

Vol. VIII, n° 2, otoño/autumn 2020, ISSN: 2014-7910

BRUMAL

Revista de Investigación sobre lo Fantástico
Research Journal on the Fantastic



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

Jefa de Redacción / Editor-in-Chief: Teresa López Pellisa (Universidad de Alcalá, 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 (Universidad de Alcalá, España)
 Dale Knickerbocker (East Carolina University, Estados Unidos)
 Raquel Velázquez Velázquez (Universitat de Barcelona, España)
 Anna Boccuti (Università degli Studi di Torino, Italia)

Coordinador de la sección Miscelánea / Coordinator of the Miscellaneous Section: Alfons Gregori i Gomis (Uniwersytet im. Adam Mickiewicz, Polonia)

Coordinador de la sección de reseñas / Coordinator of the Review Section: Miguel Carrera Garrido (Universidad de Granada, España)

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

Diseño / Design: Esther Correa

Maquetación / Layout: La Letra, S.L.

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

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



Revistes Catalanes
amb Accés Obert



SUMARIO

CONTENTS

MONOGRÁFICO / MONOGRAPH

TRANSMEDIALIDAD E INTERACTIVIDAD EN LO FANTÁSTICO

(Coordinado por Miguel Carrera Garrido)

- 9-19 Introducción: transmedialidad, interactividad y lo fantástico
Miguel Carrera Garrido
- 21-40 Transmedializando lo fantástico: una aproximación basada en el usuario
Jan Baetens, Domingo Sánchez-Mesa
- 41-62 ¿Y si no se descarta lo imposible? Sherlock Holmes en el universo fantástico
Javier Sánchez Zapatero, María Fernández Rodríguez
- 63-86 Acciones transmediáticas propuestas desde el universo cinematográfico
de *The Conjuring*
Santiago López Delacruz
- 87-111 Filología Z: convergencias, redes y metaliteratura
en los *remakes* zombis hispanos
José Antonio Calzón García
- 113-137 La muerte de toda esperanza: arte, literatura y filosofía
en *Over the Garden Wall*
Pedro Jesús Plaza González

MISCELÁNEA / MISCELLANEOUS

- 141-164 Joan Perucho o l'imperialisme fantàstic
Víctor Martínez-Gil
- 165-181 Ecology and the Fantastic. The example of *Le Monde Enfin*
by Jean-Pierre Andrevon
Katarzyna Gadomska, Anna Swoboda
- 183-205 La complejidad narrativa en los cuentos de brujas del *anime* contemporáneo:
autoconsciencia y cognoscibilidad en *Kurozuka* y *Madoka Magica*
Antonio Loriguillo-López
- 207-225 Vampiros en Madrid. Juan Carretero y las adaptaciones de «The Vampyre»
Santiago Lucendo
- 227-247 Lo fantástico y la identidad femenina en el ballet *Giselle*,
una relación indirecta con la literatura
Isabel Segura Moreno
- 249-273 El movimiento en el umbral. La suspensión de lo fantástico en *Maborosi* (1995),
de Hirokazu Koreeda
Víctor Iturregui-Motiloa

RESEÑAS / REVIEWS

- 277-279 Emilia Pardo Bazán, *Cuentos fantásticos*, ed. Ana Abello Verano
y Raquel de la Varga Llamazares
Andrés Sánchez Martínez
- 281-283 Sergio Hernández Roura, *Edgar Allan Poe y la literatura fantástica
mexicana (1859-1922)*
Cecilia Eudave

- 285-288 Silvie Špánková, *Pelos caminhos do insólito na narrativa breve de Branquinho da Fonseca e Domingos Monteiro*
Luciana Morais da Silva
- 289-292 Hebert Benítez Pezzolano (coord.), *El otro lado: disrupciones en la mimesis: lo insólito, lo fantástico y otros desplazamientos en la narrativa uruguaya (desde los años sesenta a las primeras décadas del siglo XXI)*
Diego Samuelle Guillén
- 293-304 David Roas y Alessandra Massoni (eds.), *Las creadoras ante lo fantástico: visiones desde la narrativa, el cine y el cómic*
Alfons Gregori

MONOGRÁFICO

MONOGRAPH

TRANSMEDIALIDAD
E INTERACTIVIDAD
EN LO FANTÁSTICO

Coord. Miguel Carrera Garrido

INTRODUCCIÓN: TRANSMEDIALIDAD, INTERACTIVIDAD Y LO FANTÁSTICO

MIGUEL CARRERA GARRIDO
Universidad de Granada
mcarreragarrido@ugr.es



Si en los años noventa del siglo xx la palabra de moda era *interactivo* o *multimedia*, a principios del 2000 los investigadores y profesionales se obsesionaron con la *convergencia*... hasta que, con la nueva década, parece haber llegado la hora del *transmedia*.

CARLOS A. SCOLARI, *Narrativas transmedia*.
Cuando todos los medios cuentan

Cuando se aborda el análisis de la ficción narrativa en el siglo xxi, es necesario que el estudioso tome conciencia de tres hechos interrelacionados: en primer lugar, de la esterilidad de afrontar la producción en un medio de representación sin tener en cuenta a los demás; en segunda instancia, de la revalorización experimentada por ciertas formas expresivas —cómic, videojuegos, series de televisión, videoclips— que en el pasado apenas gozaban de estima cultural; y, por último, del radical giro acontecido en los modos de producir y consumir ficciones, a consecuencia del cual los roles de emisor y receptor, así como las relaciones que solían establecerse entre ellos, han dejado de obedecer a los principios de antaño. El paradigma en el que nos encontramos insertos, al que remite el presente monográfico, se caracteriza por democratizar la comunicación entre los agentes del proceso creativo e incorporar un enorme abanico de posibilidades a la narración de historias y la génesis de mundos ficcionales.

Henry Jenkins, autor del clásico *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* (2006), en cuyas páginas se sistematizan los rasgos de este paradigma —o *cultura de convergencia*—, insiste en dos aspectos o fenómenos que

resuenan con fuerza en el enunciado del número: la expansión transmedia y la participación sustantiva de lectores y espectadores. En deuda con el concepto *intertextualidad transmedia* de Kinder (1991) —inspirado, a su vez, en el dialogismo y la polifonía bajtinianos— y emparentada con la *transficcionalidad* de Saint-Gelais (2005), la expansión transmedia se ha enfocado tanto desde el eje de la narración (*narrativas transmedia*, *transmedia storytelling*) como desde la construcción de mundos ficcionales, denominada *worldbuilding* (*mundos transmedia*). Como señala Jenkins (2008: 118-119): «La narración se ha ido convirtiendo en el arte de crear mundos a medida que los artistas van creando entornos que enganchan y que no pueden explorarse por completo ni agotarse en una sola obra, ni siquiera en un único medio». Se da, asimismo, una distinción básica entre aquellas historias y universos que, nacidos en un medio particular, migran a otros con el paso del tiempo y el aumento de su popularidad, y aquellos planteados en origen en diversos medios y plataformas. De lo primero sería un buen ejemplo la saga de Harry Potter; y de lo segundo, la franquicia de *The Matrix*. En ambos polos se trataría, no obstante, de lo mismo: «to get the public to consume as many different media as possible» (Ryan, 2013: 363).

Ahora bien, el papel del público no se limita a recibir pasivamente las creaciones, ni siquiera a navegar de un medio a otro, y de una obra a otra, para ir uniendo las piezas. Dotado de una agencia inaudita —otorgada por los creadores mismos de las ficciones, o bien autoproclamada—, sus facultades van desde la interacción en cuanto comentaristas o intérpretes del mundo recreado hasta la inmersión en la diégesis y la manipulación de esta en distintos grados, incluyendo la generación de nuevos personajes, nuevas tramas, nuevos escenarios; con la opción, además, de acometerla desde (casi) cualquier medio y plataforma. Transmutados en *prosumidores*, su figura en este contexto se revela crucial, poco menos que indispensable. Desde la *fan fiction* hasta la colaboración con las empresas detrás de las franquicias más exitosas, los destinatarios son capaces de participar en pie de igualdad con los artífices primigenios, contribuyendo a debilitar el concepto de autoría y enriqueciendo la experiencia narrativa y ficcional.

Esta dinámica, esta confluencia de medios e instancias de producción y recepción, con todas las implicaciones que tiene en la teoría de la ficción y los mundos posibles, así como en otros ámbitos y disciplinas que trascienden la literatura, incluso lo narrativo y ficcional —como el periodismo, la educación o la política—,¹ ha sido, y sigue siendo aún hoy, estudiada a fondo por espe-

1 Efectivamente: en este texto, así como en los que contiene el monográfico, se atiende en exclusiva a la producción de ficciones —en concreto, aquellas adscritas al género o modo fantástico—, dejando de

cialistas de toda índole. Tosca, Klastrup, Harvey, Scolari, Rosendo, Baetens, Sánchez-Mesa, Torre Espinosa o Montoya son solo algunos nombres que haría que sumar a los de los citados, y pioneros, Jenkins y Ryan. Sus reflexiones se reparten por los ya abundantes monográficos consagrados al tema, aparecidos tanto en España como en otros países, y ocupan los desvelos de grupos y proyectos enteros de investigación. Así, por ejemplo, respecto a esto último —y por restringirnos al dominio español— estaría *Nar-Trans2*,² radicado en la Universidad de Granada, mientras que, en materia de dossieres, solo desde 2016 se habrían coordinado, que yo sepa, cinco en revistas nacionales;³ por no mencionar la legión de artículos, libros y capítulos de libro que han ido viendo la luz a lo largo de los últimos años, dentro y fuera de nuestras fronteras.

Atendiendo al contenido de estos trabajos —más en concreto, de los asedios a los territorios de la ficción—, hay en ellos ciertas constantes que cualquier observador atento puede apreciar. Entre las más notables figuraría el puesto de privilegio que disfrutaban los relatos de corte no mimético o irrealista. En efecto, menudean, en los estudios de temática transmedia, las remisiones a películas, videojuegos, cómics, novelas pertenecientes a las modalidades de la fantasía, el terror y la ciencia ficción. Yo mismo, líneas atrás, traía a colación dos referentes esgrimidos por el grueso de los analistas: la serie del joven mago compuesta por J. K. Rowling y la mesiánica creación de las Wachowski. También son recurrentes las alusiones a *Star Wars*, *Star Trek*, *Lord of the Rings*, *Buffy the Vampire Slayer*, *A Song of Ice and Fire*, *The Walking Dead*, *Dr. Who* o los Mitos de Cthulhu; cosa que, inevitablemente, lleva a pensar en una propensión, una sintonía, en los géneros mentados, con las prácticas más distintivas de la cultura convergente.

En una entrevista con Carlos A. Scolari, la profesora María de Mar Grandío Pérez se hacía eco de esta complicidad. Sus declaraciones, aunque relativas a la ciencia ficción, son extensibles a las otras modalidades de lo insólito:

Son las narrativas de ciencia ficción las más proclives a la generación de un universo transmedia debido a su esencia ontológica: son mundos de ficción

lado otros niveles y aplicaciones del modelo transmedia y la cultura convergente, explorados por algunos de los nombres listados a continuación (como, por ejemplo, el discurso documental en Torre Espinosa, 2019).

2 <https://www.nar-trans.com/>

3 En las revistas *ICONO 14* (coords. María Abellán Hernández y Marta de Miguel Zamora, vol. 14, núm. 1, 2016), *Tropelías* (coords. Teresa López-Pellisa y Ana Casas, núm. 27, 2017), *Pasavento* (coords. Domingo Sánchez-Mesa y Jordi Alberich-Pascual, vol. 7, núm. 2, 2019), *Revista Mediterránea de Comunicación* (coords. Raúl Rodríguez-Ferrándiz y Vanesa Saiz-Echazarreta, vol. 9, núm. 1, 2018) y *Ámbitos* (coords. Antonia Isabel Nogales-Bocio y Ángels Álvarez Villa, núm. 47, 2020).

complejos que permiten crear narrativas derivadas para su profundización tanto sincrónicamente como anacrónicamente. Ofrecen más posibilidades creativas que el género del drama o la comedia (Scolari, 2013: 52).

Elocuentes palabras, a las que añadía otras no menos reveladoras, en referencia al componente participativo: «El consumidor de ciencia ficción es muy proclive a la participación y creación de material: aventuras pregeneradas en los manuales de juegos de rol, cómics, novelas o audiovisuales (videoclips, cortometrajes)» (Scolari, 2013: 53).

La afinidad con estos códigos y con el perfil prototípico de aficionado a esta clase de historias viene también glosada —como no podía ser de otra manera— en las páginas iniciales de *Fantastic Transmedia* (2015), de Colin Harvey. Tras pasar revista a varias de las franquicias arriba enumeradas, observa:

[I]n commercial terms and there is clearly an enduring appetite for material we might broadly describe as «the fantastic». Henry Jenkins has argued that the reason might lie with the fandoms these genres attract: transmedia storytelling appealing to those individuals who enjoy searching out disparate narrative elements across multiple media platforms (...). This may well be the case, but there might also be something in the generic characteristics of science fiction and fantasy that renders them ideally suited to varieties of crossmedial expansion (Harvey, 2015: 14).

Así es: a todas luces, hay algo en los géneros de lo irreal, *lo fantástico* concebido en un sentido amplio, que tiende a la expansión, a la vez que solicita la cooperación del fan, del *geek*, de quien ha invertido tanto tiempo y esfuerzo en aprenderse los nombres de personajes, sus historias, sus lugares de procedencia, hasta las lenguas —klíngon, élfico, shyriiwook— habladas en los universos imaginarios, y que está ansioso por aportar *su granito de arena*. Diríase, en verdad, que es en el paradigma de la convergencia y de las narrativas transmedia donde todas estas modalidades y sus audiencias encuentran mejor acomodo; o quizá sea mejor interpretar que han sido ellos quienes más decisivamente han ayudado a fortalecer el diálogo transmediático y la involucración de los aficionados en el proceso creativo. Siendo así las cosas, no parece que un monográfico como el que aquí se ofrece necesite justificación; máxime cuando es el primero de estas características que se lleva a término, al menos en el formato revista. Me explico.

Recién he dicho que abundan las referencias a la ciencia ficción, la fantasía y el terror en los trabajos sobre narrativas o mundos transmedia; algunos, de

hecho, están del todo consagrados al análisis de piezas inscritas en estos moldes, como el debido a Harvey (2015) o los de Tosca y Klasttrup (2014), Rosendo (2015) y Scolari y Establés (2017). Curiosamente, sin embargo, carecemos de números o secciones monográficas que, aparte de atender al elemento transmedia y a la participación del receptor, introduzcan el factor *de género* en la selección de artículos y en la homogeneización del corpus contemplado. Tal es lo que pretenden estas páginas, como una manera de solucionar una evidente laguna en las investigaciones en torno a estas dinámicas y sus producciones.

La carencia, por cierto, se demuestra más aguda en cuanto nos ceñimos a la noción restrictiva de la categoría *fantástico*, es decir, aquella manejada en *Brumal*, y que se cifra en la colisión, en el encuentro conflictivo, entre dos órdenes opuestos: el de lo imposible y el de lo real. Mientras que en la fantasía y la ciencia ficción dichos planos conviven o se encuentran integrados en un solo conjunto —en cada caso a su manera—, lo fantástico, en la acepción de expertos como Caillois (1970: 11) o Roas (2011: 13-14), excluye la coexistencia, haciendo visible el desajuste, el desgarrón, en los principios ontológicos por los que se rige la diégesis. En cuanto al terror, puede o no, como es bien sabido, presentar componentes sobrenaturales: solo si los incluye cabe contemplarlo desde esta óptica, si a la vez se produce el conflicto descrito; y es que lo terrorífico también puede habitar los territorios de la fantasía (como evidencia la serie *The Dark Tower*, de Stephen King) o la ciencia ficción (como se puede ver en las películas *Alien* o *Event Horizon*).

Pero volviendo a lo fantástico genuino, decía que en él se aprecia todavía más la necesidad de atención o tratamiento desde los frentes aquí delineados. Ello es, en primer lugar, por el prurito de marcar las diferencias respecto a esos otros géneros hermanos y evitar que siga viéndose subsumido en ellos; pero también de demostrar que también esta modalidad, menos estudiada desde el diseño de entornos ficcionales y no tan atendida en los estudios sobre las comunidades de fans, aporta suculentas posibilidades a la expansión en diversos medios y el intercambio con los prosumidores. Es un lugar común pensar que son la ciencia ficción y la fantasía (o bien lo mágico y maravilloso) los códigos que más se prestan a estas prácticas, y tal vez sea así; no en vano, ponía más arriba como ejemplos paradigmáticos *Harry Potter* y *The Matrix*, y poco más abajo aludía a *Lord of the Rings*, *Star Wars*, *A Song of Ice and Fire*, *Star Trek* y *Dr. Who*, que rara vez faltan en los análisis de este tipo. Hay muchas otras creaciones, aun así, que se acercan más al modelo de *Brumal*, y que son igual de emblemáticas: desde las demás citadas en esta introducción hasta *Twin Peaks*, *The X-Files* (algunos episodios, al menos), *Hellraiser*, *Evil Dead*, *The*

Blair Witch Project —la primera franquicia transmedia, según Jenkins (2008: 107-109)— o la mayor parte de las abordadas en los cinco trabajos recogidos en el monográfico.

Pasando ya a los artículos compilados, constituyen, a mi entender, una excelente panorámica —sintética, pero certera— de las diferentes expresiones y perspectivas de la transmedialidad y la interactividad en los terrenos de lo fantástico. Su naturaleza va de lo teórico a lo crítico, combinando ambos extremos con eficacia. Los autores, por otro lado, se reparten entre quienes poseen ya un nombre en estos lares y quienes se adentran en ellos por vez primera, haciendo gala, en cualquier caso, de una gran convicción y agudeza. Cuidadosamente seleccionados, en medio de una de las peores crisis que ha conocido la humanidad y que parecería salida de alguno de los títulos referidos, les distingue el mérito añadido de no haberse quedado en el camino —como sí pasó, por desgracia, con otros— víctimas de las adversas circunstancias. En tenaz pugna contra estas y alimentándose de la profesionalidad de sus autores, resultan, todos ellos, modélicos en su rigor científico y entusiasmo por la materia.

Se inicia el número con la aportación de Jan Baetens (Universidad KU Leuven) y Domingo Sánchez-Mesa (Universidad de Granada), dos referentes de primer orden en el campo transmedia, ambos miembros de *Nar-Trans* y cuyos trabajos —ya a cuatro manos, ya individuales— son de cita obligada en cualquier asedio a estos parajes. En esta ocasión, rastrean la confluencia entre las tres nociones aquí puestas en juego: la transmedialidad, la interactividad y lo fantástico. Adoptando la perspectiva del receptor —concebido como usuario—, meditan sobre las implicaciones que una mayor o menor interactividad puede poseer en la consecución del efecto fantástico. Se pondera, en este sentido, la importancia de conceptos como *suspense* y *sorpresa*, reparando en el peso del factor temporal, y se señalan los condicionantes de cada medio. La comprensión de lo fantástico, por su lado, se fundamenta en categorías propias de la semiótica tensiva, según la cual dicho efecto sería definido como «the sign as experienced by the user, more precisely by the user's body and embodied mind, whose experience is determined by the junction or tension of two determining forces, "intensity" and "extent", the former referring to the affective perception or feeling (...), the latter referring to the part of the world that is involved in our understanding of the sign».

El trabajo de Baetens y Sánchez-Mesa es un pórtico de lujo para el número, por su carácter eminentemente teórico y su voluntad de formular una primera aproximación al funcionamiento preciso de lo fantástico en el proceso de transmedialización, así como en su relación con lectores y espectadores. El

texto plantea más preguntas que respuestas; ello es, pese a todo, bueno, pues to que espolea al crítico para continuar indagando en la complejidad de los mecanismos radiografiados. También porque despliega buena parte del instrumental teórico, de las categorías y referencias que acostumbran a convocarse en la discusión científica sobre estos asuntos, dando lugar a un fructífero diálogo entre todos ellos. Cabe, a este respecto, resaltar el comentario en torno a la noción de *intermedialidad*, inseparable de la de transmedialidad: «all media are intermedial and each of them can be transmedialized, that is converted into another medium», leemos.

Viene a continuación el trabajo de Javier Sánchez Zapatero y María Fernández Rodríguez —ambos de la Universidad de Salamanca—, titulado «¿Y si no se descarta lo imposible? Sherlock Holmes en el universo fantástico». Sánchez Zapatero es otro iniciado en los terrenos de la intermedialidad y lo transmedia: una más de las facetas de su amplia y variada trayectoria como investigador. En este artículo, que complementa otro anterior sobre la figura del detective victoriano y que conecta con uno de sus principales intereses como académico —la novela negra y policiaca—, une sus fuerzas a las de otra apasionada de la invención de Conan Doyle, para rastrear los trasvases mediáticos y ficcionales del más insigne vecino de Baker Street; focalizándose, eso sí, en piezas de corte fantástico.

Repartiendo el escrutinio entre novelas, cómics, videojuegos y, en menor medida, películas, llegan a la conclusión Sánchez Zapatero y Fernández Rodríguez de que es en el *cross-over* —esto es, en el encuentro de Holmes, Watson y demás personajes del canon con sujetos y tramas procedentes de otros mundos ficcionales— donde más fértil se revela la expansión transmedia. De los relatos basados en tales cruces, se fijan los investigadores en los que incorporan al Dr. Jekyll y Mr. Hyde, al conde Drácula —los más habituales de esta subespecie— y a las criaturas de los mitos de Cthulhu, con presencia, también, de los artífices reales de estos referentes (Stevenson, Stoker y Lovecraft). En cuanto al valor de estas narraciones, poseen el *morbo* adicional de confrontar a uno de los más célebres baluartes de la razón y la lógica a *la posibilidad de lo imposible*. De este modo, y dado que uno de los rasgos constitutivos de la ficción policiaca y detectivesca es la explicación racional de un misterio que se antojaba impenetrable al intelecto, «el conflicto principal al que Sherlock Holmes se enfrenta en un universo fantástico es el cuestionamiento de su, en principio, infalible método hipotético-deductivo basado en la racionalidad, la lógica y el empirismo, desarmado ante la irrupción de lo sobrenatural». De ahí, como se entenderá, el título de la contribución.

Sigue la de Santiago Martín López Delacruz, de la Universidad de la República (Uruguay), quien dirige su atención a *The Conjuring*, la franquicia creada por James Wan a partir de las experiencias documentadas del matrimonio de demonólogos Lorraine y Ed Warren. Iniciada en 2013 con el filme homónimo —un verdadero éxito de taquilla— la marca ha fructificado en toda una colección de películas de temática y estilo parecidos —solo algunas dirigidas por Wan—, solo en parte inspiradas en los testimonios de los participantes en los exorcismos y demás sucesos parapsicológicos, que han acabado por despertar la curiosidad por materiales en principio adscritos a la *non-fiction*. El fervor llevaría, asimismo, a lanzar en 2017 el concurso de cortometrajes *My Annabelle Creation Contest*, como método de promoción del segundo de los metrajes dedicados a la diabólica muñeca Annabelle y mediante el que se animaba a los fans a contribuir a la expansión del universo de *The Conjuring*. Como dice López Delacruz, se trataría de «una iniciativa marcadamente transmediática, donde la participación de realizadores y producciones ajenos a la franquicia la amplían a nivel temático y narrativo, donde el cambio de medio (del largometraje al cortometraje) y de soporte (de la exhibición cinematográfica a la exhibición digital) evidencia la necesidad del cine por adaptarse a nuevas plataformas de creación y distribución».

Examina el artículo, aparte de esta participación de la audiencia, el papel que han desempeñado los paratextos digitales y audiovisuales en la popularización de la saga: desde entrevistas con los protagonistas de las historias hasta *wikis* —espacio colaborativo por antonomasia— dedicadas a recopilar toda la información posible del microcosmos, y vídeos inmersivos de realidad virtual, gracias a los cuales la audiencia tiene la ilusión de acceder al mundo de la ficción y compartir con los personajes los escenarios de aquella.

A José Antonio Calzón García (Universidad de Cantabria), experto en literatura picaresca, *steampunk* y reescritura zombi, se debe el cuarto asedio, en torno a los *remakes Z* de piezas cumbre del repertorio literario español. Inaugurada por el *best-seller* de Seth Grahame-Smith *Pride and Prejudice and Zombies* (2009), la moda de versionar una obra clásica introduciendo en la diégesis a los popularísimos —y muy posmodernos— muertos vivientes ha gozado también, como el artículo pone de manifiesto, de cierta acogida en nuestra geografía. En el caso de España, no obstante —o, por lo menos, en los ejemplos seleccionados por Calzón García—, el *remake* no se conforma con reescribir, parodiar o expandir temáticamente los referentes hipotextuales —el *Lazarillo*, el *Quijote* y *La casa de Bernarda Alba*—, sino que da pie a un divertido ejercicio filológico, merced al cual se defiende la existencia de variantes docu-

mentales que incluirían la parte zombi, llegándose a acometer la reconstrucción del manuscrito original, valiéndose para ello de herramientas de la crítica textual. La intervención del prosumidor revela, así, una vertiente académica —casi diríamos *borgiana* en su osado manejo del apócrifo— que enriquece aún más el fenómeno. Por otro lado, la elección de las piezas destinadas a la *zombificación* no puede ser más sintomática e irreverente; y es que, como apunta el autor, «se plantea una evidente ironía, sustentada en el hecho de que todos los remakes mencionados (...) desarrollan un relato de tintes más o menos fantásticos a partir de construcciones narrativas paradigmáticamente realistas»; detalle que aporta un punto extra de interés y complejidad al experimento, en una línea muy similar a lo que ocurría en aquellos relatos que enfrentaban a Sherlock Holmes con la irrupción de lo sobrenatural. Este otro gesto o desafío resulta, aun así, más significativo, por cuanto supone una respuesta —consciente o no— a la pléyade de voces que, durante décadas, sostuvieron una visión eminentemente realista de la historia literaria española.

El monográfico se cierra con el estudio de Pedro J. Plaza González (Universidad de Málaga), que centra su contribución en un producto híbrido, a medio camino entre lo fantástico, lo maravilloso y el terror: la miniserie animada *Over the Garden Wall* (2014). En este caso, no se trata tanto de explorar la expansión a lo largo de diversos medios como de volver la mirada sobre la crítica llevada a cabo desde la comunidad de fans, abogando por su legitimación en trabajos de naturaleza científica. Cabe, a este respecto, remitirse a dos de los principios señalados por Jenkins (2009) en su definición de lo transmedia: los que Scolari (2013: 39) traduce como «expansión» y «profundidad», y que en inglés serían «spreadability» y «drillability». Se refiere el primero a «la expansión de una narrativa a través de prácticas virales en las redes sociales, aumentando de esa manera el capital simbólico y económico del relato» (Scolari, 2013: 39); en tanto que el segundo término —propuesto, en realidad, por Jason Mittel (2009) a partir del primero— apuntaría a «la tarea de penetración dentro de las audiencias que el productor desarrolla hasta encontrar el núcleo duro de seguidores de su obra, los verdaderos militantes, los que la difundirán y ampliarán con sus propias producciones» (Scolari, 2013: 39-40). Muchos militantes nos salen al paso, sin duda, en el texto de Plaza González: auténticos apasionados que, desde YouTube, blogs personales o textos divulgativos, se afanan por desentrañar los misterios de su serie favorita, y que lo hacen con unas herramientas, una ambición y unos resultados que poco tienen que envidiar al más concienzudo análisis académico. Así, el comentario realizado en el artículo, con base

en referentes a priori tan alejados de la cultura popular como la *Divina Comedia* o el pensamiento de Kierkegaard, Arendt, Hume o Sartre —matizado, eso sí, con alusiones a otros productos menos elevados, como la cinematografía de Tim Burton o las animaciones del Estudio Ghibli—, pone en evidencia la utilidad de dichas fuentes, su rentabilidad para el esclarecimiento de creaciones que, por lo que sea —su condición genérica, su formato, la naturaleza de sus audiencias—, aún no han atraído demasiado la atención de la investigación científica. Como concluye el trabajo:

Se han confrontado aquí, novedosamente, dos dimensiones que pudieran parecer en principio contrapuestas cuando, en realidad, son totalmente complementarias: la dimensión divulgativa y la dimensión científica, las cuales han propiciado un amplio recorrido desde el receptor-consumidor medio —y a menudo anónimo— hasta el especialista universitario, ensamblando transmedialidad e interactividad.

