamente crítica» (1975: 149-150). A lo neogótico ya no le vale esto. Puede derribar castillos nefastos y con sus escombros construir aviones («La isla a mediodía»), teatros («Las Ménades», «La banda»), hospitales («La noche boca arriba»), casas rústicas («Las armas secretas», «Verano») o una pecera («Axolotl»); puede recoger material para cámaras fotográficas («Las babas del diablo», «Apocalipsis de Solentiname») o quedarse enjaulado en la propia retrospección y meditación psicológica («En nombre de Bobby»). Junto con esto, el tiempo sigue oscilando hacia adelante o hacia atrás en su vals vertiginoso con el espacio («La noche boca arriba», «Todos los fuegos el fuego», «La isla a mediodía») y las quimeras surgen inopinadamente, arcaicas e imperiosas («El ídolo de las Cícladas», «Axolotl»), a veces a través de una simple llamada telefónica («Llama el teléfono, Delia», «Todos los fuegos el fuego»).

La manifestación literaria de la cosmovisión cortazariana encontró en el género de lo convencionalmente llamado fantástico un enorme margen de libertad expresiva. En este sentido, Cortázar no se enjauló en la tradición del género fantástico, sino que se apropió de sus moldes y los enriqueció, presentándonos su innovación en una literatura nueva para una época nueva, pero, aun así, ensombrecida por viejas pesadillas. Recurriendo de nuevo a la formulación teórica de Alazraki sobre el cambio de visión, intención y *modus operandi* de la escritura neofantástica (1990: 26-31), reiteramos nuestro acuerdo con respecto al cambio de visión y *modus operandi* como características de lo neofantástico, pero no tanto en cuanto a la intención del maestro argentino, ya que, aparte del desenlace escalofriante en buena parte de los cuentos citados, se nos hace evidente el guiño del ojo al lector tan recurrente en la escritura cortazariana, esta vez para con la literatura gótica.

Como ya hemos señalado, las lecturas infantiles de Cortázar enriquecieron su escritura. Exploró las posibilidades expresivas que le ofreció el gé-

nero gótico al cual injertó las influencias del modernismo, del simbolismo, del surrealismo francés y de lo neofantástico kafkiano, actualizándolas según las exigencias de los lectores de nuestra época. El terror emerge de sus cuentos a menudo de manera alegórica, protestando ora contra las crisis políticas e ideológicas del continente americano ora contra la represión secular de las élites. En todo caso, se puede afirmar que los cuentos iniciáticos del maestro son más fieles al género tradicional al postular un horror intenso y repentino, pero aun así ambiguo.

Entre los 'dos lados' de la realidad cortazariana se construyen puentes (el sueño, estados de pasaje) como vías de comunicación. «El lado de acá» y «el lado de allá», uno que simboliza el mundo considerado como real y el otro oculto, libre de convencionalismos, y en el cual se refugia el amor absoluto, romántico o fatídico de Novalis, de Poe o de Byron; mundos en los cuales La Maga callejea por los puentes de París acechada a cada paso por peligros mortales, pero cuya aventura merece la pena vivirse. Es en estos espacios donde se anula la noción temporal y se nos ofrece la aportación cortazariana a la característica más importante del género gótico: la alteridad de las dimensiones espaciotemporales que producen sentimientos claustrofóbicos y decadentes. En este sentido, los nuevos puentes de Cortázar se prestan de las artes plásticas, la pintura, la fotografía y el cine, y son ellos los que demuestran la modernidad gótica y reivindican la originalidad literaria de Julio Cortázar, «uno de los más inquietantes autores fantásticos contemporáneos» en palabras de Campra (1998: 78), y uno de los más prolíficos escritores de lo neogótico en el siglo xx, añadiríamos nosotros.

BIBLIOGRAFÍA

- ALAZRAKI, Jaime (1983): *En busca del unicornio. Los cuentos de Julio Cortázar. Elementos para una poética de lo neofantástico*, Gredos, Madrid.
- ____ (1990): «Qué es lo neofantástico», *Mester*, vol. XIX, núm. 2, pp. 21-33.
- ARISTÓTELES (1978): *Acerca del alma*, Gredos, Madrid.
- ____ (1995): *Física*, Gredos, Madrid.
- BAJTÍN, Mijail (1999): *Problems of Dostoevsky's Poetics*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- BALDICK, Chris (ed.) (1992): *The Oxford book of gothic tales*, Oxford University Press, Oxford.
- BESSIÈRE, Irène (1974): *Le récit fantastique. La poétique de l'incertain*, Librairie Larousse, Paris.

- CAILLOIS, Roger (1970): *Imágenes, imágenes ... (Sobre los poderes de la imaginación)*, Edhasa, Barcelona.
- CALVINO, Italo (ed.) (1987): *Cuentos Fantásticos del XIX. Vol 1. Lo fantástico visionario*, Siruela, Madrid.
- CAMPRA, Rosalba (1998): *América Latina. La identidad y la máscara*, Siglo XXI, México.
- ____ (2008): *Territorios de la ficción. Lo fantástico*, Renacimiento, Sevilla.
- CASTRO-KLAREN, Sara (1980): «Julio Cortázar, lector. Conversación con Julio Cortázar», *Cuadernos Hispanoamericanos*, núm. 364-366, pp. 11-36.
- CORTÁZAR, Julio (1971): «Algunos aspectos del cuento», *Cuadernos Hispanoamericanos*, núm. 25, pp. 403-406.
- ____ (2001): *Cuentos completos*, Alfaguara, Madrid, 2 vols.
- ____ (1999): «Del cuento breve y sus alrededores», en *Último Round/I*, Siglo XXI Editores, Madrid, pp. 59-82.
- ____ (1984): «Diario final», *El Nacional de Caracas*, 19 de febrero de 1984.
- ____ (1975): «Notas sobre lo gótico en el Río de la Plata», *Cahiers du monde hispanique et luso-brésilien*, núm. 25, pp. 145-151.
- ____ (1996): *62/ modelo para armar*, Alfaguara, Madrid.
- ____ (1998): *Salvo el crepúsculo*, Alfaguara, Madrid.
- CRUZ, Julia (1988): *Lo neofantástico en Julio Cortázar*, Pliegos, Madrid.
- FOUCAULT, Michel (1977): *Language, Counter-Memory, Practice. Selected Essays and Interviews*, Cornell University Press, Ithaca, N.Y.
- FREUD, Sigmund (1991): *Obras completas*, vol. XV, Amorrortu Editores S.A., Buenos Aires.
- GADAMER, Hans-Georg (2003): *Verdad y método*, Ediciones Sígueme, Salamanca, 2 vols.
- GONZÁLEZ BERMEJO, Ernesto (1978): *Conversaciones con Cortázar*, Edhasa, Barcelona.
- IRWIN, William Robert (1976): *The game of the impossible. A rhetoric of fantasy*, University of Illinois Press, Chicago.
- JACKSON, Rosemary (1981): *Fantasy. The literature of subversion*, Methuen, London; New York. <<https://doi.org/10.4324/9780203328446>>
- MARX, Karl, y Friedrich ENGELS (1970): *The German ideology*, International Publishers, New York.
- PENZOLDT, Peter (1965): *The supernatural in fiction*, Humanities Press, New York.
- PLATÓN (1992): *Diálogos, V. Parménides, Teeteto, Sofista, Político*, Gredos, Madrid.
- PREGO GADEA, Omar (1990): *Julio Cortázar. La fascinación de las palabras*, Ediciones Trilce, Montevideo.
- RISCO, Antonio (1987): *Literatura fantástica de lengua española. Teoría y aplicaciones*, Taurus, Madrid.
- SARTRE, Jean-Paul (1947): *Situations, I. Essais critiques*, Gallimard, París.
- SILVA CÁCERES, Raúl (1997): *El árbol de las figuras. Estudio de los motivos fantásticos en la obra de Julio Cortázar*, LOM Ediciones, Santiago.
- TODOROV, Tzvetan (1991): *Introduction à la littérature fantastique*; trad. gr. Εισαγωγή στη φανταστική λογοτεχνία, Οδυσσέας, Αθήνα.
- VAX, Louis (1973): *Arte y literatura fantásticas*, EUDEBA, Buenos Aires.
- VERDEVOYE, Paul (1985): «Ayer y anteayer», *Río de la Plata*, París, núm. 1, pp. 3-19.
- WHARTON, Edith (1978): *Relatos de fantasmas*, Alianza Editorial, Madrid.

EL SURGIMIENTO DE LA FIGURA VAMPÍRICA EN EL CINE MEXICANO: HACIA UNA GENEALOGÍA DE LOS PERSONAJES FANTÁSTICOS DEL CINE DE HORROR EN MÉXICO DE 1933 A 1972

MARÍA DOLORES CABRERA CARREÓN
University of Bremen
doscab@gmail.com

Recibido: 15-01-2016
Aceptado: 30-04-2017



RESUMEN

Este artículo explora los tipos de personajes fantásticos que aparecen en 107 películas fantásticas y de horror mexicanas realizadas entre 1933 y 1972. La aparición de estos personajes está relacionada con dos periodos de la industria cinematográfica mexicana: los años treinta, una época de influencia artística y de construcción política del estado mexicano, lo cual favoreció la experimentación fílmica y la búsqueda de nuevas estéticas, y posteriormente los años cincuenta y sesenta: el declive de la época de oro del cine mexicano, un periodo de crisis financiera y temática que llevó a la búsqueda de nuevos géneros, historias, personajes y recursos fílmicos, los cuales, a su vez, contribuyeron al surgimiento del género de horror y de ciencia ficción en el cine mexicano (De la Vega Alfaro, 1999). Esta revisión se enfoca en la descripción de las figuras fantásticas que surgieron dentro de estos géneros y en el análisis de la adaptación de tales figuras provenientes de la literatura y el cine europeos, de leyendas mexicanas y del cine estadounidense, así como en la aportación del cineasta Fernando Méndez y sus películas en el establecimiento del género de horror en el cine mexicano. Asimismo, la parte principal de este estudio está dedicada a la clasificación y el análisis de la figura del vampiro —el principal personaje fantástico del cine mexicano de horror y ciencia ficción—, así como de las películas de vampiros y su contribución al desarrollo del cine mexicano de horror y ciencia ficción.

PALABRAS CLAVE: fantástico, vampiro, científico loco, cine mexicano, cine de horror.

ABSTRACT

This article explores the kind of fantasy characters which appeared in 107 Mexican

fantasy and horror films made between 1933 and 1972. The appearance of these characters is related to two periods in the Mexican film industry: the thirties, an time of artistic influence and political construction of the Mexican state which favored cinematic experimentation and the search for a new aesthetics; and then later the fifties and sixties, the decline of the Golden Age of the Mexican cinema, an period of financial and thematic crisis which led to the search for new genres, stories, characters and filmic resources which, in turn, contributed to the emergence of horror and science fiction in Mexican film (De la Vega Alfaro 1999). This review focuses on the description of the fantasy figures which emerged within these genres and the analysis of the adaptation of such figures that came from European literature and cinema, Mexican legends, and American film, as well as the important contribution of the filmmaker Fernando Méndez and his films to the establishment of the horror genre within Mexican cinema. Likewise, the main part of this study is dedicated to the classification and analysis of the figure of the vampire—the main fantastic character of the Mexican horror cinema—and of vampire films and their contribution to the development of Mexican horror and science fiction films.

KEYWORDS: fantasy, vampire, mad scientist, Mexican film, horror film.



LOS PERSONAJES FANTÁSTICOS DEL CINE DE HORROR MEXICANO

El siguiente artículo se enfoca en el estudio de los personajes fantásticos que surgieron en el cine mexicano entre 1930 y 1972.¹ Dichos personajes se insertan dentro de varios géneros que fueron explorados a lo largo de estos años. Por un lado, consideramos aquellas películas cuyos elementos comunes en términos de temática, estética, sintaxis y estilo (Robles, 2010: 24) corresponden al horror y a la ciencia ficción y, por otro, aquellas películas que pueden considerarse híbridos al mezclar elementos correspondientes a diversos géneros como generalmente ocurrió en México durante los años 50 y 60. En este caso, es frecuente encontrar películas que combinan elementos del western, el horror, la ciencia ficción, el drama romántico y la comedia orientadas hacia la

1. Una reciente compilación iconográfica de los personajes fantásticos del cine mexicano es *Mostrología del cine mexicano* (González, 2016). Este trabajo documental intenta construir una «taxonomía» de los monstruos en una suerte de recuento histórico del cine mexicano entre 1933 y 2006. Cabe resaltar que en la portada del libro se aprecia un cartel de la película *El Vampiro* (1957) de Fernando Méndez, lo cual pone énfasis —como los autores lo señalan— en la relevancia que este personaje tuvo dentro de la serie de personajes fantásticos del cine en México, aspecto que aquí analizamos.

narración de hechos sobrenaturales o fantásticos. Este factor común nos lleva a considerar la definición de Tzvetan Todorov (1998) con respecto a lo fantástico. De acuerdo a Todorov, lo fantástico corresponde a la presencia de un acontecimiento sobrenatural o difícil de explicar dentro de las leyes naturales o del mundo considerado como familiar que genera una vacilación, incertidumbre o extrañamiento (Todorov, 1998: 24). Esta definición resulta pertinente en el caso de las películas consideradas en este estudio, ya que en la mayoría de ellas se plantea un mundo natural o realista caracterizado por la presencia de aspectos culturales tales como el espacio rural, la religiosidad, la vida nocturna de la ciudad, entre otros elementos, que se ven alterados por eventos sobrenaturales. En consecuencia, la vacilación producida en la mayoría de los personajes hace avanzar la historia llevando a explicaciones a su vez fantásticas, o bien racionales.

En cuanto a los géneros abordados en las películas analizadas, resultan pertinentes las consideraciones teóricas de Xavier Robles. Según Robles (2010) existe una serie de temáticas frecuentemente abordadas en las películas de ficción. Una de ellas corresponde a lo fantástico cuyos elementos pueden formar parte de variados géneros cinematográficos. Dada la extensa variedad de temáticas, Robles considera que el análisis y la categorización de los géneros, subgéneros e híbridos cinematográficos dependen de la identificación de temáticas específicas, la trayectoria de los personajes y la construcción del espacio, entre otros elementos. Estas observaciones resultan interesantes para el análisis de las películas mexicanas consideradas en este estudio, las cuales poseen elementos correspondientes a diversos géneros y mantienen en común una temática fantástica reconocible a través de personajes sobrenaturales, la transgresión de las leyes naturales, la presencia de sucesos extraños que producen miedo, horror o curiosidad, entre otros aspectos (Todorov, 1998). Cabe agregar que estos rasgos considerados como fantásticos están presentes en una extensa cantidad de películas que abordan diversos géneros. Esto permite considerar la existencia de un cine fantástico dentro del cual pueden encontrarse otros géneros. Así, encontramos el cine fantástico de horror, de ciencia ficción, el melodrama fantástico, etc. No obstante, algunos de estos géneros no son exclusivos de lo fantástico, pues pueden existir de manera autónoma o mezclarse con géneros realistas. Este sería el caso del melodrama, el horror psicológico, etc.

Partiendo de estas observaciones, a continuación hacemos un balance general del cine mexicano de horror. En la construcción del cine mexicano de corte fantástico o de horror podemos encontrar influencias del cine europeo y

estadounidense (De los Reyes, 2012; Fein, 1999). Asimismo, a lo largo de una década aproximadamente la recuperación y reiteración de algunas características dieron lugar a la conformación de la base del género de horror en México. Algunos de estos rasgos fueron el horror gótico, la mezcla de géneros y el predominio de temas tales como la venganza, el cometimiento de un crimen, el reto científico y la lucha contra el mal o seres malévolos que quieren dominar a los humanos. Con relación al horror gótico, una larga lista de películas del periodo aquí estudiado muestra la presencia de seres pertenecientes a la literatura europea del siglo diecinueve los cuales también fueron retomados por el cine alemán y, en particular, por el cine hollywoodense, en especial por la compañía cinematográfica Universal durante los años treinta (Jancovich, 1996; Humphries, 2006). Hacia el final de los años sesenta se hicieron algunas películas de horror tales como *Pánico* (Julián Soler, 1966) y *La puerta y a mujer del carnicero* (Luis Alcoriza, Ismael Rodríguez y Chano Urueta, 1968), que abordaban el horror psicológico, pero en general el cine de horror mexicano favoreció la realización de historias acerca de vampiros, fantasmas, científicos locos, cuerpos resurrectos, autómatas, hombres lobo, momias, zombis, brujas, demonios y personificaciones de la muerte. Excepto por algunos casos en que se combinaron el western y el horror, el mal solía representarse a través de objetos fantásticos tales como un hacha o una mano asesina, entre otros objetos.

La tabla 1 muestra los personajes fantásticos y el número de sus apariciones en diferentes películas que fueron hechas entre 1933 y 1972. Esta lista no es exhaustiva ya que el formato o el proceso de restauración de muchas películas hicieron inaccesible su visionado y, en algunos casos, las películas se perdieron. 16 de las 107 películas que fueron incluidas en este estudio no fueron encontradas o no existen copias en los archivos fílmicos y, en estos casos, sólo fue posible hallar una ficha técnica y testimonios periodísticos acerca de la trama de las películas (Ciuk, 2000; Viñas, 1992). En la mayoría de los casos cuando no se encontró una versión digital en venta, el visionado de la película fue posible gracias a la contribución de muchos aficionados al género de horror que han preservado grabaciones caseras de transmisiones televisivas.

<i>Personaje fantástico</i>	<i>Número de apariciones</i>
Vampiro	30
Científico loco	26
Diablo	13
Fantasma	12
Cuerpo resurrecto	11
Autómata	11
Bruja / Brujo	10 (8 brujas, 2 brujos)
Hombre lobo	9
Momia	9
Espíritu encarnado	8
Espíritu	6
Muerte	5
Monstruo de Frankenstein	5
Extraterrestre	3
Zombi	2
Cíclope	2
Robot	2
Yeti / Abominable hombre de las nieves	2
Fausto	1
Asesino serial con poderes sobrenaturales	1
Dorian Grey	1
Hombre invisible	1
Monstruo de la laguna negra	1
Monstruo	1
Ser o entidad de un mundo paralelo	1
Hombre murciélago	1
Monstruo caníbal	1
Ogro	1
Jinete sin cabeza	1
Fantasma de la ópera	1
San Pedro	1
Ángeles	1

<i>Objeto fantástico</i>	<i>Número de apariciones</i>
Hacha asesina	2
Cabeza mágica de Pancho Villa	1
Mano asesina	1
Violín asesino	1
Peluca asesina	1
Piedra volcánica	1

Tabla 1. Personajes fantásticos que aparecieron en películas fantásticas y de horror mexicanas entre 1933 y 1969

La primera película de horror se filmó en 1933 y se centró en la figura de la llorona, un personaje legendario del imaginario mexicano² que inspiró dos versiones filmicas en años subsecuentes (Dávalos Orozco, 1999). Muchas películas incluían un espíritu encarnado en busca de venganza, pero esta lista muestra la producción de un alto porcentaje de películas de vampiros que fueron hechas entre 1957 y 1972. La figura del vampiro apareció en un tercio de las 107 películas de horror que fueron hechas entre 1933 y 1972. Además del vampiro, el personaje del científico loco dominó en otro tercio de estas películas. Asimismo, el científico loco solía vincularse con autómatas o cuerpos vivientes que él mismo había creado. Esto fue resultado de la influencia de *Frankenstein*, de Mary Shelley, y especialmente del cine hollywoodense, el cual había adaptado el personaje de esta novela al cine. Tal influencia fue evidente no sólo en el establecimiento de una trama repetitiva, sino también en los nombres de los científicos locos. Los buenos científicos que estaban interesados en descubrimientos científicos y desafíos de la naturaleza o la posibilidad de ofrecer nueva tecnología o conocimiento a la sociedad tenían nombres hispanos y estaban caracterizados como personas amigables (Luis, en *El hombre que logró ser invisible*, Alfredo B. Crevenna, 1958) y algunas veces como hombres distraídos y graciosos que en la mayoría de los casos tenían una hija joven y bella que resultaba afectada por los experimentos de su padre (*El vampiro Sangriento*, Miguel Morayta, 1961).