Síntesis a la que, acto seguido, añade lo siguiente: «ha quedado demostrado desde la divulgación y desde la investigación que la cultura de la convergencia es tan posible como necesaria, afianzando los postulados de Jenkins»; un colofón que bien podría servir para resumir las aspiraciones del presente monográfico, o bien lo que, idealmente, habría de pensar el lector al arribar a su término. Conformado en una época extraña, tras la que se avecinan cambios profundos en todos los órdenes de la vida —también en los de la creación y el consumo de ficciones—, es su mayor afán hacer un poco más inteligible un fenómeno que afecta en especial, o que tiene una gran resonancia, en los dominios de lo no mimético, insólito o antirrealista. Desde las páginas de *Brumal*, no nos queda sino lanzar —los colaboradores del número y yo mismo— el órdago para que el interés no se agote aquí, y que tanto especialistas de la cultura de convergencia como estudiosos de lo fantástico intercambien impresiones y sigan ahondando en tan estimulante terreno.

BIBLIOGRAFÍA

- CAILLOIS, Roger (1970): *Imágenes, imágenes*, Edhasa, Barcelona.
- HARVEY, Colin (2015): *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*, Palgrave MacMillan, Hampshire.
- JENKINS, Henry (2008): *Convergence culture. La cultura de convergencia de los medios de comunicación*, Paidós, Barcelona.

- (2009): «The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)», *Confessions of an Aca-Fan*, 12 de diciembre, disponible en: <http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html> [consulta: 22/10/2020].
- KINDER, Marsha (1991): *Playing with Power in Movies. Television and Video Games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California, Berkeley.
- KLASTRUP, Lisbeth, y Susana Tosca (2014): «*Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming*», en Marie-Laure Ryan y Jan-Nël Thon (eds.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, University of Nebraska Press, Lincoln, pp. 295-214.
- MITTELL, Jason (2009): «To Spread or To Drill?», *Random Thoughts from Media Scholar Jason Mittell*, 25 de febrero, disponible en: <<https://justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/>> [consulta: 22/10/2020].
- ROAS, David (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma Madrid.
- ROSENDO, Nieves (2015): «Lo fantástico en Alan Wake: remediación, intermedialidad y transmedialidad», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*; vol. 3, núm. 1, pp. 73-93, disponible en: <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.181>> [consulta: 22/10/2020].
- RYAN, Marie-Laure (2013): «Transmedial Storytelling and Transfictionality», *Poetics Today*, vol. 34, núm. 2, pp. 361-388.
- SAINT-GELAIS, Richard (2005): «Transfictionality», en David Herman *et al.* (eds.), *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Routledge, Londres, pp. 612-613.
- SCOLARI, Carlos A. (2013): *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Deusto-Grupo Planeta, Barcelona.
- , y María-José ESTABLÉS (2017): «El Ministerio Transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas», *Palabra Clave*, vol. 20, núm. 4, pp. 1008-1041, disponible en: <<https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/1008/pdf>> [consulta: 22/10/2020].
- TORRE ESPINOSA, Mario de la (2019): «*Reflecting worlds: noción de mundo transmedia aplicada al género documental*», *Arbor*, vol. 195, núm. 794, a529, disponible en: <<http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/2182/3428>> [consulta: 22/10/2020].

TRANSMEDIALIZING THE FANTASTIC, A USER-BASED APPROACH

JAN BAETENS

Katholieke Universiteit Leuven, Nar-Trans2
jan.baetens@kuleuven.be

DOMINGO SÁNCHEZ-MESA

Universidad de Granada, Nar-Trans2
elquellegatarde@gmail.com

Recibido: 03-08-2020

Aceptado: 04-10-2020



ABSTRACT

This article deals with some methodological issues regarding the relationship between medium (more specifically the question of transmediality) and use (more specifically the issue of interactivity) in the field of the fantastic. More specifically, it discusses some fundamental hypotheses on the way the interactive dimension of transmedial adaptations can either increase or diminish the fantastic effect. A special emphasis will be put on issues of time and narrative, on the one hand, and context and medium traditions, on the other hand.

KEYWORDS: Intensity, fantastic, narrative, participation, transmediality.

TRANSMEDIALIZANDO LO FANTÁSTICO: UNA APROXIMACIÓN BASADA EN EL USUARIO

RESUMEN

Este artículo aborda algunas cuestiones metodológicas concernientes a la relación entre medio (más en concreto, el asunto de la transmedialidad) y uso (más en concreto, el tema de la interactividad) en el área de lo fantástico. En particular, reflexiona sobre

ciertas hipótesis fundamentales en torno a la manera en la que la faceta interactiva de las adaptaciones transmediales puede incrementar o disminuir el efecto fantástico. Se prestará especial atención a las cuestiones de tiempo y narración, por una parte, y de contexto y tradiciones mediáticas, por otra.

PALABRAS CLAVE: Intensidad, fantástico, narración, participación, transmedialidad.



Fantastic, transmediality, interactivity: the gathering of these three notions and fields, each of them inextricably linked with historical practices and involving a wide range of theoretical underpinnings and choices, is both a challenge and an opportunity. On the one hand, the very complexity of their connections bears the risk of focusing on a partial view of their relationships, that is of examining binary relationships (between just fantastic and transmediality or just transmediality and interactivity or just interactivity and fantastic) that are definitely interesting and rewarding but overlook the global picture of the links between all of the three notions involved. On the other hand, it is also opening the box of Pandora of the very definition of these three concepts, which remains open to debate, to put it mildly. Before entering the heart of the discussion in order to suggest a possible way of analyzing the connections between fantastic, transmediality and interactivity, it is therefore imperative to plainly expose what we mean by each of these terms, both for the sake of clarity as for the multiple implications of these issues on the way in which we will build our argumentation.

WHAT DO WE SAY WHEN WE USE THE WORDS «FANTASTIC», «TRANSMEDIALITY», AND «INTERACTIVITY»?

The fantastic itself, to start with, will be defined here in a very traditional way, as the encounter of and the hesitation between the natural and the supernatural, resulting in an impression of uncanniness (Todorov, 1970) or, to put it in other words, it is the consequence of the confrontation between the real and the impossible (Roas, 2001, 2011). We will not explore more unconventional definitions, such as the one defended by Charles Grivel, also an in-

fluent figure in French intermediality studies (Letourneux and Migozzi, 2018), in his book *Fantastique-Fiction* (Grivel, 1992), since our main focus will be on questions of mediality, more precisely on the impact of interactive medium issues on our experience of the fantastic. The fantastic in itself is not directly medium-bound: it is a general category that appears across media; moreover, it does not seem particularly resistant to all kinds of remediation. This does not mean however that medium is not a relevant dimension: there are media that seem to do a better job than others as far as the fantastic is concerned, while not all types of remediation, regardless of the intrinsic merits of a given adaptation, are necessarily successful.

Although it would be dangerous to generalize, one intuitively feels that specific uses of a given medium, whatever it is, are capable of generating stronger fantastic effects than other uses of the same medium. The major aim of this article is therefore to suggest that particular shifts in medium structure should be seen as a key aspect of the production of the fantastic. From this point of view, changes having to do with transmediality and interactivity, two notions which we will define in the following paragraphs, can be either «successful» (if they prove to increase the effect of the encounter between the real and the unreal) or «unsuccessful» (if they fail to do so). Once again, we carefully try to avoid any generalization. Just as it is impossible to argue that medium A better fits the fantastic than medium B, it is impossible to claim that this or that type of change in transmediality and/or interactivity is better suited to produce fantastic effects than other types. However, what should be clear is that the use of transmedial and interactive mechanisms can have powerful consequences for the experience of the fantastic.

The notion of transmediality, as repeatedly defended in joint articles by the authors (see Baetens & Sánchez-Mesa, 2017 and 2019), cannot be separated from the notion of intermediality. If one accepts the idea that all media are intermedial (Mitchell, 2005), transmediality can be defined as the «dynamic» version of this fundamental observation of any medium's internal complexity: all media are intermedial and each of them can be transmedialized, that is converted into another medium. In other words: there is in principle no limit to the mechanism of transmedialization or medium change, provided one stops thinking that it is possible to transmedialize one medium into another without changes. Transmediality itself can take two major forms (Jenkins, 2006): «snowball» transmediality, which relies on the successive or sequential transformation of a given medium in one or more other media (a novel becoming first a film, then a novel, eventually a videogame, for instance); «trans-

media storytelling», which relies on the simultaneous realization of a given content (in this case a narrative content) into different media (a franchised story world being released at the same time as novel, film, comic, and videogame, to take a common example).

Three further remarks may be useful here. First, it is often argued that transmediality is deeply rooted in digital culture. It is a historical misunderstanding, however, to think that analog culture ignores transmediality. As clearly shown by Dominique Kalifa (2001) and many others, transmediality is a cultural and economic phenomenon that comes to the fore as soon as cultural production enters the field of capitalist mass production (cultural industries need a return on investment, and transmedialization is one of the easiest ways to achieve this goal). Granted, digital culture clearly encourages and fosters transmediality, yet it did not invent it.¹

Second, it should also be stressed that similar arguments have been made about the «natural» link between fantastic and transmediality. In current scholarship, this link has become common knowledge, as shown for instance in the recent book by Colin Harvey, *Fantastic Transmedia* (2015). Nevertheless, the emphasis in this kind of works is always more on issues of transmediality than on fantastic issues, and the link with interactivity is also something that remains understudied. In other words: it is true that the fantastic is often transmedialized, but this does not mean that transmediality is fantastic per se.

Third, it would be a mistake to think that transmedialization (the process of shifting from one medium to another) and transmediality (the result of such a shift) are homogeneous operations or situations. Both terms cover a wide range of very different operations, which it is unfortunately not possible to present here in detail (see also Sánchez-Mesa, 2019 and Thon, 2016). What matters most in the context of this article is the fact that transmediality is not something that always «works»: successes and failures are both possible, depending on the specific ways the adapting medium is being used and the decisions taken in the process of adaptation. Take for instance the classic example of the movie adaptation of a fantastic source text (novel, comic or videogame) and check how there are times where the transmedialization

¹ It is worth stressing as well that digital culture and the cultural-industrial environment bond to it both needs and creates in order to «perform» a certain idea of culture. It also has a profoundly ambivalent impact on transmediality. It is centrifugal, since it strongly encourages various types of transmedial remediations. But it is also highly centripetal, since it tends to control by all kind of legal means the users' appropriation and «savage», that is unauthorized reuse of its copyrighted and trademarked material. The discussion of this question exceeds, however, the scope of this article.

seems to «enhance» the fantastic effect of the original, as it could be the case of some Stephen King's novels, like *The Green Mile* (1996) adapted by Frank Darabont (1999), or *The Outsider* (2018) adapted by Richard Pride and directed by Richard Bateman for a miniseries at HBO (2020). On the contrary, there are also times when the opposite seems to occur, as it happens with Zack Snyder version (2009) of the cult comic series *Watchmen* (Moore & Gibbons, 1986-87) or the film adaptation of the classic of the survival horror genre in videogames, *Silent Hill* (Konami, 1999) by Cristoph Gans (2006). Due to the technical limitations of the then still rather «primitive» stop-motion technique, the first adaptation of Conan Doyle's *The Lost World* (Doyle, 1912) by Harry O. Hoyt was definitely less convincing than later filmic versions of the same work (Hoyt, 1925).

All these observations suggest that transmedializing a fantastic work is both possible and problematic. The problem is that each transformation has always something to win or something to lose. In other words: the transmedialization of a fantastic work produces a work whose fantastic aspects are either increased or diminished, but never in a uniform way. One cannot win without also losing something, one cannot lose without also winning something, as seen for instance in the comparison between film and novel. A film seems more immersive, but one can be hindered by the reactions of other spectators; a movie seems less immersive, but one will more rarely be bothered by the reactions of other readers. All transmedial changes inevitably affect the intermedial structure of the new formats, and these changes have their consequences for the way in which the fantastic is experienced.

As far as interactivity, our third key term, is concerned, this notion is situated at the crossroads of two fundamental mechanisms of today's culture: participatory culture, on the one hand, and convergence culture, on the other hand. Yet there is no consensus on what interactivity actually means. There is even less consensus on how to evaluate its importance. Most scholars tend to underline the diversity and multilayered character of the phenomenon, which cannot be reduced to the more or less mechanical performing of certain actions by end-users in front of a computer interface (Aarseth, 2004 and Ryan, 1991). By far, the most sophisticated overview and taxonomy has been elaborated by Jean-Pierre Fourmentraux, who distinguishes between the following types (we summarize here from Fourmentraux, 2005: 90-107):²

² By the way, similar ways of thinking on other key notions such as «writing» have been in the center of other recent scholarship, see Leibovici (2020).

Exploratory interaction: based on the principle of navigation and aiming at experiencing the work.

Contributing interaction: based on the principle of execution of commands and aiming at an activation of the application.

Alterating interaction: based on the possibility of changing the work, yet always within the rules and procedures as programmed by the work itself, and aiming at either making transformations or adding new materials.

Alteracting interaction: based on the principle of communication between all those who collaborate in the making of the work, and foregrounding *alteraction*, that is the reaction in real time to the action of other agents.

Even more controversial is the evaluation of the importance of interactivity, which has frequently been dismissed as a pure myth, if not a crude illusion (for a recent overview in the field of digital narrative, or see Punday, 2019: 78-79). This critical attitude may be explained by the excessive expectations that were raised in the initial stage of modern digital culture (in the 1980s and 1990s, with the emergence of the personal computer and the first efforts to link the shift from analog to digital with the most radical claims of predigital critical theory, as in Landow, 1992). It is now time to adopt a more modest, but perhaps also more efficient take on the issue of interactivity.

Crucial in this regard remains, however, the relationship between interactivity and medium theory (and thus also transmediality). As convincingly demonstrated by Julien Baudry (2018) in his study on the history of digital comics in France, our use of interactivity cannot be separated from the way we envisage certain media. In the case of comics, the many failed attempts to introduce «strong» forms of interactivity, for instance by using comics as a laboratory in the development of cultural content for the (now deceased) CDI technology, clearly show that users are reluctant to actually make use of interactive elements in transmedialized comics if these elements prove incompatible with the general ideas on a given medium. Interactive comics may have been technically perfect and cognitively stimulating, but they were rejected by the readers who did not succeed in relating them to their current views of what the comics medium was standing for (and as medium theorists such as Stanley Cavell (1979) have rightfully stressed, ideas on what a medium «is» are actually quite constraining), for instance at the level of page layout (most CDI comics did not respect the traditional «grid», which made that they did not qualify as comics for comics readers), the absence of sound (comics readers are always disappointed when they discover how characters «speak», for instance in animated transmedializations), and the importance of the material

host medium (the graphic novel is a medium that is infamously reluctant to the digital turn). In other words: the fantastic effect some forms of interactivity are aiming at cannot work, that is «be successful», if they cannot be integrated in specific traditions and uses.

BY WAY OF EXAMPLE: J. K. RAYMOND MILLET/RENÉ BARJAVEL AND WIM DELVOYE

It is about time now to present some detailed examples of the connections between the fantastic, transmediality and interactivity. We will do so by addressing two works that help illustrate the broad range and scope of media and mechanisms under scrutiny. In either case, however, the essential aim of our analysis is to underscore the change, more particularly the increase, of the fantastic effect as it results from the ways in which users interact with transmedialized objects. But before presenting our case studies, it will be helpful to remind us about the need to establish different levels or kinds of interactivity, following Marie-Laure Ryan's distinction between a «literal» and a «figurative» concept of interactivity, being the former the classic collaboration of the reader/viewer in the making of meaning out of the text signs and the latter the «real» agency of the reader to control, or at least participate, in the process of textual happening or performance. Espen Aarseth coined a more precise and nuanced concept which embeds this kind of material interactivity: «cybertextuality» (Aarseth, 1997). Within that second dimension of interactivity (the «literal»), Ryan detaches a «weak» from a «strong» interactivity, where the first reduces the reader/user agency to a set of simple choices predefined by the (hyper)text while the second conveys a participation in the «physical» production or at least configuration of the text (Ryan, 2001: 35).³

Our first example is *Télévision, oeil de demain*, a 1947 short movie directed by J. K. Raymond Millet (Millet, 1947) and based on ideas borrowed from a book by SF author René Barjavel, *Le Cinéma total* (Barjavel, 1944). This work is a (pseudo-)reportage on the projected evolution of a certain medium device, whose future and still totally unreal developments are presented as already implemented in daily life. The device in question is television, a medium that had not yet entered the private homes at that time, and the projected evolution was that of the transformation of television into what we would call today a

3 In the second edition of her book, Ryan enriches this taxonomy on the double axe of «internal» vs. «external» interactivity and «exploratory» vs. «ontological» ones (2015: 162), but for our purpose in this article we restrict our reading to her early distinction.

smartphone (even if more revolutionary and unexpected changes are briefly hinted at). The four minutes documentary of Millet shows the fantastic effects of the new invention, which blurs the boundaries between real life and life on screen, with for instance drivers watching a news report on car accidents on the micro-television screen in their car and thus provoking new accidents, or the replacement of old school politicians by a new type of glossy «politicians», whose major quality is to be good looking and soft-voiced, capable of seducing the audience regardless of any serious content (by the way, this seduction is highly gendered: women in French only obtained their voting rights in 1944 [!]) and it should not come as a surprise that Millet's strongly gender-stereotyped movie insists on the intellectual weakness of the female voter).

What interests us most in this work is that the fantastic effect of the blurring of boundaries is presented as the combined result of transmedialization and interactivity. The new and miniaturized engine allows the user to have a tactile interaction with the screen and, in a second stage, with the images on the screen: the car accident on television generates a real car crash, the young girl watching the new look politician does not only point at the screen, she also touches her mother who is sitting next to her in a gesture that metaphorically represents the desire to touch her hero on the screen. One might say that the fantastic effect produced by the mix of transmediality and interactivity is that of a generalized but always uncanny metalepsis (Genette, 2004, Kukkonen and Klimek, 2011).

The second example points in a totally different direction, not only because it addresses a different type of medium change, but also because it seems to involve, at least at first sight, a reduced or figurative form of interactivity. It appears however that, as far as the fantastic effects are concerned, similar mechanisms take place, which are as powerful as the ones examined in *Télévision, oeil de demain*.

The work in question is «untitled (CS_DUST 07)» by Belgian artist Wim Delvoye (Delvoye, 2018), probably best known for his controversial and often censored tattooed pigs (an equally blatant case of transmediality with strange interactivity aspects, for we do not touch pigs as we touch human skins). Delvoye's work proposes a curious «translation» of an image of a war video game: instead of just printing a screenshot (like the images we flip through in a magazine, for instance) or to emulate the digital game in a real life action movie (like in Gus Van Sant's *Elephant* [Van Sant, 2003], his reinterpretation of the Columbine High School massacre where the camera systematically occupies the position of the player in a video shooter game), Delvoye converts it into a

marble bas-relief (having the size of a large video screen: 64 x 38,5 x 10 cm). The result is stunning, and the spectator of this sculpture is confronted with a representation that is, in spite of its fixed monumentality, utterly fantastic. Here, the blurring of the boundaries does not involve the clash of fiction and reality, as in the French documentary, but the clash of different types of fiction: the adapted video image is banal and highly commercial, as well as violent and fast-moving; the marble bas-relief connotes tradition and high culture, while also being the epitome of stillness and extratemporality. For literary minded spectators, it is difficult not to think of Keats's «Ode on a Grecian Urn» (Keats 1819). Delvoye's marble piece is a kind of paradoxical tableau vivant, but one that is meant to be performed forever. And here as well, interactivity is fully present, even if not in a cybertextual mode, to enhance the effects of the transmedial changes. As argued by Fourmentaux, interactivity cannot be reduced to mere physical contact, pushing buttons or clicking through links. In Delvoye's sculpture, it is our gaze itself that becomes haptic, that touches the sculpted work instead of just looking at it. By doing so, our gaze directly interacts with the sculpture, whose intriguing status of transmedialized item forces us to rethink and eventually transform our classic ways of looking.

A USE(R)-BASED APPROACH OF MEANING

The twin examples of Millet and Delvoye can now be the starting point of some more general hypotheses concerning the links between the three key notions of this essay.

The basic claim of our way of addressing the mutual links between fantastic, transmediality and interactivity, is *anti-essentialist*. Meaning is *use*, as Wittgenstein famously argued. In this context, this comes down to asking how interactivity plays a role in the interpretation of transmedial operations of fantastic works and how it either increases or diminishes the fantastic effect on reader and/or viewer (there exists of course also a fantastic that is induced by other senses, but our examples will be mainly verbal and visual). This is a very different question from asking how fantastic works happen to be transmedialized and how interactivity is one of the features of such a transmedialization. The latter question is production-oriented and takes the fantastic effect as a given. The former question is more reception-oriented and considers the fantastic as either a successful or a failed consequence of the twofold mechanism of transmediality and interactivity. Moreover, this question accepts that the

user does not necessarily understand what is, technically speaking, going on in the technology of both intermedial and interactive mechanisms. In many cases, users do not understand the specific operations that produce transmediality (the special effects of digital cinema, for instance) and allow for interactivity (the algorithms that control our dialogue with the computer interface, for example). Users notice the absence or presence of interactive devices in transmedial operations, without always realizing «how things work» —certainly in the case of digital applications—, but this limited knowledge does not prevent them from actually interacting and having a certain experience of the difference between interactive and noninteractive transmedializations.

This aspect of «non-understanding», which enables users to interpret the role of interactivity without always realizing how it is being produced, is vital in a user-based approach. First of all, because it would be somewhat contradictory to argue that in matters of interactivity, which cannot be separated from the larger context of participatory culture, the role of the specialist, generally the engineer or the technically trained scholar, is to be given more weight than that of the amateur, that is the actual user. As Lisa Gitelman puts it: «A computer engineer can explain how digital files really are created and saved, but I would insist that the vernacular experience of this creatability and savability makes at least as much difference to the ongoing social definition (that is, the uses) of new, digital media» (Gitelman, 2008: 20).

Second, because the technological opaque should not be dismissed as a user's error or failure, but as a decisive feature of new forms of art and media, whose very opacity foregrounds new forms of experience, including in the realm of the fantastic. As defended by James H. Hodge in his discussion of the videogame *Cookie Clicker* (Orteil, 2013), where the fantastic effect results from the tension between active and passive participation in a game that rapidly confronts the gamer with her own inutility:

Things seem to be happening, but I'm less and less a part of the action. *Cookie Clicker* is a game about computing. Like a Lovecraftian adding machine counting into oblivion, *Cookie Clicker* offers a wry, weird rebuke to the idea of interactivity, often thought to be central to digital aesthetics. Far from expanding human experience through play or cybernetic possibilities, the game makes plain how little computers need people. By doing so, *Cookie Clicker* articulates what it means to live in relation to digital media as the infrastructure of experience. It gives the lie to the myth of any one-to-one or happy, symmetrical relation between individual personhood and the operation of technology (a myth fostered conspicuously by the imagination of computers as «personal computers»).

Cookie Clicker explores instead what it means to live in radically asymmetrical relation to the opacity of digital media and their operation over and above human experience (Hodge, 2019: 28-30).

In order to analyze how interactive effects of transmedial fantastic work in a user-based perspective, many different methods are at our disposal: surveys, participatory observation, literature research. In what follows, we will go for a qualitative research that explores some theoretical hypotheses, which we will briefly illustrate with some examples and case studies. Although we will not develop this method in detail, it may be useful to specify that our implicit yet overall framework is that of tensive semiotics (Fontanille, 2008; for a brief presentation, see Hébert, 2019: 56-65). We will thus consider the fantastic, that is the fantastic effect, as the sign as experienced by the user, more precisely by the user's body and embodied mind, whose experience is determined by the junction or tension of two determining forces, «intensity» and «extent», the former referring to the affective perception or feeling (intensity is a state of mind: do we consider a sign as more or less fantastic?), the latter referring to the part of the world that is involved in our understanding of the sign (extent is a state of affairs: how does the sign help us grasp the world, more specifically the world as fantastic?). The «meaning» of a sign is therefore the result of the tension between intensity and extent, but this tension is never limited to just one moment in time: intensity and extent may change over time, and these changes have their impact on the experience of the sign; for the fantastic effect is an unstable one, it can intensify or on the contrary fade away.

Since we are discussing the links between interactivity *and* transmediality, this temporal or dynamic dimension is not a detail. The signs we are analyzing are moving from one medium to another and these moves are never a zero-sum game. There is always something that is won or that is lost, for instance in terms of the fantastic effect. Let us take here a very simple and classic example, that of the fantastic short story by Borges «El libro de arena» («The Book of Sand»), the opening story of the eponymous collection (Borges, 1975). At the center of this story is a special «Holy Writ», printed in Bombay, which appears to be a book with neither a beginning nor an end. Indeed, when the narrator opens this book, he is startled to discover that the book, which is written in an unknown language and occasionally punctuated by illustrations, is in fact infinite: if one turns the pages, more pages seem to grow out of the front and back covers. Each reading is different, it is impossible to read the same page twice. Since Borges was already blind when writing «The Book of Sand»,

we know that he first made a mental composition of the tale, before dictating it in order to have a print version. This simple transmedialization, from orality to writing, is dramatically efficient, for it brings the audience much closer to the fantastic object: when just listening to the story, provided it would be read aloud, for instance on the radio, we can only «imagine» the fantastic effect, but while reading it in a book that we hold in our hands, we can actually «check» what Borges is insinuating, namely that all texts are infinite, since no reader can make the same reading twice.

In this article, we will present a double hypothesis. One that has primarily to do with the axis of intensity, which we will address with the help of the binary opposition surprise / suspense (in the traditional sense elaborated by Hitchcock in his conversations with Truffaut, see Truffaut, 1985: 58-59), for these terms concentrate on one of the basic mechanisms of the fantastic, namely the shock effect. And one that has principally to do with the axis of extent, which we will address here with the help of the cognitive categories of *understanding* and *focalization* (each of them related with the notion of «dispatching of information»). Given the importance of time, for the fantastic effect is never a given but something that unfolds in time, we will in both cases pay careful attention to narrative aspects. However, since a semiotic analysis also has to consider pragmatic and contextual features —if not, it will fall prey to the tenets and limitations of some «universal grammar»—, we will always emphasize the open character of our hypotheses and end with some remarks on contextualization.

HYPOTHESIS 1: ONCE AGAIN ON SURPRISE VERSUS SUSPENSE

Shock effects are not rare in fantastic literature and cinema, and the idea of a sudden revelation looms large in many productions. The emotional power of these effects makes it a good candidate for a discussion on the «intensity» aspect of the relationship between interactivity and the fantastic. However, it would be absurd to put between brackets the other dimension, that of the «extent». Indeed, in the scholarly reflection on the shock effect, the distinction between «surprise» and «suspense», as elaborated for the larger audience by Alfred Hitchcock in his famous conversations with François Truffaut, the importance of the cognitive dimension becomes very clear, as Hitchcock insists upon the difference between both mechanisms in terms of *knowing audiences* versus *unknowing audiences*: the shock effect of the surprise depends on the fact that the audience does not have the some knowledge of

the narrator/director,⁴ whereas suspense is a way of telling that supposes a shared knowledge between narrator/director and audience. Yet Hitchcock also strongly underlines the role of time: surprise can only work when it happens instantaneously, while suspense is something that has to be built up.

Surprise, as well as suspense, are in principle relatively easy to transmedialize. Yet it would be a mistake to think that the same applies to the inclusion of interactive mechanisms during this process, and here time plays a decisive role. One may have the impression—and this is the first of the two general hypotheses we would like to put to the test—that surprise effects are broken, or at least weakened, if the user can interactively «play» with time, thus reducing the «sudden impact» of surprise effects. Take for instance David Lynch's *Blue Velvet* (1986). In a key scene, the protagonist of the movie, Jeffrey Beaumont, a college student, attends from the closet where he is hidden a «fantastic» scene between the mysterious lounge singer, Dorothy Valens, and a strange man, actually a gangster, Frank Booth, who beats her and subjects her to a series of strange sexual acts during which he appears to Jeffrey as a kind of werewolf. This «surprise» (amplified by a general atmosphere of «suspense» that drives the whole movie) would be seriously damaged if the spectator, instead of being immersed—that is: forced into immersion—by the theatrical environment and the apparatus of traditional cinema, would have the possibility, for instance when watching the film on DVD or online, to slow down or to accelerate, if not to stop time, to rewind, to repeatedly view the same image, or even to skip it, etc. Such a liberty would probably severely damage the shock effect and thus the fantastic impact of the image of the man turning into a wild animal. Similar consequences can be suggested in the case of more sophisticated forms of interactivity, such as for instance the sliding the mouse over the screen, a technique often used to produce visual and other changes meant to produce fantastic effects. The very fact that users can manipulate themselves the use of the mouse (for instance by... not using it, or waiting to use it before actually doing it, only using it after having imagined which new form will appear, etc.) may have a great impact on the fantastic effect, certainly in the case of surprise structures.

Conversely, the building up of suspense can be strongly reinforced by the interactive manipulation of the transmedial mechanism, as shown for instance by Michelangelo Antonioni's *Blow-Up* (1966). In this movie, the main character, fashion photographer Jeffrey, takes by accident photos of two lovers

⁴ The debate on the analogies and differences between author, narrator and implied narrator is not an issue during the conversations Hitchcock-Truffaut and there are no special reasons to open this debate here.

in a park. Later on (we leave here aside the actual storyline of the film) he makes many enlargements of the photos, which progressively reveal many «unseen» elements, thus producing a fantastic atmosphere where things are no longer what they look like. Here as well, interactivity is crucial: the more the photographer manipulates the images, the more fantastic the world becomes.

Similar mechanisms occur, yet here at the level of the sound-track, in Francis Ford Coppola's *The Conversation* (1974), where the protagonist, Harry Caul, a surveillance expert specialized in recording secret conversations in technically difficult circumstances, finds himself trapped in a special case where the «conversation» he has managed to separate from all kind of background noises proves to hear crystal-clear words, but a very obscure meaning. Moreover, the rest of the story reveals that he himself is being surveilled against his will. Despite his exceptional technological competences, his efforts to discover the listening devices that spy on him remain fruitless, a situation that eventually will drive him mad. The analogy with *Blow-Up* is obvious: the more Harry Caul manipulates the sounds he is working with, the more the plot thickens and the more «everything» becomes suspect in a generalized paranoia.

If we grasp one case which belongs to the domain of videogames, where a properly cybertextual (*hard*) interactivity is expected, Nieves Rosendo displays a thorough analysis of *Alan Wake* (Remedy Ent., 2010) from a different perspective, but also chasing the particularities of the intermedial references imported from the classical modes of the fantastic (literature and cinema). Rosendo underlines the relevance of immersion as we play the role of the main character, the horror novel writer Alan Wake. As the player discovers and gathers pages of his diary, she has an extended experience of time through interactivity and she does so more on the side of suspense than of surprise, as those pages function as anticipation of actions/events that the player will embody. Rosendo quotes Kirkland (2009) in relation to the presence of the typewriter machine in *Resident Evil* (Capcom) to stress that remediation of analog mass media in survival horror videogames plays a major role in *Alan Wake*, in this case television, e.g., the character watching himself in a live tv interview or the shooting style and aesthetic of the game scenarios and navigating possibilities, inspired in classic tv series such as *The Twilight Zone* (first series: Serling, 1959-1964) or *Twin Peaks* (Lynch, 1990-1991) (Rosendo, 2015, 79).

In other words, there seems to be a relationship between the decrease of the fantastic effect and the fact that the transmedialization allows or not for strong interactivity in the case of a surprise/suspense based fantastic. This relationship can be experienced in two ways. On the one hand, users can ex-

perience it directly, when for instance playing a video game or reading a book, for both the screen and the printed volume have to be put in motion and manipulated by their users. On the other hand, they can also do so indirectly, via the vicarious experience of a fictional character performing an action on screen or on the page, an action that the reader or spectator can then cognitively as well as bodily repeat or emulate. Certainly in the latter case, where one seems to have to «undergo» the work rather than having the possibility to influence the way in which it is read / seen, there is a very strict temporality that strengthens immersion and thus the fantastic, both in the case of surprise and of suspense. But if interactivity helps manipulate the temporal distance between stimulus (of the work) and reaction (of the audience), the transmedialization will have a different impact on surprise effects (which may be faded) and suspense effects (which may be supported).

In all cases, however, caution is needed. The above presented hypothesis as well as the examples that illustrate it do of course not suffice to make very hard claims. Even if it is not possible to argue yet that the interactive manipulation of time in certain forms of transmedial surprise / surprise mechanisms will lead to this or that effect, it seems plausible to admit that interactivity cannot be seriously studied without a careful examination of time (interactivity is «time-based»), on the one hand, and that it would be an error to think that interactivity has some natural or organic link with the fantastic (depending on the situation, interactivity will either contribute to the fantastic effect or function as a threshold).

HYPOTHESIS 2: ON RESTRICTION OF INFORMATION AS A NARRATIVE ISSUE

The second hypothesis we would like to present expands on the first one, while tipping it over to the axis of «extent», that is of knowledge and the amount of information we grasp via the fantastic sign. Knowledge or, more precisely, the lack thereof or the hesitation between knowing and not-knowing are essential but very complex and multifaceted aspects of the fantastic. The example of magic illustrates that duplicity very well: if we know how the trick works, we will no longer be impressed, unless we start watching more closely all the work that has to be done in order to make the trick successful, and that sharpened attention may engender a second-level increase of the fantastic effect (the fact that we see the strings in a puppet show does not necessarily reduce the possible impact of the fantastic, if any, in the show). In *Revoir Paris* (Schuiten and

Peeters, 2014), a transmedialization and reinterpretation in comics format of an exhibition of visual utopias of Paris at the «Cité de l'architecture et du patrimoine», materializes in its fiction the immersive effect of watching utopian drawings of Paris as it may look like in the 22nd century: the protagonist of the book, who travels from an unknown universe to planet Earth dreams over 19th century books, taking a special drug to try to anticipate her arrival in the city where she will both dwell as a ghost and act as a real-life inhabitant—at least as long as the drug works. This fictional materialization of what it means to be «immersed» in a story world does not prevent the actual «user», be it the visitor of the show or the reader of the graphic novel, to empathize with the character and to feel immersed in her turn in the fantastic world of utopian Paris.

But what happens when transmediality and interactivity meet? Here as well, we would like to stress the importance of time and link the difference between knowing and unknowing with two types of reading narratives. As clearly established by Raphaël Baroni (2011), among others, a story can be read in two major ways: either retrospectively (after having read the story, we try to see how it is made) or on the spot, while it unfolds (we imagine the way the story is built while moving through the work, sentence after sentence, shot after shot, etc.: the focus on surprise/suspense for instance is clearly depending on this kind of reading). Both readings are necessary and complementary, but their differences matter for the study of interactivity in transmedialized fantastic works. It seems logical to suppose that the fantastic effects will be dramatically modified by the availability of interactive tools and devices, while the impact of interactive aspects will be less relevant in the case of a completely retrospective reading of the story, where we are no longer experiencing interactivity on the spot, in all its immediately working effects, but where these effects have already been taken on board for the global appreciation of the fantastic. This is for instance the case in certain forms of fan fiction of SF works such as *Star Trek* (2020) or *Star Wars* (2020), which may include many interactive tools and techniques—one may think here of the possibility to add variations or to start a discussion with other fans on certain developments—, but in general this type of interactivity always takes place on the background of already known stories (and in this case, even of sharply circumscribed story worlds or universes).

Obviously, much caution is here needed as well, and much more case studies and other examples should be studied before making hard claims. Yet the special link of interactivity and temporal structures cannot be questioned and all discussions on the transmedialization of fantastic works will miss a vital feature if they do not scrutinize this specific aspect of use in time.

A MODEST CONCLUSION

As the previous paragraphs have made clear, our first methodological proposals do not have the pretention to build a new Grand Theory. The major objective of this essay was to explore the links between transmediality and interactivity in the field of fantastic texts, images, and worlds, not just at the level of the works themselves but seen from the standpoint of the user. Such an approach obliges to take into account contextual and cultural elements, as we have tried to show through the twin examples of the Millet documentary and the Delvoye sculpture.

We have tried to suggest that it does not suffice to merely examine the very materiality of the context in which users are interactive: their tools may be different (and the same applies to the knowledge of their tools). Taking as our theoretical as well as methodological starting point the framework of tensive semiotics, which helps study the qualitative as well as quantitative dimensions of user's experience, we have elaborated a double hypothesis covering each of these dimensions: the former aspect («intensity») has been studied via a revision of the tension between suspense and surprise; the latter one («extensivity») has been approached via a rereading of focalization mechanisms.

Further research will of course have to complement our theoretical framework with the help of empirical evidence. In this regard, it will definitely prove useful to link the framework of tensive semiotics with the more empirically based semio-pragmatic view as elaborated by Roger Odin (2000), who describes how users actually experience certain intended forms and how one can explain the possible gap between intended effect and final result (and this matches with our concern about the degree of success or failure of the fantastic as produced with the help of transmedial and interactive forms and techniques).

BIBLIOGRAPHY

- AARSETH, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, Baltimore & London.
- (2004): «Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation», in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (eds), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge, MA, pp. 45-55.
- ANTONIONI, Michelangelo (dir.) (1966): *Blow-Up*, Bridge Films, United Kingdom / Italy.

- BAETENS, Jan & Domingo SÁNCHEZ-MESA (2019): «La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la Literatura Comparada, los Estudios Culturales y los New Media Studies», *Tropelías*, n° 27, pp. 6-27, available in: <<https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/tropelias/article/view/1536>> [accessed: 12/08/2020].
- (2019): «El giro transmedial en la investigación en nuevos medios digitales de comunicación: el concepto de demediación», in Francisco Sierra Caballero and Jordi Alberich Pascual (eds.), *Epistemología de la comunicación*, Editorial de la UGR, Granada, pp. 163-175.
- BARJAVEL, René (1944): *Le Cinéma total*, Denoël, Paris.
- BARONI, Raphaël (2011): «Le récit dans l'image: séquence, intrigue et configuration», *Image and Narrative*, vol. 12, n° 1, pp. 272-294, available in: <<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/136/107>> [accessed: 12/08/2020].
- BATEMAN, Jason (dir.) (2020): *The Outsider* (TV series), HBO, United States.
- BAUDRY, Julien (2018): *Cases-Pixels. Une histoire de la BD numérique en France*, Presses Universitaires François-Rabelais, Tours.
- BORGES, Jorge Luis (1975): *El libro de arena*, Emecé, Buenos Aires.
- CAVELL, Stanley (1979): *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film, Enlarged Edition*, Harvard University Press, Cambridge, MA
- COPPOLA, Francis Ford (dir.) (1974): *The Conversation*, American Zoetrope/Paramount.
- DELVOYE, Wim (2018): *CS_DUST 07*, Private collection.
- DOYLE, Arthur Conan (1912): *The Lost World*, Hodder & Stoughton, London.
- FONTANILLE, Jacques (2008): *Pratiques sémiotiques*, PUF, Paris.
- FOURMENTRAUX, Jean-Paul (2005): *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, CNRS éditions, Paris.
- GANS, Cristoph (dir.) (2006): *Silent Hill*, Silent Hill DCP Inc. / Davis-Films, Canada / France.
- GENETTE, Gérard (2004): *Métalepse. De la figure à la fiction*, Seuil, Paris.
- HOYT, Harry O. (dir.) (1925): *The Lost World*, First National Pictures, United States.
- GITELMAN, Lisa (2008 [2006]): *Always Already New; Media, History, and the Data of Culture*, MIT Press, Cambridge, MA.
- GRIVEL, Charles (1992): *Fantastique-Fiction*, PUF, Paris.
- HARVEY, Colin (2015): *Fantastic Transmedia. Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*, Palgrave Macmillan, Hampshire.
- HÉBERT, Louis (2019): *An Introduction to Applied Semiotics. Tools for Texts and Images*, available in: <<http://www.signosemio.com/documents/Louis-Hebert-Tools-for-Texts-and-Images.pdf>> [accessed: 12/08/2020].
- HODGE, James J. (2019): *Sensations of History*, University Press of Minnesota, Minneapolis.
- JENKINS, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old Media and New Media Collide*, New York University Press, New York.
- KALIFA, Dominique (2001): *La Culture de masse en France. 1860-1930*, La Découverte, Paris.
- KEATS, John (1819): «Ode on a Grecian Urn», first published in *Annals of the Fine Arts*, available in: <<https://www.poetryfoundation.org/poems/44477/ode-on-a-grecian-urn>> [accessed: 12/08/2020].

- KING, Stephen (1996): *The Green Mile*, New American Library.
- (2018): *The Outsider*, Charles Scribner's Sons, New York.
- KUKKONEN, Karin & Sonja KLIMEK (eds.) (2011): *Metalepsis in Popular Culture*, De Gruyter, Berlin.
- LANDOW, George (1992): *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- LEIBOVICLI, Franck (2020): *Des opérations d'écriture qui ne disent pas leur nom*, Questions théoriques, Paris.
- LETOURNEUX, Matthieu & Jacques MIGOZZI (2018): «Hommage à Charles Grivel», special issue of *Belphegor*, vol. 16, n° 1, available in: <<https://journals.openedition.org/belphegor/1056>>
- LYNCH, David (dir.) (1986): *Blue Velvet*, De Laurentiis Entertainment Group, United States.
- (dir.) (1990-1991): *Twin Peaks*, ABC, United States.
- MILLET, J. K. Raymond (1947): *Télévision, oeil de demain*, available in: <<http://www.ina.fr/video/I10257139>> [accessed: 12/08/2020].
- MITCHELL, W. J. T. (2005): «There Are No Visual Media», *Journal of Visual Culture*, vol. 4, n° 2, pp. 257-266, available in: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1470412905054673>> [accessed: 12/08/2020].
- MOORE, Alan & Dave GIBBONS (1986-87) *Watchmen*, DC Comics, United States.
- ODIN, Roger (2000): *De la fiction*, De Boeck, Bruxelles.
- ORTEIL, aka Julien Thiennot (2013): *Cookie clicker*, Dashnet, available in: <<https://orteil.dashnet.org/cookieclicker/>>
- PUNDAY, Daniel (2019): *Playing at Narratology. Digital Media as Narrative Theory*, Ohio State University Press, Columbus, OH.
- REMEDY ENT. (2011): *Alan Wake*, available in: <<https://www.remedygames.com/games/alan-wake/>> [accessed: 12/08/2020].
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», in David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco Libros, Madrid, pp. 7-49.
- (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- ROSENDO, Nieves (2015): «Lo fantástico en Alan Wake: remediación, intermedialidad y transmedialidad», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*; vol. 3, n° 1, pp. 73-93, available in: <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.181>> [accessed: 12/08/2020].
- RYAN, Marie-Laure (1991): *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Indiana University Press, Bloomington, IN.
- (2001): *Narrative as Virtual Reality*, John Hopkins Univ. Press, Baltimore & Maryland.
- SÁNCHEZ-MESA, Domingo (ed.) (2019): *Transmedial narratives*, Gedisa, Barcelona.
- SCHUITEN, François & Benoît PEETERS (2014): *Revoir Paris*, Casterman, Paris.
- SERLING, Rod (dir.) (1959-1964): *The Twilight Zone*, CBS, United States.
- SNYDER, Zack (dir.) (2009): *Watchmen*. Warner Bros, United States.
- STAR TREK (2020): *The Official Site*, available in: <<https://intl.startrek.com/>> [accessed: 12/08/2020].

- STAR WARS (2020): *The Official Site*, available in: <<https://www.starwars.com/>> [accessed: 12/08/2020].
- THON, Jan-Noël (2016): *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, University of Nebraska Press, Lincoln.
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introduction à la littérature fantastique*, Seuil, Paris.
- TOYAMA, Keiichiro (1999): *Silent Hill*, Konami, Japan.
- TRUFFAUT, François (1985 [1966]): *Hitchcock/Truffaut. Revised Edition*, Simon & Schuster, New York.
- VAN SANT, Gus (dir.) (2003): *Elephant*, Meno Film Company, United States.

¿Y SI NO SE DESCARTA LO IMPOSIBLE? SHERLOCK HOLMES EN EL UNIVERSO FANTÁSTICO¹

JAVIER SÁNCHEZ ZAPATERO
Universidad de Salamanca
zapa@usal.es

MARÍA FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ
Universidad de Salamanca
ferrodmary@gmail.com

Recibido: 11-06-2020
Aceptado: 02-09-2020



RESUMEN

Sherlock Holmes se ha convertido en un personaje de dimensiones universales capaz de adaptarse a diferentes contextos a través de diferentes manifestaciones artísticas. Semejante vigencia se manifiesta, entre otras cosas, en el constante trasvase transfuncional del universo diegético creado por Conan Doyle a otras obras literarias y a medios como el cine, el cómic, la televisión o los videojuegos. El artículo intentará ofrecer una tipología de las prácticas reescriturales que han partido de Sherlock Holmes en el ámbito de la narrativa fantástica, caracterizadas por oponer el carácter racional del personaje a un mundo en el que suceden acontecimientos imposibles de ser explicados.

PALABRAS CLAVE: Sherlock Holmes, fantástico, transmedia, transfunción, *cross-over*.

¹ Este artículo forma parte de la actividad del proyecto de investigación HAR2017-85392-P de la Dirección General de Investigación del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España.

WHAT IF YOU DON'T ELIMINATE THE IMPOSSIBLE? SHERLOCK HOLMES IN THE FANTASTIC UNIVERSE

ABSTRACT

Sherlock Holmes has become a character of universal dimensions capable of adapting to different contexts through different art forms. This relevance is manifested by means of the constant and transfictional transfer of the diegetic universe created by Conan Doyle to literature and other media like movies, comics, television or video games. This article will attempt to provide a typology of rewriting practices that have taken Sherlock Holmes as a reference to fantastic narrative, characterized by opposing the rational nature of the character to a world in which events occur that are impossible to explain.

KEYWORDS: SHERLOCK Holmes, fantastic, transmedia, transfiction cross-over.



1. LA RECURSIVIDAD DE UN PERSONAJE

Protagonista de un corpus original formado por cuatro novelas y 56 relatos publicados entre 1887 y 1927, y representante de los valores de un contexto muy determinado, identificado históricamente con el final de la época victoriana y culturalmente con el auge del racionalismo determinista, Sherlock Holmes se ha erigido con el paso del tiempo en uno de los más universales iconos de la cultura popular. Su vigencia y capacidad de penetración en el imaginario colectivo, que le han llevado a ser mucho más conocido que su propio creador, se manifiestan de múltiples formas, entre las que tiene una especial relevancia su potencialidad para convertirse en personaje principal de ficciones inspiradas pero no compuestas directamente por Conan Doyle, ubicadas en un amplio espectro intermedial e interartístico. Aunque entre ellas tienen gran peso las adaptaciones, especialmente fértiles en el ámbito audiovisual y cuya vigencia viene avalada, entre otros representativos ejemplos, por la repercusión que ha tenido en los últimos años la serie de la BBC ideada por Steven Moffat y Mark Gattis, en las páginas siguientes nos referiremos, más que a procesos reescriturales que toman como punto de partida historias del canon holmesiano, a aquellas obras literarias, cinematográficas,

televisivas, comicográficas o videolúdicas que utilizan a Sherlock Holmes como personaje o que parten de algún otro elemento de su universo diegético.

Nos moveremos, pues, en un ámbito complejo y aún difuso para la academia, que todavía no ha logrado consolidar una propuesta terminológica y taxonómica clara, con una aproximación que, con ánimo panorámico y partiendo de la metodología fijada en anteriores trabajos (Sánchez Zapatero, 2015, 2017 y 2018), tendrá como objeto de estudio aquellas obras que «apelan a su vinculación con una tradición, pero no con una obra en particular (...), sino con un personaje ya instalado en la enciclopedia cultural» (Gil González, 2010: 17) o, para ser más gráficos, que surgen como resultado de la operación que «tiene lugar cuando un autor toma el personaje de otro y lo desarrolla en una ficción de nuevo cuño» (Mora, 2014: 20). Semejante proceso, que implica la superación del mero afán adaptativo en la medida que posee una dimensión creativa por la que no se limita a contar de otro modo lo que ya se contó, se ha desarrollado básicamente de dos maneras en el caso que nos ocupa.

Por un lado, es bien sabido que escritores contemporáneos de Conan Doyle como James Barrie, Mark Twain o Enrique Jardiel Poncela escribieron narraciones, casi siempre breves, protagonizadas por Sherlock Holmes, susceptibles de ser definidas con el concepto de «transficción» acuñado por Saint-Gelais para definir al fenómeno que se produce «lorsque des éléments fictifs sont repris dans plus d'un text» (2011: 10-11), y, por tanto, de ser ubicadas en el marco de las relaciones transtextuales expuesto por Genette (1989). La recurrencia con la que aparecieron este tipo de obras en la primera mitad del siglo xx, que originó la popularización del término «canon» para referirse a las novelas y relatos escritos por el autor original para diferenciarlos del amplísimo corpus restante, no solo vino provocada por la rápida aceptación popular de la que gozó el personaje, así como por la ausencia de final explícito y el estereotipado esquematismo inherentes a la narrativa serial, sino también por la decisión de su creador de terminar abruptamente con sus aventuras en el relato «El problema final» («The Final Problem», 1893), que finalizaba con la caída al vacío del detective por las cataratas de Reichenbach. Años después Conan Doyle revocó su decisión y continuó con la serie, primero con una novela ubicada en un tiempo diegético anterior —*El sabueso de los Baskerville* (*The Hound of the Baskervilles*, 1901-1902)— y después con un relato en el que se explicaba cómo el personaje había podido salir con vida de su despeñamiento y se aludía, de forma muy vaga, a qué se había dedicado desde entonces —«La aventura de la casa deshabitada» («The Adventure of the Empty House», 1903)—. Sin embargo, el lapso entre la aparente muerte y el regreso —habi-

tualmente conocido como «gran hiato», por el parón que supuso en el ritmo de publicación y por la incógnita sobre cuál había sido la actividad del detective durante ese tiempo— estimuló la creación de apócrifos y pastiches, provocando que el mito holmesiano se fuera desarrollando «sin limitación autorial alguna» (Balló y Pérez, 2004: 24).

En consecuencia, la configuración del personaje y de todo el universo diegético creado a su alrededor pasó a tener una responsabilidad colectiva que «prácticamente devoró a la versión de Conan Doyle al menos hasta la década de 1930» (López Aroca, 2014: 139). Así lo demuestra de forma sintomática, por ejemplo, el caso del autor español José Salvador Bonet, autor de *El traficante de cadáveres* (1908), una pieza teatral que en su subtítulo aseguraba estar «inspirada en una novela inglesa» cuando, realmente, estaba basada en una obra de Kurt Matull, un escritor alemán de origen polaco especializado en la escritura de novelas protagonizadas por Sherlock Holmes sin más relación con las fuentes originales de la que partía que los nombres de los personajes y su adscripción al género policiaco. De la vigencia y fertilidad de las transfiguras holmesianas, cifradas en más de un millar (Ridgway y Green, 2015), dan fe novelas contemporáneas como *Mr. Holmes (A Slight Trick of the Mind)*, 2005, de Mitch Cullin, o las que conforman la saga juvenil *El joven Moriarty* (2013-2016), de Sofía Rhei, así como fenómenos como el de las *fanfiction* (Jenkins, 2009).

Frente al carácter estrictamente intramedial de esta primera operación, que no implica más que la creación de ficciones literarias en las que aparecen personajes, escenarios o argumentos ya empleados por otro autor en novelas o cuentos anteriores, la segunda forma a través de las que se ha ido expandiendo el universo diegético holmesiano se inscribe en el ámbito intermedial de la transmedialidad, toda vez que se ha producido en un entorno cultural y artístico caracterizado por «una circulación indefinida de ficciones que se reescriben, se reelaboran y se desarrollan simultáneamente en diversas direcciones no siempre convergentes hasta el punto de que una ficción es cada vez menos un texto, un filme, un cómic para ser un poco de todo esto y cada vez de manera más inextricable» (Pérez Bowie, 2008: 167).

En el caso de Sherlock Holmes, esa constante relación entre medios artísticos y expresivos diferentes ha causado, por un lado, que el personaje ya no pueda adscribirse de forma exclusiva al ámbito de la narrativa literaria en que nació y que su presencia sea habitual en obras de teatro, películas, series televisivas, cómics o videojuegos; y, por otro, que los límites del hipotexto que supone el universo ideado por Conan Doyle hayan sido continua y progresivamente ampliados a través de nuevas historias, desarrolladas en medios di-

ferentes y, por tanto, adaptadas a las particularidades que cada uno de ellos exige. Dos sintomáticas muestras que permiten ejemplificar que la presencia transmedial de Sherlock Holmes no es ni mucho menos excepcional son *Sherlock Holmes Baffled* (1900), de Arthur Marvin, la primera aparición del detective en la pantalla, que no adaptó ninguna novela ni relato original, sino que simplemente utilizó el nombre, las cualidades y la apariencia del personaje para caracterizar a su investigador privado protagonista; y *Sherlock Holmes* (2009) y *Sherlock Holmes: juego de sombras* (*Sherlock Holmes: A Game of Shadows*, 2011), las exitosas películas de Guy Ritchie, basadas en guiones originales a pesar de estar repletas de intertextos —personajes, espacios, alusiones, guiños, diálogos e incluso algún pasaje explícito— del canon.