2. La leyenda de la llorona es acerca de una mujer mestiza que durante la época colonial tuvo dos hijos con un caballero español, el cual le prometió matrimonio. Cuando el caballero español se casó con una dama española, la mujer mestiza juró vengarse de él matando a los hijos que había tenido con él, así como al hijo primogénito de él con la dama española y repetir la venganza por las siguientes tres generaciones. Así, ella mató a sus propios hijos, luego se arrepintió y se mató. Por eso su alma empezó a vagar mientras lloraba y gritaba «¡Ay, mis hijos!» para cumplir, posteriormente, su maldición.

En otros casos, los científicos locos tenían objetivos malévolos y entonces sus nombres solían ser extranjeros tales como Galdino Forti (*El misterio del rostro pálido*) o Dr. Dyenis (*El súper loco*, Juan José Segura, 1936), y, en la mayoría de los casos, el nombre era de origen alemán como por ejemplo Hermann Ling (*Una aventura en la noche*, Rolando Aguilar, 1948), Doctor Boerner —un personaje que también resulta ser víctima de los propietarios de una compañía de químicos cuyo nombre es Schneider— (*La bruja*, Chano Urueta, 1954), Dr. Krupp (*La momia azteca vs. El robot humano*, Rafael Portillo, 1958) y profesor Frankenstein (*Orlak, el infierno de Frankenstein*, Rafael Baledón, 1960), entre otros. Así, la mezcla de ciencia ficción y horror en el cine mexicano muestra cierta tradición fílmica. Por un lado, la referencia a la literatura gótica a través de la adaptación de personajes y nombres fue frecuente, y con ello se señaló al cine alemán como precursor del horror gótico en el cine. Por ejemplo, el uso de nombres alemanes para científicos malévolos y vampiros puede interpretarse como una marca de autenticidad o garantía de horror porque hubo referencias a las primeras películas (alemanas) de horror (*Orlacs Hände*, 1924, de Robert Wiene; *Nosferatu: Eine Symphonie des Grauens*, 1921, de Friedrich W. Murnau; *Der Golem. Wie er in die Welt kam*, 1920 de Paul Wegener y Carl Boese; y *Der Student von Prag*, 1913, de Stellan Rye y Paul Wegener, las cuales fueron proyectadas en cines mexicanos (Amador y Ayala, 1980, 1982, 1985a, 1985b). Esto también pudo ser el resultado de la propaganda negativa promovida por los Estados Unidos que estaba presente en algunas películas que influenciaron el cine mexicano durante la segunda guerra mundial y en las cuales Alemania era constantemente vinculada con el mal.

Por otro lado, la referencia a nombres extranjeros y la inclusión de actores extranjeros o actores con rasgos faciales particulares como villanos del horror muestran una práctica común en algunas películas alemanas y hollywoodenses. En Alemania, por ejemplo, el actor Conrad Veidt, quien tenía rasgos faciales angulares y era alto y delgado, frecuentemente tenía el papel protagónico como asesino, loco o personaje fantástico en películas tales como *Das Kabinett des Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919), *Der Student von Prag* (Henrik Galeen, 1926) y *Orlacs Hände*, entre otras. En Hollywood, los actores extranjeros Bela Lugosi y Boris Karloff, entre otros, estelarizaron roles de personajes fantásticos como por ejemplo el conde Drácula y el monstruo de Frankenstein respectivamente. En el caso de las películas mexicanas de vampiros, el mal no sólo venía del este de Europa —lo cual fue propuesto en la novela de Bram Stoker—, sino de toda Europa. Asimismo, el rol de vampiro o villano solía ser estelarizado por actores extranjeros. Por ejemplo, el actor

español Carlos Villarías actuó como el conde Drácula en la versión hispana de *Dracula* dirigida por Tod Browning (figura 1) y luego como un científico loco en el cine mexicano (*El misterio del rostro pálido*, *El súper loco*). En el caso de *El misterio del rostro pálido*, Villarías personifica al doctor Forti quien realiza experimentos y usa ropa blanca, pero cuando enloquece usa ropa oscura, lo cual destaca su locura en la película (figuras 2 y 3). Por su parte, los actores españoles Julio Villarreal y José María Linares actuaron como villanos o científicos locos. Linares Rivas actuó como el doctor Ling, un científico loco cuyo rostro está desfigurado, realiza experimentos y crea un autómata (figuras 4 y 5) en *El monstruo resucitado* (Chano Urueta, 1953). El actor español Germán Robles, así como el argentino Guillermo Murray y el italiano Aldo Monti, representaron al vampiro (figuras 6, 7 y 8). Como regla, el mal tenía que venir del exterior y la manera de proyectar esto fue a través de la inclusión de un actor desconocido o poco conocido.



Figura 1. Carlos Villarías como el conde Drácula en la versión española de *Dracula* dirigida por George Melford.



Figuras 2 y 3. Carlos Villarías como el doctor Forti antes y después de volverse loco en *El misterio del rostro pálido*.



Figuras 4 y 5. José María Linares como el doctor Ling en *El monstruo resucitado*.



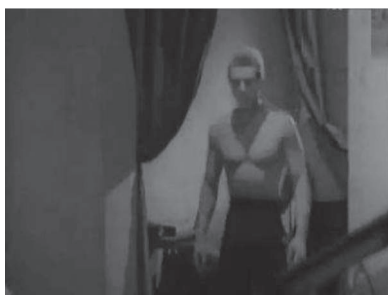
Figuras 6 y 7. Germán Robles como el conde Karol de Lavud en *El vampiro* (Fernando Méndez, 1957) y Guillermo Murray como el conde Sabotai en *El Mundo de los vampiros* (Alfonso Corona Blake, 1961)



Figura 8. Aldo Monti como el conde Drácula en *El Vampiro y el Sexo* (René Cardona, 1969)

Otros personajes que frecuentemente aparecían en películas de horror fueron el hombre lobo, diferentes personificaciones del diablo y variaciones de muertos vivientes que precisamente fueron creados y controlados por

científicos locos. Así, encontramos zombis, autómatas y cuerpos resurrectos en diversas películas (figuras 9 y 10). El personaje del diablo, por ejemplo, aparece con frecuencia como un caballero con traje que suele tentar a un hombre que anhela amor, riqueza y juventud. En este sentido, el diablo hacía referencia a variaciones del personaje de *The Picture of Dorian Gray*, de Oscar Wilde, y *Fausto*, de Goethe. En otros casos, el diablo sólo era mencionado o representado como un ídolo o un efecto especial a través del cual el ser maligno era invocado para solicitarle venganza o fuerza para controlar a los humanos. En *El espejo de la bruja* de Chano Urueta, por ejemplo, una bruja invoca al diablo por medio de un ídolo para vengar la muerte de su ahijada, quien fue asesinada por su esposo (figura 11). En *Las vampiras* (1969) de Federico Curiel, las mujeres vampiro retornan a la vida y adoran al diablo con el fin de obtener fuerza y vengarse de los humanos que destruyeron a sus vampíricos ancestros. En este caso, el diablo aparece bajo la forma de una densa niebla y en *Santo contra las mujeres vampiro* de Alfonso Corona Blake la figura del diablo es revelada a través de su sombra proyectada en la pared (figura 12).



Figuras 9 y 10. Autómata (izquierda) en *Rostro infernal* (Alfredo B. Crevenna, 1962) y un muñeco zombi en *Muñecos infernales* (Benito Alazraki, 1960).



Figura 11. Ídolo del diablo en *El espejo de la bruja*.



Figura 12. Sombra del diablo en *Santo contra las mujeres vampiro*.

Otro personaje fantástico fue el hombre lobo, el cual frecuentemente apareció como miembro de un grupo de monstruos que vivían o estaban confinados en un castillo o mansión. Particularmente, dos de los hombres lobo del cine mexicano estaban relacionados con científicos locos. En el primer caso, un científico roba la momia del hombre lobo con ayuda de su asistente —una suerte de Igor— y entonces retorna a la vida. De hecho, Lon Chaney interpretó el rol de este hombre lobo que escapa y aterroriza la ciudad de México. Otro caso interesante y poco conocido es la representación femenina del hombre lobo en *La loba*, de Rafael Baledón. En esta película, un científico tiene una hija que hereda la enfermedad de su madre, un extraño mal que provoca la transformación de la hija en mujer loba durante las noches de luna llena (figuras 13 y 14). Por esta razón, ella vive confinada en una casa en el campo. Mientras tanto, su padre realiza experimentos y usa al novio de ella como «conejillo de indias» con el fin de encontrar una cura, pero en un momento de descuido el novio escapa, ataca humanos y es asesinado al lado de su novia. Al final, la muerte, como en *Romeo y Julieta*, libera a la pareja de la terrible herencia y los une para siempre. Con excepción de algunos ejemplos, diversas películas adaptaron personajes fantásticos, pero, como en *La loba*, tenían argumentos débiles y, en consecuencia, servían más bien para revelar nuevas actrices e introducir elementos eróticos mostrando mujeres lobo, mujeres vampiro o guerreras del espacio exterior que aparecían desnudas o con escasas y exóticas ropas.

De acuerdo a Naief Nehya (2006: 216), en el cine de horror y ciencia ficción la presencia femenina sufrió algunas modificaciones. En el drama mexicano, las mujeres eran tradicionalmente representadas como seres puros e inclinados al auto sacrificio o, por el contrario, como prostitutas y bailarinas de cabaret que solían ser engañadas y explotadas o eran ambiciosas y sin es-



Figuras 13 y 14. Representación femenina del hombre lobo en *La loba*.

crúpulos. En contraste, en el cine de horror y sobre todo en la ciencia ficción, la figura femenina se convirtió en una sexualidad amenazante, el ser que venía del inframundo o de extraños planetas y quería devorar hombres o interactuar con ellos. En este caso, las mujeres eran independientes, a veces crueles y en otras ocasiones ingenuas, violentas y pragmáticas. De acuerdo a la época y los valores conservadores tales actitudes presentes en las mujeres vampiro señalaban su búsqueda por tomar el control que pertenecía a los hombres y, por tanto, debían ser castigadas. Además, las mujeres vampiro solían ser destruidas —en las formas tradicionales para eliminar a un vampiro— y las mujeres extraterrestres frecuentemente se enamoraban de los terrícolas y asumían el rol tradicional de una mujer humana en un mundo patriarcal. Sin embargo, el uso frecuente de este recurso temático, el retorno a los roles sociales tradicionales y la representación de mujeres fuertemente sexualizadas, independientes, extrañas y amenazantes exponen cómo la audiencia masculina y la industria fílmica —formada principalmente por hombres— concebía o deseaba mostrar a las mujeres al inicio de los años sesenta.

A pesar de las limitaciones culturales y sociales, las mujeres vampiro y extraterrestres rompieron el estereotipo femenino de las películas rancheras y de cabaret —incluso si esto contribuyó a formar otro estereotipo. En consecuencia, hubo resistencias y críticas de algunos grupos cuyos valores conservadores y católicos aún prevalecían en la sociedad mexicana. No obstante, la modernización industrial, la creciente participación de las mujeres en el campo laboral o la universidad, así como el logro del voto femenino contribuyeron gradualmente al cambio de rol e imagen de la mujer. Sin duda, otras películas tales como *Nosotras las taquígrafas* (Emilio Gómez Muriel, 1950), *Yo quiero ser hombre* (René Cardona, 1950) y *Nosotras las sirvientas* (Zacarías Gómez Urquiza, 1951), entre otras, también estuvieron dirigidas a la transforma-

ción de la imagen femenina en el cine durante la década precedente al boom del cine de horror y ciencia ficción.

En la mayoría de los casos, el cine de horror mexicano combinó diferentes personajes fantásticos. Así, podemos encontrar ejemplos en los cuales un científico loco crea, por diferentes razones (descubrimiento científico, fama, venganza o poder), autómatas, zombis, robots, monstruos o seres poderosos tales como el hombre invisible, por ejemplo. Consecuentemente, esto llevó a la mezcla de ciencia ficción, horror y crimen. De acuerdo a Schmelz (2006: 39), un científico loco puede ser definido como «un hombre erudito que enloquece cuando se enfrenta a la vastedad del conocimiento y es llevado a realizar experimentos que desafían a la humanidad, la naturaleza, a Dios y a la imaginación». Tal como indicamos antes, muchas películas de horror y ciencia ficción incluyeron a un científico loco que precisamente se ajusta a esta definición y cuyos actos estaban motivados por objetivos malignos, pero también hubo otros ejemplos de científicos que eran engañados u obligados a usar la ciencia en favor de criminales. Así, en *Ladrón de cadáveres* encontramos a un científico que captura a un luchador y lo convierte en autómata con el cerebro de un gorila y una enorme fuerza física, pero al final el experimento se sale de control (figura 15). También, en *Orlak, el infierno de Frankenstein*, un científico, después de escapar de prisión, crea un autómata con los mismos rasgos faciales de un criminal. A su vez, el criminal usa al ser artificial para matar y cometer robos (figura 16).



Figura 15. Monstruo-Luchador en *Ladrón de cadáveres*.



Figura 16. Autómata en *Orlak, el infierno de Frankenstein*.

Un caso inusual entre los personajes fantásticos fue el jinete sin cabeza que apareció como una figura antiheroica y terrorífica que es combatida por un charro mexicano, como ocurre en *El charro de las calaveras* (Alfredo Salazar,

1965). A su vez, en otros westerns mexicanos un charro mexicano alegre que suele esconder su identidad pelea contra sectas diabólicas y objetos mágicos ante el llamado de la policía o de las víctimas. La intención de combinar personajes y temas fantásticos con figuras de acción nacionales como el charro mexicano era atraer un mayor público a las salas de cine.

En suma, las películas de horror estuvieron caracterizadas por la inclusión de una larga variedad de personajes fantásticos, los cuales algunas veces fueron combinados, y la construcción de una cierta estética que estuvo estrechamente relacionada con el diseño de escenarios y la música (Hayem Laforet, 2000), así como con otros recursos frecuentemente empleados por Chano Urueta y, en especial, por Fernando Méndez. Efectivamente, el cine de Méndez se convirtió en una fuerte influencia en la realización de películas de horror y, sobre todo, películas de vampiros como veremos a continuación (De la Vega Alfaro, 1995).

DESARROLLO DEL CINE MEXICANO DE VAMPIROS Y LA FIGURA DEL VAMPIRO

La revisión del cine de horror mexicano pone en evidencia, por una parte, los esfuerzos por explorar diferentes géneros, especialmente el horror y la ciencia ficción y, por otra, la importante influencia de las películas de Méndez en el desarrollo del género de horror, particularmente de vampiros. Asimismo, muchas películas de horror mexicanas combinaron géneros y personajes fantásticos con el fin de atraer una amplia audiencia y obtener altas ganancias. Sin embargo, en el caso de las películas de vampiros la combinación de géneros fue más limitada y en su lugar prevalecieron una mezcla de horror y misterio y el desarrollo de cierta estructura narrativa cuando el protagonista era el vampiro. En aquellos casos en que el horror estuvo combinado con elementos de otros géneros, tales como la comedia o el western, los vampiros solían ser personajes secundarios. En contraste, las películas de vampiros hechas entre 1957 y 1972 mostraron una larga diversidad de figuras vampíricas.

El primer vampiro del cine mexicano, el conde Karol de Lavud, apareció en *El Vampiro* (1957), de Fernando Méndez, y se basó en algunos rasgos del personaje literario y fílmico del conde Drácula adaptado al contexto mexicano y a espacios rurales y urbanos. Subsecuentemente, Federico Curiel filmó una serie de cuatro películas titulada *La maldición de Nostradamus* (1961) —una película con un vampiro brujo— y luego *El testamento del vampiro* (1959), películas en las cuales Germán Robles representó la misma figura vampírica, pero con diferente nombre. Debido a la constante aparición de Robles con las mis-

mas o similares características tales como la ropa, los accesorios, los gestos y los movimientos, esta figura vampírica se convirtió en el estereotipo del vampiro en el cine mexicano. Posteriormente, en otras películas tales como *El mundo de los vampiros*, *El imperio de Drácula* (Federico Curiel, 1966) y *El vampiro y el sexo*, el vampiro tenía diferente nombre, pero sus rasgos todavía correspondían a Drácula (figuras 25, 26 y 27). En estos casos, el protagonista solía ser un actor poco conocido, como ocurrió en *Dracula*, de Tod Browning, y su correspondiente versión hispana dirigida por George Melford.

Por su parte, *El mundo de los vampiros* incluyó otras figuras vampíricas: una vampira que espera encontrarse nuevamente con el conde Sabotai (Drácula) y vampiros que están subordinados al conde y reaccionan como autómatas. En este caso, las vampiras son hermosas, tienen cabello largo y usan vestidos largos y blancos mientras que los vampiros son monstruos con rasgos animalescos semejantes a los de los murciélagos o las ratas (figuras 17 y 18).



Figuras 17 y 18. Las vampiras lucen hermosas mientras que los vampiros tienen una apariencia animalesca y usan capas que usan como alas de murciélagos en *El Mundo de los Vampiros*.

El mundo de los vampiros también integra un elemento interesante relacionado con la destrucción de los vampiros: música. Cuando un joven que conoce las antiguas tradiciones de Transilvania toca una extraña melodía en un piano y los vampiros la escuchan, éstos son destruidos. Sin embargo, el conde Sabotai y su amante vampira sólo son detenidos por la melodía y súbitamente caen en un pozo lleno de estacas (figuras 19 y 20).

Posteriormente, el director español Miguel Morayta, quien estuvo exiliado en México, filmó dos películas que, excepto en unos festivales de cine fantástico y de horror, son casi inexistentes en las antologías de cine y que además ofrecen otra mirada sobre el vampirismo. Este es el caso de *El vampiro sangriento* (1962) y *La invasión de los vampiros* (1962).



Figuras 19 y 20. Un pozo con estacas donde finalmente el conde Sabotai es destruido cuando cae en él.

Estas dos películas, ambientadas en el siglo XIX, fueron compuestas como una serie de dos partes. El argumento es acerca de dos familias. Una de ellas, los Frankenhause, surgió en el siglo XII en Alemania y está compuesta de vampiros. La otra familia, los Cagliostro, está compuesta por personas dedicadas a luchar contra los vampiros y a buscar fórmulas (pseudo)científicas para curar a gente enferma. El conde Frankenhause, el vampiro, tiene una asistente humana, Frau Hildegarda, quien busca chicas con el fin de obtener sangre para el vampiro y evitar su deterioro físico, ya que su vampirismo es considerado una enfermedad dentro de la película. Al mismo tiempo, el vampiro y Frau Hildegarda planean crear un ejército de vampiros, el cual será formado finalmente en la segunda parte de la película antes del triunfo del bien. Un rasgo interesante de la primera parte es, precisamente, el triunfo del mal, el cual es un elemento inusual considerando que la mayoría de las películas de la época, sobre todo westerns y películas de horror con secuelas, se caracterizaban por el triunfo del bien. Asimismo, dentro del argumento, los Cagliostro son presentados como una suerte de familia de científicos que descubre una sustancia capaz de producir vampirismo: la «vampirina». Cuando alguien es mordido por el vampiro, esta sustancia permanece en su cuerpo y así la víctima queda conectada con el vampiro incluso si la víctima es enterrada. En este caso, las víctimas se vuelven vampiros muertos y esperan la realización de un ritual a través del cual el vampiro vivo —el conde Frankenhause— los ha de retornar a la vida para destruir el mundo.

Estas películas incluían a un científico loco mezclado con una suerte de Van Helsing —en este caso como un personaje positivo que lucha contra el mal— y hacían algunas referencias a las películas de Méndez y otros directores por medio de diferentes recursos de fotografía y escenario. Tal como otros directores, Morayta integró un equipo para la filmación de sus dos películas

de vampiros: el fotógrafo Raúl Martínez Solares, el compositor Luis Hernández Bretón, el escenógrafo Manuel Fontanals³ y la editora Gloria Schoemann, quien trabajó frecuentemente con Emilio «el Indio» Fernández y Luis Buñuel.

El escenario, la música y la fotografía son los aspectos más destacables de estas películas. Por ejemplo, el arribo del carruaje en *slow motion* sin sonido con el fin de representar el paso sobrenatural del vampiro es uno de los efectos visuales más significativos de *El vampiro sangriento* (figura 21). Otro efecto visual para mostrar la fuerza del vampiro es el uso del *eye-light* que consiste en la iluminación de los ojos del vampiro —tal como hicieron Fernando Méndez y Tod Browning— mientras se escucha un ruido extraño —el cual sirve para representar el poder telepático e hipnótico del vampiro (figura 22). Otro rasgo que fue tomado de las películas de Méndez fue la destrucción del vampiro cuando éste está transformado en murciélago y es clavado con una lanza en la pared (figuras 23 y 24). Además, Morayta, como Alfonso Corona Blake, optó por incluir una vampira, la esposa del vampiro, quien después de la destrucción del conde Frankenhausem dirige un ejército de vampiros. Posteriormente, a los vampiros se les clava una estaca en el pecho, pero es necesario destruir a la vampira, la condesa Frankenhausem, y entonces quemar todos los cuerpos de los vampiros para eliminar su amenaza.