El desarrollo del universo diegético también ha conllevado que sus características originales hayan ido poco a poco difuminándose, poniendo con ello de manifiesto que «lo “trans” es ya hoy una colaboración y mezcla de diversos modos en interacción llegándose al borrado de pertenencia» (Guarinos, 2017: 17) y provocando que en la configuración contemporánea del personaje pesen tanto las características originales de Conan Doyle como las sucesivas transformaciones que han ido aportando otros creadores. Así, sin ánimo de exhaustividad, la icónica pipa curva que con el tiempo se ha convertido en uno de sus objetos señeros o el empleo recurrente de la famosa frase «Elemental, mi querido Watson» («This is elementary, my dear Watson») proceden de las versiones teatrales de William Gillette del primer tercio del siglo xx, mientras que el carácter aventurero y dinámico del personaje, solo intuido en algunas obras del canon como *El sabueso de los Baskerville*, parece haber sido aportado por los sucesivos trasvases cinematográficos.

De este modo, el mito holmesiano ha adquirido «una elasticidad tal que admite siempre una aventura más, un episodio nuevo en su investigación» (Balló y Pérez, 2004: 24). Semejante capacidad expansiva, que ha perdurado hasta nuestros días y que se ha desarrollado en un marco interartístico e intercultural que ha hecho que autores de diversas tradiciones hayan participado de él, ha provocado que haya ido ampliándose y transformándose de forma progresiva en distintos medios a través de procedimientos que «se presentan como continuación de otra obra anterior (...) y tienen en común el intento de narrar lo no dicho, la historia no contada» (Pardo, 2010: 46) y a los que, aplicando al ámbito intermedial la terminología que Genette (1989) concibió para las relaciones textuales, denominaremos «analépticos», «prolépticos», «paralépticos» y «elípticos». Los dos primeros implican una expansión temporal, a través de la indagación en el pasado o de la proyección del futuro, relatando así, por ejemplo, la

infancia o la vejez del personaje —lo que habitualmente se conoce como «pre-cuela» o «secuela»—. Mientras, el tercer procedimiento se ocupa de desarrollar tramas secundarias, como sucede en los *spin-off*, que otorgan a personajes secundarios como los Irregulares de Baker Sreet, la mujer de Watson o James Moriarty una relevancia que jamás les dio Conan Doyle. Y, por último, la operación que se ha revelado como más fértil es la representada por los procesos expansivos elípticos, aquellos que permiten alterar las dimensiones espacio-temporales del universo —provocando así que las peripecias de Sherlock Holmes tengan lugar en épocas alejadas del periodo histórico al que le anclan las narraciones originales o en escenarios diferentes a los de Londres o la campiña inglesa—; introducir nuevos personajes —dando lugar a lo que popularmente se conoce como *cross-over* y, en consecuencia, haciendo que el investigador interactúe con un crisol de personajes históricos, literarios o legendarios como Karl Marx, Sigmund Freud, Arsène Lupin o el conde Drácula—; o subvertir la forma de presentar y abordar las historias que en él acontecen, alejándolas de los parámetros de la narrativa policiaca bajo los que fueron creadas.

2. LA LÓGICA DEDUCTIVA CONTRA LO FANTÁSTICO

Esta última operación expansiva, que puede llevarse a cabo tanto de forma intramedial como intermedial, y que por tanto puede ser transfictional o transmedial, resulta especialmente productiva para nuestro estudio, puesto que permite explicar por qué ese ubicuo e interdisciplinar personaje en el que se ha convertido Sherlock Holmes ya no se identifica siempre con el epítome de la racionalidad que aseguraba taxativo en *El signo de los cuatro* (*The Sign of the Four*, 1890) que «una vez eliminado lo imposible, la verdad está en lo que queda, sin importar cuán improbable parezca» (Conan Doyle, 2009: 274) y por qué es posible encontrarlo protagonizando historias literarias, cinematográficas, televisivas, comicográficas y videolúdicas en las que se transgreden las leyes del mundo real sin posibilidad de explicación. La «vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales frente a un acontecimiento supernatural» (Todorov, 1982: 34) se convierte así en estas obras en la nota distintiva de un personaje que, ante el fracaso de la deducción lógica, incapaz de explicar aquello que no tiene parangón en el mundo convencional, se enfrenta a la disyuntiva de tener que modificar sus más reconocibles señas distintivas —y, con ello, su forma de relacionarse con el mundo y con los demás— o mantenerse impertérrito intentando comprobar que aque-

llo que se presenta como aparentemente imposible realmente lo es. De ese modo, la alteración del universo diegético y de su protagonista implica también una transformación de tipo formal que le hace trascender el género de la narrativa policiaca de la que procede e imbricarse en el ámbito de la literatura fantástica, y que, si bien algunas veces genera la creación de una nueva obra solo vinculada con la tradición en la que se inscribe por el nombre, la profesión y la caracterización de su protagonista, en otros muchos nace con un fin decididamente subversivo que en algunos casos lleva a la parodia y en otros asume su condición «antipolicial» (Tani, 1984) al constatar el fracaso del marco de referencia epistemológica propio de la racionalidad.

Así pues, el conflicto principal al que Sherlock Holmes se enfrenta en un universo fantástico es el cuestionamiento de su, en principio, infalible método hipotético-deductivo basado en la racionalidad, la lógica y el empirismo, desarmado ante la irrupción de lo sobrenatural, de «aquello que transgrede las leyes que organizan el mundo real» y que, por tanto, se torna «inexplicable» (Roas, 2001: 8). En primera instancia, situar al detective racional por excelencia frente a situaciones que trascienden la base realista del mundo en que se mueve puede parecer una incongruencia, un cambio sumamente radical que introduce a Sherlock Holmes en un género que, grosso modo, podríamos calificar de «opuesto» al policiaco. No obstante, si nos detenemos brevemente sobre las características de ambos, la disparidad entre ellos no es tan grande como en un primer momento puede pensarse. Como ha señalado Pardo (1994: 143-144), el género policiaco y el género fantástico comparten una base común, pues ambos parten de un misterio que hay que resolver y cuyo papel en la trama es, además, «desestabilizador». Si con la resolución de este misterio se consigue restaurar el orden, estaríamos ante el género policiaco puro; en cambio, si con el desentrañamiento del enigma se «legitima el caos» que desde el principio se planteaba, es el género fantástico el que impera en el relato. De esta manera, Pardo concluye que, en lugar de estar ante un caso de «hibridación genérica», en el momento en que el investigador policiaco se enfrenta a lo fantástico debe considerarse la existencia de, más bien, una «ambigüedad genérica».

En ocasiones, las obras refuerzan esa sensación de ambigüedad al dejar una puerta abierta a la vacilación entre lo posible y lo inexplicable aunque no obedezcan estrictamente a una intención fantástica. Así sucede con el ya mencionado cortometraje, de apenas un minuto, *Sherlock Holmes Baffled*, en el que Holmes —o, más bien, un personaje llamado Holmes— está en su domicilio disfrutando de un puro cuando le sorprende un ladronzuelo. Trata de darle caza, pero desaparece varias veces delante de sus ojos, hasta finalmente esca-

bullirse por la ventana sin dejar rastro, dejando al detective perplejo («baffled») y haciendo que el filme finalice sin que se proporcione ninguna explicación racional a sus habilidades etéreas. En literatura, la adaptación dramática de *El sabueso de los Baskerville* llevada a cabo por Laura Turner (2016) también concluye dejando con la duda al espectador de si, en verdad, el terrible perro de la maldición que pesaba sobre la familia Baskerville era una aparición demoniaca o fantasmal o, simplemente, una exageración de los sentidos de los protagonistas (Poore, 2017: 127). Por su parte, en el medio videolúdico, conviene destacar *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* (2016), que presenta una mecánica en la que el jugador, controlando en tercera persona a Holmes, debe reunir pistas para los diversos casos —todas transacciones elípticas—, establecer, a su juicio, conexiones entre todas las evidencias y, finalmente, tomar decisiones sobre cuál es la resolución definitiva del caso. Se ofrecen, pues, diversas opciones y desenlaces para cada uno de los cinco enigmas que propone el juego. El segundo de ellos, titulado «A Study in Green», pone a Holmes sobre la pista de un asesinato que, según el testigo principal, ha sido cometido por una estatua viviente. El homicidio es fruto de una maldición maya, y afectará a todos los que alguna vez hayan profanado el templo dedicado al dios que representa la estatua. Durante el estudio del caso, el jugador puede dar por buena la teoría de la maldición, aceptar que es cierta y que verdaderamente la estatua viviente es la asesina, lo que hará a Holmes admitir ante Watson que existen cuestiones incomprensibles más allá de la razón.

La sorpresa que provoca el desenlace de estos tres ejemplos confirma que cuando nos remitimos a aquellos textos en los que Sherlock Holmes se ha colocado en el centro de un misterio de naturaleza fantástica, más que de incongruencia podríamos hablar de «paradoja», ya que el detective de Conan Doyle es, por encima de todo, el arquetipo de racionalidad. No importa cuán fantásticos o misteriosos puedan ser los casos a los que se haya enfrentado en los relatos del canon, puesto que siempre acaba por encontrarles una explicación racional basada en los hechos y la evidencia. Así sucede, por ejemplo, con los misterios de «habitación cerrada» que suponen «La aventura del jorobado» («The Adventure of the Crooked Man», 1893) o «La banda de lunares» («The Adventure of the Speckled Band», 1899), en los que se termina por averiguar cómo se ha producido lo aparentemente irresoluble que resulta que alguien sea asesinado en una estancia en la que nadie parece haber entrado, o con *El sabueso de los Baskerville*, en el que se descubre que la apariencia sobrenatural del perro se debe simplemente a que está recubierto de fósforo. No en vano, el esquema que reproducen las historias originales protagonizadas por

el detective es el habitual de la narrativa policiaca, destinado a ofrecer al lector una sensación de estabilidad y confianza en el mundo circundante en la medida que transmite la idea de que «el misterio no es inexplicable, no tiene nada de sobrenatural, solamente es oscuro; sus causas, los medios y el autor no obedecen a (...) designios fantásticos, [sino] que todo tiene sentido si se ilumina correctamente» (Rodríguez Pequeño, 2008: 157).

Sin embargo, cuando los autores de las diversas transficciones y transmedia holmesianas han optado por acercarse al género fantástico, se produce un efecto de inquietud y de replanteamiento de las leyes naturales. Aun así, pese a lo estimulante que puede resultar enfrentar la encarnación de la racionalidad con aquello que no tiene explicación lógica, no resulta fácil llevar a Sherlock Holmes a tales situaciones sin que la pérdida de fidelidad respecto a su modelo canónico se haga demasiado notable y, por tanto, esa sensación de incongruencia resalte por encima de otros elementos narrativos. Este hecho podría explicar por qué son las transficciones elípticas las que han tenido más éxito entre los autores perpetuadores de sus aventuras, dado que son las que permiten trascender los marcos estructurales, temáticos y formales propios del género policiaco. Y, principalmente, dentro de ellas destaca el *cross-over* como técnica recurrente, por lo que raras veces encontraremos a un Holmes que, dentro del género fantástico, no se tope con personajes de la literatura ya creados y pertenecientes al ámbito sobrenatural, como Drácula o el doctor Jekyll, en un ejemplo de lo que Palacios Martín ha denominado «intertextualidad mitológica» (2014: 348).

3. *CROSS-OVER*: ENTRE POLICIACO Y FANTÁSTICO

Al acometer el análisis de estas creaciones, mucho más fructíferas, como veremos, en el ámbito de la literatura, el cómic y los videojuegos que en el de la narrativa audiovisual —lo que se confirma incluso con excepciones como la que representa la película de serie B *Sherlock Holmes vs. Frankenstein* (Gautier Cazenave, 2016), adaptación de una novela homónima que, por tanto, remite a un doble hipotexto literario representado por la fuente original holmesiana y su primigenia transficción—, se ha de partir de tres premisas. La primera, evidente, es que tal y como se ha ido desgranando, Sherlock Holmes es un personaje eminentemente recursivo y transmedial, con lo que las obras en las que nos vamos a centrar no suponen más que una muestra significativa y relevante, pero en ningún caso exhaustiva, de un inmenso y heterogéneo corpus. El

segundo aspecto en el que se ha de reparar es que, de todas las posibilidades de transformación y expansión, la narrativa fantástica ha sido especialmente proclive a aquellas que parten del hipotexto architextual holmesiano y no de un texto particular, con lo que lo habitual será encontrarnos con obras que no remiten de forma estricta a la trama de una novela o de un relato, sino que tienen como espacio de referencia a partir del que desarrollar su creatividad un conglomerado de elementos de la serie narrativa de Conan Doyle: personajes y rasgos definitorios, tiempo, espacio, contexto cultural, planteamientos argumentales, estilo, etc. Finalmente, la tercera de las cuestiones obedece a una cuestión taxonómica: para hacer más intuitivo el muestrario de obras, lo dividiremos en diversos ejes temáticos. De este modo, los diferentes *cross-overs* se compartimentarán según personajes o universos diegéticos ya incorporados a la concepción popular general. La división no es aleatoria, sino que se basa en patrones recurrentes de las narraciones transficcionales y transmediales protagonizadas por Sherlock Holmes identificados con encuentros con el doctor Jekyll de Robert Louis Stevenson; con los zombis, *revenants* y otros tipos de no-muertos; con el conde Drácula y demás seres vampíricos; y con el complejo universo de horror cósmico creado por H. P. Lovecraft y sus seguidores.

Dado que el carácter imitativo que alcanzan las narrativas expansionistas de Sherlock Holmes es indudablemente remarcado, los autores optan por alojarse en el horizonte de expectativas tanto de las diégesis propias del canon holmesiano como en el de las obras con el que cruzan al personaje. Tal como la propia concepción híbrida del *cross-over* parece sugerir, se ha de tener en cuenta que su capacidad transformadora no se limita simplemente a la introducción de nuevos personajes, pues conlleva la adecuación a las pautas, tópicos y convenciones de otros géneros narrativos, identificados en este caso con lo fantástico. Por eso es habitual que elementos propios de otros imaginarios como los de los vampiros o los zombis aparezcan perfectamente cruzados con los motivos holmesianos más identificativos. De esta manera, el lector encontrará referencias constantes a, entre otros motivos, mordeduras en el cuello, estacas de madera y repelente de ajo cuando se trata de vampiros, u olor a cadáver putrefacto y mordiscos contagiosos cuando son los zombis los que entran en juego. En lo referente al propio mundo diegético holmesiano, el lector contemplará la costumbre de Holmes de fumar en pipa, su afición al violín o su adicción a los opiáceos. También comprobará que los acompañantes de Holmes en sus aventuras extraordinarias serán, como siempre, su fiel amigo y ayudante el doctor John Watson, el inspector Lestrade, su hermano Mycroft o los Irregulares de Baker Street; sin dejar de contar, por supuesto,

con su némesis, el profesor Moriarty, que tiene mucha más presencia y relevancia en las expansiones que en el propio universo original.

Otro de los lugares comunes que acostumbra a aparecer ocurre cuando es Watson el narrador homodiegético de la historia, lo que, a imitación de casi todas las obras canónicas, sucede en buena parte de los ejemplos literarios y comicográficos: el doctor, de una manera u otra, con una técnica narrativa u otra, siempre señala que la aventura sufrida por él y su amigo el detective es, sin duda, el caso más extraordinario al que se ha enfrentado y que, debido a la índole sobrecogedora y, se diría, antinatural que han mostrado los hechos o los descubrimientos del caso, ha permanecido oculta, bien porque él mismo se ha negado a relatarla hasta el momento en que ha decidido escribirla, bien porque no se ha atrevido a darla a conocer al mundo. Y decimos «atrevido» porque, en efecto, los horrores experimentados por la pareja literaria mientras investigaban los misterios acabarán confrontándolos a realidades impensables, a las que no se puede acceder mediante la razón y que, por tanto, causan temor o, cuando menos, inquietud. Esta característica pareja al género gótico es, como señala Roas (2001: 30), propia del mundo fantástico con el que se está conjugando a los personajes de Conan Doyle. No será de extrañar, pues, que muchos de los conflictos que Holmes y Watson deban desvelar linden o se aproximen a otras obras de carácter más terrorífico que policíaco.

3.1. *Sherlock Holmes y el doctor Jekyll*

Si bien no es el *cross-over* más frecuente de encontrar, en algunas ocasiones el detective y Watson han debido verse las caras con el ambivalente erudito y su perverso *alter ego* creados por Stevenson en *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde* (*The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1886), cuya historia encaja perfectamente en el universo holmesiano al tratarse originalmente de un caso de investigación. En el ámbito intramedial, se pueden destacar como ejemplos el cruce que Loren D. Estleman ejecuta en *Dr. Jekyll and Mr. Holmes* (1979) y la aparición, más o menos relevante, que hace un descendiente de Henry Jekyll en la novela *Sherlock Holmes y los zombis de Camford*, de Alberto López Aroca (2010).

En el primero de los textos, Estleman sitúa a Watson como narrador de la historia. En el prefacio de la novela, Watson explica que Holmes le ha indicado, varios años después de lo sucedido con los asesinatos del señor Edward Hyde en el Londres victoriano, que ponga por escrito sus investigaciones sobre

el caso, y que se muestre «kind to Stevenson» (1979). Esta misteriosa indicación sirve de pretexto al autor para escribir su *cross-over*, pues Watson se aferrará a la idea de que el relato publicado por Stevenson en 1886 pecó de ser «[a] largely accurate but incomplete account», altamente ficcionalizado, puesto que «Victorian society simply would not have accepted it in any other form» (1979). Lejos de ser baladí, la explícita alusión intertextual al escritor y a la obra viene a confirmar que una de las características distintivas de las obras fantásticas protagonizadas por Sherlock Holmes es la dimensión metaliteraria que lleva a muchas de ellas a reflexionar sobre su propia concepción ficcional a través de la mención o aparición en la trama como personajes secundarios de otros autores —el propio Conan Doyle incluido—, algunas veces como simple guiño honorífico, otras como recurso narrativo que da causa al relato.

Frente al carácter incompleto que se otorga al relato de Stevenson, Watson no omitirá detalles, relatando aquello que no se incluyó en el texto original y revelando la participación de Holmes en la resolución de lo sucedido. Dado que el contexto histórico y cultural de *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* es el mismo que el de las narraciones de Conan Doyle, apenas hay cambios en el tratamiento de las dimensiones espaciales y temporales, aunque sí en su relación con la realidad, que experimenta un cambio por el que pasa de lo verosímil a lo que, pese a que pueda ser imaginable, permanece en el ámbito de la irrealidad. De esa forma, *Dr. Jekyll and Mr. Holmes* pone de manifiesto que los procedimientos elípticos conjugan transformación con expansión, pues no solo modifican el universo diegético al situarlo en las coordenadas fantásticas en las que es factible que alguien pueda beber un brebaje y transformarse en otro ser, sino que también lo amplían al relatar una aventura más de Sherlock Holmes que no formaba parte del canon original.

Por su parte, López Aroca incluye en su novela una trama secundaria con el descendiente de Henry Jekyll, Timothy, sobrino del doctor, un joven cordial, atractivo y de buenas maneras que, tras una expedición por templos antiguos de Sudamérica, se ha hecho con un colgante que le otorga inmunidad al dolor, la enfermedad y la muerte. Tan valiosa reliquia podría resultar inofensiva en manos de un hombre dulce y de buen corazón como parece ser Timothy; sin embargo, el muchacho ha continuado con los experimentos de su tío y, como él, se transforma de cuando en cuando en el terrible Jackson Hyde. El narrador —que en este caso no es John Watson, sino Otis Mercer, una suerte de maduro Irregular de Baker Street— deja inconclusa la trama que implica a Timothy Jekyll y Jackson Hyde, de quien dice que, tras aparentemente cometer una violación y un asesinato, ha desaparecido con su colgante

maravilloso y su paradero e intenciones son desconocidos. El final inconcluso de la trama deja en el lector un regusto inquietante y perturbador, bien diferente a la restauración del orden que denotan las narraciones policiacas.

En el ámbito transmedial, encontramos otro ejemplo de cruce entre Sherlock Holmes y el doctor Jekyll en la trilogía de cómics *Victorian Undead* (2010-2011), cuya segunda entrega —*Sherlock Holmes vs. Jekyll/Hyde* (2010)— enfrenta al detective y a Watson con el extraño caso del doctor Jekyll, tomando personajes de la novela de Stevenson, como, por ejemplo, el abogado Gabriel Utterson o el mayordomo Poole. El cómic reinventa ciertamente la historia al plantear que la transformación de Jekyll en Hyde es fruto de una desafortunada combinación, un trastorno de doble personalidad sumado a la mordedura de un zombi: cuando es Jekyll, el doctor es un humano atormentado por los actos de su otro yo; cuando es Hyde, se convierte en un muerto viviente asesino. En esta versión, el malvado *alter ego* del doctor es, por tanto, de carácter sobrenatural.

3.2. *Sherlock Holmes y los muertos vivientes*

Los *revenants*, «no-muertos» o «zombis», son otro de los enemigos sobrenaturales con los que Sherlock Holmes puede enfrentarse. Son, de hecho, el motivo con el que arranca la nombrada saga *Victorian Undead*, puesto que conforman el principal conflicto de su primera parte; un horror que, por cierto, perseguirá y torturará asiduamente al personaje de Watson hasta la tercera y última de las entregas. Titulado *Sherlock Holmes vs. Zombies* (2010), el cómic abunda en tópicos del género Z: la infección que se propaga a través de mordiscos, la falta de conciencia de los «zombificados», escenas de reclusión en casa para protegerse de los «retornados», decapitación e incineración para acabar con la existencia fisiológica de los monstruos... Todos estos motivos, que fuerzan a Holmes a valerse de algo más que de su ingenio para sobrevivir a la catástrofe, se añan con los elementos del canon holmesiano, de modo que el uso del método hipotético-deductivo para encontrar al causante, así como la providencial intervención de su hermano Mycroft, llevarán al detective a hallar la respuesta del enigma: su más terrible opositor, James Moriarty, es quien está detrás de todo el conflicto. Adscribiéndose a las características populares del medio comicográfico, como el ritmo frenético o las escenas de acción, los autores reinventan el personaje de Holmes para poder enfrentarlo a este nuevo reto.

De propuesta más realista es la llevada a cabo por López Aroca en la novela antes citada. *Sherlock Holmes y los zombis de Camford* es un pastiche que

recoge en su argumento diversos personajes de otros universos, como el ya estudiado doctor Jekyll, pero también el Hombre Invisible de H. G. Wells —aunque recreado en otro personaje, al igual que ocurre con Timothy Jekyll— o el oscuro vengador Seth Pride. Sherlock Holmes, el narrador Otis Mercer, presentado como su ayudante, y John Watson se verán inmersos en una extraña trama situada en la ciudad universitaria de Camford, donde uno de sus profesores se ha visto convertido en cadáver viviente. El papel de Sherlock Holmes en esta ocasión es el de desentrañar cómo se ha producido semejante transformación. Y, por supuesto, no solo investigará, sino que también tratará de impedir que la infección se extienda por todo Camford, aunque ello implique jugarse su integridad física y convertirse en un personaje de acción.

3.3. *Sherlock Holmes y el conde Drácula*

Quizá el *cross-over* más popular es el que enfrenta al sagaz detective de Conan Doyle con el monstruo demoníaco y de afilados colmillos que creó Bram Stoker, como señalan Doyle y Crowder (2010: 241). Su vinculación no es casual, pues probablemente la productividad transmedial de Sherlock Holmes solo pueda ser comparada a la del personaje de Bram Stoker (Skal, 2015). En literatura se han dado múltiples casos: entre otros, *The Holmes-Dracula File* (1978), de Fred Saberhagen, que trata sobre uno de los casos mencionados en el canon pero que Conan Doyle nunca escribió: el de la gran rata de Sumatra; *Anno Dracula* (1992), de Kim Newman, donde se cuenta que el conde Drácula se ha casado con la reina Victoria y Sherlock Holmes ha sido enviado a un campo de concentración; y *The Tangled Skein* (1995), de David Stuart Davies, de corte más tradicional al adecuarse a los cánones estructurales de la narrativa policiaca. De este mismo estilo es *Sherlock Holmes vs. Dracula: The Adventure of the Sanguinary Count* (1978), del ya mencionado Loren D. Estleman, que relata cómo el detective se ve involucrado en la investigación de una serie de desapariciones y siniestros asesinatos en Londres, que conecta inmediatamente con la llegada del barco *Demeter*. Como patentes intertextos, en sus pesquisas se toparán con Lucy Westenra, Mina y Jonathan Harker o el profesor Abraham van Helsing, así como con todos los tópicos del imaginario vampírico asentado en la obra de Stoker.

En literatura española, es destacable el relato que incluye Rodolfo Martínez en *Sherlock Holmes y la sabiduría de los muertos* (2004). La obra, que comienza con un juego metaficcional de manuscrito hallado —unos documentos que el doctor Watson nunca se atrevió a publicar como novelas—, está

dividido en tres grandes episodios, dos de los cuales son de carácter puramente fantástico. El segundo de ellos, cuyo título es «Desde la tierra más allá del bosque», plantea un *cross-over* con la obra de Stoker, además de una transición proléptica, pues se relata la «resurrección» de Drácula. Holmes y Watson se verán altamente implicados no solo en lo referente a las pesquisas, sino también en la propia aniquilación del villano. Además, la narración se presenta en forma de los diarios de los doctores Watson y Seward, por lo que al lector le llegan ecos de la forma epistolar de la novela de Stoker.

Es reseñable el estilo azorado de Watson a la hora de relatar las desventuras que vivió junto a su amigo: tacha el caso de «extraordinario», «absurdo, impensable», que le indujo a un continuo «horror» y «pánico» (Martínez, 2004) hasta el momento de escribir su manuscrito, cuando ya contaba con más de ochenta años y Holmes había fallecido. Los motivos que le llevaron a no poner por escrito lo ocurrido hasta la tardía fecha fueron, simplemente, el terror a que tales sucesos superiores a la razón se hicieran públicos. El propio Holmes, a pesar de ser retratado con una personalidad pizpireta e irónica, dice apesadumbrado: «Cómo no lo supe antes. Si mi cerebro, ay, demasiado racional en este caso, no me hubiera guiado tan mal lo habría sabido hace tiempo (...). Todo estaba claro, o lo habría estado si la razón, la orgullosa razón, inútil e impotente en este caso, no me hubiera cegado» (2004).

Ya en el ámbito comicográfico, la última entrega de *Victorian Undead, Sherlock Holmes vs. Dracula* (2011), se ocupa de enfrentar al detective con el conde, quien planea convertir a la familia real británica en sus sirvientes vampíricos. Además de reescribir algunos aspectos de la novela de Stoker, el cómic acaba por dejar a Holmes con la responsabilidad de terminar con Drácula en un duelo cuerpo a cuerpo que es resuelto gracias al ingenio del detective. Tras comunicar la noticia sobre la muerte del monstruo, Watson respira aliviado: el mal ya ha terminado. Pero un Holmes abatido, que ha visto traicionada la confianza depositada en la razón, le replica con esta frase, que cierra la historia: «Este es un nuevo mundo de dioses y monstruos. Imploro... Espero que haya lugar en él para la humanidad» (2011). Aparte de su valor conclusivo, las palabras del detective suponen un claro guiño intertextual al repetir casi de forma literal el contenido de un diálogo de una de las más afamadas secuelas de otro de los personajes clásicos de la literatura gótica anglosajona, *La novia de Frankenstein* (*The Bride of Frankenstein*, 1935), de James Whale.

De menos acción y diferente propuesta es la novela gráfica de Sylvain Cordurié y el dibujante Vladimir Krstić-Laci, *Sherlock Holmes y los vampiros de Londres* (*Sherlock Holmes & les vampires de Londres*, 2010). Ambientada la acción

durante el «gran hiato», Holmes acaba de adoptar la personalidad de Sigerson, pero de manera inesperada es reclamado por un grupo de vampiros comandados no por Drácula esta vez, sino por el duque Selymes. El vampiro necesita de sus dotes magníficas de deducción para encontrar a otro vampiro, un disidente de su grupo que se ha dedicado a cometer asesinatos de manera escandalosa. El duque vampiro chantajea a Holmes: si no consigue encontrar al rebelde en pocos días, hará un daño irreparable, físico y psíquico, al matrimonio Watson. Esta amenaza exalta la humanidad de Holmes, y en cierto modo subvierte la habitual frialdad del personaje, al temer por la suerte de su amigo y de su esposa.

Cordurié ha optado en su cómic por colocar a Holmes, en vez de a Watson, como el narrador de su propia historia —lo que, pese a ser excepcional, no es una novedad, puesto que en el canon original hay dos cuentos narrados por el propio detective: «La aventura del soldado descolorido» («The Adventure of the Blanched Soldier», 1926) y «La aventura de la melena del león» («The Adventure of the Lion's Mane», 1926)—. Holmes, a quien todo el mundo considera fallecido excepto su hermano Mycroft, deja una especie de diario para que, en caso de que le ocurra algo malo durante su aventura sobrenatural y muera —esta vez, de verdad—, le sea entregado a su amigo John Watson. La escritura le sirve para hallar consuelo, de alguna forma, en la comunicación sobre el papel con su querido amigo, y además le permite reflexionar sobre los acontecimientos irracionales y terroríficos de los que está siendo testigo. Su sistema de valores racional se ha visto sobrepasado por la constatación, con su propia experiencia, de la existencia de vampiros. En este sentido, Cordurié ha dado un paso más allá en su obra respecto a las estudiadas arriba: Holmes, paradigma de la lógica y la racionalidad, se detiene un momento a reflexionar y, finalmente, a aceptar la existencia de lo imposible. Un conflicto que, por cierto, aunque le sobrecoja en buena medida, no deja de causarle una «emoción indescriptible» derivada de la curiosidad (Cordurié, 2010: 26).

3.4. *Sherlock Holmes y el universo de Lovecraft*

El universo creado en torno a las obras del escritor Howard Phillips Lovecraft ha sufrido un desarrollo similar al del canon holmesiano creado por Conan Doyle. Han sido tantas las reescrituras y expansiones efectuadas por las obras de los seguidores de Lovecraft que toda su mitología ficticia se ha prolongado más allá de sus relatos, hasta el punto de que en muchas ocasiones apenas se diferencian los textos canónicos de los de sus continuadores.

En su mundo de horrores innombrables, entes cósmicos y criaturas cuya sola existencia es capaz de trastornar la razón de los seres humanos, no es de extrañar que los *cross-overs* con Sherlock Holmes sean tan abundantes, pues, como ya se ha dicho, enfrentar al epítome de la razón contra lo incomprendible resulta especialmente atractivo. De este modo, es posible encontrarse con ejemplos en los que Holmes ha de enfrentarse a malhechores que, por motivos ignotos, desean hacerse con el *Necronomicón*. Esto ocurre en la ya citada obra de Rodolfo Martínez *La sabiduría de los muertos*, cuya primera parte, homónima, sitúa a un Watson octogenario explicando el porqué de su decisión de poner por escrito, después de tanto tiempo, sus aventuras con Holmes en lo relativo a un suceso sobrenatural: «Aunque durante mi larga asociación con el señor Sherlock Holmes asistí a asuntos de la índole más extraordinaria, grotesca e incluso inverosímil, pocas veces nos vimos envueltos en un misterio que pusiera más a prueba (aunque en cierto extraño y retorcido modo las confirmara) nuestras concepciones del mundo» (Martínez, 2004). El motivo que lleva a Watson a dejar plasmadas sus palabras para la posteridad se debe a que un joven escritor llamado Howard Phillips Lovecraft, de apellido idéntico al sujeto que había desatado todo el caso que se relata en *La sabiduría de los muertos*, está publicando relatos que, sin duda alguna, están íntimamente relacionados con los horrores que descubrieron los protagonistas. «Creo que ya es hora de que el mundo lo sepa, Watson», le había dicho Holmes para que el doctor, definitivamente, se lanzara a la escritura. En otro orden de cosas, no está de más señalar el uso metaficcional del mismo Lovecraft real como personaje homodiegético. Por otro lado, en la novela de Martínez da la impresión de que Holmes, desde un primer momento, acepta lo sobrenatural como posible, aunque sea inexplicable, reservando el papel de agente escéptico y, finalmente, horrorizado a Watson. El doctor deduce sobre la marcha que Holmes, que acaba de «resucitar» y de volver a la vida pública al comienzo de la novela, ha debido de tener alguna revelación durante el «gran hiato» —seguramente, gracias a su hermano Mycroft— para que acepte con total naturalidad lo que sus ojos incrédulos están contemplando.

Por su parte, la antología de relatos *Sombras sobre Baker Street* (*Shadows over Baker Street*, 2010) es un producto conjunto entre diversos autores de fantasía, y cuyo propósito es el *cross-over* entre el universo holmesiano y el lovecraftiano. Los autores logran en esta antología una perfecta conjunción entre la mente sistemática y racional de Holmes y el mundo impreciso e incomprensible de Lovecraft, pues, según Buckley, «the stories in *Shadows over Baker Street* encourage their readers not only to suspend their disbelief, but to surrender their

faith in rational systems of thought» (2019: 139). De entre todos los relatos, podemos destacar el de Neil Gaiman, «Estudio en esmeralda» («A Study in Emerald»), donde se produce una profunda reescritura de la primera aparición literaria de Sherlock Holmes: el narrador, de quien no sabemos el nombre pero sí conocemos que es un médico veterano de la guerra de Afganistán, acompaña a su «amigo», un inteligentísimo investigador, a una escena del crimen donde la víctima, poco antes de morir, ha escrito «Rache» con las uñas sobre la pared. El cruce del universo holmesiano con el lovecraftiano radica en que el asesinado es un Primigenio, miembro de la aristocracia, y su sangre no es roja (o «escarlata»), sino verde («esmeralda»). En el relato de Gaiman, los dioses Primigenios de Lovecraft han tomado el control del mundo setecientos años antes y ocupan los puestos de poder. De esta manera, más una sorpresa que el autor se reserva para el final, el lector se replantea la posibilidad de que entes desconocidos e incomprensibles algún día tomen las riendas del mundo, reduciendo la existencia humana a una insignificancia. La reescritura del comienzo de *Estudio en escarlata*, paso por paso, no hace sino reforzar este efecto de inquietud y duda, en una de las escasas muestras del corpus analizado en el que el hipotexto se identifica con un texto concreto y no con el conjunto de la serie.

Pasando al mundo del cómic, el ya citado Sylvain Cordurié publicó, también junto al dibujante Krstić-Laci, una segunda parte de las aventuras de Holmes durante el «gran hiato», titulada de manera reveladora *Sherlock Holmes y el Necronomicón* (*Sherlock Holmes & le Necronomicon*, 2016). Aprovechando el carácter serial, Holmes, escribiendo de nuevo a Watson como en el cómic anterior, ha sufrido ciertos cambios en su psicología: «Tras mi encuentro con Selymes y Chanes [el vampiro rebelde], aprendí a imaginar sin razón» (Cordurié, 2016: 8). Tales experiencias, sumadas a la convivencia con los marineros durante una expedición a la Antártida bajo la personalidad de Sigerson —vivencia que, dice, ha mermado su misantropía— y el hecho de haber abandonado las drogas durante mucho tiempo, han contribuido aún más a humanizar al personaje, cuya intuición ahora se adelanta a su razón que, hasta no hace mucho, había sido su mejor arma.

Como su título indica, la trama ronda en torno al *Necronomicón*, grimoire mitológico creado por Lovecraft, y al uso que Moriarty, que también sobrevivió a la caída de las cataratas gracias a ciertos conjuros ocultistas, pretende darle. Sin embargo, el Napoleón del Crimen se verá sobrepasado por Taher Emara, uno de sus supuestos seguidores y descendiente de Abdul Alhazred «El Árabe Loco», autor del *Necronomicón*. Emara quiere a toda costa llegar hasta el *Necronomicón* y utilizar a Moriarty como portal para que puedan acce-

der al mundo humano los Antiguos Dioses del universo lovecraftiano. Gracias a la ayuda de un personaje auxiliar, Holmes será capaz de cerrar el portal sin perder la cordura —suceso típico en los relatos de Lovecraft—, pero para ello se verá obligado a contemplar brevemente a los entes cósmicos que trascienden, y en un grado inaprensible, su comprensión racional sobre el mundo. Siguiendo con la lógica de la narrativa fantástica, su discurso «se hace vago e impreciso cuando se enfrenta a la descripción de los horrores» (Roas, 2001: 28) que se alzan frente a él. «La razón me fallaba...», comienza a decir, para concluir confesando que solo sabía «que temblaba», y que cuando las miradas de los dioses se posaron en él sintió algo para lo que «no podría encontrar las palabras precisas... como una mutilación» (Cordurié, 2016: 40-43).

Precisamente, una de las claves de la historia contada por Cordurié radica en la elección de Sherlock Holmes para ser el personaje que se encare con los horrores innombrables de Lovecraft: sus cualidades mentales, superiores a las de un ser humano normal, se mantienen intactas, y por ello es capaz de enfrentarse a tales visiones con suficiente lucidez. Sin embargo, e irónicamente, esto será un tormento que le perseguirá de por vida. La historia se cierra con unas sobrecogedoras viñetas en las que Holmes se arrastra, taciturno y casi errabundo, por solitarias calles que desembocan en un fumadero de opio, donde vuelve a drogarse con avidez y pesadumbre. La necesidad de una adicción que le aleltargue lo suficiente como para lidiar con los horrores contemplados supone una conjunción perfecta entre el universo holmesiano y el lovecraftiano; esto es, entre el género policiaco —lo explicable, lo comprensible— y el fantástico —lo imposible, lo inconcebible—.

En una breve aproximación al campo videolúdico, otro *cross-over* de ambos universos lo encontramos en *Sherlock Holmes: The Awakened* (2007), donde el jugador, aunado con Holmes en primera persona, deberá seguir una serie de pistas para investigar ciertas desapariciones ocurridas por todo el mundo. Las pesquisas llevarán a Holmes y a Watson, que acompaña al jugador en todo momento, a descubrir una secta que adora a Cthulhu, dios Primi-genio creado por Lovecraft. Si bien en ningún momento del juego se pone de manifiesto que Holmes o Watson acepten la existencia de lo sobrenatural o de cualquier amenaza sobre el mundo, lo cierto es que Watson queda traumatizado. Todas las noches le asolan pesadillas sobre lo contemplado, y acaba preguntándose si aquella panda de locos sectarios no estaría invocando algo real. Por su parte, Holmes se muestra más tranquilo, aferrado a su razón, y en el desenlace del juego el interrogante queda conscientemente sin resolver, confirmando con ello el carácter vacilante propio de lo fantástico.

4. CONCLUSIONES

Del somero repaso efectuado en las páginas precedentes cabe deducir varias conclusiones, más allá de la obviedad que supone confirmar el afán re-escritural, expansionista y transformador con el que ha sido abordado Sherlock Holmes en la ficción contemporánea. Por un lado, como se ha venido explicando, la obras transficcionales y transmediales que, partiendo del personaje de Conan Doyle, se han aproximado a la literatura fantástica, lo han hecho a través de operaciones de expansión y transformación elíptica que no solo han implicado la narración de nuevas historias, sino también la modificación del universo en el que se producían, escorado hacia una realidad en la que se transgredían las leyes del mundo real a través, fundamentalmente, de la aparición de personajes y seres propios del imaginario colectivo. En consecuencia, el *cross-over* es el procedimiento más empleado, lo que, entre otras cosas, explica la recurrencia con la que el hibridismo entre la narrativa policíaca y la fantástica se ha dado en el ámbito del cómic, tradicionalmente tendente al cruce de personajes diferentes en una misma historia, y, al mismo tiempo, la escasez de ejemplos procedentes de los ámbitos audiovisual, que parece preferir una vertiente realista e imitativa en la que los principales rasgos del personaje y de su universo se mantengan reconocibles, y videolúdico, en el que se potencian las capacidades deductivas lógicas y racionales debido a que, como medio, el videojuego supone en muchas ocasiones un reto intelectual.

Asimismo, se ha de destacar también que el hecho de que en muchos de los ejemplos se reconozca de forma explícita, habitualmente a través del papel narrador de Watson, que la historia que se va a revelar no fue narrada antes por el miedo a no resultar creíble o por la propia incapacidad para crearla, pone en evidencia el carácter abierto, y por tanto la propensión a ser utilizado por otros creadores, del universo holmesiano. No en vano, se ha de recordar que en el propio canon es relativamente frecuente que Watson haga referencia a casos que no llegaron a ser relatados, o que dialogue con Holmes sobre aventuras conocidas por ellos pero no por los lectores: semejante procedimiento no solo revela que los límites del mundo creado por Conan Doyle no fueron finiquitados con el cierre de la serie, sino que también otorga la posibilidad a otros creadores de rellenar los vacíos y vacilaciones que fueron dejando las historias originales. El hecho de que, en los casos expuestos, la narración de la historia no narrada se enmarque en el ámbito de lo fantástico no hace más que reforzar la idea de que no todo lo que hizo Sherlock Holmes ha sido contado: mientras que el canon se limitó a dar cuenta de los sucesos que

pudo resolver gracias a su capacidad de raciocinio, las transficciones y transmedia vistas en estas páginas demuestran que el detective también hubo de enfrentarse a fenómenos inexplicables para los que ni siquiera la aplicación del método deductivo tenía explicación. De esa forma, la expansión transformadora que subyace a todas las narraciones vistas se antoja tan ilimitada como abierta, demostrando la vitalidad de un personaje convertido ya en un mito que parece no tener fin.

BIBLIOGRAFÍA

- BALLÓ, Jordi, y Xavier PÉREZ (2004): *Yo ya he estado aquí. Ficciones de la repetición*, Anagrama, Barcelona.
- BUCKLEY, Chloé Germaine (2019): «Weird History / Weird Knowledge. H. P. Lovecraft versus Sherlock Holmes in *Shadows over Baker Street*», en Glyn Morgan y Charul Palmer-Patel (eds.), *Sideways in Time: Critical Essays on Alternate History Fiction*, Oxford University Press, Oxford, pp. 139-154.
- CORDURIÉ, Sylvain, y Vladimir KRSTIĆ-LACI (2010): *Sherlock Holmes et les vampires de Londres*, Soleil, París.
- (2016): *Sherlock Holmes y el Necronomicón*, Ediciones 001, Turín.
- DOYLE, Arthur Conan (2009): *Sherlock Holmes anotado. Novelas*, Akal, Madrid.
- DOYLE, Steven, y David A. CROWDER (2010): *Sherlock Holmes for Dummies*, Wiley Publishing, Indianápolis.
- EDDINGTON, Ian, y Horacio DOMINGUES (2010): *Sherlock Holmes vs. Jekyll/Hyde*, Wildstorm, La Jolla.
- EDDINGTON, Ian, y Davide FABBRI (2010): *Victorian Undead: Sherlock Holmes vs. Zombies*, Wildstorm, La Jolla.
- (2011): *Victorian Undead: Sherlock Holmes vs. Dracula*, Wildstorm, La Jolla.
- ESTLEMAN, Loren D. (2011): *The Further Adventures of Sherlock Holmes. Doctor Jekyll and Mr. Holmes*, Titan, Londres.
- (2012): *The Further Adventures of Sherlock Holmes. Sherlock Holmes vs. Dracula*, Titan, Londres.
- GENETTE, Gérard (1989): *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Taurus, Madrid.
- GIL GONZÁLEZ, Antonio (2010): «El relato en la cultura de masas (II): Intermedialidades», *Celehis. Revista del Centro Letras Hispanoamericanas*, núm. 21, pp. 13-45.
- GUARINOS, Virginia (2007): «Transmedialidades: el signo de nuestro tiempo», *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, núm. 5, pp. 17-22.
- JENKINS, Henry (2009): *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Paidós, Barcelona.
- LÓPEZ AROCA, Alberto (2010): *Sherlock Holmes y los zombis de Camford*, Dolmen, Palma de Mallorca.

- (2014): *Sherlock Holmes en España*, Academia de Mitología Creativa Jules Verne, Albacete.
- MARTÍNEZ, Rodolfo (2004): *Sherlock Holmes y la sabiduría de los muertos*. Madrid, Alamut.
- PALACIOS MARTÍN, Ángela (2014): «El mito de Sherlock Holmes en la literatura española. Los casos de Rodolfo Martínez y Carlos Pujol», *Amaltea*, núm. 6, pp. 343-365, disponible en: <https://doi.org/10.5209/rev_AMAL.2014.v6.46530> [Consultado: 12/05/2020].
- PARDO, Pedro Javier (1994): «Misterios, prodigios y problemas: relaciones genéricas entre la ficción fantástica y la policiaca», *Revista del Departamento de Filología Moderna*, núm. 5, pp. 143-159.
- (2010): «Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria (A propósito de las reescrituras de *The Turn of the Screw*)», en J. A. Pérez Bowie (ed.), *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios sobre la adaptación*, Universidad de Salamanca, Salamanca, pp. 45-102.
- PELAN, John, y Michael REAVES (coords.) (2006): *Sombras sobre Baker Street*, La Factoría de Ideas, Madrid.
- PÉREZ BOWIE, José Antonio (2008): *Leer el cine: la teoría literaria en la teoría cinematográfica*, Universidad de Salamanca, Salamanca.
- POORE, Benjamin (2017): *Sherlock Holmes from Screen to Stage. Post-Millennial Adaptations in British Theatre*, McMillan, Londres.
- RIDGWAY, Peter Watt, y Joseph GREEN (2003): *The Alternative Sherlock Holmes: Pastiche, Parodies, and Copies*, Ashgate, Farnham.
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», en David Roas (coord.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 7-44.
- RODRÍGUEZ PEQUEÑO, Javier (2008): *Géneros literarios y mundos posibles*, Eneida, Madrid.
- SAINT-GELAIS, Richard (2011): *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Seuil, París.
- SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier (2015): «Las múltiples caras de Sherlock Holmes: reescrituras literarias y audiovisuales», en Pedro Javier Pardo y José Antonio Pérez Bowie (eds.), *Transescrituras audiovisuales*, Sial Pigmalión, Madrid, pp. 127-156.
- (2017): «Del pastiche a la transfictionalidad: reescrituras de Sherlock Holmes en España», *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, núm. 27, disponible en: <https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2017271538> [Consultado: 11/05/2020].
- (2018): «Análisis de un repertorio transmedial: Sherlock Holmes en la pantalla», en Antonio Gil González y Pedro Javier Pardo (eds.), *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*, Orbis Tertius, Binges, pp. 93-120.
- SKAL, David J. (2015): *Hollywood gótico: La enmarañada historia de Drácula*; Espop, Madrid.
- TANI, Stefano (1984): *The Doomed Detective*, Southern Illinois UP, Carbondale.
- TODOROV, Tzvetan (1982): *Introducción a la literatura fantástica*, Ariel, Barcelona.

ACCIONES TRANSMEDIÁTICAS PROPUESTAS DESDE EL UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DE *THE CONJURING*

SANTIAGO MARTÍN LÓPEZ DELACRUZ
Universidad de la República (Uruguay)
santiagolopezdelacruz@gmail.com

Recibido: 15-06-2020
Aceptado: 21-09-2020



RESUMEN

En la actualidad, las narrativas transmedia trastocan la forma en la que se interpretan los contenidos audiovisuales, posibilitando nuevas formas de interacción y consumo. Un ejemplo es la presencia de los universos cinematográficos expandidos, que han transformado en materia comunicacional y creativa los procesos de recepción fílmica. Dentro de lo fantástico, el cine de terror tiene relevancia al presentar una narrativa transmedia vigente y paradigmática: el universo cinematográfico de *The Conjuring*, que propone una serie de estrategias basadas en la cultura participativa y el conocimiento colectivo que potencian la experiencia transmediática. El artículo trata de detallar las estrategias transmediáticas de dicho universo que replantean la manera en la que se consume e interactúa con la producción fílmica, posibilitando nuevas experiencias de participación e interpretación dentro del cine de terror desde diversos lenguajes, medios y soportes.

PALABRAS CLAVE: cine de terror, cultura participativa, conocimiento colectivo, narrativas transmedia, universo cinematográfico.

TRANSMEDIA ACTIONS PROPOSED FROM THE CINEMATOGRAPHIC UNIVERSE OF *THE CONJURING*

ABSTRACT

Currently, transmedia narratives disrupt the way in which audio-visual content is interpreted, enabling new forms of interaction and consumption. An example is the

presence of expanded cinematographic universes, which have transformed the processes of film reception into communicational and creative matter. Within the fantastic, horror cinema is relevant by presenting a current and paradigmatic transmedia narrative: the cinematographic universe of *The Conjuring*, which proposes a series of strategies based on participatory culture and collective knowledge that enhance the transmedia experience. The article tries to detail the transmedia strategies of this universe that rethink the way in which film production is consumed and interacted with, enabling new experiences of participation and interpretation within horror cinema from different languages, media and supports.

KEYWORDS: horror cinema, participatory culture, collective knowledge, transmedia narratives, cinematographic universe.



LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA EN EL ÁMBITO COMUNICACIONAL ACTUAL

La presencia de la nueva cultura digital dentro de los diversos espacios de comunicación e interacción actuales ha transformado, en materia creativa, los procesos de participación en los grandes medios tradicionales, como es el caso del cine o la televisión. El auge de las narrativas transmedia ha generado un aumento considerable de la producción de contenidos audiovisuales que permiten diversificar el consumo y la recepción de los productos, posibilitando una mayor explotación de diversas estrategias que involucran varios aspectos: lo discursivo, lo económico, lo cultural, entre otros factores. A nivel narrativo, técnico y estético, el formato transmediático abre un contexto multiforme, en donde se fomenta la creación, consumo y participación de diversos contenidos audiovisuales dentro de una red de creatividad, tanto individual como colectiva, en donde se multiplican los usos y aplicaciones de los distintos soportes y lenguajes de los medios de comunicación.

Según Jenkins «La narración transmediática se refiere a una nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimientos. La narración transmediática es el arte de crear mundos» (2008: 31).

Es importante comprender lo transmediático como un tipo de interacción que se basa en tres aspectos centrales: la convergencia de los medios de

comunicación, la cultura participativa por parte de sus usuarios y el conocimiento colectivo que se genera desde su uso y práctica en comunidad.

La presencia de la convergencia permite que distintos medios actúen desde su posición presentando sus propios contenidos según su soporte y lenguaje, en una realidad donde en vez de fragmentar se propone converger: en lugar de dividir el contenido en múltiples fuentes de interacción, se plantea una línea estética y narrativa a la cual seguir, y desde la que cada medio puede realizar su aporte correspondiente. Como expresa Scolari (2013: 25):

[C]uando se hace referencia a las NT no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción.

Las narrativas transmedia permiten expandir el mundo sin fraccionarlo, posibilitando una estrategia de narración global que abarca diferentes recursos de los universos de ficción. Esta narración, al provenir desde diferentes medios, genera diversos focos de creación e interacción de los usuarios, que pasan de ser meros consumidores de los productos que receptan a agentes creacionales de los mismos. De este modo estamos frente a lo que se denomina cultura participativa, en donde «[l]a industria del entretenimiento se enfrenta a un tiempo en que los usuarios no solamente retroalimentan el trabajo de productores y guionistas, sino que contribuyen en la fase de gestación de nuevos proyectos, aportando muchas veces el material de base para su realización» (Cappello, 2016: 40).

La cultura de la participación es un elemento central de las narrativas transmedia, ya que permite que la línea narrativa del producto no solo se vea plasmada en diferentes medios que convergen con una temática en común, sino que dicha convergencia requiere de la colaboración de múltiples usuarios para convertirlo en una gran narración global, que permita enriquecer el producto y generar diversos focos de conocimiento e información sobre el mismo. Dicho proceso de creación de conocimiento e información es lo que se denomina en el mundo digital *inteligencia colectiva*, «un lugar en donde las personas participan directamente en la creación y recreación de la misma; una cultura creativa de experiencia activa que genera un feedback de gran interés, permitiendo así enriquecer la actividad comunicativa» (Ruíz Martín y Alcalá Mellado, 2019: 109).

Por lo tanto, las narrativas transmedia se plantean como una estrategia donde una historia puede desarrollarse desde distintos medios de comunica-

ción (cine, televisión, plataformas digitales, redes sociales, libros, cómics), desde diversos soportes (una película, una serie televisiva, un video digital, un post social compartido, un libro o cómic en formato papel o digital) y desde diversos lenguajes (audiovisual, visual, verbal, literario, escrito o una mezcla de varios), en el que cada texto genera un tipo de contribución específico, a nivel de contenido y de forma, que posibilita dos elementos: por una parte, que los consumidores asuman una posición activa (transformándose en usuarios), y por otra parte, que dicha posición activa plantee instancias de intercambio de información y conocimiento colectivo.

LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA DESDE UN PUNTO DE VISTA TEXTUAL

Las instancias de conocimiento colectivo requieren, por parte de los usuarios, de una lectura constante de los contenidos de las narrativas transmedia, que pueden entenderse como textos que circulan en diversas instancias de interpretación, que poseen su propia estructura y funcionamiento, pero que permanentemente se encuentran relacionados con otros textos dentro de múltiples coyunturas de recepción.

Según Kinder, cualquier texto individual puede formar parte de un discurso cultural más amplio, por lo que debe leerse no solo con relación a otros textos, sino también vinculado a sus diversas estrategias textuales y supuestos ideológicos (1991: 2). Dicha relación se denomina *intertextualidad*,¹ y específica que frecuentemente un texto se relaciona con otro texto dentro de una instancia comunicacional, haciendo que sus contenidos puedan reactualizarse en conjunto de forma distinta a la generada en sus actuaciones individuales.

La idea de intertextualidad nos permite entender que, al momento de analizar las narrativas transmedia, se pueden tomar dos perspectivas: una de carácter expansivo, referida a la expansión de los universos narrativos, y otra de carácter comprensivo, referida a los productos que tienen lugar en un sistema transmedia pero no afectan lo narrativo (Montoya *et al.*, 2013: 147). En el primer caso, las narrativas transmedia se ven afectadas, precisamente, al ser modificadas, ampliadas o mantenidas en lo que intentan narrar. En el segun-

1 El concepto de intertextualidad fue acuñado por Julia Kristeva a partir del trabajo sobre la obra de Mijaíl Bajtín, y en especial, su concepto de *dialogismo*. Posteriormente, y desde un punto de vista narratológico, Gérard Genette trabaja la intertextualidad definiéndola como una «relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro» (1989: 9).

do caso, las narrativas transmedia no sufren cambios en lo narrativo, pero si pasan a formar parte de un sistema mayor, al incluir factores en la circulación, distribución y consumo de lo que se narra, pero que no trastocan el contenido transmediático en sí mismo.

Siguiendo el concepto de intertextualidad, podemos acudir a un segundo término, para entender la idea del eje de la expansión transmediática. Nos referimos al concepto de *paratextualidad*,² que implica la presencia de múltiples complementos que no están en el texto principal, pero que ayudan a reforzar algún aspecto simbólico de su sentido. Mientras que lo intertextual plantea que el texto principal habite y dialogue con otros textos en un campo de sentido, lo paratextual se plantea como contenido complementario al texto principal con el único fin de aportar más información y organización, pero no para modificar su contenido.