Figuras 21 y 22. El carruaje del vampiro en *slow motion* con niebla detrás y el efecto visual del *eye-light* sobre los ojos del vampiro en *El Vampiro Sangriento*.

3. El escenógrafo catalán Fontanals, como Morayta, se exilió en México después de la muerte de Federico García Lorca. Fontanals trabajó como escenógrafo de teatro, especialmente en obras de Lorca, y en México trabajó como escenógrafo en 265 películas entre 1938 y 1972 (García, 2001). En la escenografía para las películas de Morayta, Fontanals puso énfasis en los espacios amplios con apariencia de castillos europeos y, en contraste con el geometrismo de Gerzso, quien creó la escenografía de muchas películas de horror, usó muebles y utilería para construir la imaginería y la atmósfera del vampirismo.



Figuras 23 y 24. El vampiro transformado en murciélago es clavado con una lanza en la pared en *El Ataúd del Vampiro* (Fernando Méndez, 1958) (izquierda) y en *La Invasión de los Vampiros* (derecha)

A pesar de los interesantes rasgos de las películas de vampiros de Morayta, éstas no tuvieron mucho éxito en comparación con otras películas suyas tales como *La venenosa*⁴ (1949), *Hipócrita* (1949) o *El mártir del calvario* (1952). No obstante, sus dos películas muestran la influencia de Méndez y otros directores que hicieron películas de horror. Morayta exploró también diferentes géneros, tales como el melodrama, el ranchero, la comedia urbana, el cine de cabaret y de barrio y el horror. Además de estas películas, Morayta también hizo *Dr. Satán* (1966), una película acerca de un malvado científico loco que crea a un autómatas.

Otra película de vampiros que recuperó la imagen estereotipada de Drácula fue *El vampiro y el sexo* (1969), de René Cardona. Esta película en color fue censurada debido a la inclusión de escenas eróticas y desnudez, pero al mismo tiempo otra versión fue filmada de manera paralela en blanco y negro sin dichas escenas para su proyección en cines mexicanos (Durán, 2011). Esta versión se tituló *Santo en el tesoro de Drácula* (1969). La versión sin censura finalmente se daría a conocer en 2011 en el Festival Internacional del Cine de Guadalajara (FICG); sin embargo, problemas entre Cinematográfica Calderón y uno de los hijos del luchador de lucha libre «Santo», el héroe de la película, con respecto a la imagen que se proyectaba de éste último retrasaron el estreno (Caballero, 2011). En este caso, podemos reconocer rasgos similares entre este vampiro y el conde Karol de Lavud, así como el conde Sabotai, tales como, por ejemplo, el esmoquin, la capa larga (con algunas diferencias en el cuello) y el medallón en el pecho. En la película de Browning, Drácula posee

4. Esta película, basada en la novela *El caballero audaz*, de José María Carretero, incluye un elemento de misterio y fantasía debido a la protagonista femenina, la trapecista de un circo que tiene un don extraño y fantástico: cuando ella besa a un hombre del que está enamorada, éste muere.

estas características, pero el vampiro de Melford no tenía el medallón. En contraste, los Dráculas mexicanos, así como otras figuras vampíricas, tienen largos colmillos que constantemente son mostrados en el momento del ataque —un rasgo que el conde Orlok en *Nosferatu* también posee, pero los primeros Dráculas estadounidenses (los de Browning y Melford) sólo sugerían durante el ataque vampírico (figuras 25-27). Asimismo, el vampiro de *El vampiro y el sexo* tenía algunos accesorios atribuibles a un caballero del siglo XIX (el estilo de la capa, el bastón y los guantes).



Figuras 25, 26 y 27. Representaciones mexicanas del conde Drácula (de arriba a abajo y de izquierda a derecha): conde Karol de Lavud, conde Sabotai y conde Drácula.

A diferencia de las películas de vampiros de Méndez, *El vampiro y el sexo* combinó ciencia ficción con horror e incluyó a un luchador como héroe: «Santo, el enmascarado de plata». En esta película «Santo» es un científico que crea una máquina para viajar en el tiempo, a la época de una vida anterior, a través de una descomposición molecular. Para ello, «Santo» usa a su novia como «conejiño de indias». Así, ella viaja al pasado —experimentando una suerte de encarnación— y ahí ella es víctima de Drácula, pero antes de que el vampiro sea destruido, «Santo» hace regresar a su novia al presente. Sin embargo, algunos espías descubren lo ocurrido y el lugar en donde está la tumba

del vampiro y, enseguida, tratan de retornarlo a la vida. En consecuencia, «Santo» tiene que pelear contra todos ellos.

Hubo otras películas que trataron de abordar el vampirismo, pero la mayoría de ellas contribuyeron muy poco con relación al argumento o la estética. Algunas de estas películas fueron *Rostro infernal* y *La huella macabra* (1962), de Alfredo B. Crevenna, y *El imperio de Drácula* (1967), de Federico Curiel. Las dos películas de Crevenna fueron películas seriadas acerca del conde Brankovan, un vampiro que tomaba el poder y la inteligencia de los cerebros de sus víctimas y creaba autómatas —los cuales eran actuados por verdaderos luchadores del ring en las escenas de acción. En *Rostro infernal*, el vampiro es enterrado, pero en la secuela es desenterrado con la ayuda de un asistente y su nombre cambia por el de Theo van Korn, así como su rostro gracias al uso de una máscara para evitar que sea reconocido por sus viejos enemigos. En esta segunda parte, el vampiro regresa a la vida a un niño vampiro dándole a beber sangre (figura 28) y, entonces, planea su venganza.



Figura 28. Niño vampiro en *La Huella Macabra*.

En ambas películas, el vampiro usa un traje moderno y tiene unos colmillos largos. En *El imperio de Drácula*, el vampiro usa también un traje moderno y oscuro, así como una capa y tiene colmillos. El argumento es similar al de las películas de Crevenna: un asistente —llamado Igor— se encarga de hacer regresar a la vida al vampiro y busca sangre humana para regarla en la ropa del vampiro y lograr la resurrección. En este caso, Drácula quiere apoderarse de una mujer y sólo dice un par de diálogos durante la película.

Otras películas de vampiros integraron temas como la venganza y la reencarnación para justificar la aparición del vampiro, sus enemigos y su amante en el mundo moderno de los años sesenta. Un ejemplo particular de esto fue *El barón del terror* (1961), de Chano Urueta. El argumento es acerca del barón Vitelius de Estara —un personaje estelarizado por Abel Salazar quien

también produjo la película—, un brujo perseguido por el tribunal de la Santa Inquisición que es condenado a la hoguera. Ante la condena, el barón promete regresar 300 años después con el paso del cometa para vengarse de los descendientes de sus enemigos. Así, en los años sesenta el barón aparece como un brujo extraterrestre que tiene unos largos colmillos como vampiro y una larga lengua para succionar los sesos de sus víctimas y enemigos (figura 29). Además, tiene poderes hipnóticos y puede atravesar cuerpos y paredes; sin embargo, el fuego puede destruirlo. De acuerdo a esta descripción, esta figura es una mezcla de diferentes rasgos de personajes fantásticos, tales como el brujo, el vampiro y el extraterrestre. Salazar estaba interesado en tal combinación para atraer mayor audiencia y aprovechar el éxito de la ciencia ficción hollywoodense en México. En este sentido, la película *La nave de los monstruos* (Rogelio A. González, 1960) fue otra película que combinó rasgos de vampirismo con extraterrestres a través de la inclusión de mujeres invasoras (figura 30).



Figura 29. Brujo-vampiro-extraterrestre en *El barón del terror*.



Figura 30. Vampira-extraterrestre en *La nave de los monstruos*.

De hecho, las películas de vampiros mexicanas favorecieron la aparición de mujeres vampiro. En el caso de aquellas películas en que el protagonista era una variación de Drácula, las mujeres vampiro jugaban el rol de

amantes, asistentes o miembros de un clan de vampiros que estaba subordinado al vampiro (*El vampiro*, *La invasión de los vampiros*, *El mundo de los vampiros*, *El vampiro y el sexo* y *El imperio de Drácula*). Por el contrario, las películas de vampiros que estaban combinadas con ciencia ficción (*La nave de los monstruos*) y lucha libre presentaban mujeres vampiro como antagonistas (figuras 31 y 32) mientras que el protagonista eran «Santo», «Blue Demon» o «Mil máscaras», tres héroes luchadores, como ocurrió en *Santo contra las mujeres vampiro*, *Las vampiras* y *Santo en la venganza de las mujeres vampiro* (Federico Curiel, 1970).



Figuras 31 y 32. Mujeres vampiro en *Santo contra las mujeres vampiro*.

También hubo películas que combinaron horror con comedia e incluyeron al conde Drácula como un falso vampiro o como el miembro de un grupo de monstruos. En el primer caso, una persona ambiciosa quería apoderarse de una herencia asustando a los herederos en una mansión en la cual éstos debían permanecer por una noche, como ocurrió en *The Cat and the Canary*, de Paul Leni. Algunas de estas películas fueron *La casa de los espantos* (1961) y *Échenme al vampiro* (1961), de Alfredo B. Crevenna. En otros casos, Drácula, el hombre lobo, la momia, el monstruo de Frankenstein y el monstruo de la laguna negra retornaban a la vida por intercesión de un científico loco, como ocurrió en *El castillo de los monstruos* (Julián Soler, 1958) y *Frankenstein, el vampiro y compañía* (Benito Alazraki, 1961). Estas películas fueron una parodia de las películas de vampiros en las cuales un comediante confrontaba y, la mayoría de las veces, destruía por casualidad a seres malignos. Asimismo, algunas películas de vampiros y lucha libre también incluyeron al conde Drácula como miembro de un grupo de monstruos que eran confrontados y destruidos por los más famosos luchadores del ring de los años sesenta, como fue el caso de *Santo y Blue Demon contra los monstruos* (Gilberto Martínez Sola-

res, 1969) y *Santo y Blue Demon contra Drácula y el hombre lobo* (Miguel M. Delgado, 1972).

Estas películas incluyeron a los actores Germán Robles y Aldo Monti, así como a otros actores, con las mismas características del conde Drácula que habían construido Méndez, Cardona y Corona Blake. Por esta razón, dichas películas contribuyeron a reforzar y a promover al conde Drácula como el estereotipo del vampiro en el cine mexicano. Finalmente, algunos westerns, tales como *El charro de las calaveras*, de Alfredo Salazar, y *El pueblo fantasma* (1965), de Alfredo B. Crevenna, también incluyeron a un vampiro como antagonista. En la primera película, el conde Drácula es confrontado por un charro mexicano y en la segunda película hubo por primera vez un vampiro vaquero, el cual chupaba la sangre de gente malvada y buscaba una amante vampira (figura 33). En comparación con otras figuras vampíricas, el vampiro vaquero tenía los colmillos más largos y combinaba la conducta de un joven tranquilo y asustado con la actitud del vampiro seductor y sediento de sangre.



Figura 33. Vampiro vaquero en *El pueblo fantasma*.

Sin embargo, las películas que combinaban vampirismo con comedia, ciencia ficción o western usualmente tenían argumentos débiles o incoherentes y no proveyeron nuevos elementos con relación al montaje o la fotografía. La mayoría de ellas carecían de calidad porque, como ocurrió con otras películas de horror, eran producciones de bajo presupuesto. No obstante, las numerosas películas de vampiros que fueron hechas en México se caracterizaron por el desarrollo de una amplia diversidad de figuras vampíricas. Aun cuando algunas de estas variaciones eran extravagantes, entre el final de los años cincuenta y el principio de los sesenta dichas figuras representaron la recuperación y la adaptación del personaje que había nacido en el cine con *Nosferatu* y siguió construyéndose en los *Dracula* de Browning y Melford y que nuevamente surgieron en México (*El vampiro*, Méndez, 1957) e Inglaterra (*Dracula*,

Terence Fisher, 1958), entre otros países dando paso a una extensa producción de cine de horror (Hutchings, 1993). En un periodo en que los productores querían obtener beneficios invirtiendo la menor cantidad de dinero, las películas de vampiros se convirtieron en una buena fuente de explotación comercial debido a que la figura del vampiro siempre fue considerada como vigente y muy atractiva como fuente de espectáculo (Fernández, 2006: 136). A manera de conclusión, la tabla 2 muestra un panorama de las variaciones de la figura del vampiro existentes en las películas que fueron incluidas y descritas en este estudio.

<i>Número de apariciones en películas mexicanas (1957-1972)</i>	<i>Tipo de vampiro</i>
24 (5) (1) (2)	Drácula (vampiro clásico) —Drácula como miembro de un grupo de monstruos: el hombre lobo, la momia, el monstruo de Frankenstein y el monstruo de la laguna negra —Drácula brujo —Falso Drácula (humano disfrazado como Drácula)
9	Mujer vampiro
3	Vampiro monstruo (con rasgos animalescos y menos humanos)
2	Vampiro alienígena (1 masculino (combinado con brujo) + 1 femenino)
1	Vampiro niño
1	Vampiro vaquero

Tabla 2. Diversidad de vampiros en películas de horror mexicanas (1957-1972).

Así, esta revisión del cine de horror mexicano, en especial de las películas de vampiros, pone en evidencia que los vampiros fueron los principales personajes del cine mexicano entre 1957 —con la aparición de *El vampiro* y *El ataúd del vampiro*, de Fernando Méndez— y 1972. Asimismo, los vampiros se caracterizaron por la combinación de otros seres fantásticos o de ciencia ficción que contribuyeron a crear una considerable diversidad de personajes, los cuales van de un canon determinado por la novela de Bram Stoker y las películas *Nosferatu: eine Symphonie des Grauens*, de Friedrich W. Murnau, y *Dracu-*

la, de Tod Browning y George Melford, hasta las más increíbles y, quizás, barrocas creaciones de vampiros alienígenas, mujeres vampiro que adoran a satán, un vampiro niño, un vampiro vaquero y un vampiro brujo—figuras que más o menos se basan en el mito del vampiro y el personaje del conde Drácula como la figura canónica en la literatura y el cine.

BIBLIOGRAFÍA

- AMADOR, María Luisa, y Jorge AYALA BLANCO (1980): *Cartelera cinematográfica 1930-1939*, Filmoteca UNAM, México.
- ____ (1982): *Cartelera cinematográfica 1940—1949*, UNAM, CUEC, México.
- ____ (1985): *Cartelera cinematográfica 1950—1959*, UNAM, CUEC, México.
- ____ (1986): *Cartelera cinematográfica 1960—1969*, UNAM, CUEC, México.
- CABALLERO, Jorge (2011): «“El Vampiro y el sexo”, fuera de festival por polémica», *La Jornada*, 29 de marzo, p. 10.
- CIUK, Perla (2000): *Diccionario de directores del cine mexicano*, CONACULTA, Cineteca Nacional, México.
- DÁVALOS OROZCO, Federico (1999): «The Birth of the Film Industry and the Emergence of Sound», en Joanne Hershfield y David R. Maciel (eds.), *Mexico's cinema. A century of film and filmmakers*, Scholarly Resources, USA, pp. 17-32.
- DE LA VEGA ALFARO, Eduardo (1995): *Fernando Méndez, 1908-1966*, Universidad de Guadalajara, México.
- ____ (1999): «The Decline of the Golden Age and the Making of the Crisis», en Joanne Hershfield y David R. Maciel (eds.), *Mexico's Cinema. A Century of Film and Filmmakers*, Scholarly Resources, pp. 165-191.
- DE LOS REYES, Aurelio (2012): «El surrealismo en el cine», en Volker Rivinius (coord.), *El ojo y sus narrativas. Cine surrealista desde México*, INBA, IMCINE, pp. 33-47.
- DURÁN, Cecilia (2011): «La legendaria cinta *El Vampiro y el sexo*, se estrenará en FICG», *La Jornada de Guerrero*, 23 de marzo, disponible en <http://www1.lajornadaguerrero.com.mx/2011/03/23/index.php?section=cultura&article=010n1cul> [9.07.14].
- FEIN, Seth (1999): «From Collaboration to Containment: Hollywood and the International Political Economy of Mexican Cinema after the Second World War», en Joanne Hershfield y David R. Maciel (eds.), *Mexico's Cinema. A Century of Film and Filmmakers*, Scholarly Resources, pp. 123-163.
- FERNÁNDEZ, Miguel Ángel (2006): «Querida, convertí la pantalla de plata en cobre. Del cine mexicano de ciencia ficción al bestiario de la mitología popular nacional, 1945-1981 / An X-Ray of Mexican Science Fiction Films, 1945-1981», en Itala Schmelz (ed.), *El futuro más acá. Cine mexicano de ciencia ficción / Mexican Science Fiction Film*, Conaculta, UNAM, México, pp. 131-149.
- GARCÍA, Gustavo (2001): «El misterio Fontanals», *Letras Libres*, 31 de diciembre, disponible en <http://www.letraslibres.com/mexico-espana/el-misterio-fontanals> [16.5.2017].

- GONZÁLEZ AMBRIZ, Marcos et. al. (2015): *Mostrología del cine mexicano*, La Caja de Cerillos Ediciones, CONACULTA, México.
- HAYEM LAFORET, Sibylle (2000): «El rescate de la música cinematográfica mexicana», *México en el Tiempo*, núm. 38, disponible en <https://www.mexicodesconocido.com.mx/el-rescate-de-la-musica-cinematografica-mexicana.html> [16.5.2017].
- HUMPHRIES, Reynold (2006): *The Hollywood Horror Film 1931-1941. Madness in a Social Landscape*, Scarecrow Press.
- HUTCHINGS, Peter (1993): *Hammer and beyond. The British Horror Film*, Manchester University Press, Manchester.
- JANCOVICH, Mark (1996): *Rational Fears. American horror in the 1950s*, Manchester University Press, Manchester.
- ROBLES, Xavier (2010): *La oruga y la mariposa. Los géneros dramáticos en el cine*, UNAM, CUEC, México.
- TODOROV, Tzvetan (1998): *Introducción a la literatura fantástica*, Ediciones Coyoacán, México.
- VIÑAS, Moisés (1992): *Índice cronológico del cine mexicano (1896-1992)*, UNAM, México.

FILMOGRAFÍA

- AGUILAR, Rolando (dir.) (1948): *Una aventura en la noche*, Azteca Films, México.
- ALAZRAKI, Benito (dir.) (1960): *Los muñecos infernales*, Cinematográfica Calderón, México.
- ____ (dir.) (1961): *Frankenstein, el vampiro y compañía*, Cinematográfica Calderón, México.
- ALCORIZA, Luis, Ismael RODRÍGUEZ y Chano URUETA (dir.) (1968): *La puerta y la mujer del carnicero*, Películas Rodríguez, México.
- BALEDÓN, Rafael (dir.) (1960): *Orlak, el infierno de Frankenstein*, Filmadora independiente, México.
- ____ (dir.) (1965): *La loba*, Producciones Sotomayor, México.
- BROWNING, Tod (dir.) (1931): *Dracula*, Universal, USA.
- BUSTILLO ORO, Juan (dir.) (1935): *El misterio del rostro pálido*, Producciones Alcaide, México.
- CARDONA, René (dir.) (1950): *Yo quiero ser hombre*, Ultramar Films, México.
- ____ (dir.) (1969): *El vampiro y el sexo (o Santo en el tesoro de Drácula)*, Cinematográfica Calderón, México.
- CORONA BLAKE, Alfonso (dir.) (1961): *El mundo de los vampiros*, ABSA, México.
- ____ (dir.) (1962): *Santo vs. Las mujeres vampiro*, Filmadora Panamericana, Fonexsa, Tele-cine-radio S.A., México.
- CREVENNA, Alfredo B. (dir.) (1958): *El hombre que logró ser invisible*, Cinematográfica Calderón, México.
- ____ (dir.) (1961): *La casa de los espantos*, Estudios América, México.
- ____ (dir.) (1961): *Échenme al vampiro (Episodios: 1. Échenme al vampiro, 2. La mansión negra, 3. Siete condenados)*, Estudios América, México.