Un ejemplo de expansión transmediática dentro de la paratextualidad pueden ser, en relación con el cine, los *teasers* y *trailers* o los foros de discusión creados por seguidores de determinada película, que no afectan su contenido narrativo pero poseen incidencia dentro de la información que se pueda tener de la obra. Los paratextos rodean los textos, las audiencias y la industria, y son una parte orgánica y natural de los medios de comunicación, a tal de punto de que si se imagina un triunvirato del texto, la audiencia y la industria como las tres bases de la práctica mediática, los paratextos llenan el espacio entre ellos, condicionando pasajes y trayectorias que atraviesan el paisaje mediático, y negociando las diversas interacciones que allí se puedan suscitar (Gray, 2010: 23).

Las narrativas transmedia se deben entender principalmente dentro de un eje diegético, de modificación de los contenidos, y no como un cúmulo de productos generados alrededor de un universo narrativo desde un eje paratextual, que igualmente no deja de ser importante dentro de los procesos comunicacionales. Sin embargo, toda narración transmediática se encuentra constituida únicamente por aquellos textos que se ubican en el eje diegético y que, al entrar en relación con el eje paratextual, dan lugar a un sistema intertextual transmedia (Montoya *et al.*, 2013: 149-150).

2 El concepto de paratextualidad también es trabajado por Genette, en donde el texto mantiene una relación menos explícita y más distante que la intertextualidad, por medios de paratextos como: títulos, subtítulos, intertítulos, prefacios, advertencias, notas, prólogos, epílogos, ilustraciones, entre otros, que son accesorios y procuran la búsqueda de un entorno al texto central (1989: 11-12).

NARRATIVAS TRANSMEDIA, UNIVERSOS CINEMATOGRAFICOS Y CINE DE TERROR

En relación con las narrativas transmedia, el siglo XXI potenció el desarrollo de nuevas estrategias y formas de representación cinematográfica, marcadas por reglas económicas, lógicas de mercado y propuestas de interactividad que rompen esquemas con las narraciones tradicionales, apuntan de una forma directa a la experiencia del espectador y trastocan sus instancias de recepción e interpretación.

Uno de los casos de mayor relevancia dentro de las nuevas lógicas de representación cinematográfica tiene que ver con la llegada de los universos cinematográficos extendidos, también llamados *universos compartidos* o *narrativas seriales*, que propician la presencia de lo transmedia como el sustrato comunicacional más importante de su creación. Los universos cinematográficos extendidos están compuestos, principalmente, por una serie de películas con una lógica narrativa en común (en cuanto a trama, personajes y escenarios de la historia), que poseen una mínima continuidad en el relato, a cuyo universo se le pueden añadir cómics, videojuegos, series de televisión o web, en pos de establecer una franquicia multimodal con una línea narrativa subyacente.

Ejemplos famosos de universos cinematográficos de fantasía desde el punto de vista transmediático han sido la saga de *Matrix*, compuesta por tres películas, una película que contiene un recopilatorio de nueve cortometrajes relacionados narrativamente, cómics oficiales y no oficiales, y videojuegos; la saga de *Star Wars*, compuesta por un total de nueve películas, dos películas *spin-off*, múltiples cortometrajes y series de televisión relacionadas, cómics y videojuegos; o más recientemente, el *Universo Cinematográfico de Marvel*, compuesto por veintitrés largometrajes, múltiples series de televisión relacionadas, cómics y videojuegos.

Los universos cinematográficos extendidos pueden responder a la lógica de lo que se denomina «la era de la reproducción técnica, en la que la ficción no pretende constituir únicamente objetos únicos, sino que se apunta a una proliferación de relatos que operan en un universo de sedimentos, territorio experimental donde se prueban, y muchas veces se legitiman, un sinnúmero de estrategias de repetición» (Balló y Pérez, 2015: 09). Es importante mencionar que dichas estrategias de repetición obedecen a maniobras desde un punto de vista industrial y económico, en pos de la generación de nuevos contenidos pero también de nuevas pautas de consumo alejadas de las tradicionalmente colectivas (como, por ejemplo, la exhibición en salas cinematográficas) y más

cercanas a lo individual (con la presencia de la televisión, las tecnologías digitales o los servicios de *streaming*).

En relación con los múltiples géneros cinematográficos, a lo largo de la historia los universos cinematográficos extendidos han tenido presencia en el cine de terror. Desde el año 1931 hasta 1951, Universal Pictures conectaba las adaptaciones fílmicas de *Drácula*, *Frankenstein*, *The Invisible Man* o *The Wolfman* bajo la franquicia Universal Monsters, aunque no poseían una línea narrativa en su conjunto, sino que eran obras asociadas únicamente por la presencia de un elemento fantástico (vampiros, monstruos, etc.), sin compartir personajes o escenarios en más de una película.

Posteriormente, el cine del subgénero *slasher* tuvo una aislada línea narrativa compartida, iniciada con el final del filme *Jason Goes to Hell: The Final Friday* y consumada una década más tarde con *Freddy vs. Jason* (2003), que permitió unir a dos de los personajes más icónicos del cine de terror de los años 80 y 90: Freddy Krueger, villano protagonista de la saga *A Nightmare on Elm Street*, y Jason Voorhees, villano protagonista de la saga *Friday the 13th*.

Otros ejemplos menos conocidos de universos cinematográficos en el cine de terror corresponden a las realizaciones de serie B de la productora Full Moon Pictures (que incluyen los filmes *Demonic Toys*, *Puppet Master*, *Dollman* and *Bad Channels*) y a la película *Sadako vs. Kayako*, que integra líneas narrativas de dos de las sagas más importantes del cine de terror japonés reciente: *Ringu* y *Ju-on*.

A la luz de los antecedentes mencionados, el género del terror ha incurrido en los universos cinematográficos extendidos en un marco narrativo compartido a lo largo del tiempo, pero en su mayoría corresponden a casos aislados que establecen líneas en común únicamente como cierre de sagas o secuelas. En este sentido, la presencia de lo transmedial, sumado a la potenciación de la cultura participativa en Internet y la búsqueda de nuevas estrategias en el mercado cinematográfico permitieron que se empiece a generar una nueva orientación en el género, desde un punto de vista formal y técnico, pero a su vez en lo relacionado con el surgimiento de nuevas formas narrativas.

El estreno de *The Conjuring* abrió la puerta al desarrollo y la aplicación de estrategias basadas en lo transmediático, que incluye una saga cinematográfica de múltiples películas, cortometrajes, libros y otro tipo de recursos transmediales, además de la participación activa de los espectadores en la generación de nuevos contenidos que contribuyen a enriquecer a la propia saga en sí misma.

EL UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DE *THE CONJURING*

The Conjuring es la película que da inicio a la franquicia. Estrenada en Estados Unidos y Canadá el 19 de julio de 2013, bajo la producción de Warner Bros. Pictures y New Line Cinema, fue dirigida por James Wan y escrita por Chad Hayes y Carey W. Hayes. El filme, ambientado en el año 1971, relata la investigación realizada por el matrimonio de demonólogos Ed y Lorraine Warren, ante la supuesta presencia de una entidad maligna que está atemorizando la vida de la familia Perron en una granja ubicada en Providence, Rhode Island. Con un presupuesto de aproximadamente 20 millones de dólares, la película recaudó a lo largo de todo el mundo un total aproximado de 319 millones de dólares, convirtiéndose en la película de terror más taquillera de su año.³

En 2014 se estrenó el filme *Annabelle*, que funciona como precuela de *The Conjuring*. Ambientada en 1967, la película narra la historia del matrimonio Form. John le regala a Mia, su esposa embarazada, una muñeca antigua llamada Annabelle, quien rápidamente es poseída por un ente maligno de una secta satánica. La muñeca Annabelle ya había aparecido en la primera película del universo, aunque en un rol secundario en la trama. Dos años más tarde, en 2016, se estrena *The Conjuring 2: The Enfield Poltergeist*, ambientada en el año 1977, donde la pareja de demonólogos Ed y Lorraine Warren intentan ayudar a la familia Rogson, oriunda de la localidad de Enfield, Londres, del acoso de un posible ataque sobrenatural. En este filme es introducido el personaje de Valak, una entidad maligna que se materializa en la figura de una monja y que bloquea psicológicamente los poderes de clarividencia de Lorraine.

Posterior a la secuela, se realizaron tres películas que continuaron expandiendo la franquicia. En 2017 fue estrenada *Annabelle: Creation*, secuela del filme de 2014, que se desarrolla entre 1943 y 1955, centrándose en un orfanato para explicar el origen de la famosa muñeca. Hacia el final, la película da un salto de doce años a 1967, en donde conecta cronológicamente con el inicio del filme *Annabelle*. En 2018 vio la luz *The Nun*, centrada en el personaje de Valak (presentado en *The Conjuring 2: The Enfield Poltergeist*) y desarrollada en Rumania en 1952, cuando una monja de la Abadía de San Carta se suicida, mientras el Vaticano envía a un sacerdote y una novicia a investigar lo sucedido. En 2019 fue estrenada *Annabelle Comes Home*, tercera película de la saga paralela

³ Para un análisis de sus resultados en taquilla, visitar: <https://www.boxofficemojo.com/release/r13830089217/>.

de la muñeca, quien se encuentra bajo llave en el Museo del Ocultismo de los Warren, bendecida y con medidas de seguridad, pero que rápidamente se libera y encuentra un nuevo objetivo: Judy, la pequeña hija de los Warren.

Dentro del universo cinematográfico, también se agrega la película *The Curse of La Llorona*, que se conecta con la franquicia debido a una mínima referencia de *Annabelle*, en una escena donde un sacerdote, personaje ya visto en la película del 2014, comenta su experiencia pasada con el juguete. A su vez, para el año 2021 está previsto el estreno de *The Conjuring 3: The Devil Made Me Do It*, tercera entrega de la saga original, a la vez que se anuncia una secuela de *The Nun* y una película en etapa de desarrollo de producción sobre *The Crooked Man*, otro de los personajes secundarios introducidos en *The Conjuring 2: The Enfield Poltergeist*.

Entendiendo el cine como una «maquinaria que siempre funciona a un triple nivel: el de la industria, el de la reflexión psicológica y el de la actividad discursiva» (Metz, 2002: 19-29), es importante mencionar que el universo cinematográfico de *The Conjuring* actúa desde dichos niveles, ofreciendo películas que no necesariamente son secuelas, sino que se conectan con base en una cronología no lineal mucho más compleja, en donde ninguna película es continuación directa de su anterior sino que están interconectadas por múltiples referencias de otras películas de la franquicia.

Se evidencia que este cambio en el formato de producción (nivel industrial) y relación de los filmes (nivel de actividad discursiva) implica que el espectador esté mucho más atento al seguimiento de la línea narrativa propuesta en el universo (reflexión psicológica) y a las referencias que se construyen desde allí, no dejando que las películas se conformen únicamente como meras secuelas encadenadas. También se evidencia que cada película aporta contenidos recíprocos con películas precedentes o posteriores, por lo que se visibiliza de qué forma opera la intertextualidad en copresencia de dos o más textos que interactúan dentro de una narrativa común.

Como expresan Lipovetsky y Serroy, «en la actualidad se encuentran trastocadas todas las dimensiones del mundo cinematográfico: la creación, la producción, la promoción, la distribución y el consumo» (2009: 22). Al verse modificadas todas las áreas referentes a la creación cinematográfica, la participación del espectador pasa a ser clave dentro de dicha mutación. La creación de los filmes, al igual que su consumo, no es unidireccional sino que se plantea desde una arista más participativa en donde la interacción con el producto es mucho más personalizada y las estrategias intertextuales plantean vínculos de sentido hacia el espectador.

Hasta el momento, y según lo mencionado en la descripción de la franquicia cinematográfica de *The Conjuring*, no se ofrece una participación transmedial de los espectadores, ni tampoco su universo es expandido a otros medios más allá del cine. Sin embargo, ya podemos observar un primer indicio de atención a los consumidores de la saga mediante una operación puramente intertextual, presentando una serie de películas que son estrenadas con regularidad, que poseen una línea narrativa más compleja que la propuesta en una serie de secuelas y que necesitan de la atención de los espectadores para evidenciar las conexiones a nivel de personajes, acciones y hechos del relato. Se demuestra que, en la actualidad, «el espectador se comporta cada vez más como un usuario y que hemos pasado de lo no conversacional de la experiencia narrativa a la búsqueda de respuestas por parte de la audiencia» (Cappello, 2016: 35).

RECONOCIENDO LO TRANSMEDIÁTICO DESDE LO LITERARIO

La primera película de la franquicia de *The Conjuring* planteó una estrategia de marketing publicitada como una historia basada en hechos reales de las experiencias y testimonios de Ed Warren, demonólogo reconocido por la Iglesia Católica, y Lorraine Warren, médium y clarividente profesional. Sin embargo, el primer filme se basa en los tres volúmenes de *House of Darkness*, *House of Light: The True Story*, publicados en 2011, 2013 y 2014 respectivamente por la editorial Authorhouse, que fueron escritos por Andrea Perron, hija del matrimonio de Roger y Carolyn Perron, dueños de la casa ubicada en Harrisville, Rhode Island, donde transcurren los hechos sobrenaturales. El libro relata tanto los sucesos paranormales acontecidos como el accionar de los Warren para hacer frente a la entidad causante de dichos fenómenos.

Según Cappello (2016: 34), «en adaptaciones tradicionales de la literatura al cine, más allá de los cambios propios que supone pasar de un soporte a otro, la historia permanece sin presentar elementos nuevos, ya que una película derivada de un libro original narrará esencialmente lo mismo». Se puede decir que la primera película establece una adaptación que respeta lo propuesto en el libro en términos de estructura narrativa al tomar elementos de la historia original basada en hechos reales para generar nuevos filmes. En el caso del primer filme de *The Conjuring*, basándose en el libro de Perron, la adaptación respeta los personajes, hechos y temas del libro, al basarse en hechos reales. Sin embargo, a medida que el universo se empieza a expandir, nos encontramos con películas que, sin ser adaptaciones literarias, continuamente

referencian a la adaptación original, es decir, a la primera película. Tal es el caso de *Annabelle: Creation* y *The Nun*, que explican los orígenes de los personajes aparecidos en las dos entregas de *The Conjuring* sin necesidad de basarse en hechos reales, ofreciendo una narrativa basada puramente en la ficción, que mantiene referencias constantes a las otras películas del universo, y en la construcción de un mundo ficticio.⁴

Siguiendo a Klastrop (2004), cuando un mundo se presenta en una nueva forma transmediática, las cuestiones de fidelidad hacia la obra original también son importantes puesto que cualquier instanciación de un mundo transmedia debe ser fiel al escenario y la historia originales del universo. El origen de la muñeca Annabelle en la película mencionada se remonta a 1943, donde el fabricante de muñecas Samuel Mullins, tras perder a su hija en un fatídico accidente, realiza un pacto con una entidad maligna para seguir comunicándose con ella. En el caso de *The Nun*, la película se basa en Valak, una entidad maligna cuyo origen se remonta a la Edad Media, y que puede profanar y poseer a miembros de la Iglesia Católica, ya sean monjas, clérigos o fieles, cuyo último ataque ocurre en una comunidad religiosa rumana de mediados de la década de los 50.

Ninguno de los dos orígenes remite a hechos verídicos, sino que la trama de ambas películas se interconecta mediante estrategias ficcionales, como las escenas poscréditos, que logran expandir el universo presentado en la película y el libro original. En contraposición a las adaptaciones tradicionales, «existe un tipo de narrativa donde la historia logra expandirse, generando nuevo material sin perder coherencia y conservando elementos distintivos como pueden ser el argumento, los personajes o las atmósferas» (Cappello, 2016: 34). Esto es lo que se denomina *narrativa transmedia*, y ya aparece de lleno en las primeras etapas de conformación del universo de *The Conjuring*. Hay un cambio de medio (del libro de Andrea Perron al filme de James Wan) y de soporte (de la palabra escrita a la imagen cinematográfica), donde al principio la esencia sigue siendo la misma (una adaptación) aunque rápidamente la aparición de nuevas películas deja de lado la adaptación basada en hechos reales para centrarse en narrativas intrínsecamente ficcionales, que remiten a la adaptación original pero con personajes y sucesos creados desde la ficción.

4 Aquí también es importante hacer una diferenciación entre *crossmedia* y *transmedia* como estrategias narrativas. Mientras que las *crossmedia* desarrollan distintas partes de una historia en distintas plataformas, las *transmedia* desarrollan distintas historias que forman una misma historia en distintas plataformas, por lo que se entiende que toda narrativa *transmedia* es en principio *crossmedia*, pero no toda producción *crossmedia* llega a ser necesariamente *transmedia* (Montoya et al., 2013: 146).

Otro ejemplo vinculado a la relación cine-literatura que fue trastocada por la perspectiva transmediática tiene que ver con una serie de seis libros coescritos por Ed y Lorraine Warren junto a diversos investigadores de lo paranormal, donde se recogen experiencias y testimonios acerca de hechos sobrenaturales que marcaron su labor. La serie consta de los siguientes títulos: *The Haunted* (1988), *Ghost Hunters* (1989), *Satan's Harvest* (1990), *Werewolf* (1991), *Graveyard* (1992) e *In a Dark Place* (1992), editadas por St. Martin's Paperbacks, y de los que algunas historias aparecen materializadas en las dos entregas de *The Conjuring*.

Tras el estreno de la primera película, en el año 2014 la serie de seis libros volvió a ser reeditada, tanto en formato papel como digital, bajo el título «Ed & Lorraine Series», con el agregado de que cada libro fue promocionado, ya desde su portada, como: «Los acontecimientos reales de los demonólogos cuyas investigaciones han inspirado la película de *The Conjuring*». Aquí, nuevamente, se ven transformadas las condiciones de consumo del material literario, ya que lo que en un principio era una serie de libros con testimonios reales sobre hechos paranormales de los Warren, tras el estreno de la primera película pasa a reconfigurarse como una táctica comercial para la venta de las nuevas ediciones dentro de la lógica de mercado.

Siguiendo los planteamientos del concepto de *cultura participativa* con relación a los usuarios de ambos materiales, el literario y el fílmico, más que reconocerlos como productores y consumidores mediáticos con roles por separado, podemos verlos como participantes que interactúan conforme a un nuevo conjunto de reglas, puesto que «esta circulación de los contenidos mediáticos depende enormemente de la participación activa de quien los recibe e interpreta» (Jenkins, 2008: 15). Ya es imposible reconocer al material literario aislado de sus adaptaciones cinematográficas cuando incluso es publicitado desde esa perspectiva, por lo que nuevamente los lectores de los libros y los espectadores de las películas se plantean una interesante recontextualización sobre ambos medios cuando se encuentran interconectados.

INVITACIÓN A LA PARTICIPACIÓN TRANSMEDIAL

Según Lipovetsky y Serroy, «la transformación hipermoderna se caracteriza por afectar en un movimiento sincrónico y global a las tecnologías y los medios, a la economía y la cultura, al consumo y la estética, haciendo que el cine siga la misma dinámica» (2009: 22). Desde este punto, es oportuno convenir que las narrativas transmedia incitan una transformación desde diversas áreas de la

creatividad cinematográfica, posibilitando no solo el uso de nuevos recursos tecnológicos sino también generando nuevos espacios de participación colectiva desde una perspectiva del consumo, pero también estética y cultural.

Tras un primer indicio de transmedialidad ofrecida en las adaptaciones y recontextualizaciones que surgen de la relación entre cine y literatura, el universo cinematográfico de *The Conjuring* dio un nuevo paso hacia la consolidación de una cultura colectiva y una inteligencia participativa dentro de su franquicia, cuando en el mes de julio de 2017 lanzó el concurso *My Annabelle Creation Contest*,⁵ promocionando el estreno de la película *Annabelle: Creation*. Siendo iniciativa de Warner Bros. Pictures y del director James Wan, la competencia abrió un llamamiento para la filmación de cortometrajes de aproximadamente dos minutos de duración que temáticamente tuvieran relación con el universo desarrollado hasta ese momento por la franquicia. El premio final consistió en un viaje a Los Ángeles para poder reunirse con David F. Sandberg, realizador de *Annabelle: Creation*, y algunos ejecutivos de New Line Cinema, productora de la franquicia (Warner Bros. Pictures, 2017).

El concurso *My Annabelle Creation Contest* premió cinco cortometrajes que fueron seleccionados desde cinco países: *The Nurse* (Julian Terry, Estados Unidos), *The Confession* (Liam Banks, Reino Unido), *What's Wrong with Mom?* (Raúl Bribiesca, México), *Blund's Lullaby* (Amanda Nilsson y Magda Lindblom, Suecia) y *Almas inocentes* (Alejandro López, Colombia).⁶

La competencia permitió no solo realizar una convocatoria a nivel mundial para presentar cortometrajes relacionados con la temática, sino que también posibilitó que el universo cinematográfico se siga expandiendo por medio de las realizaciones premiadas, a la vez que instó a descubrir narrativas de diversas partes del mundo creadas principalmente desde lo amateur, fomentando una participación más colectiva desde y para la franquicia.

My Annabelle Creation Contest es una iniciativa marcadamente transmediática, donde la participación de realizadores y producciones ajenos a la franquicia la amplían a nivel temático y narrativo, donde el cambio de medio (del largometraje al cortometraje) y de soporte (de la exhibición cinematográfica a la exhibición digital) evidencia la necesidad del cine por adaptarse a nuevas plataformas de creación y distribución. Como expresa Cappello: «Hacer transmedia significa estar de acuerdo en dar una parte de la autoría y/o responsa-

⁵ Convocatoria que estuvo disponible en: <https://www.warnerbros.com/news/articles/2017/07/11/my-annabelle-creation-contest>.

⁶ Los cortometrajes se pueden visualizar públicamente en YouTube y se encuentran listados en el sitio web IMDb como parte de la franquicia de *The Conjuring*.

bilidad del desarrollo del relato a otro(s) actor(es) o narrador(es) con el fin de crear una narración con el fin de crear una narración que involucre a los distintos públicos del proyecto. Las acciones de los consumidores son fundamentales» (2016: 35).

Si bien podemos decir que la franquicia cinematográfica de *The Conjuring* se puede visionar sin necesidad del material que ofrecen los cortometrajes ganadores del concurso, no debemos quedarnos únicamente con cuestiones del contenido. Por el contrario, el espacio que se abre permite, por un lado, la cultura participativa, y por otro lado, el conocimiento colectivo.

Nos encontramos ante un pasaje del consumidor habitual de la saga a productor de contenidos para enriquecer la misma, un pasaje desde la recepción pasiva a la participación mediante la acción de la realización audiovisual. Este viraje da pie al concepto de *prosumidor* que, como apunta Scolari (2013: 70), son receptores que van más allá del consumo tradicional y se convierten en productores de nuevos contenidos.

Con la presencia de prosumidores, surge también el factor del *conocimiento colectivo*, ya que los cortometrajes ganadores se relacionan no solo narrativa sino técnicamente con la franquicia, explicitando un claro reconocimiento de los patrones estético-narrativos de la saga y expandiendo el universo cinematográfico con conocimiento de causa sobre su objetivo temático. Los prosumidores visibilizan una nueva actitud por parte de los consumidores mediáticos, puesto que ven como algo natural apropiarse de un contenido, modificarlo y volver a ponerlo en circulación con diversos tipos de intervenciones, tanto desde un punto de vista formal como narrativo (Scolari, 2013: 223).

Los cortometrajes toman elementos prestados de la franquicia madre, como por ejemplo realizar algunas alusiones a personajes icónicos de la saga (el de la monja de *The Nun* mediante la enfermera de *The Nurse*) o temáticas en común (los exorcismos y posesiones de todas las películas de la saga revisitados en *The Confession* y *What's Wrong With Mom?*). De este modo, el universo original expande nuevas aristas a nivel narrativo, al presentar temáticas y personajes relacionados con su concepto central, pero también enriqueciéndose de contenidos de diversas partes del mundo, como lo son las leyendas urbanas de tradiciones nórdicas en *Blund's Lullaby* o la presencia de leyendas latinoamericanas en *What's Wrong With Mom?* y *Almas inocentes*. En todos los cortos se observa la existencia de alguna temática común a *The Conjuring*, tales como posesiones demoníacas en seres humanos, objetos inanimados que cobran vida, lugares con maldiciones hereditarias y hostigamiento realizado por entidades de origen sobrenatural.

Los prosumidores evidencian también el tránsito de una cultura de solo lectura (*read only lecture*) a una cultura de lectura y escritura (*read & write culture*), que «genera una revolución cultural de la nueva cultura digital, principalmente en aquellos que emplean las nuevas tecnologías como medios creativos del procomún, rompiendo con el cariz individualista del sistema heredado» (Ruíz Martín y Alcalá Mellado, 2019: 108-109).

CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS AL UNIVERSO CON BASE EN LO TRANSMEDIAL

Las narraciones transmedia representan «un proceso en el que los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de entrega con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada» (Jenkins, 2007). Desde esta perspectiva, el universo de *The Conjuring* también ha estado presente principalmente en aras del entretenimiento, pero potenciando en paralelo los recursos transmediáticos con base en tres aspectos: promoción de material complementario a la franquicia, difusión de experiencias de entretenimiento y un surgimiento de espacios de información e intercambio de los propios fanáticos del universo.

Con relación a la promoción de material complementario a la franquicia, previo al estreno de la primera película, fue presentado en el canal oficial de Warner Bros. Pictures el cortometraje documental *The Devil's Hour*,⁷ en donde Lorraine Warren y otros investigadores de hechos paranormales son entrevistados para comentar algunos de los sucesos sobrenaturales que ocurren en la película. El video, que posee una duración aproximada de apenas 4 minutos, posee alrededor de novecientas mil visualizaciones desde su fecha de subida, el día de 17 de julio de 2013, un par de días antes del estreno de la película original (Figura 1).

The Devil's Hour permitió generar, por un lado, material de visionado complementario para el público masivo, pero también propuso conocer rasgos de la historia no explicados en el argumento general de la película, así como también dar a conocer a los protagonistas reales de los hechos descritos en el filme. Se la reconoce entonces como una estrategia paratextual, que no forma parte de la narrativa común pero que aporta información complementaria para el entendimiento de la franquicia.

7 Contenido disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-EHcSDuBQ9A>.



Figura 1. Captura de pantalla del documental *The Devil's Hour*, disponible en el canal oficial de Warner Bros. Pictures en YouTube.

Como expresa Jenkins, «una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad» (2008: 101). En el caso del mencionado documental estrenado previamente a la película, se trata de un texto que propone una contribución específica (un reportaje a Lorraine Warren, protagonista de la historia real) que mantiene la promoción de la película como «basada en hechos reales», explorando múltiples plataformas (el documental fue exhibido en YouTube pero también desde el Facebook oficial de la película) y permitiendo llegar a un público mucho más amplio que el estrictamente cinematográfico.

Otro de los elementos con los que la franquicia ha podido enriquecer su universo cinematográfico desde una postura paratextual tiene que ver con una doble vía de alcance con el público: la vía del entretenimiento, en donde la participación del usuario es activa, y la de la publicidad, desarrollando nuevas estrategias de llegada a la audiencia.

Previo al estreno de tres de las películas del universo, Warner Bros. Pictures lanzó en su canal oficial de YouTube una serie de videos en formato

360 con experiencias basadas en realidad virtual (Figura 2). En mayo de 2016, tres semanas antes del estreno de *The Conjuring 2: The Enfield Poltergeist*, fue estrenado el video *The Conjuring 2 - Experience Enfield VR 360*;⁸ en julio de 2017, tres semanas antes del estreno de *Annabelle: Creation*, fue estrenado el video *Annabelle: Creation VR - Bee's Room*;⁹ y en agosto de 2018, tres semanas antes del estreno de *The Nun*, fue estrenado el video *The Nun: Escape the Abbey 360*.¹⁰ Se trata de una serie de videos inmersivos, creados en un formato panorámico que permite filmar en todas las direcciones al mismo tiempo.

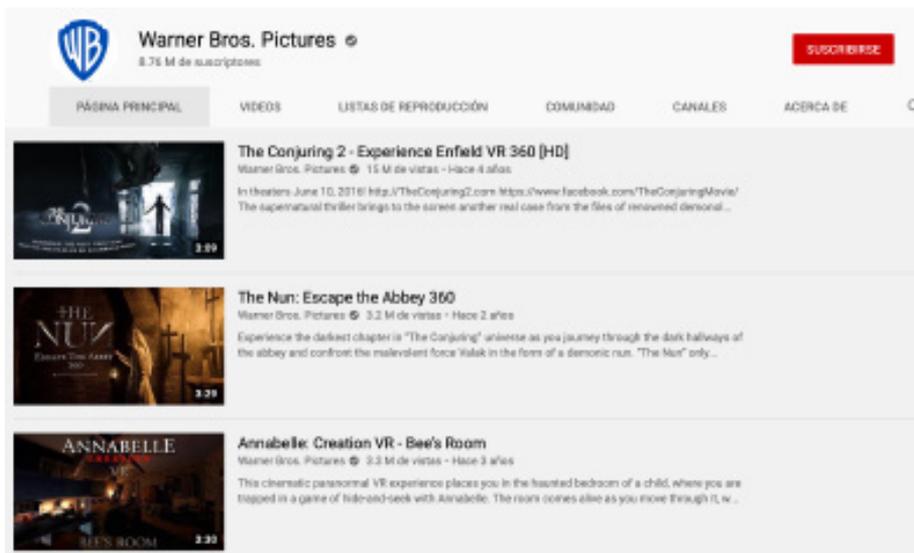


Figura 2. Captura de pantalla de los tres videos en formato 360, disponibles en el canal oficial de Warner Bros. Pictures en YouTube.

Quien participa del video se encuentra en una ubicación similar a la que aparecerá en la película correspondiente (la casa de Enfield, la habitación de la pequeña Annabelle o la abadía rumana) a través de una visión en primera persona en 360°. El video posibilita que el usuario participe de forma inmersiva y activa al ver en todas las direcciones posibles de la locación presentada, pudiendo moverse por sí mismo en los lugares propuestos en cada video.

Se está en presencia de lo que se denominan «minificciones de la realidad virtual, que se basan en la brevedad la narratividad y la ficcionalidad, y posibili-

8 Contenido disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=A6aRkhlqWuE&t>.

9 Contenido disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=OwX-YIAa8XQ&t>.

10 Contenido disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=evzsN1BGR6A&t>.

ta “las tres íes” de la RV: inmersión, interacción e imaginación» (Conde, 2019, 97-99). Cada video se desarrolla en aproximadamente dos a tres minutos de duración (brevedad), presentando una trama con un principio, desarrollo y final (narratividad) y que nacen de un interés marcado por presentar un universo no real (ficcionalidad). En los tres videos, se busca que el usuario se vea inmerso en la ficción presentada (por medio del recurso 360), que pueda interactuar y reconocer la trama presentada a nivel ficticio, y que se vaya imaginando los acontecimientos a medida que los va visionando en tiempo real, aunando de esta forma todas las posibilidades que pueden ofrecerse desde la Realidad Virtual.

Volviendo a lo planteado por Jenkins, cabe señalar que «una buena franquicia transmediática trabaja para atraer a múltiples públicos introduciendo los contenidos de una manera algo distinta en los diferentes medios» (2008: 102). Lo propuesto en esta serie de videos promocionales alienta tanto a mantener al público consumidor de la franquicia por medio de nuevos dispositivos de entretenimiento como también prevé un alcance de audiencia mucho mayor al embarcarse en el terreno de, por ejemplo, plataformas de distribución y consumo de contenidos audiovisuales como YouTube. Es importante detallar que «el recorrido por diferentes medios sostiene una profundidad de experiencia que estimula continuamente el consumo, provocando que la oferta de nuevos niveles de conocimiento y de experiencias refresquen la franquicia y mantenga una fidelidad en quien la consume» (Jenkins, 2008: 101).

Desde aquí, nuevamente el trabajo del universo de *The Conjuring* es desde una doble perspectiva: por un lado se fortalece la presencia del universo cinematográfico en diversas plataformas, al renovar el uso del lenguaje, del medio y del soporte pasando a las imágenes cinematográficas generadas desde la realidad virtual, y por otro lado, se instala una búsqueda de nuevas audiencias activas que se familiaricen con el universo presentado desde la interactividad, no solo incitando su consumo sino también generando experiencias de participación individual e inmersiva.

Por último, es importante mencionar la creación de diversos sitios en Internet que recogen información detallada del universo cinematográfico. Tal es el caso del sitio *The Conjuring Universe Wiki*,¹¹ que se presenta como una guía colaborativa sobre el universo de las películas de *The Conjuring* en donde cualquier usuario puede editar y contribuir con información relacionada a la saga. El sitio fue creado puramente por fanáticos de las películas de la franquicia, contando con cerca de 200 artículos y más de 450 archivos audiovisuales.

11 Puede visitarse en: https://theconjuring.fandom.com/wiki/The_Conjuring_Universe.

Con relación al papel de los fanáticos y los diversos mundos de ficción creados desde los medios masivos, Jenkins entiende que «[p]ara experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica» (2008: 31).

Siguiendo el vínculo entre los fanáticos y los productos culturales, es adecuado hablar del concepto de *fandom*, término de origen anglosajón que nace de otro término: *fanatic kingdom* (reino-fan), y que hace alusión a aquellos «lectores que se apropian de los textos populares y los releen de una forma que sirve a diferentes intereses, como espectadores que transforman la experiencia de mirar la televisión en una cultura participativa rica y compleja» (Jenkins, 2010: 37). El *fandom* implica, más allá de una lectura del producto cultural, una apropiación del mismo, desde una subjetividad implícita que posibilita la identificación y la pertinencia dentro de una comunidad, en donde cada individuo que lee e interpreta el producto realiza su aporte desde una posición determinada y aceptada por el propio grupo de usuarios en el que se encuentra.

El sitio colaborativo de *The Conjuring* permite que cada usuario que considere posea información importante sobre el universo sea capaz que de compartirla con el resto de los usuarios, posibilitando, en un sentido, la creación de una comunidad basada en la cultura participativa, y en otro sentido, la conformación de un espacio que favorezca el desarrollo del conocimiento colectivo.

El establecimiento de una base de datos que recoja toda la información del universo permite que dicha información se vuelva dinámica y se mantenga actualizada a medida que el universo se continúa expandiendo. Dicho sitio posee, entre otros contenidos, una línea del tiempo que organiza de forma cronológica el universo (Figura 3), enlaces a posts en redes sociales realizados tanto de forma oficial como por allegados a la saga (Figura 4) y perfiles actualizados de los personajes de cada filme (Figura 5). De este modo, el conocimiento colectivo se hace presente dentro de la creación de un sitio digital que promueve la participación en varios niveles, pero que también ayuda a que los consumidores de la franquicia continúen al pendiente de lo que la misma pueda ofrecer, en donde el contenido participativo es la clave para la construcción de dichos espacios de intercambio y reflexión de información.

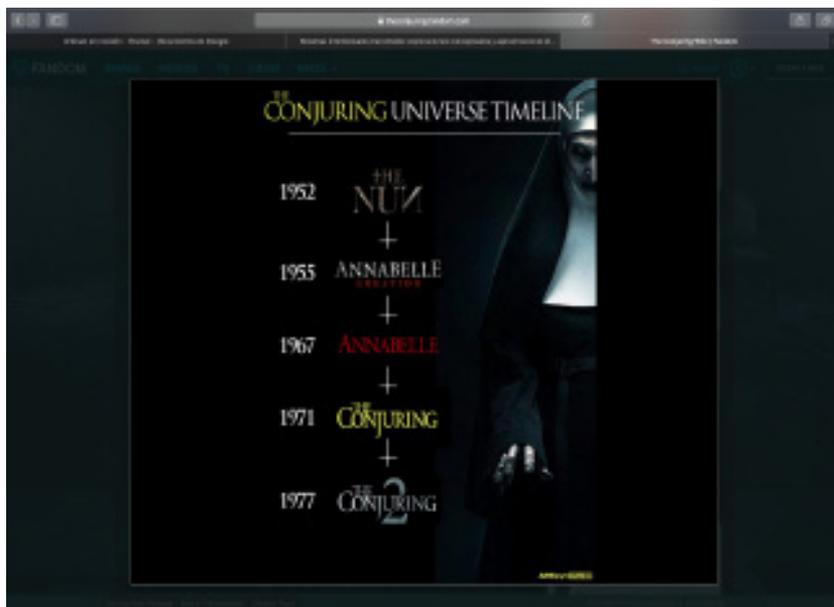


Figura 3. Captura de pantalla de la línea cronológica seguida por las películas de la franquicia. El orden temporal abarca hasta el año 2018, con el estreno de *The Nun*.

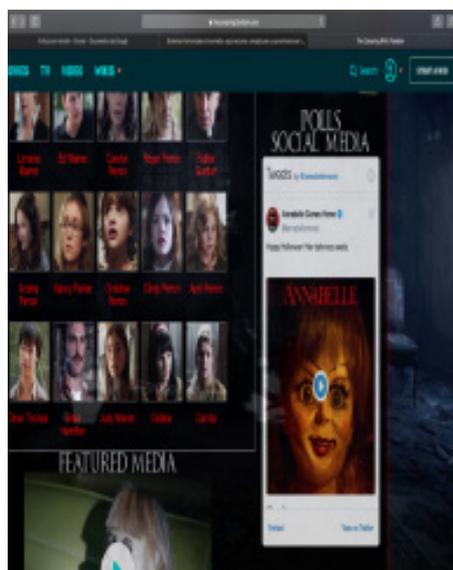


Figura 4. Captura de pantalla de un hipervínculo situado en la página. En este caso específico, la wikia repostea todos los contenidos que son publicados en Twitter a través del usuario @annabellemovie, con motivo del estreno de *Annabelle Comes Home*.

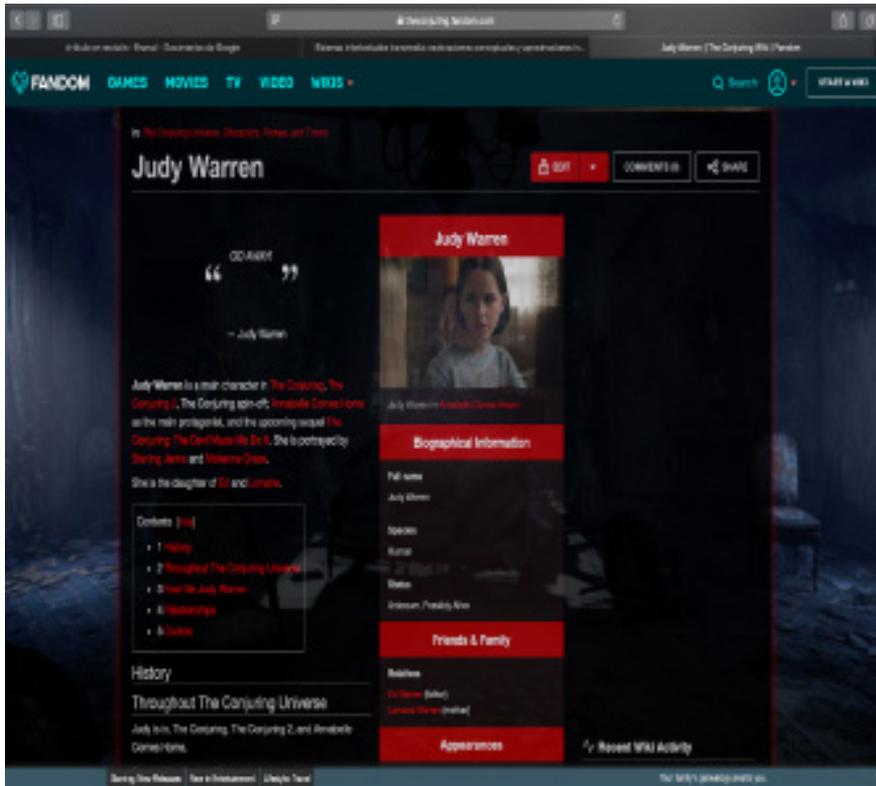


Figura 5. Captura de pantalla de la ficha de Judy Warren, uno de los personajes de la franquicia. El perfil posee, entre otras cosas, información biográfica e histórica del personaje, datos de sus apariciones en películas, relaciones con otros personajes de la saga y una selección de sus frases más importantes en la franquicia.

Para Harvey (2015), es fundamental concebir las múltiples formas en las que los fanáticos se relacionan con las franquicias, ya que permite, por un lado, entender de qué forma las franquicias se distribuyen y consumen por diferentes medios, pero también, cómo son aceptadas y reinterpretadas por los *fandoms*, para tratar de observar el alcance de las narrativas transmedia en términos de interacción sociocultural.

Desde la posición del conocimiento colectivo y la cultura de la participación, y ejemplificado a través del universo cinematográfico de *The Conjuring*, se puede observar cómo la presencia de los prosumidores y de los *fandoms* ha permitido resignificar las instancias de recepción e interpretación de las obras cinematográficas, volviéndose también estrategias paratextuales que suministran información de la franquicia sin modificar su contenido narrativo.

Formando parte de un espacio de apropiación y relectura por parte de diversas comunidades, la convergencia evidencia, más allá de cuestiones asociadas a lógicas de consumo, un importante rol cumplido por consumidores de las franquicias en términos culturales, que en ocasiones propician el intercambio, el debate y la reflexión sobre lo consumido, en un camino que se aleja de la simple relación producto-consumidor para hablar de un proceso de significación cultural y dialogal.

CONCLUSIONES

Como hemos observado, la franquicia cinematográfica de *The Conjuring* ha explicitado desde sus inicios una serie de estrategias que han posibilitado que el universo utilice los recursos que se ajustan a los parámetros que conforman las narrativas transmediáticas. Ya sea desde la relación dinámica, a nivel narrativo y creativo, entre el cine y la literatura, en la búsqueda de expandir el universo de los largometrajes hacia cortometrajes hechos por realizadores amateurs, o en la forma en la que se crea material complementario a la saga, experiencias de entretenimiento y espacios para los seguidores de la franquicia, *The Conjuring* y su serie de películas han tratado de instalar una búsqueda de participación e interacción con sus espectadores.

Sin obviar que el universo forma parte de un contexto económico afín a las reglas y las lógicas de la industria cinematográfica, es importante mencionar que las estrategias que se buscan desde la saga consolidan dos factores claves dentro de la conformación de toda narrativa transmedia: la cultura participativa y el conocimiento colectivo. Los espectadores pasan a transformarse en prosumidores, desarrollando una experiencia que no descansa únicamente en el visionado de las películas, sino que se ven alentados a la participación, interacción y reflexión de los contenidos generados desde la franquicia. A su vez, la presencia del *fandom* transparenta diversos mecanismos de identificación y subjetividades que se encuentran involucradas dentro del ámbito de la cultura, donde el sentido de la obra cinematográfica también deriva del contexto desde donde es leída, interpelada y entendida como producto cultural de gran alcance.

Las películas con las que hemos trabajado explicitan un uso de procedimientos a nivel comunicacional dentro de los universos cinematográficos del cine de terror que se reconocen también como operaciones intertextuales y paratextuales. Si bien es cierto que hubo ocasiones puntuales en donde el cine de terror planteó la idea de universos compartidos, por medio de secue-

las o películas en conjunto, desde el universo de *The Conjuring* se ha prestado una atención especial a los contenidos de distintos medios, lenguajes y soportes digitales, no solo para incrementar el potencial narrativo de la franquicia, sino también para generar experiencias tanto individuales como colectivas con los usuarios y consumidores de la propia franquicia.

BIBLIOGRAFÍA

- BALLÓ, Jordi, y Xavier PÉREZ (2005): *Yo ya he estado aquí: Ficciones de la repetición*, Anagrama, Barcelona.
- CAPPELLO, Giancarlo (2016): «El cine en el horizonte transmedia: entre la franquicia y el dispositivo de narración», *Contratexto*, núm. 26, pp. 33-46, disponible en: <<https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/view/718/1349>> [Consultado: 14/06/2020].
- CHAVES, Michael (dir.) (2019): *The Curse of La Llorona*, Warner Bros. Pictures / New Line Cinema / Atomic Monster Productions / Emile Gladstone Productions, Estados Unidos.
- CONDE, María Solan (2019): «Microrrelato y virtualidad: empleo de los mecanismos de la minificción en la Realidad Virtual», *Microtextualidades. Revista Internacional de microrrelato y minificción*, núm. 6, pp. 95-102, disponible en: <<https://revistas.uspceu.com/index.php/microtextualidades/article/view/155/148>> [Consultado: 14/06/2020].
- DAUBERMAN, Gary (dir.) (2019): *Annabelle Comes Home*, Warner Bros. Pictures / New Line Cinema / Atomic Monster Productions / The Safran Company, Estados Unidos.
- GENETTE, Gérard (1989): *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Taurus, Madrid.
- GRAY, Jonathan (2010): *Show Sold Separately. Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*, New York University Press, Nueva York.
- HARDY, Corin (dir.) (2018): *The Nun*, Warner Bros. Pictures / New Line Cinema / Atomic Monster Productions / The Safran Company, Estados Unidos.
- HARVEY, Colin (2015): *Fantastic Transmedia. Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*, Palgrave Macmillan, Hampshire.
- JENKINS, Henry (2007): «Transmedia Storytelling 101», *HenryJenkins.com*, disponible en: <http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html> [Consultado: 14/06/2020].
- (2008): *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Paidós, Barcelona.
- (2010): *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*, Paidós, Barcelona.
- KINDER, Marsha (1991): *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press, California.

- KLAstrup, Lisbeth, y Susana Tosca (2004): «Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design», *2004 International Conference on Cyberworlds*, pp. 409-416, disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/4109310_Transmedial_worlds_-_Rethinking_cyberworld_design> [Consultado: 13/09/2020].
- LEONETTI, John R. (dir.) (2014): *Annabelle*, Warner Bros. Pictures / New Line Cinema / RatPac-Dune Entertainment / Atomic Monster Productions / The Safran Company, Estados Unidos.
- LIPOVETSKY, Gilles, y Jean SERROY (2009): *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Anagrama, Barcelona.
- METZ, Christian (2001): *El significante imaginario*, Paidós, Barcelona.
- MONTOYA, Diego Fernando, Mauricio VÁSQUEZ ARIAS y Harold SALINAS ARBOLEDA (2013): «Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas», *Revista Co-herencia*, vol. 10, núm. 18, disponible en: <<http://www.scielo.org.co/pdf/cohe/v10n18/v10n18a05.pdf>> [Consultado: 13/09/2020].
- RUIZ MARTÍN, José, y José ALCALÁ MELLADO (2016): «Los cuatro ejes de la cultura participativa actual. De las plataformas virtuales al medialab», *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, vol. 14, núm. 1, pp. 95-122, disponible en: <<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/904>> [Consultado: 14/06/2020].
- SANDBERG, David F. (dir.) (2017): *Annabelle: Creation*, Warner Bros. Pictures / New Line Cinema / Atomic Monster Productions / The Safran Company / RatPac-Dune Entertainment, Estados Unidos.
- SCOLARI, Carlos A. (2013): *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Deusto-Grupo Planeta, Barcelona.
- WAN, James (dir.) (2013): *The Conjuring*, Warner Bros. Pictures / New Line Cinema / The Safran Company / Evergreen Media Group, Estados Unidos.
- (dir.) (2016): *The Conjuring 2: The Enfield Poltergeist*, Warner Bros. Pictures / New Line Cinema / The Safran Company / Atomic Monster Productions, Estados Unidos.
- WARNER BROS. PICTURES (2017): «“My Annabelle Creation” Contest», en www.warnerbros.com/news/articles/2017/07/11/my-annabelle-creation-contest [Consultado: 14/06/2020].

FILOLOGÍA Z: CONVERGENCIAS, REDES Y METALITERATURA EN LOS *REMAKES* ZOMBIS HISPANOS

JOSÉ ANTONIO CALZÓN GARCÍA
Universidad de Cantabria
joseantonio.calzon@unican.es

Recibido: 13-07-2020
Aceptado: 13-07-2020



RESUMEN

El artículo, a partir del peso específico que cobran en la cultura zombi las relaciones transficcionales y los saltos transmediales, analiza los principales *remakes* Z hispanos —inspirados en el *Lazarillo*, en el *Quijote* y en *La casa de Bernarda Alba*—, viendo en estos cruces e interferencias de diferentes códigos, así como referencias intertextuales que arrancan fundamentalmente del uso de la metaliteratura como mecanismo legitimador frente a una obra original que sirve al receptor para recodificarla/ expansionarla en una nueva versión que busca establecer diálogos entre la literatura realista y la cultura pop de corte no mimético.

PALABRAS CLAVE: *remake*, zombi, metaliteratura, intertextualidad, reescritura.

Z-PHILOLOGY: CONVERGENCES, NETWORKS AND METALITERATURE IN SPANISH ZOMBIES REMAKES

ABSTRACT

This article analyses the main Spanish zombie remakes inspired by *Lazarillo*, *Don Quijote* and *La casa de Bernarda Alba* on the basis of the specific importance of transfictional connections and transmedial jumps in Z-culture. These rewritings show crosses and interferences among different codes, as well as intertextual references

based mainly on the usage of meta-literature as a legitimating mechanism in opposition to the original texts. This is used by the receiver to recode/expand the classical story by creating a new version which establishes links between realist literature and non-mimetic pop culture.

KEYWORDS: remake, zombie, metaliterature, intertextuality, rewriting.



1. INTRODUCCIÓN: ¿VIVIMOS EN UN MUNDO Z?

En el momento de escribir estas líneas, el contagio a nivel global del denominado coronavirus o COVID-19 ha alcanzado unas dimensiones y una magnitud mediática con muy escasos precedentes en nuestra historia contemporánea. El valor crucial de las comunicaciones instantáneas, la comprensible incertidumbre ante una situación inédita en los últimos tiempos y un creciente morbo ante todo lo que huele a virus letales y pandemias descontroladas han servido como caldo de cultivo para una situación de alerta internacional que, en última instancia, no parece sino hacerse eco de una creciente tendencia a creer en la finalización de la raza humana por diversos motivos (Espinoza Rojas, 2017: 37-40).

Desde este contexto, la denominada *ficción zombi* ha venido a instaurarse dentro de un panorama más amplio que algunos, como Martínez Lucena (2012: 20), denominan lisa y llanamente *ficción apocalíptica*. Así, las historias Z —en auge tras los atentados del 11-S (Payne, 2017: 212)— retoman el viejo mito del vudú haitiano,¹ metamorfoseado a través de la literatura y el cine y convertido en icono de la cultura pop tras la difusión de *Night of the Living Dead* (1968), de George A. Romero, a partir de la cual «el zombi (...) sufrió definitivamente una profunda transformación y adquirió sus características fundamentales actuales» (Carcavilla Puey, 2013: 2).²

Sumergido en la cultura popular, el zombi ha sabido seducir no solo a aficionados, sino también a un sector del ámbito académico —vinculado fun-

1 Entre los distintos estudios acerca del origen folklórico y del análisis antropológico del vudú referimos en particular Ferrero y Roas (2011) y Martínez García (2016: 227-228).

2 Para un repaso de la presencia de la temática zombi en la literatura y el cine, véanse Molina Gil (2015: 152-153), Martínez Lucena (2012: 46-55) o Cano Esteban y Ferreira (2017: 2-3), entre otros.

damentalmente con el sector de las relaciones internacionales (Payne, 2017: 212)—,³ haciendo así de un ser alienado, nihilista, irracional, solitario, anónimo, individualista, despersonalizado y egoísta un constructo cultural al que todo le vale, y en cuyo código de conducta no cabe el respeto, los escrúpulos o el arrepentimiento (Jáuregui Ezquibela, 2014: 141 y 143). De este modo, el zombi, fruto del vacío semántico que comporta (Ferrero y Roas, 2011: 4), ha sabido convertirse en una metáfora de casi todo, desde la hiperindividualización del sujeto moderno (García Ferrer, 2017: 105) hasta los procesos iniciáticos (Carcavilla Puey, 2013: 2), pasando por el apocalipsis (Coulombe, 2016: 7), la dicotomía entre civilización y barbarie (Brito Alvarado y Levoyer, 2015: 48), la condición de subalterno (Ferrero y Roas, 2011: 7), la sumisión social (Cano y Ferreira, 2017: 18), el miedo a la muerte (Labra, 2012: 96; Martínez Lucena, 2012: 30) o los estragos del capitalismo desbocado (Domingo Valls, 2016: 223). En última instancia, la figura del no-muerto parecería remitir a la representación simbólica de la angustia del hombre moderno ante sus poliédricos desafíos (Martínez Lucena, 2008: 238). Convertido en el epítome contemporáneo de un discurso en torno al monstruo cuyas raíces emergen de forma nítida de la modernidad (Mergruen, 2017: 327), ha servido para dar corporeidad a las nociones de diferencia, extrañeza y alteridad: «el monstruo aparece como una forma alegórica, designa una realidad que le es exterior, proclama la existencia de una relación entre lo que es y lo que no es, hace referencia al abismo abierto entre el mundo del Ser y de la apariencia, entre lo ideal y lo real» (Tur Planells, 2004-2006: 705).⁴

2. EL REMAKE Z Y EL CASO ESPAÑOL. EL PROBLEMA DE LA REPRESENTACIÓN

Articulado a partir de la metáfora del palimpsesto (Molina Gil, 2015: 150), el *remake* crea por su propia naturaleza una red intertextual a caballo entre la reproducción y el cambio (Raya Bravo, 2017: 49), sirviéndose para ello de uno o varios sistemas semióticos (Barrios Vicente, 2012: 3). Desde este prisma, en los últimos años hemos asistido a una serie de reescrituras Z que arrancaron con *Pride and Prejudice and Zombies* (Grahame-Smith, 2009) y a la que han seguido, entre otras, *Sense and Sensibility and Sea Monsters* (Winters,

3 A este respecto, es notable la diferencia de consideración entre la crítica anglosajona y la hispana, ámbito este último donde «el éxito de la cultura Z cuenta con un acercamiento académico incipiente, si lo comparamos con el éxito del fenómeno» (Martínez García, 2016: 235).