- ____ (dir.) (1962): *Rostro infernal* (Episodios: 1. *Rostro infernal*, 2. *Error fatal*, 3. *La trampa*), Estudios América, México.
- ____ (dir.) (1962): *La huella macabra* (Continuación de *Rostro infernal*. Episodios: 1. *La huella macabra*, 2. *El beso de la muerte*, 3. *El murciélago fantasma*), Estudios América, México.
- ____ (dir.) (1965): *El pueblo fantasma*, Estudios América, Productora Fílmica México, México.
- CURIEL, Federico (dir.) (1959): *La maldición de Nostradamus* (Capítulos: 1. *El dedo del destino*, *El libro de los siglos*, 3. *Las víctimas de la noche*), Estudios América, México.
- ____ (dir.) (1959): *Destructor de monstruos* (Capítulos: 1. *El destructor de monstruos*, 2. *El estudiante y la horca*, 3. *El ataúd vacío*), Estudios América, México.
- ____ (dir.) (1959): *El genio de las tinieblas* (Capítulos: 1. *Más allá de la vida*, 2. *El hijo de la noche*), Estudios América, México.
- ____ (dir.) (1959): *La sangre de Nostradamus* (Capítulos: 1. *El aparecido en el convento*, 2. *El ave negra*, 3. *La última víctima*), Estudios América, México.
- ____ (dir.) (1959): *El testamento del vampiro*, México.
- ____ (dir.) (1967): *El imperio de Drácula*, Fílmica Vergara S.A., México.
- ____ (dir.) (1969): *Las vampiras*, Fílmica Vergara S.A., México.
- ____ (dir.) (1970): *La venganza de las mujeres vampiro*, Cinematográfica Flama, Películas Latinoamericanas S.A., México.
- DELGADO, Miguel M. (dir.) (1972): *Santo y Blue Demon vs. Drácula y el hombre lobo*, Cinematográfica Calderón, México.
- FISHER, Terence (dir.) (1958): *Dracula*, Hammer Films, Gran Bretaña.
- GALEEN, Henrik (dir.) (1926): *Das Student von Prag*, Sokal Film, Alemania.
- GÓMEZ MURIEL, Emilio (dir.) (1950): *Nosotras las taquígrafas*, Clasa Films Mundiales, México.
- GÓMEZ URQUIZA, Zacarías (dir.) (1951): *Nosotras las sirvientas*, Producciones Galindo Hermanos, México.
- GONZÁLEZ, Rogelio A. (dir.) (1960): *La nave de los monstruos*, Producciones Sotomayor, México.
- LENI, Paul (dir.) (1927): *The Cat and the Canary*, Universal Pictures, USA.
- MARTÍNEZ SOLARES, Gilberto (dir.) (1969): *Santo y Blue Demon contra los monstruos*, Cinematográfica Sotomayor, México.
- MELFORD, George (dir.) (1930): *Dracula* (Spanish version), Universal, USA.
- MÉNDEZ, Fernando (dir.) (1956): *Ladrón de cadáveres*, Internacional Cinematográfica, México.
- ____ (dir.) (1957): *El vampiro*, ABSA, México.
- ____ (dir.) (1958): *El ataúd del vampiro*, ABSA, México.
- MORAYTA, Miguel (dir.) (1949): *La venenosa*, Películas Paricutín, México.
- ____ (dir.) (1949): *Hipócrita*, Brooks y Enríquez, México.
- ____ (dir.) (1952): *El mártir del calvario*, Oro Films, México.
- ____ (dir.) (1962): *El vampiro sangriento*, Tele Talía Films, Internacional Sono Film S.A., México.

- ____ (dir.) (1962): *La invasión de los vampiros*, Tele Talía Films, Internacional Sono Film S.A., México.
- ____ (dir.) (1966): *Dr. Satán*, Producciones Espada S. de R. L. México.
- MURNAU, F. W. (dir.) (1921): *Nosferatu: eine Symphonie des Grauens*, Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal, Prana-Film GmbH, Alemania.
- PEÓN, Ramón (dir.) (1933): *La Llorona*, Eco Films, México.
- PORTILLO, Rafael (dir.) (1958): *La momia azteca vs. El robot humano*, Cinematográfica Calderón, México.
- RYE, Stellan, y Paul WEGENER (dir.) (1913): *Das Student von Prag*, Bioscop, Alemania.
- SALAZAR, Alfredo (dir.) (1965): *El charro de las calaveras (Episodios: 1. El lobo humano, 2. El vampiro siniestro, 3. El jinete sin cabeza)*, Films de México S.A. de C.V., México.
- SEGURA, Juan José (dir.) (1936): *El súper loco*, P.C.E., Producciones Cinematográficas Éxito, México.
- SOLER, Julián (dir.) (1958): *El castillo de los monstruos*, Producciones Sotomayor, México.
- ____ (dir.) (1966): *Pánico (Episodios: 1. Pánico, 2. Soledad, 3. Angustia)*, Producciones Enriquez S.A., Productora de Películas Sanen, México.
- URUETA, Chano (dir.) (1953): *El monstruo resucitado*, Internacional Cinematográfica, México.
- ____ (dir.) (1954): *La bruja*, Internacional Cinematográfica, México.
- ____ (dir.) (1961): *El barón del terror*, ABSA, México.
- ____ (dir.) (1962): *El espejo de la bruja*, Cinematográfica S.A., ABSA, Studios Azteca, México.
- WEGENER, Paul, y Carl BOESE (dir.) (1920): *Der Golem. Wie er in die Welt kam*, Projektions AG Union, Alemania.
- WIENE, Robert (dir.) (1919): *Das Kabinett des Dr. Caligari*, Decla, Alemania.
- ____ (dir.) (1924): *Orlcas Hände*, Berolina Film, Alemania.

RESEÑAS

REVIEWS

EL SURGIMIENTO DE LA FIGURA VAMPÍRICA EN EL CINE MEXICANO: HACIA UNA GENEALOGÍA DE LOS PERSONAJES FANTÁSTICOS DEL CINE DE HORROR EN MÉXICO DE 1933 A 1972

MARÍA DOLORES CABRERA CARREÓN
University of Bremen
doscab@gmail.com

Recibido: 15-01-2016
Aceptado: 30-04-2017



RESUMEN

Este artículo explora los tipos de personajes fantásticos que aparecen en 107 películas fantásticas y de horror mexicanas realizadas entre 1933 y 1972. La aparición de estos personajes está relacionada con dos periodos de la industria cinematográfica mexicana: los años treinta, una época de influencia artística y de construcción política del estado mexicano, lo cual favoreció la experimentación fílmica y la búsqueda de nuevas estéticas, y posteriormente los años cincuenta y sesenta: el declive de la época de oro del cine mexicano, un periodo de crisis financiera y temática que llevó a la búsqueda de nuevos géneros, historias, personajes y recursos fílmicos, los cuales, a su vez, contribuyeron al surgimiento del género de horror y de ciencia ficción en el cine mexicano (De la Vega Alfaro, 1999). Esta revisión se enfoca en la descripción de las figuras fantásticas que surgieron dentro de estos géneros y en el análisis de la adaptación de tales figuras provenientes de la literatura y el cine europeos, de leyendas mexicanas y del cine estadounidense, así como en la aportación del cineasta Fernando Méndez y sus películas en el establecimiento del género de horror en el cine mexicano. Asimismo, la parte principal de este estudio está dedicada a la clasificación y el análisis de la figura del vampiro —el principal personaje fantástico del cine mexicano de horror y ciencia ficción—, así como de las películas de vampiros y su contribución al desarrollo del cine mexicano de horror y ciencia ficción.

PALABRAS CLAVE: fantástico, vampiro, científico loco, cine mexicano, cine de horror.

ABSTRACT

This article explores the kind of fantasy characters which appeared in 107 Mexican

fantasy and horror films made between 1933 and 1972. The appearance of these characters is related to two periods in the Mexican film industry: the thirties, an time of artistic influence and political construction of the Mexican state which favored cinematic experimentation and the search for a new aesthetics; and then later the fifties and sixties, the decline of the Golden Age of the Mexican cinema, an period of financial and thematic crisis which led to the search for new genres, stories, characters and filmic resources which, in turn, contributed to the emergence of horror and science fiction in Mexican film (De la Vega Alfaro 1999). This review focuses on the description of the fantasy figures which emerged within these genres and the analysis of the adaptation of such figures that came from European literature and cinema, Mexican legends, and American film, as well as the important contribution of the filmmaker Fernando Méndez and his films to the establishment of the horror genre within Mexican cinema. Likewise, the main part of this study is dedicated to the classification and analysis of the figure of the vampire—the main fantastic character of the Mexican horror cinema—and of vampire films and their contribution to the development of Mexican horror and science fiction films.

KEYWORDS: fantasy, vampire, mad scientist, Mexican film, horror film.



LOS PERSONAJES FANTÁSTICOS DEL CINE DE HORROR MEXICANO

El siguiente artículo se enfoca en el estudio de los personajes fantásticos que surgieron en el cine mexicano entre 1930 y 1972.¹ Dichos personajes se insertan dentro de varios géneros que fueron explorados a lo largo de estos años. Por un lado, consideramos aquellas películas cuyos elementos comunes en términos de temática, estética, sintaxis y estilo (Robles, 2010: 24) corresponden al horror y a la ciencia ficción y, por otro, aquellas películas que pueden considerarse híbridos al mezclar elementos correspondientes a diversos géneros como generalmente ocurrió en México durante los años 50 y 60. En este caso, es frecuente encontrar películas que combinan elementos del western, el horror, la ciencia ficción, el drama romántico y la comedia orientadas hacia la

1. Una reciente compilación iconográfica de los personajes fantásticos del cine mexicano es *Mostrología del cine mexicano* (González, 2016). Este trabajo documental intenta construir una «taxonomía» de los monstruos en una suerte de recuento histórico del cine mexicano entre 1933 y 2006. Cabe resaltar que en la portada del libro se aprecia un cartel de la película *El Vampiro* (1957) de Fernando Méndez, lo cual pone énfasis —como los autores lo señalan— en la relevancia que este personaje tuvo dentro de la serie de personajes fantásticos del cine en México, aspecto que aquí analizamos.

narración de hechos sobrenaturales o fantásticos. Este factor común nos lleva a considerar la definición de Tzvetan Todorov (1998) con respecto a lo fantástico. De acuerdo a Todorov, lo fantástico corresponde a la presencia de un acontecimiento sobrenatural o difícil de explicar dentro de las leyes naturales o del mundo considerado como familiar que genera una vacilación, incertidumbre o extrañamiento (Todorov, 1998: 24). Esta definición resulta pertinente en el caso de las películas consideradas en este estudio, ya que en la mayoría de ellas se plantea un mundo natural o realista caracterizado por la presencia de aspectos culturales tales como el espacio rural, la religiosidad, la vida nocturna de la ciudad, entre otros elementos, que se ven alterados por eventos sobrenaturales. En consecuencia, la vacilación producida en la mayoría de los personajes hace avanzar la historia llevando a explicaciones a su vez fantásticas, o bien racionales.

En cuanto a los géneros abordados en las películas analizadas, resultan pertinentes las consideraciones teóricas de Xavier Robles. Según Robles (2010) existe una serie de temáticas frecuentemente abordadas en las películas de ficción. Una de ellas corresponde a lo fantástico cuyos elementos pueden formar parte de variados géneros cinematográficos. Dada la extensa variedad de temáticas, Robles considera que el análisis y la categorización de los géneros, subgéneros e híbridos cinematográficos dependen de la identificación de temáticas específicas, la trayectoria de los personajes y la construcción del espacio, entre otros elementos. Estas observaciones resultan interesantes para el análisis de las películas mexicanas consideradas en este estudio, las cuales poseen elementos correspondientes a diversos géneros y mantienen en común una temática fantástica reconocible a través de personajes sobrenaturales, la transgresión de las leyes naturales, la presencia de sucesos extraños que producen miedo, horror o curiosidad, entre otros aspectos (Todorov, 1998). Cabe agregar que estos rasgos considerados como fantásticos están presentes en una extensa cantidad de películas que abordan diversos géneros. Esto permite considerar la existencia de un cine fantástico dentro del cual pueden encontrarse otros géneros. Así, encontramos el cine fantástico de horror, de ciencia ficción, el melodrama fantástico, etc. No obstante, algunos de estos géneros no son exclusivos de lo fantástico, pues pueden existir de manera autónoma o mezclarse con géneros realistas. Este sería el caso del melodrama, el horror psicológico, etc.

Partiendo de estas observaciones, a continuación hacemos un balance general del cine mexicano de horror. En la construcción del cine mexicano de corte fantástico o de horror podemos encontrar influencias del cine europeo y

estadounidense (De los Reyes, 2012; Fein, 1999). Asimismo, a lo largo de una década aproximadamente la recuperación y reiteración de algunas características dieron lugar a la conformación de la base del género de horror en México. Algunos de estos rasgos fueron el horror gótico, la mezcla de géneros y el predominio de temas tales como la venganza, el cometimiento de un crimen, el reto científico y la lucha contra el mal o seres malévolos que quieren dominar a los humanos. Con relación al horror gótico, una larga lista de películas del periodo aquí estudiado muestra la presencia de seres pertenecientes a la literatura europea del siglo diecinueve los cuales también fueron retomados por el cine alemán y, en particular, por el cine hollywoodense, en especial por la compañía cinematográfica Universal durante los años treinta (Jancovich, 1996; Humphries, 2006). Hacia el final de los años sesenta se hicieron algunas películas de horror tales como *Pánico* (Julián Soler, 1966) y *La puerta y a mujer del carnicero* (Luis Alcoriza, Ismael Rodríguez y Chano Urueta, 1968), que abordaban el horror psicológico, pero en general el cine de horror mexicano favoreció la realización de historias acerca de vampiros, fantasmas, científicos locos, cuerpos resurrectos, autómatas, hombres lobo, momias, zombis, brujas, demonios y personificaciones de la muerte. Excepto por algunos casos en que se combinaron el western y el horror, el mal solía representarse a través de objetos fantásticos tales como un hacha o una mano asesina, entre otros objetos.

La tabla 1 muestra los personajes fantásticos y el número de sus apariciones en diferentes películas que fueron hechas entre 1933 y 1972. Esta lista no es exhaustiva ya que el formato o el proceso de restauración de muchas películas hicieron inaccesible su visionado y, en algunos casos, las películas se perdieron. 16 de las 107 películas que fueron incluidas en este estudio no fueron encontradas o no existen copias en los archivos fílmicos y, en estos casos, sólo fue posible hallar una ficha técnica y testimonios periodísticos acerca de la trama de las películas (Ciuk, 2000; Viñas, 1992). En la mayoría de los casos cuando no se encontró una versión digital en venta, el visionado de la película fue posible gracias a la contribución de muchos aficionados al género de horror que han preservado grabaciones caseras de transmisiones televisivas.

<i>Personaje fantástico</i>	<i>Número de apariciones</i>
Vampiro	30
Científico loco	26
Diablo	13
Fantasma	12
Cuerpo resurrecto	11
Autómata	11
Bruja / Brujo	10 (8 brujas, 2 brujos)
Hombre lobo	9
Momia	9
Espíritu encarnado	8
Espíritu	6
Muerte	5
Monstruo de Frankenstein	5
Extraterrestre	3
Zombi	2
Cíclope	2
Robot	2
Yeti / Abominable hombre de las nieves	2
Fausto	1
Asesino serial con poderes sobrenaturales	1
Dorian Grey	1
Hombre invisible	1
Monstruo de la laguna negra	1
Monstruo	1
Ser o entidad de un mundo paralelo	1
Hombre murciélago	1
Monstruo caníbal	1
Ogro	1
Jinete sin cabeza	1
Fantasma de la ópera	1
San Pedro	1
Ángeles	1

<i>Objeto fantástico</i>	<i>Número de apariciones</i>
Hacha asesina	2
Cabeza mágica de Pancho Villa	1
Mano asesina	1
Violín asesino	1
Peluca asesina	1
Piedra volcánica	1

Tabla 1. Personajes fantásticos que aparecieron en películas fantásticas y de horror mexicanas entre 1933 y 1969

La primera película de horror se filmó en 1933 y se centró en la figura de la llorona, un personaje legendario del imaginario mexicano² que inspiró dos versiones filmicas en años subsecuentes (Dávalos Orozco, 1999). Muchas películas incluían un espíritu encarnado en busca de venganza, pero esta lista muestra la producción de un alto porcentaje de películas de vampiros que fueron hechas entre 1957 y 1972. La figura del vampiro apareció en un tercio de las 107 películas de horror que fueron hechas entre 1933 y 1972. Además del vampiro, el personaje del científico loco dominó en otro tercio de estas películas. Asimismo, el científico loco solía vincularse con autómatas o cuerpos vivientes que él mismo había creado. Esto fue resultado de la influencia de *Frankenstein*, de Mary Shelley, y especialmente del cine hollywoodense, el cual había adaptado el personaje de esta novela al cine. Tal influencia fue evidente no sólo en el establecimiento de una trama repetitiva, sino también en los nombres de los científicos locos. Los buenos científicos que estaban interesados en descubrimientos científicos y desafíos de la naturaleza o la posibilidad de ofrecer nueva tecnología o conocimiento a la sociedad tenían nombres hispanos y estaban caracterizados como personas amigables (Luis, en *El hombre que logró ser invisible*, Alfredo B. Crevenna, 1958) y algunas veces como hombres distraídos y graciosos que en la mayoría de los casos tenían una hija joven y bella que resultaba afectada por los experimentos de su padre (*El vampiro Sangriento*, Miguel Morayta, 1961).

2. La leyenda de la llorona es acerca de una mujer mestiza que durante la época colonial tuvo dos hijos con un caballero español, el cual le prometió matrimonio. Cuando el caballero español se casó con una dama española, la mujer mestiza juró vengarse de él matando a los hijos que había tenido con él, así como al hijo primogénito de él con la dama española y repetir la venganza por las siguientes tres generaciones. Así, ella mató a sus propios hijos, luego se arrepintió y se mató. Por eso su alma empezó a vagar mientras lloraba y gritaba «¡Ay, mis hijos!» para cumplir, posteriormente, su maldición.

En otros casos, los científicos locos tenían objetivos malévolos y entonces sus nombres solían ser extranjeros tales como Galdino Forti (*El misterio del rostro pálido*) o Dr. Dyenis (*El súper loco*, Juan José Segura, 1936), y, en la mayoría de los casos, el nombre era de origen alemán como por ejemplo Hermann Ling (*Una aventura en la noche*, Rolando Aguilar, 1948), Doctor Boerner —un personaje que también resulta ser víctima de los propietarios de una compañía de químicos cuyo nombre es Schneider— (*La bruja*, Chano Urueta, 1954), Dr. Krupp (*La momia azteca vs. El robot humano*, Rafael Portillo, 1958) y profesor Frankenstein (*Orlak, el infierno de Frankenstein*, Rafael Baledón, 1960), entre otros. Así, la mezcla de ciencia ficción y horror en el cine mexicano muestra cierta tradición fílmica. Por un lado, la referencia a la literatura gótica a través de la adaptación de personajes y nombres fue frecuente, y con ello se señaló al cine alemán como precursor del horror gótico en el cine. Por ejemplo, el uso de nombres alemanes para científicos malévolos y vampiros puede interpretarse como una marca de autenticidad o garantía de horror porque hubo referencias a las primeras películas (alemanas) de horror (*Orlacs Hände*, 1924, de Robert Wiene; *Nosferatu: Eine Symphonie des Grauens*, 1921, de Friedrich W. Murnau; *Der Golem. Wie er in die Welt kam*, 1920 de Paul Wegener y Carl Boese; y *Der Student von Prag*, 1913, de Stellan Rye y Paul Wegener, las cuales fueron proyectadas en cines mexicanos (Amador y Ayala, 1980, 1982, 1985a, 1985b). Esto también pudo ser el resultado de la propaganda negativa promovida por los Estados Unidos que estaba presente en algunas películas que influenciaron el cine mexicano durante la segunda guerra mundial y en las cuales Alemania era constantemente vinculada con el mal.

Por otro lado, la referencia a nombres extranjeros y la inclusión de actores extranjeros o actores con rasgos faciales particulares como villanos del horror muestran una práctica común en algunas películas alemanas y hollywoodenses. En Alemania, por ejemplo, el actor Conrad Veidt, quien tenía rasgos faciales angulares y era alto y delgado, frecuentemente tenía el papel protagónico como asesino, loco o personaje fantástico en películas tales como *Das Kabinett des Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919), *Der Student von Prag* (Henrik Galeen, 1926) y *Orlacs Hände*, entre otras. En Hollywood, los actores extranjeros Bela Lugosi y Boris Karloff, entre otros, estelarizaron roles de personajes fantásticos como por ejemplo el conde Drácula y el monstruo de Frankenstein respectivamente. En el caso de las películas mexicanas de vampiros, el mal no sólo venía del este de Europa —lo cual fue propuesto en la novela de Bram Stoker—, sino de toda Europa. Asimismo, el rol de vampiro o villano solía ser estelarizado por actores extranjeros. Por ejemplo, el actor

español Carlos Villarías actuó como el conde Drácula en la versión hispana de *Dracula* dirigida por Tod Browning (figura 1) y luego como un científico loco en el cine mexicano (*El misterio del rostro pálido*, *El súper loco*). En el caso de *El misterio del rostro pálido*, Villarías personifica al doctor Forti quien realiza experimentos y usa ropa blanca, pero cuando enloquece usa ropa oscura, lo cual destaca su locura en la película (figuras 2 y 3). Por su parte, los actores españoles Julio Villarreal y José María Linares actuaron como villanos o científicos locos. Linares Rivas actuó como el doctor Ling, un científico loco cuyo rostro está desfigurado, realiza experimentos y crea un autómata (figuras 4 y 5) en *El monstruo resucitado* (Chano Urueta, 1953). El actor español Germán Robles, así como el argentino Guillermo Murray y el italiano Aldo Monti, representaron al vampiro (figuras 6, 7 y 8). Como regla, el mal tenía que venir del exterior y la manera de proyectar esto fue a través de la inclusión de un actor desconocido o poco conocido.



Figura 1. Carlos Villarías como el conde Drácula en la versión española de *Dracula* dirigida por George Melford.



Figuras 2 y 3. Carlos Villarías como el doctor Forti antes y después de volverse loco en *El misterio del rostro pálido*.



Figuras 4 y 5. José María Linares como el doctor Ling en *El monstruo resucitado*.



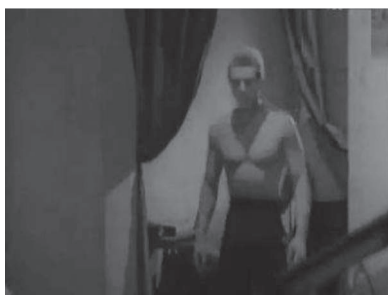
Figuras 6 y 7. Germán Robles como el conde Karol de Lavud en *El vampiro* (Fernando Méndez, 1957) y Guillermo Murray como el conde Sabotai en *El Mundo de los vampiros* (Alfonso Corona Blake, 1961)



Figura 8. Aldo Monti como el conde Drácula en *El Vampiro y el Sexo* (René Cardona, 1969)

Otros personajes que frecuentemente aparecían en películas de horror fueron el hombre lobo, diferentes personificaciones del diablo y variaciones de muertos vivientes que precisamente fueron creados y controlados por

científicos locos. Así, encontramos zombis, autómatas y cuerpos resurrectos en diversas películas (figuras 9 y 10). El personaje del diablo, por ejemplo, aparece con frecuencia como un caballero con traje que suele tentar a un hombre que anhela amor, riqueza y juventud. En este sentido, el diablo hacía referencia a variaciones del personaje de *The Picture of Dorian Gray*, de Oscar Wilde, y *Fausto*, de Goethe. En otros casos, el diablo sólo era mencionado o representado como un ídolo o un efecto especial a través del cual el ser maligno era invocado para solicitarle venganza o fuerza para controlar a los humanos. En *El espejo de la bruja* de Chano Urueta, por ejemplo, una bruja invoca al diablo por medio de un ídolo para vengar la muerte de su ahijada, quien fue asesinada por su esposo (figura 11). En *Las vampiras* (1969) de Federico Curiel, las mujeres vampiro retornan a la vida y adoran al diablo con el fin de obtener fuerza y vengarse de los humanos que destruyeron a sus vampíricos ancestros. En este caso, el diablo aparece bajo la forma de una densa niebla y en *Santo contra las mujeres vampiro* de Alfonso Corona Blake la figura del diablo es revelada a través de su sombra proyectada en la pared (figura 12).



Figuras 9 y 10. Autómata (izquierda) en *Rostro infernal* (Alfredo B. Crevenna, 1962) y un muñeco zombi en *Muñecos infernales* (Benito Alazraki, 1960).



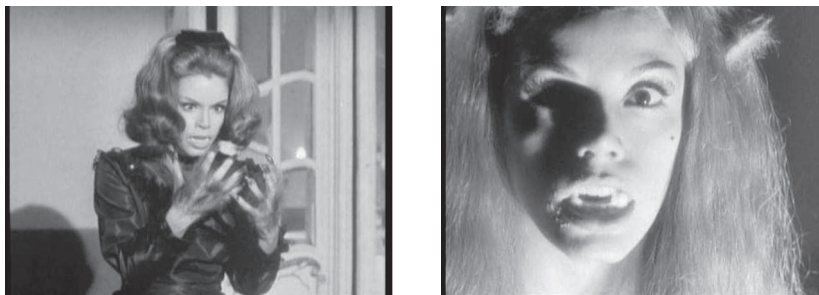
Figura 11. Ídolo del diablo en *El espejo de la bruja*.



Figura 12. Sombra del diablo en *Santo contra las mujeres vampiro*.

Otro personaje fantástico fue el hombre lobo, el cual frecuentemente apareció como miembro de un grupo de monstruos que vivían o estaban confinados en un castillo o mansión. Particularmente, dos de los hombres lobo del cine mexicano estaban relacionados con científicos locos. En el primer caso, un científico roba la momia del hombre lobo con ayuda de su asistente —una suerte de Igor— y entonces retorna a la vida. De hecho, Lon Chaney interpretó el rol de este hombre lobo que escapa y aterroriza la ciudad de México. Otro caso interesante y poco conocido es la representación femenina del hombre lobo en *La loba*, de Rafael Baledón. En esta película, un científico tiene una hija que hereda la enfermedad de su madre, un extraño mal que provoca la transformación de la hija en mujer loba durante las noches de luna llena (figuras 13 y 14). Por esta razón, ella vive confinada en una casa en el campo. Mientras tanto, su padre realiza experimentos y usa al novio de ella como «conejillo de indias» con el fin de encontrar una cura, pero en un momento de descuido el novio escapa, ataca humanos y es asesinado al lado de su novia. Al final, la muerte, como en *Romeo y Julieta*, libera a la pareja de la terrible herencia y los une para siempre. Con excepción de algunos ejemplos, diversas películas adaptaron personajes fantásticos, pero, como en *La loba*, tenían argumentos débiles y, en consecuencia, servían más bien para revelar nuevas actrices e introducir elementos eróticos mostrando mujeres lobo, mujeres vampiro o guerreras del espacio exterior que aparecían desnudas o con escasas y exóticas ropas.

De acuerdo a Naief Nehya (2006: 216), en el cine de horror y ciencia ficción la presencia femenina sufrió algunas modificaciones. En el drama mexicano, las mujeres eran tradicionalmente representadas como seres puros e inclinados al auto sacrificio o, por el contrario, como prostitutas y bailarinas de cabaret que solían ser engañadas y explotadas o eran ambiciosas y sin es-



Figuras 13 y 14. Representación femenina del hombre lobo en *La loba*.

crúpulos. En contraste, en el cine de horror y sobre todo en la ciencia ficción, la figura femenina se convirtió en una sexualidad amenazante, el ser que venía del inframundo o de extraños planetas y quería devorar hombres o interactuar con ellos. En este caso, las mujeres eran independientes, a veces crueles y en otras ocasiones ingenuas, violentas y pragmáticas. De acuerdo a la época y los valores conservadores tales actitudes presentes en las mujeres vampiro señalaban su búsqueda por tomar el control que pertenecía a los hombres y, por tanto, debían ser castigadas. Además, las mujeres vampiro solían ser destruidas —en las formas tradicionales para eliminar a un vampiro— y las mujeres extraterrestres frecuentemente se enamoraban de los terrícolas y asumían el rol tradicional de una mujer humana en un mundo patriarcal. Sin embargo, el uso frecuente de este recurso temático, el retorno a los roles sociales tradicionales y la representación de mujeres fuertemente sexualizadas, independientes, extrañas y amenazantes exponen cómo la audiencia masculina y la industria fílmica —formada principalmente por hombres— concebía o deseaba mostrar a las mujeres al inicio de los años sesenta.

A pesar de las limitaciones culturales y sociales, las mujeres vampiro y extraterrestres rompieron el estereotipo femenino de las películas rancheras y de cabaret —incluso si esto contribuyó a formar otro estereotipo. En consecuencia, hubo resistencias y críticas de algunos grupos cuyos valores conservadores y católicos aún prevalecían en la sociedad mexicana. No obstante, la modernización industrial, la creciente participación de las mujeres en el campo laboral o la universidad, así como el logro del voto femenino contribuyeron gradualmente al cambio de rol e imagen de la mujer. Sin duda, otras películas tales como *Nosotras las taquígrafas* (Emilio Gómez Muriel, 1950), *Yo quiero ser hombre* (René Cardona, 1950) y *Nosotras las sirvientas* (Zacarías Gómez Urquiza, 1951), entre otras, también estuvieron dirigidas a la transforma-

ción de la imagen femenina en el cine durante la década precedente al boom del cine de horror y ciencia ficción.

En la mayoría de los casos, el cine de horror mexicano combinó diferentes personajes fantásticos. Así, podemos encontrar ejemplos en los cuales un científico loco crea, por diferentes razones (descubrimiento científico, fama, venganza o poder), autómatas, zombis, robots, monstruos o seres poderosos tales como el hombre invisible, por ejemplo. Consecuentemente, esto llevó a la mezcla de ciencia ficción, horror y crimen. De acuerdo a Schmelz (2006: 39), un científico loco puede ser definido como «un hombre erudito que enloquece cuando se enfrenta a la vastedad del conocimiento y es llevado a realizar experimentos que desafían a la humanidad, la naturaleza, a Dios y a la imaginación». Tal como indicamos antes, muchas películas de horror y ciencia ficción incluyeron a un científico loco que precisamente se ajusta a esta definición y cuyos actos estaban motivados por objetivos malignos, pero también hubo otros ejemplos de científicos que eran engañados u obligados a usar la ciencia en favor de criminales. Así, en *Ladrón de cadáveres* encontramos a un científico que captura a un luchador y lo convierte en autómata con el cerebro de un gorila y una enorme fuerza física, pero al final el experimento se sale de control (figura 15). También, en *Orlak, el infierno de Frankenstein*, un científico, después de escapar de prisión, crea un autómata con los mismos rasgos faciales de un criminal. A su vez, el criminal usa al ser artificial para matar y cometer robos (figura 16).



Figura 15. Monstruo-Luchador en *Ladrón de cadáveres*.



Figura 16. Autómata en *Orlak, el infierno de Frankenstein*.

Un caso inusual entre los personajes fantásticos fue el jinete sin cabeza que apareció como una figura antiheroica y terrorífica que es combatida por un charro mexicano, como ocurre en *El charro de las calaveras* (Alfredo Salazar,

1965). A su vez, en otros westerns mexicanos un charro mexicano alegre que suele esconder su identidad pelea contra sectas diabólicas y objetos mágicos ante el llamado de la policía o de las víctimas. La intención de combinar personajes y temas fantásticos con figuras de acción nacionales como el charro mexicano era atraer un mayor público a las salas de cine.

En suma, las películas de horror estuvieron caracterizadas por la inclusión de una larga variedad de personajes fantásticos, los cuales algunas veces fueron combinados, y la construcción de una cierta estética que estuvo estrechamente relacionada con el diseño de escenarios y la música (Hayem Laforet, 2000), así como con otros recursos frecuentemente empleados por Chano Urueta y, en especial, por Fernando Méndez. Efectivamente, el cine de Méndez se convirtió en una fuerte influencia en la realización de películas de horror y, sobre todo, películas de vampiros como veremos a continuación (De la Vega Alfaro, 1995).

DESARROLLO DEL CINE MEXICANO DE VAMPIROS Y LA FIGURA DEL VAMPIRO

La revisión del cine de horror mexicano pone en evidencia, por una parte, los esfuerzos por explorar diferentes géneros, especialmente el horror y la ciencia ficción y, por otra, la importante influencia de las películas de Méndez en el desarrollo del género de horror, particularmente de vampiros. Asimismo, muchas películas de horror mexicanas combinaron géneros y personajes fantásticos con el fin de atraer una amplia audiencia y obtener altas ganancias. Sin embargo, en el caso de las películas de vampiros la combinación de géneros fue más limitada y en su lugar prevalecieron una mezcla de horror y misterio y el desarrollo de cierta estructura narrativa cuando el protagonista era el vampiro. En aquellos casos en que el horror estuvo combinado con elementos de otros géneros, tales como la comedia o el western, los vampiros solían ser personajes secundarios. En contraste, las películas de vampiros hechas entre 1957 y 1972 mostraron una larga diversidad de figuras vampíricas.

El primer vampiro del cine mexicano, el conde Karol de Lavud, apareció en *El Vampiro* (1957), de Fernando Méndez, y se basó en algunos rasgos del personaje literario y fílmico del conde Drácula adaptado al contexto mexicano y a espacios rurales y urbanos. Subsecuentemente, Federico Curiel filmó una serie de cuatro películas titulada *La maldición de Nostradamus* (1961) —una película con un vampiro brujo— y luego *El testamento del vampiro* (1959), películas en las cuales Germán Robles representó la misma figura vampírica, pero con diferente nombre. Debido a la constante aparición de Robles con las mis-

mas o similares características tales como la ropa, los accesorios, los gestos y los movimientos, esta figura vampírica se convirtió en el estereotipo del vampiro en el cine mexicano. Posteriormente, en otras películas tales como *El mundo de los vampiros*, *El imperio de Drácula* (Federico Curiel, 1966) y *El vampiro y el sexo*, el vampiro tenía diferente nombre, pero sus rasgos todavía correspondían a Drácula (figuras 25, 26 y 27). En estos casos, el protagonista solía ser un actor poco conocido, como ocurrió en *Dracula*, de Tod Browning, y su correspondiente versión hispana dirigida por George Melford.

Por su parte, *El mundo de los vampiros* incluyó otras figuras vampíricas: una vampira que espera encontrarse nuevamente con el conde Sabotai (Drácula) y vampiros que están subordinados al conde y reaccionan como autómatas. En este caso, las vampiras son hermosas, tienen cabello largo y usan vestidos largos y blancos mientras que los vampiros son monstruos con rasgos animalescos semejantes a los de los murciélagos o las ratas (figuras 17 y 18).



Figuras 17 y 18. Las vampiras lucen hermosas mientras que los vampiros tienen una apariencia animalesca y usan capas que usan como alas de murciélagos en *El Mundo de los Vampiros*.

El mundo de los vampiros también integra un elemento interesante relacionado con la destrucción de los vampiros: música. Cuando un joven que conoce las antiguas tradiciones de Transilvania toca una extraña melodía en un piano y los vampiros la escuchan, éstos son destruidos. Sin embargo, el conde Sabotai y su amante vampira sólo son detenidos por la melodía y súbitamente caen en un pozo lleno de estacas (figuras 19 y 20).

Posteriormente, el director español Miguel Morayta, quien estuvo exiliado en México, filmó dos películas que, excepto en unos festivales de cine fantástico y de horror, son casi inexistentes en las antologías de cine y que además ofrecen otra mirada sobre el vampirismo. Este es el caso de *El vampiro sangriento* (1962) y *La invasión de los vampiros* (1962).



Figuras 19 y 20. Un pozo con estacas donde finalmente el conde Sabotai es destruido cuando cae en él.

Estas dos películas, ambientadas en el siglo XIX, fueron compuestas como una serie de dos partes. El argumento es acerca de dos familias. Una de ellas, los Frankenhause, surgió en el siglo XII en Alemania y está compuesta de vampiros. La otra familia, los Cagliostro, está compuesta por personas dedicadas a luchar contra los vampiros y a buscar fórmulas (pseudo)científicas para curar a gente enferma. El conde Frankenhause, el vampiro, tiene una asistente humana, Frau Hildegarda, quien busca chicas con el fin de obtener sangre para el vampiro y evitar su deterioro físico, ya que su vampirismo es considerado una enfermedad dentro de la película. Al mismo tiempo, el vampiro y Frau Hildegarda planean crear un ejército de vampiros, el cual será formado finalmente en la segunda parte de la película antes del triunfo del bien. Un rasgo interesante de la primera parte es, precisamente, el triunfo del mal, el cual es un elemento inusual considerando que la mayoría de las películas de la época, sobre todo westerns y películas de horror con secuelas, se caracterizaban por el triunfo del bien. Asimismo, dentro del argumento, los Cagliostro son presentados como una suerte de familia de científicos que descubre una sustancia capaz de producir vampirismo: la «vampirina». Cuando alguien es mordido por el vampiro, esta sustancia permanece en su cuerpo y así la víctima queda conectada con el vampiro incluso si la víctima es enterrada. En este caso, las víctimas se vuelven vampiros muertos y esperan la realización de un ritual a través del cual el vampiro vivo —el conde Frankenhause— los ha de retornar a la vida para destruir el mundo.

Estas películas incluían a un científico loco mezclado con una suerte de Van Helsing —en este caso como un personaje positivo que lucha contra el mal— y hacían algunas referencias a las películas de Méndez y otros directores por medio de diferentes recursos de fotografía y escenario. Tal como otros directores, Morayta integró un equipo para la filmación de sus dos películas

de vampiros: el fotógrafo Raúl Martínez Solares, el compositor Luis Hernández Bretón, el escenógrafo Manuel Fontanals³ y la editora Gloria Schoemann, quien trabajó frecuentemente con Emilio «el Indio» Fernández y Luis Buñuel.

El escenario, la música y la fotografía son los aspectos más destacables de estas películas. Por ejemplo, el arribo del carruaje en *slow motion* sin sonido con el fin de representar el paso sobrenatural del vampiro es uno de los efectos visuales más significativos de *El vampiro sangriento* (figura 21). Otro efecto visual para mostrar la fuerza del vampiro es el uso del *eye-light* que consiste en la iluminación de los ojos del vampiro —tal como hicieron Fernando Méndez y Tod Browning— mientras se escucha un ruido extraño —el cual sirve para representar el poder telepático e hipnótico del vampiro (figura 22). Otro rasgo que fue tomado de las películas de Méndez fue la destrucción del vampiro cuando éste está transformado en murciélago y es clavado con una lanza en la pared (figuras 23 y 24). Además, Morayta, como Alfonso Corona Blake, optó por incluir una vampira, la esposa del vampiro, quien después de la destrucción del conde Frankenhausem dirige un ejército de vampiros. Posteriormente, a los vampiros se les clava una estaca en el pecho, pero es necesario destruir a la vampira, la condesa Frankenhausem, y entonces quemar todos los cuerpos de los vampiros para eliminar su amenaza.



Figuras 21 y 22. El carruaje del vampiro en *slow motion* con niebla detrás y el efecto visual del *eye-light* sobre los ojos del vampiro en *El Vampiro Sangriento*.

3. El escenógrafo catalán Fontanals, como Morayta, se exilió en México después de la muerte de Federico García Lorca. Fontanals trabajó como escenógrafo de teatro, especialmente en obras de Lorca, y en México trabajó como escenógrafo en 265 películas entre 1938 y 1972 (García, 2001). En la escenografía para las películas de Morayta, Fontanals puso énfasis en los espacios amplios con apariencia de castillos europeos y, en contraste con el geometrismo de Gerzso, quien creó la escenografía de muchas películas de horror, usó muebles y utilería para construir la imaginería y la atmósfera del vampirismo.



Figuras 23 y 24. El vampiro transformado en murciélago es clavado con una lanza en la pared en *El Ataúd del Vampiro* (Fernando Méndez, 1958) (izquierda) y en *La Invasión de los Vampiros* (derecha)

A pesar de los interesantes rasgos de las películas de vampiros de Morayta, éstas no tuvieron mucho éxito en comparación con otras películas suyas tales como *La venenosa*⁴ (1949), *Hipócrita* (1949) o *El mártir del calvario* (1952). No obstante, sus dos películas muestran la influencia de Méndez y otros directores que hicieron películas de horror. Morayta exploró también diferentes géneros, tales como el melodrama, el ranchero, la comedia urbana, el cine de cabaret y de barrio y el horror. Además de estas películas, Morayta también hizo *Dr. Satán* (1966), una película acerca de un malvado científico loco que crea a un autómatas.

Otra película de vampiros que recuperó la imagen estereotipada de Drácula fue *El vampiro y el sexo* (1969), de René Cardona. Esta película en color fue censurada debido a la inclusión de escenas eróticas y desnudez, pero al mismo tiempo otra versión fue filmada de manera paralela en blanco y negro sin dichas escenas para su proyección en cines mexicanos (Durán, 2011). Esta versión se tituló *Santo en el tesoro de Drácula* (1969). La versión sin censura finalmente se daría a conocer en 2011 en el Festival Internacional del Cine de Guadalajara (FICG); sin embargo, problemas entre Cinematográfica Calderón y uno de los hijos del luchador de lucha libre «Santo», el héroe de la película, con respecto a la imagen que se proyectaba de éste último retrasaron el estreno (Caballero, 2011). En este caso, podemos reconocer rasgos similares entre este vampiro y el conde Karol de Lavud, así como el conde Sabotai, tales como, por ejemplo, el esmoquin, la capa larga (con algunas diferencias en el cuello) y el medallón en el pecho. En la película de Browning, Drácula posee

4. Esta película, basada en la novela *El caballero audaz*, de José María Carretero, incluye un elemento de misterio y fantasía debido a la protagonista femenina, la trapecista de un circo que tiene un don extraño y fantástico: cuando ella besa a un hombre del que está enamorada, éste muere.

estas características, pero el vampiro de Melford no tenía el medallón. En contraste, los Dráculas mexicanos, así como otras figuras vampíricas, tienen largos colmillos que constantemente son mostrados en el momento del ataque —un rasgo que el conde Orlok en *Nosferatu* también posee, pero los primeros Dráculas estadounidenses (los de Browning y Melford) sólo sugerían durante el ataque vampírico (figuras 25-27). Asimismo, el vampiro de *El vampiro y el sexo* tenía algunos accesorios atribuibles a un caballero del siglo XIX (el estilo de la capa, el bastón y los guantes).



Figuras 25, 26 y 27. Representaciones mexicanas del conde Drácula (de arriba a abajo y de izquierda a derecha): conde Karol de Lavud, conde Sabotai y conde Drácula.

A diferencia de las películas de vampiros de Méndez, *El vampiro y el sexo* combinó ciencia ficción con horror e incluyó a un luchador como héroe: «Santo, el enmascarado de plata». En esta película «Santo» es un científico que crea una máquina para viajar en el tiempo, a la época de una vida anterior, a través de una descomposición molecular. Para ello, «Santo» usa a su novia como «conejiillo de indias». Así, ella viaja al pasado —experimentando una suerte de encarnación— y ahí ella es víctima de Drácula, pero antes de que el vampiro sea destruido, «Santo» hace regresar a su novia al presente. Sin embargo, algunos espías descubren lo ocurrido y el lugar en donde está la tumba

del vampiro y, enseguida, tratan de retornarlo a la vida. En consecuencia, «Santo» tiene que pelear contra todos ellos.

Hubo otras películas que trataron de abordar el vampirismo, pero la mayoría de ellas contribuyeron muy poco con relación al argumento o la estética. Algunas de estas películas fueron *Rostro infernal* y *La huella macabra* (1962), de Alfredo B. Crevenna, y *El imperio de Drácula* (1967), de Federico Curiel. Las dos películas de Crevenna fueron películas seriadas acerca del conde Brankovan, un vampiro que tomaba el poder y la inteligencia de los cerebros de sus víctimas y creaba autómatas —los cuales eran actuados por verdaderos luchadores del ring en las escenas de acción. En *Rostro infernal*, el vampiro es enterrado, pero en la secuela es desenterrado con la ayuda de un asistente y su nombre cambia por el de Theo van Korn, así como su rostro gracias al uso de una máscara para evitar que sea reconocido por sus viejos enemigos. En esta segunda parte, el vampiro regresa a la vida a un niño vampiro dándole a beber sangre (figura 28) y, entonces, planea su venganza.



Figura 28. Niño vampiro en *La Huella Macabra*.

En ambas películas, el vampiro usa un traje moderno y tiene unos colmillos largos. En *El imperio de Drácula*, el vampiro usa también un traje moderno y oscuro, así como una capa y tiene colmillos. El argumento es similar al de las películas de Crevenna: un asistente —llamado Igor— se encarga de hacer regresar a la vida al vampiro y busca sangre humana para regarla en la ropa del vampiro y lograr la resurrección. En este caso, Drácula quiere apoderarse de una mujer y sólo dice un par de diálogos durante la película.

Otras películas de vampiros integraron temas como la venganza y la reencarnación para justificar la aparición del vampiro, sus enemigos y su amante en el mundo moderno de los años sesenta. Un ejemplo particular de esto fue *El barón del terror* (1961), de Chano Urueta. El argumento es acerca del barón Vitelius de Estara —un personaje estelarizado por Abel Salazar quien

también produjo la película—, un brujo perseguido por el tribunal de la Santa Inquisición que es condenado a la hoguera. Ante la condena, el barón promete regresar 300 años después con el paso del cometa para vengarse de los descendientes de sus enemigos. Así, en los años sesenta el barón aparece como un brujo extraterrestre que tiene unos largos colmillos como vampiro y una larga lengua para succionar los sesos de sus víctimas y enemigos (figura 29). Además, tiene poderes hipnóticos y puede atravesar cuerpos y paredes; sin embargo, el fuego puede destruirlo. De acuerdo a esta descripción, esta figura es una mezcla de diferentes rasgos de personajes fantásticos, tales como el brujo, el vampiro y el extraterrestre. Salazar estaba interesado en tal combinación para atraer mayor audiencia y aprovechar el éxito de la ciencia ficción hollywoodense en México. En este sentido, la película *La nave de los monstruos* (Rogelio A. González, 1960) fue otra película que combinó rasgos de vampirismo con extraterrestres a través de la inclusión de mujeres invasoras (figura 30).



Figura 29. Brujo-vampiro-extraterrestre en *El barón del terror*.



Figura 30. Vampira-extraterrestre en *La nave de los monstruos*.

De hecho, las películas de vampiros mexicanas favorecieron la aparición de mujeres vampiro. En el caso de aquellas películas en que el protagonista era una variación de Drácula, las mujeres vampiro jugaban el rol de

amantes, asistentes o miembros de un clan de vampiros que estaba subordinado al vampiro (*El vampiro*, *La invasión de los vampiros*, *El mundo de los vampiros*, *El vampiro y el sexo* y *El imperio de Drácula*). Por el contrario, las películas de vampiros que estaban combinadas con ciencia ficción (*La nave de los monstruos*) y lucha libre presentaban mujeres vampiro como antagonistas (figuras 31 y 32) mientras que el protagonista eran «Santo», «Blue Demon» o «Mil máscaras», tres héroes luchadores, como ocurrió en *Santo contra las mujeres vampiro*, *Las vampiras* y *Santo en la venganza de las mujeres vampiro* (Federico Curiel, 1970).



Figuras 31 y 32. Mujeres vampiro en *Santo contra las mujeres vampiro*.

También hubo películas que combinaron horror con comedia e incluyeron al conde Drácula como un falso vampiro o como el miembro de un grupo de monstruos. En el primer caso, una persona ambiciosa quería apoderarse de una herencia asustando a los herederos en una mansión en la cual éstos debían permanecer por una noche, como ocurrió en *The Cat and the Canary*, de Paul Leni. Algunas de estas películas fueron *La casa de los espantos* (1961) y *Échenme al vampiro* (1961), de Alfredo B. Crevenna. En otros casos, Drácula, el hombre lobo, la momia, el monstruo de Frankenstein y el monstruo de la laguna negra retornaban a la vida por intercesión de un científico loco, como ocurrió en *El castillo de los monstruos* (Julián Soler, 1958) y *Frankenstein, el vampiro y compañía* (Benito Alazraki, 1961). Estas películas fueron una parodia de las películas de vampiros en las cuales un comediante confrontaba y, la mayoría de las veces, destruía por casualidad a seres malignos. Asimismo, algunas películas de vampiros y lucha libre también incluyeron al conde Drácula como miembro de un grupo de monstruos que eran confrontados y destruidos por los más famosos luchadores del ring de los años sesenta, como fue el caso de *Santo y Blue Demon contra los monstruos* (Gilberto Martínez Sola-

res, 1969) y *Santo y Blue Demon contra Drácula y el hombre lobo* (Miguel M. Delgado, 1972).

Estas películas incluyeron a los actores Germán Robles y Aldo Monti, así como a otros actores, con las mismas características del conde Drácula que habían construido Méndez, Cardona y Corona Blake. Por esta razón, dichas películas contribuyeron a reforzar y a promover al conde Drácula como el estereotipo del vampiro en el cine mexicano. Finalmente, algunos westerns, tales como *El charro de las calaveras*, de Alfredo Salazar, y *El pueblo fantasma* (1965), de Alfredo B. Crevenna, también incluyeron a un vampiro como antagonista. En la primera película, el conde Drácula es confrontado por un charro mexicano y en la segunda película hubo por primera vez un vampiro vaquero, el cual chupaba la sangre de gente malvada y buscaba una amante vampira (figura 33). En comparación con otras figuras vampíricas, el vampiro vaquero tenía los colmillos más largos y combinaba la conducta de un joven tranquilo y asustado con la actitud del vampiro seductor y sediento de sangre.



Figura 33. Vampiro vaquero en *El pueblo fantasma*.

Sin embargo, las películas que combinaban vampirismo con comedia, ciencia ficción o western usualmente tenían argumentos débiles o incoherentes y no proveyeron nuevos elementos con relación al montaje o la fotografía. La mayoría de ellas carecían de calidad porque, como ocurrió con otras películas de horror, eran producciones de bajo presupuesto. No obstante, las numerosas películas de vampiros que fueron hechas en México se caracterizaron por el desarrollo de una amplia diversidad de figuras vampíricas. Aun cuando algunas de estas variaciones eran extravagantes, entre el final de los años cincuenta y el principio de los sesenta dichas figuras representaron la recuperación y la adaptación del personaje que había nacido en el cine con *Nosferatu* y siguió construyéndose en los *Dracula* de Browning y Melford y que nuevamente surgieron en México (*El vampiro*, Méndez, 1957) e Inglaterra (*Dracula*,

Terence Fisher, 1958), entre otros países dando paso a una extensa producción de cine de horror (Hutchings, 1993). En un periodo en que los productores querían obtener beneficios invirtiendo la menor cantidad de dinero, las películas de vampiros se convirtieron en una buena fuente de explotación comercial debido a que la figura del vampiro siempre fue considerada como vigente y muy atractiva como fuente de espectáculo (Fernández, 2006: 136). A manera de conclusión, la tabla 2 muestra un panorama de las variaciones de la figura del vampiro existentes en las películas que fueron incluidas y descritas en este estudio.

<i>Número de apariciones en películas mexicanas (1957-1972)</i>	<i>Tipo de vampiro</i>
24 (5) (1) (2)	Drácula (vampiro clásico) —Drácula como miembro de un grupo de monstruos: el hombre lobo, la momia, el monstruo de Frankenstein y el monstruo de la laguna negra —Drácula brujo —Falso Drácula (humano disfrazado como Drácula)
9	Mujer vampiro
3	Vampiro monstruo (con rasgos animalescos y menos humanos)
2	Vampiro alienígena (1 masculino (combinado con brujo) + 1 femenino)
1	Vampiro niño
1	Vampiro vaquero

Tabla 2. Diversidad de vampiros en películas de horror mexicanas (1957-1972).

Así, esta revisión del cine de horror mexicano, en especial de las películas de vampiros, pone en evidencia que los vampiros fueron los principales personajes del cine mexicano entre 1957 —con la aparición de *El vampiro* y *El ataúd del vampiro*, de Fernando Méndez— y 1972. Asimismo, los vampiros se caracterizaron por la combinación de otros seres fantásticos o de ciencia ficción que contribuyeron a crear una considerable diversidad de personajes, los cuales van de un canon determinado por la novela de Bram Stoker y las películas *Nosferatu: eine Symphonie des Grauens*, de Friedrich W. Murnau, y *Dracu-*

la, de Tod Browning y George Melford, hasta las más increíbles y, quizás, barrocas creaciones de vampiros alienígenas, mujeres vampiro que adoran a satán, un vampiro niño, un vampiro vaquero y un vampiro brujo—figuras que más o menos se basan en el mito del vampiro y el personaje del conde Drácula como la figura canónica en la literatura y el cine.

BIBLIOGRAFÍA

- AMADOR, María Luisa, y Jorge AYALA BLANCO (1980): *Cartelera cinematográfica 1930-1939*, Filmoteca UNAM, México.
- ____ (1982): *Cartelera cinematográfica 1940—1949*, UNAM, CUEC, México.
- ____ (1985): *Cartelera cinematográfica 1950—1959*, UNAM, CUEC, México.
- ____ (1986): *Cartelera cinematográfica 1960—1969*, UNAM, CUEC, México.
- CABALLERO, Jorge (2011): «“El Vampiro y el sexo”, fuera de festival por polémica», *La Jornada*, 29 de marzo, p. 10.
- CIUK, Perla (2000): *Diccionario de directores del cine mexicano*, CONACULTA, Cineteca Nacional, México.
- DÁVALOS OROZCO, Federico (1999): «The Birth of the Film Industry and the Emergence of Sound», en Joanne Hershfield y David R. Maciel (eds.), *Mexico's cinema. A century of film and filmmakers*, Scholarly Resources, USA, pp. 17-32.
- DE LA VEGA ALFARO, Eduardo (1995): *Fernando Méndez, 1908-1966*, Universidad de Guadalajara, México.
- ____ (1999): «The Decline of the Golden Age and the Making of the Crisis», en Joanne Hershfield y David R. Maciel (eds.), *Mexico's Cinema. A Century of Film and Filmmakers*, Scholarly Resources, pp. 165-191.
- DE LOS REYES, Aurelio (2012): «El surrealismo en el cine», en Volker Rivinius (coord.), *El ojo y sus narrativas. Cine surrealista desde México*, INBA, IMCINE, pp. 33-47.
- DURÁN, Cecilia (2011): «La legendaria cinta *El Vampiro y el sexo*, se estrenará en FICG», *La Jornada de Guerrero*, 23 de marzo, disponible en <http://www1.lajornadaguerrero.com.mx/2011/03/23/index.php?section=cultura&article=010n1cul> [9.07.14].
- FEIN, Seth (1999): «From Collaboration to Containment: Hollywood and the International Political Economy of Mexican Cinema after the Second World War», en Joanne Hershfield y David R. Maciel (eds.), *Mexico's Cinema. A Century of Film and Filmmakers*, Scholarly Resources, pp. 123-163.
- FERNÁNDEZ, Miguel Ángel (2006): «Querida, convertí la pantalla de plata en cobre. Del cine mexicano de ciencia ficción al bestiario de la mitología popular nacional, 1945-1981 / An X-Ray of Mexican Science Fiction Films, 1945-1981», en Itala Schmelz (ed.), *El futuro más acá. Cine mexicano de ciencia ficción / Mexican Science Fiction Film*, Conaculta, UNAM, México, pp. 131-149.
- GARCÍA, Gustavo (2001): «El misterio Fontanals», *Letras Libres*, 31 de diciembre, disponible en <http://www.letraslibres.com/mexico-espana/el-misterio-fontanals> [16.5.2017].

- GONZÁLEZ AMBRIZ, Marcos et. al. (2015): *Mostrología del cine mexicano*, La Caja de Cerillos Ediciones, CONACULTA, México.
- HAYEM LAFORET, Sibylle (2000): «El rescate de la música cinematográfica mexicana», *México en el Tiempo*, núm. 38, disponible en <https://www.mexicodesconocido.com.mx/el-rescate-de-la-musica-cinematografica-mexicana.html> [16.5.2017].
- HUMPHRIES, Reynold (2006): *The Hollywood Horror Film 1931-1941. Madness in a Social Landscape*, Scarecrow Press.
- HUTCHINGS, Peter (1993): *Hammer and beyond. The British Horror Film*, Manchester University Press, Manchester.
- JANCOVICH, Mark (1996): *Rational Fears. American horror in the 1950s*, Manchester University Press, Manchester.
- ROBLES, Xavier (2010): *La oruga y la mariposa. Los géneros dramáticos en el cine*, UNAM, CUEC, México.
- TODOROV, Tzvetan (1998): *Introducción a la literatura fantástica*, Ediciones Coyoacán, México.
- VIÑAS, Moisés (1992): *Índice cronológico del cine mexicano (1896-1992)*, UNAM, México.

FILMOGRAFÍA

- AGUILAR, Rolando (dir.) (1948): *Una aventura en la noche*, Azteca Films, México.
- ALAZRAKI, Benito (dir.) (1960): *Los muñecos infernales*, Cinematográfica Calderón, México.
- ____ (dir.) (1961): *Frankenstein, el vampiro y compañía*, Cinematográfica Calderón, México.
- ALCORIZA, Luis, Ismael RODRÍGUEZ y Chano URUETA (dir.) (1968): *La puerta y la mujer del carnicero*, Películas Rodríguez, México.
- BALEDÓN, Rafael (dir.) (1960): *Orlak, el infierno de Frankenstein*, Filmadora independiente, México.
- ____ (dir.) (1965): *La loba*, Producciones Sotomayor, México.
- BROWNING, Tod (dir.) (1931): *Dracula*, Universal, USA.
- BUSTILLO ORO, Juan (dir.) (1935): *El misterio del rostro pálido*, Producciones Alcaide, México.
- CARDONA, René (dir.) (1950): *Yo quiero ser hombre*, Ultramar Films, México.
- ____ (dir.) (1969): *El vampiro y el sexo (o Santo en el tesoro de Drácula)*, Cinematográfica Calderón, México.
- CORONA BLAKE, Alfonso (dir.) (1961): *El mundo de los vampiros*, ABSA, México.
- ____ (dir.) (1962): *Santo vs. Las mujeres vampiro*, Filmadora Panamericana, Fonexsa, Tele-cine-radio S.A., México.
- CREVENNA, Alfredo B. (dir.) (1958): *El hombre que logró ser invisible*, Cinematográfica Calderón, México.
- ____ (dir.) (1961): *La casa de los espantos*, Estudios América, México.
- ____ (dir.) (1961): *Échenme al vampiro (Episodios: 1. Échenme al vampiro, 2. La mansión negra, 3. Siete condenados)*, Estudios América, México.

- ____ (dir.) (1962): *Rostro infernal* (Episodios: 1. *Rostro infernal*, 2. *Error fatal*, 3. *La trampa*), Estudios América, México.
- ____ (dir.) (1962): *La huella macabra* (Continuación de *Rostro infernal*. Episodios: 1. *La huella macabra*, 2. *El beso de la muerte*, 3. *El murciélago fantasma*), Estudios América, México.
- ____ (dir.) (1965): *El pueblo fantasma*, Estudios América, Productora Fílmica México, México.
- CURIEL, Federico (dir.) (1959): *La maldición de Nostradamus* (Capítulos: 1. *El dedo del destino*, *El libro de los siglos*, 3. *Las víctimas de la noche*), Estudios América, México.
- ____ (dir.) (1959): *Destructor de monstruos* (Capítulos: 1. *El destructor de monstruos*, 2. *El estudiante y la horca*, 3. *El ataúd vacío*), Estudios América, México.
- ____ (dir.) (1959): *El genio de las tinieblas* (Capítulos: 1. *Más allá de la vida*, 2. *El hijo de la noche*), Estudios América, México.
- ____ (dir.) (1959): *La sangre de Nostradamus* (Capítulos: 1. *El aparecido en el convento*, 2. *El ave negra*, 3. *La última víctima*), Estudios América, México.
- ____ (dir.) (1959): *El testamento del vampiro*, México.
- ____ (dir.) (1967): *El imperio de Drácula*, Fílmica Vergara S.A., México.
- ____ (dir.) (1969): *Las vampiras*, Fílmica Vergara S.A., México.
- ____ (dir.) (1970): *La venganza de las mujeres vampiro*, Cinematográfica Flama, Películas Latinoamericanas S.A., México.
- DELGADO, Miguel M. (dir.) (1972): *Santo y Blue Demon vs. Drácula y el hombre lobo*, Cinematográfica Calderón, México.
- FISHER, Terence (dir.) (1958): *Dracula*, Hammer Films, Gran Bretaña.
- GALEEN, Henrik (dir.) (1926): *Das Student von Prag*, Sokal Film, Alemania.
- GÓMEZ MURIEL, Emilio (dir.) (1950): *Nosotras las taquígrafas*, Clasa Films Mundiales, México.
- GÓMEZ URQUIZA, Zacarías (dir.) (1951): *Nosotras las sirvientas*, Producciones Galindo Hermanos, México.
- GONZÁLEZ, Rogelio A. (dir.) (1960): *La nave de los monstruos*, Producciones Sotomayor, México.
- LENI, Paul (dir.) (1927): *The Cat and the Canary*, Universal Pictures, USA.
- MARTÍNEZ SOLARES, Gilberto (dir.) (1969): *Santo y Blue Demon contra los monstruos*, Cinematográfica Sotomayor, México.
- MELFORD, George (dir.) (1930): *Dracula* (Spanish version), Universal, USA.
- MÉNDEZ, Fernando (dir.) (1956): *Ladrón de cadáveres*, Internacional Cinematográfica, México.
- ____ (dir.) (1957): *El vampiro*, ABSA, México.
- ____ (dir.) (1958): *El ataúd del vampiro*, ABSA, México.
- MORAYTA, Miguel (dir.) (1949): *La venenosa*, Películas Paricutín, México.
- ____ (dir.) (1949): *Hipócrita*, Brooks y Enríquez, México.
- ____ (dir.) (1952): *El mártir del calvario*, Oro Films, México.
- ____ (dir.) (1962): *El vampiro sangriento*, Tele Talía Films, Internacional Sono Film S.A., México.

- ____ (dir.) (1962): *La invasión de los vampiros*, Tele Talía Films, Internacional Sono Film S.A., México.
- ____ (dir.) (1966): *Dr. Satán*, Producciones Espada S. de R. L. México.
- MURNAU, F. W. (dir.) (1921): *Nosferatu: eine Symphonie des Grauens*, Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal, Prana-Film GmbH, Alemania.
- PEÓN, Ramón (dir.) (1933): *La Llorona*, Eco Films, México.
- PORTILLO, Rafael (dir.) (1958): *La momia azteca vs. El robot humano*, Cinematográfica Calderón, México.
- RYE, Stellan, y Paul WEGENER (dir.) (1913): *Das Student von Prag*, Bioscop, Alemania.
- SALAZAR, Alfredo (dir.) (1965): *El charro de las calaveras (Episodios: 1. El lobo humano, 2. El vampiro siniestro, 3. El jinete sin cabeza)*, Films de México S.A. de C.V., México.
- SEGURA, Juan José (dir.) (1936): *El súper loco*, P.C.E., Producciones Cinematográficas Éxito, México.
- SOLER, Julián (dir.) (1958): *El castillo de los monstruos*, Producciones Sotomayor, México.
- ____ (dir.) (1966): *Pánico (Episodios: 1. Pánico, 2. Soledad, 3. Angustia)*, Producciones Enriquez S.A., Productora de Películas Sanen, México.
- URUETA, Chano (dir.) (1953): *El monstruo resucitado*, Internacional Cinematográfica, México.
- ____ (dir.) (1954): *La bruja*, Internacional Cinematográfica, México.
- ____ (dir.) (1961): *El barón del terror*, ABSA, México.
- ____ (dir.) (1962): *El espejo de la bruja*, Cinematográfica S.A., ABSA, Studios Azteca, México.
- WEGENER, Paul, y Carl BOESE (dir.) (1920): *Der Golem. Wie er in die Welt kam*, Projektions AG Union, Alemania.
- WIENE, Robert (dir.) (1919): *Das Kabinett des Dr. Caligari*, Decla, Alemania.
- ____ (dir.) (1924): *Orlcas Hände*, Berolina Film, Alemania.

Antonio de Hoyos y Vinent, *Los cascabeles de Madama Locura*, Edición de Mariano Martín Rodríguez, La biblioteca del laberinto, Colmenar Viejo, 2015, ISBN 978-84-943755-2-1.

Vayan por delante dos afirmaciones. La primera que resulta bastante extraño realizar la crítica de un libro cuya primera edición, aparecida sin fechar, posiblemente sea de 1916 o 1917. Como bien informa el editor, aunque desde los años sesenta del siglo pasado la figura de Hoyos y Vinent ha suscitado el interés de algunos escritores (Luis Antonio de Villena o Pere Gimferrer) y de bastantes críticos (Luis Sánchez Granjel, Rosario Ruiz Rubio, Antonio Cruz Casado, Mercedes Comellas Aguirrezábal, Marie-Stéphane Bourgac, María del Carmen Alfonso García, etc.), lo cierto es que esta colección de cuentos era inaccesible al lector actual. Por ello, hay que felicitar a la editorial La Biblioteca del Laberinto y especialmente al editor, Mariano Martín, que también se ha encargado de realizar la interesante introducción con la que se abre la antología. En segundo lugar, la reaparición de *Los cascabeles de Madama Locura* se suma al ejercicio de necesaria recuperación literaria de títulos y autores postergados académi-

camente que se está realizando en las últimas décadas. Sobre algunos pesaba un discutible y, en muchos casos, inmerecido olvido. Poner en las manos de los lectores actuales los veintitrés cuentos que componen la antología de Hoyos y Vinent es un acto inexcusable de justicia literaria y de normalidad cultural.

Los cuentos que componen el volumen se organizan en seis apartados: «El más allá», «La mirada, la sonrisa, el gesto», «Príncipes y princesas de ensueño y dolor», «Estampas libertinas», «El jardín de Hécate» y «Artificios y afeites». Quizás sean estas dos últimas secciones las de menor interés literario porque casi siempre son estampas de un meloso sentimentalismo. Por ejemplo, en «La muerte en los toros» el diestro Rafael Granés, *Granaíto*, presiente su muerte en la plaza y, en el momento en que es empitonado mortalmente, se arrepiente de sus amoríos con la «frívola y alocada» Nena Mérida. En sus minutos finales solo tiene en su mente a Remedios, su antigua novia: «Entonces se

operó el milagro y quiso vivir, vivir para ella, olvidado de las horas de locura» (p. 214). Algo similar ocurre en el cuento «La ironía del sacrificio» en el que una madre, locamente enamorada del prometido de su hija, consiente su matrimonio para ver cómo un final trágico acaba con la vida de la joven. Además de por su cercanía al folletín sentimental, estas narraciones ven lastrado su atractivo por un léxico modernista lleno de exotismo y de referencias culturales que no parece el más apropiado para la descripción de ambientes contemporáneos. Es lo que ocurre, por ejemplo, en «La revancha» donde es posible leer: «Habían llegado a la *serre*, un bosque digno de Pafos, con dioses de mármol semiocultos entre los laberintos de palmeras y naranjos en flor. Allí, junto a una fuente en cuya clara linfa moría un cisne de mármol, sentáronse» (p. 233). Si la acción se desarrollara en una corte dieciochesca, el lector estaría dispuesto a admitirla pero, en este caso, los que llegan a la *serre* son un banquero y una dama que busca que le perdone una deuda a su marido.

La retórica modernista llena de cultismos, neologismos y referencias exóticas, clásicas o del rococó francés resulta más oportuna cuando los cuentos transcurren en épocas pasadas. Es el caso de «La Infanta de España», en el que la re-

cargada pintura de los ambientes o de los ropajes («Sus gestos eran nobles, pausados, con misterioso ritmo de ultratumba, y hacíales más lentos y parsimónicos, en su grave grandeza, el guardainfante de rojo brocado, florecido de plata y bordado de aljófares; el picudo corpiño adornado de encajes de Flandes, y las labradas preseas de esmeraldas», p. 146) encuentra su contrapunto en el clima de opresión religiosa y moral. La represiva la corte española está representada por la inocente y delicada infanta pero también el *Tonto de Talavera*, un bufón lleno de apetitos eróticos. Algo similar ocurre en dos estimables relatos que podríamos calificar de fantásticos explicados. En estos las referencias cultas y las fantasías exóticas se entrecruzan con las pasiones humanas más primarias. Las imaginaciones, fantasías y creencias en el más allá de Miss Hilda Wagner, protagonista de «Los incubos», son cruelmente eliminadas cuando descubre que no ha sido poseída por un ser de otro mundo sino por simples ladrones. No ha tenido un encuentro sexual con un incubo sino con alguno de los rateros que la han seguido hasta su casa con la intención de robarle. Algunos tópicos propios de lo fantástico, desarrollo de la historia en el carnaval y personaje aquejado de la apatía y desgana de los artistas decadentistas, están presentes en «Las tres

máscaras del misterio». Salvador Becerra, bastante bebido, se enfrenta a tres personajes que representan a la Tristeza, la Vejez y el Misterio. Cree que ese contacto con el misterio pondrá fin al tedio abrumador en que se desarrolla su vida; sin embargo, la explicación final será mucho más prosaica. Es evidente tras lo dicho, que los excesos culturalistas a que tan dado es Hoyos y Vinent, corren paralelos a una manifiesta crueldad que hace más humanas sus historias. La majestad de la infanta y las inocentes creencias en contactos con seres del otro mundo son cercenadas por los furores carnales de un bufón o, en los otros dos casos, por el contacto con los estratos sociales más bajos. Sin esa dialéctica las narraciones no hubieran levantado el vuelo y hubieran caído en el más cursi decadentismo.

Hijo de su tiempo Hoyos y Vinent juega con toda la parafernalia de imágenes y de referencias puesta de moda por el modernismo poético y por las corrientes teosóficas del cambio de siglo. Por ello, muchos de estos relatos, además de llenarse de citas de todas las culturas y de países exóticos, se desarrollan en ambientes mundanos y aristocráticos. Los personajes que pueblan sus historias son de muy buena posición: la duquesa Julia en «La mano muerta», lady Rebeca Wintergay en «Los ojos de lady Re-

beca», Pía Atienza en «El hipnotizador», una melancólica Princesa en «El encanto de la ciudad sumergida», etc. Si se atreven a relacionarse con la plebe, se debe a que los personajes populares pueden despertar las pasiones adormecidas por una vida fácil y despreocupada. Es lo que le ocurre a La Colomba de «Los sátiros. *Pastorella* libertina (siglo XVII)». La damisela, después de haber sido asaltada por un desconocido en medio de un bosque, siente una gran frustración al saber que no fue un patán el que la poseyó sino un noble. Lo mismo buscan los personajes masculinos que descienden a los ambientes depravados para conocer «el acre encanto de los frutos prohibidos» (p. 185). Por supuesto, estos ricos aristócratas y estas elegantes damiselas también se sienten atraídos por el misterio y asisten a sesiones de hipnosis, telepatía, mesmerismo y espiritismo. Sin embargo, la distancia crítica e irónica de los narradores frente a estos fenómenos es, en muchas ocasiones, bastante evidente. Ellos y también muchos personajes no creen en estas charlatanerías tan propias del fin de siglo y los relatos suelen dar explicaciones más prosaicas. Ya he señalado que los posibles elementos sobrenaturales de «Los incubos» y de «Las tres máscaras del misterio» no eran tales. Algo similar ocurre también en «Una aventura de amor»

donde todos enigmas son al final resueltos.

En la primera y segunda sección del libro, «El más allá» y «La mirada la sonrisa, el gesto», es donde se hallan los cuentos que bordean lo fantástico. Quizá los más tópicos sean aquellos en que los que se el espiritismo y otras prácticas ocultistas se aceptan sin ninguna duda. Es el caso, por ejemplo, de «La mano muerta» en el que la difunta Flor Carreño vuelve de ultratumba para dejar su marca sobre la piel de su hermana la marquesa Felisa. La misma tónica sigue «La mueca del misterio». El fanfarrón que invoca en una sesión de guija a Federica Sigüenza recibirá su merecido castigo. Las creencias ciegas en tan inocentes juegos difícilmente pueden ser admitidas por el lector actual. En estos casos, además, desaparece cualquier rastro de inquietud, sorpresa o misterio. También contribuye a su desaparición el alambicado y relamido estilo de Hoyos y Vinent. Como sabemos lo fantástico exige la reconstrucción de espacios y tiempos donde reinen las mismas leyes que el mundo donde habitamos, los que propone nuestro autor están muy lejos del que habita el común de los mortales. La mayor parte de las mujeres que se paseaban por Madrid, por ejemplo, no solían llevar «faldas, en que la fantasía de Worth o de madame Dée, se desbor-

daba en pufs atrevidos milagrosamente alzados por guirnaldas de flores y broches de pasamanería, para a su vez sostener otros *petites motives* de gasa, terciopelo y tul» (p. 66). A mi entender, la excesiva ornamentación, los personajes nobles o las referencias a las prácticas ocultistas acercan estos cuentos al mundo maravilloso porque están muy lejos del universo que habita el común de los mortales.

Los mejores cuentos fantásticos son, a mi juicio, aquellos que siguen la tradición inaugurada por Poe y están libres de los oropeles decadentistas. En «La mirada de la muerta», Facundo Huerto, como el narrador de «El gato negro», traslada la frustración que le provocó su casamiento y el odio que incubó hacia su esposa a un perrillo cuyos ojos cree que son los de su reencarnada mujer. Pese al espiritismo presente en la historia, nunca sabremos si el personaje sufre alucinaciones, fruto de sus remordimientos, o si efectivamente el animal ha sido poseído por su esposa. No son raros estos miedos y estas identificaciones en nuestra literatura. Por ejemplo, Emilia Pardo Bazán había publicado en *Blanco y Negro* «El quinto» (1903), donde el protagonista siente un inmenso pavor hacia una perrita. Pocos años más tarde, en las páginas de *La Ilustración Española y Americana*, vio la luz «El espectro»

(1909). En este la narradora gallega construye un protagonista, Lucio Trelles, que no puede soportar la visión de un gato blanco. Quedan pocas dudas de que Hoyos y Vinent habría leído a Poe y «El Horla», de Maupassant, pero tampoco sería nada raro que también conociera los dos títulos citados de Pardo Bazán. Más aún cuando sabemos que doña Emilia, en cierta manera, lo apadrinó y lo introdujo en los círculos literarios. Muchos más sintético y directo es «Un cadáver sin identificar», narrado en primera persona por un personaje sin nombre. La lección de «El corazón delator» ha sido recogida por nuestro autor que elimina todo lo innecesario de su narración.

Pensemos lo que pensemos del escritor madrileño, sea bienvenida la edición de *Los cascabeles de Madama Locura* que se une a la cada vez más amplia lista de recopilaciones y

reediciones que obligan al interesado por esta parcela literaria a estar atento a lo que ofrece el mercado editorial. Si hemos de poner algún reparo a la edición de Mariano Martín, tal vez, haya que señalar que hubiera sido conveniente indagar si estas narraciones tuvieron una primera edición en la prensa. La variedad de los asuntos y las diferencias de género hacen pensar que la colección es fruto de una recopilación. No parece que *Los cascabeles de Madama Locura* sea una obra concebida globalmente sino una selección de narraciones que, quizá, primero aparecieron en las revistas y diarios de la época.

JUAN MOLINA PORRAS
jumolina@gmail.com



Adriana Goicochea (comp.), *Exceso y transgresión. Migraciones del modo gótico*, Etiqueta Negra, Viedma, 2016.
ISBN: 978-987-42-1840-7.

Aunque la literatura fantástica y la novela gótica han sido motivo de análisis y de revisiones, los autores de *Exceso y transgresión. Migraciones del modo gótico* renuevan lecturas teóricas, críticas y literarias, con el propósito de acercar nuevos caminos para así leer un corpus significativo de la literatura argentina, en especial la rioplatense, lecturas que realizan al amparo de «las ramificaciones del gótico». Como lo anticipa en el prólogo Mónica Bueno: «Hay que volver a leer y en esta vuelta, inventar un instrumento que descubra, distinga y permita interpretar, asociar, encontrar el atisbo de una manera de entender el mundo, los hombres y las cosas» (9).

Exceso y transgresión. Migraciones del modo gótico da a conocer los resultados de una investigación realizada en el marco del Programa de Incentivos a la Investigación en la Universidad Nacional del Comahue, Sede Viedma. Se trata de un libro organizado en torno a la relación entre lo gótico y lo fantástico y sus migraciones en el campo literario argentino. Los autores de los dis-

tintos capítulos son investigadores de la mencionada universidad y abordan una selección de textos literarios que son entrecruzados con el soporte teórico elegido. El primer capítulo, «Literatura gótica. Literatura sin fronteras», a cargo de Adriana Goicochea, presenta consideraciones de carácter teórico orientadas a definir cuál es el soporte elegido por quienes participaron del proyecto. Esta definición inicial vertebrará la totalidad de los trabajos que integran el libro. Al mismo tiempo, el capítulo provee al lector de una serie de referencias teóricas que lo orientan en el campo de la literatura gótica: sus orígenes, sus mutaciones y combinaciones, así como también el análisis de los trabajos presentados por distintos teóricos que se han ocupado de esta temática. Goicochea opta por denominarlo «modo gótico», siguiendo la propuesta de Alistar Fowler, aunque también se ocupa de considerar las vinculaciones y los distanciamientos entre los teóricos, lo que constituye un ejercicio interesante que permite acompañar la lec-

tura del capítulo. En el siguiente, Fernanda de la Canal atiende *La Quena* de Juana Manuela Gorriti, lectura que, como el título lo indica, se hará en «clave gótica». La consideración de esta novela, escrita en 1845, desde esta perspectiva constituye, sin duda, un aporte interesante, sobre todo porque De la Canal postula que leerla desde el modo gótico «permite develar la angustia, el temor y el sufrimiento inherente al ser humano, que se expresa en distintas etapas de la cultura y el arte» (45).

Por su parte, Rodrigo Guzmán Conejeros trabaja dos textos de autores argentinos: uno de Eduardo Holmberg y otro de Leopoldo Lugones, y los coloca en el centro del debate del proceso de modernización «que emprendió la generación de 1880» en la Argentina. Ese momento central para la literatura argentina es puesto a dialogar fructíferamente con la corriente literaria fantástica y con el eje de análisis de todo el libro, esto es, con el modo gótico. Guzmán Conejeros elige *Nelly*, de Holmberg, e «Yzur», de Lugones, para elaborar su propuesta, cual es encontrar un camino para «explicar la apelación al modo gótico en las primeras obras de literatura fantástica argentina como una estrategia de expresión del pasado —de la tradición— que se resiste a abandonar ese tiempo presente, pero sobre todo futuro» (68).

Los rasgos góticos de la escritura de Horacio Quiroga son analizados por Abel Combret, propuesta que se inscribe en la necesidad de ofrecer una nueva lectura del escritor uruguayo. Fundamenta su análisis tomando en consideración los trabajos críticos y teóricos de Botting, Amícola y los ya mencionados en el capítulo 1 por Adriana Goicochea. Elige, para sostener su lectura, algunos relatos contenidos en *Cuentos de amor, de locura y de muerte*, a los que pone a dialogar con cuentos de Edgar Allan Poe, vínculo que, como lo señala Combret, posibilita retomar «ese lugar de otro tiempo», ya que ciertas alusiones al pasado contribuyen a «construir un ambiente gótico» (77). En su búsqueda de relaciones con otros textos de la literatura argentina, Combret advierte que ciertas temáticas tienen un peso muy fuerte, por caso la locura, el vampirismo y la elección de algunos espacios en los que se desarrolla la acción. De modo singular destaca, siguiendo la postulación de Leslie Fiedler, que la apelación a la selva constituye un rasgo notable de la novela gótica en nuestro continente (81).

Witold Gombrowicz es un autor que siempre convoca a la relectura, que sigue provocando y que genera nuevas perspectivas de análisis. Gretchen Arnstedt asume ese desafío y, sin ignorar trabajos recto-

res como el de Juan José Saer y Silvana Mandolessi —incluso destacando el valor de estas líneas de trabajo—, se propone leer a Gombrowicz considerando la manera en que «deconstruye y parodia» los modelos, busca otros caminos con los que logra una «escritura en la que lo gótico se expresa en una tensión entre las estructuras culturales y lo oscuro y amenazante que subyace (...) en los estratos más profundos del sujeto» (90). Arnstedt trabaja las líneas teóricas de la literatura fantástica y analiza en especial el *Diario Argentino* y *La seducción* o *Pornografía* y *Los hechizados*, por entender que en estos textos hay una fuerte presencia de lo gótico, en la medida en que en ellos se visibiliza «la lucha entre el deseo y la represión» (100) de un modo original y, al mismo tiempo, desafiante.

El capítulo sexto «Marco Denevi. Derivaciones góticas en tres de su narrativa», presentado por Gabriela Rodríguez, concentra el modo gótico en los lugares y en ciertas presencias frecuentes (como el fantasma). Para desarrollar estos aspectos, elige tres novelas del argentino Denevi: *Ceremonia secreta*, *Rosaura a las diez* y *Nuestra señora de la noche*. Se ocupa, además, de la narrativa breve y para ello selecciona algunos cuentos. Este trabajo se vincula con el de Natalia Puertas, quien en «Manuel Mujica Láinez. El monstruo: un

lugar de transgresión», recupera el monstruo como expresión gótica, concepto que liga con una atmósfera cargada de expresiones recurrentes en el campo de lo extraño (castillos, laberintos, espejos). Por su parte, María José Bahamonde apela a la relación entre literatura y cine para discutir los modos del gótico en *La caída*, de la argentina Beatriz Guido. Además del soporte teórico que subyace en todo el libro, Bahamonde aporta una somera referencia a los vínculos entre ambas expresiones artísticas y una referencia al significado de la Generación del 50 en Argentina, aunque el aspecto central del artículo está en el análisis de la película que filmó Leopoldo Torre Nilson.

Julio Cortázar y el ensayo de 1994 «Notas sobre lo gótico en el Río de la Plata» constituye el eje del capítulo IX, a cargo de Pablo Pérez Chiteri, no porque sea el motivo de análisis, sino porque —como él lo manifiesta— le interesa «establecer un puente» que vincule el modo «gótico tradicional» con «la producción narrativa contemporánea» (165). Para ello, focaliza su trabajo crítico en *Bestias afuera*, de Fabián Martínez Siccardi. Una atmósfera inquietante, fuerzas oscuras, castillo, personajes fantasmales concurren a crear ese clima que Cortázar dejó impreso en muchos de sus relatos, cuestión que guía al autor de

«Lecturas de Cortázar: el origen de la literatura gótica y sus proyecciones en la nueva narrativa Argentina» a entender que Fabián Martínez Siccardi es un autor que recupera la tradición cortazariana, en lo referido a la presencia de lo gótico.

El libro se cierra con el artículo «Lo gótico ha encontrado sus lectores», de Adriana Goicochea, quien, a partir de la consideración de algunos relatos de Griselda Gambaro, postula no solo la inscripción de esos textos en el «modo gótico», sino que reclama un lugar en el canon para la escritora (181). Realiza un pormenorizado análisis de tres relatos, en el que, además de desplegar el marco teórico que sostiene *Exceso y transgresión. Migraciones del modo gótico*, aborda cuestiones significativas para la literatura argentina, tales como el contexto de producción, la creación de microcosmos, la tradición.

Si bien los capítulos que conforman *Exceso y transgresión. Migraciones del modo gótico* tienen distinto espesor y profundidad en el tratamiento de los temas que ocupan a los autores, constituye un aporte destacado para el estudio de lo gótico, lo fantástico y lo abyecto y, de modo particular, para la literatura argentina. Es, en síntesis, un camino inicial para continuar ofreciendo nuevas lecturas de un campo tan vasto como el que ofrece este modo narrativo.

MARÍA DEL PILAR VILA
Universidad Nacional del
Comahue
Argentina
mpilarvila@gmail.com



Teresa López-Pellisa, *Patologías de la realidad virtual: Cibercultura y ciencia ficción*, Fondo de Cultura Económica, Madrid-México, 2015. ISBN: 978-84-375-0731-6. 15

The study that Dr Teresa López-Pellisa presents is dedicated to one of the most pressing issues of our contemporary times, namely the influence of virtual reality in our daily lives.

Preceded by a compelling prologue written by cyberculture expert Naief Yehya, the book is structured around two main subjects: a conceptual definition and historical overview of virtual reality and an analysis of five central «pathologies», as López-Pellisa calls them, that are related to our use and misuse of virtual realities.

The first section, «Propedéutica: aproximación teórica al concepto de realidad virtual», starts with the question that the book seeks to address: what is virtual reality? As López-Pellisa observes, the concept of virtual space is very often used loosely as a synonym of digital reality. A clear definition between the two allows her to develop the argument underlying her book: virtual space is generated by our brain activity, a space created by imagination, dreams and by any aesthetic

experience we engage with, such as watching a film, observing a painting, opening a book and in general grasping the imaginary realities constructed by those fictional products. Digital reality, however, is a *type* of virtual space, a subcategory that is specifically created by the human being via technological tools. In the numerous examples López-Pellisa provides for both categories, she highlights the fact that different environments will provide different degrees of immersion and interaction.

This conceptual distinction leads her to trace a historical overview of what virtual reality has meant since Plato to contemporary times. The leitmotif that distinguishes the different stages are the various technological tools that human beings have had at their disposal to create the illusion of a reality. This section is particularly important to provide further context to the contemporary notion of virtual reality as an immersive, interactive environment. While it is only in the twentieth century when

new technologies have made it possible for this type of virtual reality to arise, López-Pellisa guides the reader through a very interesting journey in history through the techniques that presented a radical innovation of how reality could be represented, such as the theatre of shadows (invented in 121 BC), the discovery of perspective in the Renaissance, the magic lantern, the panorama and the fantascopio in the late eighteenth century, the stereoscope in the nineteenth century, the cinematograph, the computer, the hypertext and the internet. The final parts of this section show that the twentieth century has accelerated the innovations virtual reality, in terms of technological and conceptual contributions (e.g. artificial reality, cyberspace, artificial life, the CAVE project, augmented reality, etc.).

Through this terminological and historical journey, López-Pellisa manages to establish a solid conceptual foundation of the phenomena that will be explored in the second part of her book.

In the following part, called «Análisis: Diagnóstico de la realidad virtual», the author seeks to identify the different pathologies that our immersion in virtual realities have created. Her diagnosis reaches out to five conditions.

The first pathology is «nominal squizofrenia», which refers to

the use and abuse of terms that have now become part of our everyday vocabulary, such as cyberspace, fictional worlds or virtual reality. This category synthesises and develops some of the main ideas featuring in the previous section of the book.

Following Jean Baudrillard's take on postmodernity and providing examples of Borges' fictions, López-Pellisa diagnoses a second disease that refers to the multiplication of simulacra that question what we understand and perceive as real. Another conceptual distinction closes this part: virtual metafiction vs. digital metadiegesis, both narrative devices but only the latter has narrative levels produced by digital technology, again reminding the reader of the difference between the virtual and digital that articulates her argument.

The third pathology we suffer as users of digital environments concerns our body. How is the body affected by our interaction with virtual realities? This is the question that leads to the third pathology: «the ghost body». In it, López-Pellisa discusses how new technologies have colonised our body and thus have prompted a reconsideration of what means to be human. Implants, cloned organs, prosthesis, plastic surgery, androids with artificial intelligence are some of the elements that increasingly question the boundaries that distinguish a ma-

chine from the human being. To establish her argument, the author again recurs to a diverse range of examples, including the film *I am a Cyborg, but that is OK* (Park Chonwook, 2006), cyborg artist Neil Harbisson, Donna Haraway's 'A Cyborg Manifesto' (1984), among many others.

The fourth section deals with the divine connotations that technology has acquired, leading to the promise of a better afterlife in which the foundations of some religions resonate. It confers digital science and its creators a divine role, since they generate universes for us to inhabit with the hope of a better (after)life, or a 'techno-eternity'. This pathology also raises serious ethical questions concerning the implications of creating an eternal youth and (at least for the moment) a 'cyber-immortality' that overcomes our organic-biological challenges.

The final pathology discussed by López-Pellisa has a significant feminist dimension. In what she labels as 'the Pandora syndrome', the author establishes a contrast between the Pygmalion and the Pandora myth, which corresponds to two models of women: the passive angel in the house (a woman created to love), and the femme fatale (with seductive power and destructive force). This is one of the most interesting and original

sections in the book, since it traces a gendered analysis of the construction of different artificial females in literature and cinema and outlines recurrent tropes that always lead back to the dominant male gaze.

In *Patologías de la realidad virtual* there are many aspects worthy of admiration. López-Pellisa's work does raise several ethical and psychological, sociological concerns but it also hints at the positive potential of new technologies, without falling into the reductionist, catastrophist trap of thinking of technology as the ultimate evil. The bibliography and filmography are exceptional sources of reference for anyone interested in investigating the subject of virtual reality. The structure is clear, embracing terminological definitions and a historical overview as well as analysis and conceptualisation. It is in this last part where, in my opinion, the book clearly shows its original contribution to existing analyses of virtual reality.

While the first part of the book is a (probably necessary) academic exercise defining the boundaries of the terminology employed, this second section — with no less rigour than the previous one — is distinctive for its creativity. One of the major strengths of *Patologías de la realidad virtual* is the ability to reduce to a limited number of categories

the broad spectrum of effects that our interaction with virtual realities has on us. López-Pellisa provides a convincing conceptualisation of five «pathologies», five categories that are explained with clarity and well supported with a very wide range of theories and cultural products. The reader will surely recognise himself/herself in some of the pathologies described in the book. Another important virtue of this categorisation is that it does apply to many existing cultural phenomena, as the author demonstrates, while also being valid for further films and literary books that have been produced later. (While reading this book, I could think of a few recent examples, such as the TV-series *Black Mirror*, and the films *Her* by Spike Jonze, 2013, and *Ex Machina* by Alex Garland 2015). This also means that this book will surely manage to stay relevant in the future. Therefore, López-Pellisa's work has accomplished a major challenge in the very rapidly changing field of virtual reality: the conceptual apparatus provided by López-Pellisa helps us better understand past, present and future cultural artifacts that surround our everyday lives and that we sometimes consume without enough critical engagement. While more exam-

ples can be added to her argument in the future years, the five pathologies will surely still apply to a large volume of cultural products.

There is perhaps something that the reader might wonder when s/he finishes reading *Patologías de la realidad*. Is there a way to confront these pathologies? The book finishes rather abruptly without a conclusion. In this missing part - which could have provided a more elegant closure to the rich diversity of concepts mentioned in the book - there would have been plenty of room to discuss, for example, the prognosis of several pathologies that may arise in the future, the potential mutation of the pathologies outlined, or, why not, the possible antidotes that we, users immersed in virtual reality, might have at our disposal.

Patologías de la realidad is a stimulating and comprehensive book that opens a rich ground for, what we hope, future work by López-Pellisa, on a subject in which she has demonstrated to have clear expertise.

PATRICIA GARCÍA
University of Nottingham
dr.patricia.garcia@gmail.com



David Roas y Ana Casas, *Voces de lo fantástico en la narrativa española contemporánea*, e.d.a. libros, Málaga, 2016. ISBN: 978-84-92821-82-2.

Este sustancioso volumen sobre la literatura fantástica española contemporánea tiene algo de fantástico en sí mismo. En efecto, si acatamos la información proporcionada en la cubierta, pensaremos que la autoría de los doce artículos reunidos en él corresponde —por igual— a dos de los más respetados investigadores en literatura fantástica española, David Roas y Ana Casas. Refuerza tal inferencia el hecho de que la presentación del libro, firmada por ambos, no aporte matiz alguno al respecto. No obstante, si una diligente lectura lineal, el ojear impaciente o el bien azar nos llevan a sus últimas páginas, aquellas en las que esperamos hallar el sumario de los contenidos —que haberlo, haylo, inexcusablemente—, nos topamos también con el listado que detalla la procedencia de los textos. Solo entonces descubrimos que la mayoría de los artículos habían sido publicados individualmente por cada uno de los investigadores; no hay otra forma de advertirlo si previamente no se sabe que habían sido presentados como trabajos individuales,

puesto que ni en el índice se distingue la autoría en origen. Emerge, entonces, una variante del fenómeno del doble, que tanto juego ha dado a lo fantástico, en este caso la fusión de dos torrentes discursivos en uno solo. De hecho, una vez revelada la unificación, el título mismo del volumen adquiere connotaciones que van más allá de la típica fórmula para enmarcar un trabajo de investigación: ¿quién ha dicho lo que dicen las «voces»?

Podría ser inquietante si no tuviéramos en cuenta que, además de tratarse de un estudio académico y no una historia de fantasmas, la asunción de «la voz del Otro» parte de una evidencia que impide incluso considerar la cuestión diferentemente: los planteamientos teóricos y el enfoque metodológico presentes en los artículos seleccionados convergen de tal manera que la «fusión de identidades» resulta una decisión cuasi obvia. Y es que, pavor ante la falta de recursos aparte, los grupos de investigación compartidos unen estrechamente, en este caso el *Grupo de Estudios de lo Fantás-*

tico, dirigido desde la Universidad Autónoma de Barcelona por Roas y con dos proyectos de financiación a sus espaldas. Ambos investigadores han hecho en común un buen trecho de trabajo indagando sobre la naturaleza de lo fantástico, desarrollando y afianzando la sólida aproximación al tema que Roas había formulado en la introducción a su ya clásico *reader*, *Teorías de lo fantástico* (2001). Eso no impide, sin embargo, que los lectores del volumen, ahora que ya conocen la individualidad original de cada artículo, puedan añadir un aliciente más a la lectura, procurando adivinar de qué mano salió cada texto en su momento. Así, aunque *grosso modo* la propuesta intelectual es compartida, se pueden percibir ciertas diferencias estilísticas, quizás en el tono algo más desenfadado en algunos fragmentos de Roas, quizás en una prosa más comedida y ceñida a los procedimientos académicos por parte de Casas.

Así, *Voces de lo fantástico en la narrativa española contemporánea* es absolutamente fiel a su título, poniendo sobre la mesa para los lectores interesados las obras de autores clave de dicha modalidad en la Península. Esto se lleva a cabo en dos bloques cuya extensión es necesariamente poco proporcional. El bloque que inicial se abre y cierra con dos artículos panorámicos. El primero

de ellos presenta a aquellos escritores que, tras los claroscuros ilusionados de la Transición, se adentraron en lo fantástico para renovarlo y proyectarlo con fuerza en el mercado literario español. Además, se esbozan las líneas maestras sobre las que se basa el proyecto narrativo de lo fantástico, con una caracterización de su *modus operandi* y con los factores que contribuyeron a su «normalización» en los años 80 y 90, un concepto controvertido, pero que viene a indicar que «lo fantástico deja de ser considerado narrativa de evasión o simplemente creada para asustar al lector» (p. 16). Cabe añadir que, si bien en principio, y por lo que se indica en la procedencia de los textos, este primer trabajo del libro sería la excepción a la yuxtaposición de artículos individuales, puesto que su primera parte viene originalmente firmada por ambos investigadores, la versión publicada en este volumen surge de la fusión con otro artículo, de Roas, que iba en la misma línea y estaba titulado de forma muy similar. El segundo artículo mencionado, que cierra el bloque, analiza el conjunto de autores que, habiendo nacido entre 1960 y 1975, hacen uso de lo fantástico en obras mayormente publicadas en pleno siglo XXI, mediante procedimientos que en ciertas ocasiones divergen de aquellos con los que se dieron a conocer en los años 80 los

escritores anteriormente citados, por ejemplo un humor menos sutil y vaporoso. En realidad, una versión de este mismo texto constituye una buena parte de la sección «Lo fantástico en la posmodernidad», perteneciente al ameno y efectivo estudio de Roas *Tras los límites de lo real: una definición de lo fantástico* (2011), que ganó el Premio Málaga de Ensayo 2011, siendo además un texto que ese mismo año se publicó como artículo en la revista *Boletín de la Biblioteca de Menéndez Pelayo*. El segundo bloque es mucho más breve, y lo conforman dos trabajos dedicados al microrrelato, un formato más que compatible con la modalidad narrativa de lo fantástico, como se demuestra ampliamente en ambos artículos. Mientras que el primero se concentra casi por entero en esta cuestión, el segundo presenta un interés especial, al enmarcarse en la reescritura fantástica del mito, lo que implica la reconfiguración del mismo, que es perspicazmente analizada.

Ahora bien, ¿qué contiene en su interior ese bloque inicial, acotado por ambos estudios panorámicos? En síntesis, precisos y rigurosos trabajos sobre la obra de determinados escritores que han llevado la literatura peninsular en lengua española —estrictamente fantástica o en los límites de lo extraño— a cotas de calidad y de can-

tividad no comparables en las épocas precedentes. En concreto, se trata de Cristina Fernández Cubas, José María Merino, Juan José Millás, Javier Tomeo, Javier Marías e Ignacio Martínez de Pisón. Dada su prolífica obra en la órbita de lo fantástico, los dos primeros disponen de dos trabajos cada uno. En ambos casos, el artículo inicial presenta un carácter más o menos general, aunque en el dedicado al autor leonés se reduce a su narrativa breve y, especialmente, al primero de sus libros de cuentos; por otro lado, memorable es la disección del cuento «La noche de Jezabel» en el artículo sobre la escritora catalana. El segundo de los estudios trata en cada caso sobre un aspecto particular, que en el caso de Merino son las dudas sobre la identidad y la referencialidad a través del personaje de Eduardo Souto, presente en la primera línea de relatos emblemáticos del autor, mientras que en relación con Fernández Cubas es el monstruo. Esta última temática se retoma en relación con la obra de Javier Tomeo, que, además, es la única de los autores seleccionados que claramente empieza a desarrollarse con bastante antelación a los años 80. Otro importante aspecto que enlaza los trabajos sobre Fernández Cubas y el escritor aragonés es que en ellos destaca la tarea de discernir argumentadamente qué obras pertenecen a la ca-

tegoría de lo fantástico, y qué otras se mantienen en terrenos próximos o fronterizos a este, aunque algunas evidentemente se resistan a tales deslindes. En este sentido, resulta relevante la aproximación a los modos de monstruosidad presentes en Tomeo y el análisis desde las pautas de lo fantástico de su novela *La ciudad de las palomas* (1989), así como el agudo examen de la cuestión de la identidad en los seres que en la narrativa de Fernández Cubas exhiben rasgos monstruosos, una identidad vinculada estrechamente a las epifanías que modifican su percepción de sí mismos o del mundo, reconciliándolos a menudo con su perversidad monstruosa, antisocial: «La de Cristina Fernández Cubas es, por tanto, una literatura del deseo. Sus monstruos, además de ser transgresores desde el punto de vista ontológico (...), lo son también en el plano moral» (p. 68).

En relación con la mayoría de trabajos acerca de Fernández Cubas, Merino, Marías y Millás, cabe subrayar que están extraídos de volúmenes monográficos centrados en la narrativa de estos autores, unas obras de referencia ineludibles y en cuya edición Casas colaboró en su momento. Pertenecen a la serie de Arco/Libros bautizada como «Cuadernos de Narrativa», hoy casi abandonada, como abandonados están los estudios literarios en bue-

na parte de las principales editoriales. Dichos monográficos se confeccionaron cuando todavía no se había producido la oleada de trabajos académicos sobre los escritores tratados, por lo cual la contribución de Casas a la hora de abrir nuevos caminos de investigación resulta harto remarcable. Por otro lado, la reunión de artículos separados de su ámbito original de publicación, que solía requerir la introducción y la contextualización de la perspectiva empleada y la materia analizada, condena a ciertas reiteraciones que los lectores asumen y comprenden perfectamente en el caso de *Voces de lo fantástico*. De este modo, se repite en diversos casos el *leitmotiv* del estudio y uno de los puntos de partida esenciales de los recientes proyectos de investigación en relación con lo fantástico en España: no es hasta los años 80 del siglo xx cuando la narrativa fantástica española contemporánea experimenta una «normalización» gradual y un auge que continúa hasta la actualidad.

El libro que aquí se reseña no es sino un reflejo de este pequeño *boom* que, al no ser vociferado por agencias como la de Balcells, ha pasado más desapercibido. También es el reflejo de un recorrido compartido por sus autores, un potente proyecto intelectual que une y permite adentrarse en el análisis de los golosos frutos generados desde

principios de los años 80 en el ámbito de la narrativa fantástica española. En definitiva, este es un volumen que debemos agradecer, por reunir textos de una línea de pensamiento interconectada con la filosofía y la ciencia contemporáneas, que además es cada vez más excitante por su intertextualidad con relatos audiovisuales y del arte gráfico contemporáneos. Algunos de los estudios recogidos eran textos de difícil acceso al estar diseminados en revistas académicas y volúmenes colectivos de muy limitado alcance.

Aquí reunidos, ya no tenemos que ir a encontrarlos hasta Redonda, el reino insular ideado por Marías, genio realista de sugerente cuentística fantástica: podemos sentarnos en el altillo de casa y releerlos tantas veces como deseemos a la luz de Brumal.

ALFONS GREGORI
Uniwersytet im. Adama
Mickiewicza
alfons@amu.edu.pl