4 A este respecto, véase también Moreno Serrano (2011).

2009), en el ámbito anglosajón, y en el hispano *La casa de Bernarda Alba zombi* (García Lorca, 2009), el *Lazarillo Z* (González Pérez de Tormes, 2017) o el *Quijote Z* (G., 2018). Visto como mecanismo saboteador o deconstructor (Molina Gil, 2015: 157), el *remake Z*, tras el éxito sin precedentes de Grahame-Smith (Miquel-Baldellou, 2011: 1),⁵ ha logrado sin embargo, entre nuestras fronteras y a propósito de las muestras apuntadas, escasa receptividad y poca actividad crítica, la cual se ha inclinado más hacia el fenómeno zombi dentro de la producción audiovisual internacional (Llosa Sanz, 2017: 192).⁶ Esto no hace sino reabrir el viejo debate acerca de la producción y el impacto crítico de la literatura no mimética en España.⁷ De cualquiera de las maneras, se plantea una evidente ironía, sustentada en el hecho de que todos los *remakes* mencionados —tanto los anglosajones como los hispanos— desarrollan un relato de tintes más o menos fantásticos a partir de construcciones narrativas paradigmáticamente realistas.

En efecto, el discurso de lo fantástico, como afirma Torres Rabassa (2015: 189), «se configura en su relación intertextual con el discurso de lo real, es decir, lo fantástico presupone empíricamente la noción de realidad», partiendo de la transgresión de esta. De hecho, en términos de ficción literaria, resulta enormemente complejo deslindar lo *fantástico* de lo *real* (Moreno Serrano, 2010: 74), lo que parece recordar a la famosa vacilación por parte del lector a la que aludía Todorov (1982: 43), y que no hace sino preguntarnos por el impacto, desde el prisma de la recepción, del universo Z en un contexto realista.

5 Para un análisis de *Pride and Prejudice and Zombies*, y del uso metafórico de la figura del zombi en la obra, véase el estudio de Miguel-Baldellou (2011).

6 Véase a este respecto el repaso de algunas de las principales obras narrativas españolas de temática Z de Morales (2012: 10).

7 Si bien se trata de una compleja cuestión que sobrepasa con mucho los objetivos de este artículo, no queremos dejar de apuntar el hecho de que frente a la tradicional idea —auspiciada por Ramón Menéndez Pidal (Romero Tobar, 2006: 34-35), entre otros— de que la idiosincrasia española —particularmente en el ámbito académico— habría sido refractaria a los universos fantásticos y no miméticos (Sánchez Trigos, 2018: 313; Moreno Serrano, 2007: 125; Roas y Casas, 2008: 29; Merino, 2009: 55; Barella, 1994: 11), hoy en día la actividad crítica camina en otra dirección. Así, por una parte, distintos especialistas (Martín Rodríguez, 2018: 72; Martín Alegre y Moreno Serrano, 2017) han insistido en que, en el caso de la ficción especulativa en particular, por ejemplo, la producción española ha tenido poco o nada que envidiar a la extranjera durante buena parte de los siglos XIX y XX. Por otro lado, en lo tocante al género fantástico, es posible localizar una continuidad en el cultivo de formas no miméticas (Roas y Casas, 2008: 23 y 41), rastreable, de forma más o menos ininterrumpida, desde la Edad Media y el Siglo de Oro hasta nuestros días (Barella, 1994: 15-18), y que lleva a la popularización y normalización del género en las últimas décadas (Roas y Casas, 2008: 33 y 41). Esto se ve ratificado tanto por una creciente actividad crítica (Merino, 2009: 56) como por la presencia, en nuestra narrativa, de temáticas comunes a las de otras literaturas con una mayor tradición de textos no miméticos (Merino, 2009: 56).

3. DE VOCES, DISCURSOS Y FORMATOS. LA IMPRONTA Z

La noción bajtiniana de la naturaleza dialógica del discurso ha venido descansando, como pilar básico, sobre la comprensión de la intertextualidad en cuanto relación entre un hipotexto determinado y una elaboración particular que deriva, de una u otra manera, de aquel. Esa resignificación de un elemento en otro, llamado *hipertexto*, remite de nuevo a la metáfora del palimpsesto —«en la que se ve, sobre el mismo pergamino, cómo un texto se superpone a otro al que no oculta del todo sino que lo deja ver por transparencia» (Genette, 1989: 495)—, la cual solo cobra sentido a partir del saber enciclopédico del receptor adquirido por diversos canales (Encabo Fernández, 2016: 55). De este modo, la intertextualidad remite al vínculo transtextual —siempre según Genette (1989: 9-10)— que enlaza toda suerte de discursos, géneros y categorías semióticas, incorporando, modificando o suprimiendo motivos, valores, caracteres o cronotopos (Genette, 1989: 409-410 y 432). Así, con Derrida, asumimos la incapacidad para marcar los límites de los textos —y, por qué no, de cualquier otra forma de discurso—, sin saber dónde acaba uno y empieza otro, en una maraña de redes indeterminadas donde las nociones de *interior* y *exterior* figuran difusas, mientras la deconstrucción sirve para «comprobar cómo está hecho [el texto], cómo se unen y se articulan las partes, cuáles son los estratos ocultos que lo constituyen y cuáles son las fuerzas no controladas que ahí obran» (Regidor Nieto, 2011: 136).

En el caso de los *remakes* Z que nos van a ocupar, la primera tentación del crítico/lector es contemplar estos textos en cuanto travestimientos burlescos o parodias (Genette, 1989: 33-34) de los clásicos de referencia, en la medida en que llevan a cabo un «tratamiento burlesco de un texto “noble” que conserva la acción y el contenido del hipotexto» (Cortí, 2019: 219). Ahora bien, como tendremos ocasión de comprobar, las reformulaciones zombi del *Quijote*, del *Lazarillo* y de *La casa de Bernarda Alba* configuran discursos cuyas claves de lectura pasan necesariamente por esa politextualidad que define la recepción contemporánea (Encabo Fernández, 2016: 56). Esta solo es comprensible en la medida en que la obra de referencia pierde su condición de pivote, al ser tan solo una pieza más en un universo híbrido de libros, material audiovisual o pictórico y recursos electrónicos, los cuales exigen del receptor una participación activa y dinámica en el proceso de decodificación. Nos estamos moviendo en un paradigma donde el lector ejerce de cocreador, en un ejercicio de libertad que le lleva a trazar itinerarios a partir de la existencia de discursos conectados entre sí y a través de eslabones no necesariamente biunívocos;

cosa que nos desliza hacia el ámbito de la hipertextualidad, entendida como el conjunto de los diversos mecanismos de modificación de uno o varios hipotextos sobre un hipertexto.

En el caso de los clásicos españoles, particularmente el *Lazarillo* y el *Quijote*, y ante el inconmensurable *corpus* que, en diferentes formatos, discursos y soportes, han desatado —secuelas, continuaciones, adaptaciones, traducciones, versiones—, cabe contemplar estos pilares del imaginario colectivo como auténticos *supratextos* (García Rivera y Barriga Galeano, 2016: 442). Así vistos, se convierten en piedras ancilares de toda una producción artística, donde los *remakes* Z serían solo una muestra más, cuyos elementos peritextuales —prólogos, introducciones, etc.— constituyen un refuerzo metaenunciativo y legitimador de un discurso que mira constantemente hacia dos lados: el universo y la cultura zombi, por una parte, y el clásico de referencia, por la otra. De este modo, Lázaro, don Quijote o Bernarda han venido a incorporarse, con máscaras Z, a un continuum de transformaciones y (re)lecturas del mito, donde el hilo conductor, desde la perspectiva de la transducción (Martínez de Antón, 2015: 3-4), crea una suerte de universo que en ocasiones acaba por desdibujar hasta el mismísimo referente. Recepción y producción se entrecruzan en diferentes «cadenas de transmisión» (Martínez de Antón, 2015: 32), dando pie a obras que rinden tributo al texto original, manteniéndolo vivo, desde miradas muy distintas: «El texto literario (...) no es un monumento o un resto arqueológico (...). Se trata de un objeto semiótico vivo mientras está activamente presente en el proceso de interpretación-recepción que sufre modificaciones, injerencias, transformaciones, reinterpretaciones, adaptaciones, etc.» (Martínez de Antón, 2015: 35).

Así pues, el punto de arranque de los *remakes* Z que contemplamos es la transficcionalidad tal y como la propuso Saint-Gelais (2011). Los distintos autores se sirven del núcleo de los textos de referencia —desde el protagonista a todos los personajes— para dar lugar a «una ficción de nuevo cuño» (Mora, 2014: 20) donde la historia se expande gracias a la pátina de la cultura Z, «haciendo una especie de glosa o lectura anotada de lo que se considera ya *versión canónica* de una historia» (García Rivera y Barriga Galeano, 2016: 438). Ese héroe —o antihéroe, en nuestro caso— se desarrolla a partir de un molde diferente al de la obra seminal, dialogando no solo con diferentes códigos y anclajes semióticos, sino también con diversos medios —entendidos, al modo de Ryan (2016: 1), en cuanto mecanismos técnicos o materiales de expresión artística—, en un ejercicio de intermedialidad «en el que múltiples materialidades, potencialidades semióticas, perceptivas y espaciotemporales (...) parti-

cipan en la provocación de una experiencia estética» (Montoya-Bermúdez y Vásquez-Arias, 2018: 211). A este respecto, obras como el *Lazarillo Z* o *La casa de Bernarda Alba zombi* juegan con la *intericonicidad* (Cortí, 2019: 209), al incorporar el discurso visual como elemento de intertextualidad añadido y siendo así que todos los *remakes* citados remiten a una cultura Z que emana básicamente del lenguaje audiovisual. De este modo, el deslizamiento hacia la *intertextualidad transmedia* (Kinder, 1991) posibilita una expansión narrativa a partir de la obra seminal, y que sería en cierto modo consecuencia de unas *presencias, señales migratorias* o «camino marcados por el autor» (Montoya-Bermúdez, 2014: 16) y retomados por el usuario —y a su vez nuevo creador— a partir de patrones de activación (Long, 2007). Esto permitiría el rellenado de espacios en blanco supuestamente *dejados* por el autor en la obra original, ampliando el universo narrativo (Montoya-Bermúdez, 2014: 17).⁸

En suma, la transmedialidad, concepto complejo, confuso y de diversas interpretaciones, abre la puerta a la imbricación entre intertextualidad y diversidad de medios, sean estos textuales, icónicos, audiovisuales, etc. (Montoya-Bermúdez y Vásquez-Arias, 2018: 199 y 212). Al mismo tiempo, crea mundos (Rosendo Sánchez, 2016: 53-57) con diferentes expansiones, en los que las historias narradas varían, mientras el receptor/la audiencia participa, interviniendo, modificando —fundamentalmente a través de la adición, la omisión o la transposición de elementos— o resignificando parte de los contenidos (Corona Rodríguez, 2016: 35).⁹ En contraposición a esto, la perspectiva *crossmedia* —de difícil y compleja diferenciación respecto a la transmedialidad (Costa Sánchez, 2012: 113), llegando a considerarse en ocasiones incluso sinónimos (Hernández Pérez y Grandío Pérez, 2011: 4)— tendería a ampararse en la búsqueda de una narrativa global donde se integrarían las distintas historias ofrecidas a través de diferentes medios (Costa Sánchez, 2012: 110).¹⁰ Todo ello, desde la perspectiva contemporánea, ha encaminado hacia una cultura de la convergencia donde todo —viejos y nuevos medios y canales, productor y consumidor, mundo analógico y digital, particularidades y cosmopolitismo— confluye y está interconectado (Jenkins, 2006: 14 y 241; Jenkins, 2009: 168). En dicha cultura, el destinatario de los mensajes se convierte en un *prosumidor*, o consumidor productivo, miembro de un entorno participativo basado en el *fandom* y en el que el espectador deviene un sujeto

8 Véase, como muestra, el final de la edición de Alcalá del *Lazarillo*: «De lo que de aquí adelante me sucediere, avisaré a Vuestra Merced» (Valdés, 2003: 209).

9 Véase, para una definición, entre otros, Jenkins (2007).

10 Otros, como Corona Rodríguez (2016: 38) o Sánchez Aparicio (2014: 66) ven en lo *crossmedia* la repetición de un mismo mensaje a través de diferentes medios.

activo (Jenkins, 2006: 15 y 244; Jenkins, 2009: 10), disolviéndose así, en cierto modo, el concepto moderno de autoría a través de una comunidad de «personas que están dando forma, compartiendo, re-enmarcando y remezclando el contenido de los medios de una manera que antes era quizás inimaginable» (Jenkins, Ford y Green, 2015: 26).

En conclusión, el universo zombi parece mostrarse cada vez más «como un fenómeno transmediático de consumo y entretenimiento ligado a la crisis de un cambio social» (Llosa Sanz, 2017: 207). Esta confluencia entre el mundo Z y lo transmedia (Montoya-Bermúdez, 2014: 2) se evidencia de forma paradigmática en el caso de los *remakes* zombis hispanos. Como veremos a continuación, estas reescrituras Z arrancan a partir de la formulación de un nuevo discurso más o menos alejado del original, y donde la figura del prosumidor sujeta al mismo tiempo dos referentes culturales —la obra clásica de la literatura española y el imaginario zombi— que le permiten articular a la vez su doble rol de receptor de ambos discursos y de creador de un nuevo producto, que juega a romper los moldes realistas de la obra de referencia con la fantasía Z. De igual modo, los frecuentes guiños y alusiones intertextuales a diversas obras de la cultura zombi —libros, películas, etc.— otorgan al *remake* una compleja densidad semántica donde lo textual se entrecruza con lo icónico, mientras se juega a convertir el texto clásico en una suerte de franquicia donde el *remake* Z se suma a los cómics, dibujos animados o adaptaciones cinematográficas que han venido reformulando, por ejemplo, los mitos del pícaro o del caballero andante enajenado. Para ello se inserta esta nueva versión en una cultura de impronta zombi, donde los juegos metaliterarios y la metaenunciación servirán como mecanismo legitimador del nuevo producto respecto al discurso seminal.

4. APROXIMACIÓN A LOS REMAKES Z HISPANOS

4.1. *Lazarillo* Z

Si bien no son pocos los críticos que, de una u otra manera, han cuestionado el tan asumido *realismo* del *Lazarillo* original, basándose en lo anacrónico del término, en la naturaleza satírica y deformadora del relato (Ragala, 1999: 273-274) o en la escasa credibilidad de algunas escenas (Martínez Mata, 1984: 106-109), a nadie se le escapa la evidente ironía que supone convertir uno de nuestros más claros pilares de la denominada *literatura mimé-*

tica en baluarte de la cultura zombi. De una u otra manera, el *Lazarillo Z* plantea una compleja estructura enunciativa donde tres niveles narrativos se superponen. En primer lugar, nos encontramos con la recreación llevada a cabo por el periodista J. D. Barrera de los supuestos y truculentos acontecimientos acaecidos en el hospital de San Bartolomé, la noche del 14 de septiembre de 2009; estos sucesos supusieron la masacre de todo el personal sanitario, incluido el psiquiatra Enrique Torres, bajo cuya responsabilidad se encontraba el cuidado del interno Lázaro González, quien se consideraba a sí mismo el auténtico protagonista del celeberrimo relato picaresco del siglo xvi. En segundo lugar, tenemos la utilización de la técnica del manuscrito encontrado, que convierte al doctor Torres en lector de las memorias de su paciente, halladas entre sus efectos personales, y que buscarían desacreditar la falsa y tan conocida autobiografía de nuestro pícaro más famoso. Por último, la confesión de Lázaro González —incorporada a la narración— se ofrece como alternativa al texto canónico, introduciendo la historia del pícaro en el siglo xvi en su lucha contra la amenaza zombi. De este modo, «la inclusión de lo zombi» y la «relectura y reescritura de la historia y la literatura» permiten crear una estructura de cajas chinas (Molina Gil, 2015: 158) con frecuentes referencias intertextuales y que pretende desacreditar el relato canónico: «se puede interpretar entonces el *Lazarillo* canónico como un libro zombi, un libro de alma muerta por la falsedad histórica (...) la transgresión zombi discute la autoría y verdad testimonial para responder con una recuperación de otra memoria histórica alternativa a la oficial, a la ya canonizada (...) el nuevo relato zombificado de Lázaro (...) supone una reescritura donde la ficción y lo histórico se discuten» (Llosa Sanz, 2017: 196-197). Tal juego deconstructivo plantea, pues, una crítica de «la canonización textual como eje de un consumo educativo» (Llosa Sanz, 2017: 197), teniendo en los elementos paratextuales, y en las páginas iniciales, las principales coordenadas para una adecuada comprensión de las complejidades de la obra, tal y como en su momento sucedió con el relato seminal.¹¹

Así, las primeras páginas de la obra no solo constituyen el marco de referencia enunciativo del relato, sino también el horizonte desde el que se crean lazos intertextuales —reales o ficticios— con diferentes ámbitos discursivos. La recreación de la matanza ocurrida en el hospital de San Bartolomé da pie a una delirante politextualidad en la que tienen cabida —generalmente en forma de notas al pie— referencias a, por ejemplo:

¹¹ Para un análisis del impacto del prólogo en la lectura de la versión original del *Lazarillo*, véanse, entre otras fuentes, González (1993: 119) o Rubio Áñez (2016).

- 1) revistas *bondage* y sadomasoquistas (González Pérez de Tormes, 2017: 12);
- 2) supuestos informes de seguridad (González Pérez de Tormes, 2017: 14);
- 3) artículos periodísticos: «Según consta en “Enrique, mi padre”, artículo publicado el 7 de octubre en el dominical del periódico *El Mundo*» (González Pérez de Tormes, 2017: 15);
- 4) autobiografías: «Crisis que no ha llegado a producirse, ya que sus numerosas entrevistas en medios de comunicación así como el relato en primera persona *Yo capturé a Lázaro González* le han asegurado hasta el momento unas rentas saneadas» (González Pérez de Tormes, 2017: 16);
- 5) estudios grafológicos: «Estudio grafológico a cargo de la doctora Isabel Sanchís, publicado bajo el título de *Lázaro, ¿verdad o mito?* por esta misma editorial» (González Pérez de Tormes, 2017: 17);
- 6) blogs: «Según consta en el blog que escribía desde el ordenador de su casa, *El carcelero*» (González Pérez de Tormes, 2017: 140);
- 7) mensajes de texto: «El mensaje fue enviado al número de móvil de Rubén Moliner a las 4.25 de la madrugada del 14 de septiembre, y borrado a las 4.26 de ese mismo móvil» (González Pérez de Tormes, 2017: 140).

De cualquiera de las maneras, el principal referente intertextual es, obviamente, el *Lazarillo de Tormes*, respecto al cual el *Lazarillo Z* ofrece constantes alusiones con el propósito evidente de desacreditarlo. Esto ocurre desde el propio prólogo del supuestamente enajenado protagonista, cuando reproduce, tachándola, la primera frase del celeberrimo volumen —«Yo por bien tengo que cosas tan señaladas, y por ventura nunca vistas ni oídas, vengan a noticia de muchos, y no se entierren en la sepultura del olvido» (González Pérez de Tormes, 2017: 25)—, para a continuación reformular, a través de la crítica metaenunciativa, el relato de su vida:

¿Cómo empieza uno a narrar su vida? He intentado usar la primera frase del libro que desde hace siglos pretende ser el fiel relato de mis aventuras (...). Ojalá pudiera aprovechar lo que ya está escrito, el hatajo de mentiras y medias verdades que componen la historia de Lázaro de Tormes (...). La gravedad de los hechos que se avecinan, unida a la afrenta de ver convertidos los primeros años de mi vida en un relato embustero e interesado que lleva siglos proclamando falsedades para el consumo de estudiantes e intelectuales, me han deci-

dido a acometer la tarea de redactar lo que tan solo yo puedo contar (González Pérez de Tormes, 2017: 25-26).

De este modo, el *Lazarillo Z* deslegitima su hipotexto a partir del recurso de la metaenunciación, creando un relato que a medida que avanza se distancia más y más de la obra original. Así, los tres primeros tratados conservan con cierta fidelidad las referencias a la obra primigenia —esto es, el acompañamiento de un ciego, de un clérigo y de un noble/aristócrata—, teniendo como architexto la cultura Z: «algunas noches las tumbas (...) aparecen abiertas, hay huellas en la tierra» (González Pérez de Tormes, 2017: 44). Sin embargo, la novela, a partir del cuarto tratado, vuela libremente, centrándose en la lucha de Lázaro y de sus correligionarios contra la amenaza Z: «no los estamos asesinando, simplemente los devolvemos a sus tumbas para que descanse en paz de una vez por todas» (González Pérez de Tormes, 2017: 153). Al mismo tiempo, un nuevo architexto —en este caso, el universo vampírico— se inserta en el relato, justificando así la inmortalidad de Lázaro, que le ha traído hasta el siglo XXI: «He tenido siglos para pensar en ese momento (...). En mi vida a partir del instante en que sus dientes ávidos se clavaron en mi cuello (...). Ahora, pasados muchos años, puedo decir con honestidad que me arrepiento (...) ella probó mi sangre y yo sentí sus ansias» (González Pérez de Tormes, 2017: 211).

La expansión narrativa respecto a la obra del XVI que supone el *Lazarillo Z*, sobre todo a partir del tratado cuarto, se enriquece, asimismo, con la utilización del código icónico: la nutrida presencia de ilustraciones —hasta una veintena— que dan respaldo gráfico al relato textual busca, a partir de una estética marcadamente expresionista y una temática de corte feísta y ambientación gótica, crear un discurso pictórico que complementa al relato. De este modo, imágenes y texto se integran en una historia donde los dos soportes, el visual y el textual, coexisten para dar expansión al relato canónico de la vida de Lázaro. Esta hibridación, compartida con el clásico (Vilahomat, 2005: 2), le da, sin embargo, un enfoque netamente posmoderno, creando lazos con otros códigos, como el cinematográfico. De incierta existencia, a juzgar por la ausencia de críticas en Internet, la presunta adaptación del *Lazarillo Z* ha dado lugar tanto a entrevistas (Albertini, 2011) como a un *teaser* tráiler no poco sugerente (Ruiz de Arcaute, 2011). Así, la obra juega a través del discurso textual, icónico y audiovisual a expandir la historia canónica del pícaro mediante una metaenunciación que desacredita deconstructivamente la obra de referencia, mientras bebe de los architextos Z y vampíricos.

4.2. *Quijote Z*

Si en el caso del *Lazarillo Z* la versión zombi optaba por alejar netamente la historia del texto de referencia, a medida que avanzábamos en su lectura, en el *Quijote Z* la originalidad se concentra, digámoslo ya, en los elementos paratextuales y metaenunciativos iniciales, así como en la reactualización del tema caballeresco desde el prisma del no-muerto.¹² De otro modo, la obra reproduce en líneas generales los episodios, personajes e incluso diálogos del texto original.¹³ Y así, el relato se enmarca de nuevo en una construcción metaficcional, firmada por los editores del volumen contemporáneo, según la cual el nuevo texto que ha llegado hasta nosotros es en realidad la obra primigenia sobre las andanzas de don Quijote, escrita por un antepasado del autor que firma la edición moderna de la novela:

Cuando el escritor Házael G. puso en nuestras manos este documento, no podíamos creer lo que estábamos viendo de ninguna de las maneras: ¿un texto firmado por un oscuro antepasado suyo, que databa casi de la Edad Media, y que ya hablaba de zombis y momificados? (...) Pero, entonces, ¿quién era el tal Házael G. González que firmó dicho texto, atribuyéndolo sin dudar a Cervantes, pero afirmando categóricamente que lo que ese escritor publicó al final, fue una versión modificada y muy suavizada (en la que don Quijote ya no quería ser matador de no-muertos, sino caballero andante) de aquel primer texto original? (G., 2018: 7-8)

A partir de aquí, y sirviéndose de supuestos especialistas en zombis (G., 2018: 9) para validar el texto, la obra se ofrece como el auténtico texto original del *Quijote*, amparándose en el añadido igualmente paratextual «del relato de la aventura cervantina en Lepanto contra los muertos vueltos a la vida» (G., 2018: 9), recreación Z de la batalla que dejó manco —al parecer fruto de la emponzoñada mordedura de un resucitado— a nuestro escritor más universal (G., 2018: 13-87), y que justificaría la traumática impronta zombi de la pretendida versión original. De ahí en adelante, la obra retoma los episodios, el espíritu y hasta el estilo del relato original, con la correspondiente retahíla de autorizaciones, licencias, prólogos y poemas proemiales (G., 2018: 93-102) que dan pie al más célebre comienzo de una obra literaria en castella-

12 Algunos, como Wing (2012), llevan el proceso al orden contrario, hablando, no ya de una zombificación del mito de don Quijote, sino de una quijotización extraordinariamente prematura de la cultura Z, al considerar al zombi como una metáfora del cautiverio y de la violencia, como sucede en el episodio de la cueva de Montesinos y en la pretendida figura de no-muerto que encarnan tanto Durandarte como Merlín.

13 Para un repaso de algunos de los pocos análisis que se ha hecho de este *remake Z*, véanse Molina Gil (2015: 152) o Calzón García (2019:116-117), y especialmente López Navia (2014).

no, y que evidencia que el *Quijote Z* se sustenta en la brillante idea de actualizar el tema caballeresco desde el prisma pop de la fascinación por lo zombi... pero que ahí acaba todo: «En un lugar de la zombificada Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no hace mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza arrinconada, escudo antiguo, rocín flaco y galgo corredor» (G., 2018: 103). La obra, tras repasar episodios como el de los molinos de viento (G., 2018: 143-146), el del encuentro con los cabreros (G., 2018: 165), la aparición de Maritornes (G., 2018: 181), el bálsamo de Fierabrás (G., 2018: 195-196), el enfrentamiento con el rebaño de ovejas (G., 2018: 205), los mazos de batán (G., 2018: 238) o el yelmo de Mambrino (G., 2018: 243),¹⁴ concluye utilizando, una vez más, la técnica del manuscrito encontrado: en concreto, unos pergaminos localizados en una caja de plomo, que recogerían las últimas aventuras del caballero, así como la ubicación de su sepultura (G., 2018: 419).¹⁵

Uno de los aspectos más interesantes del libro es sin duda el concierne a las redes intertextuales que el relato teje, dentro del universo Z. Así, por un lado, nos encontramos referencias expresas a otros *remakes*, como *Orgullo y prejuicio y zombis* —«ni tampoco ni orgullos ni preui-» (G., 2018: 100)— o el *Lazarillo Z*: «no bastaba con que hubiese Lazari-» (G., 2018: 100), «el libro (...) no era sino el conocido *Lazarillo Z*» (G., 2018: 264).¹⁶ Por otro lado, el imaginario Z también incluye, en el «donoso y grande escrutinio» (G., 2018: 123-133), guiños a la antropóloga Zora Neale Hurston —especialista en vudú y santería (G., 2018: 129)—, al escritor Max Brooks, responsable de *World War Z* —«ese hijo de comediante, quien habla de guerras mundiales de zombis y hasta de manuales de supervivencia» (G., 2018: 130)—, a la película de terror de Wes Craven *The Serpent and the Rainbow* (G., 2018: 129), al *Necronomicón* de Lovecraft (G., 2018: 127 y 131) o a relatos —en un ejercicio de promoción editorial— como *Apocalipsis Island*, *Los caminantes*, *Naturaleza Muerta* o *Apocalipsis Z* (G., 2018: 132-133), por citar tan solo algunos ejemplos.¹⁷

En resumen, el *Quijote Z* retoma el espíritu,¹⁸ los temas y los personajes de la obra original a partir de una dinámica transficcional —incluso transme-

14 Véase al respecto Calzón García (2019: 117).

15 De igual modo, las últimas páginas aluden al *Quijote* de Avellaneda, y a la aventura zaragozana localizable en la continuación apócrifa: «solo la Fama ha guardado, en las memorias de la Mancha, que don Quijote, la tercera vez que salió de su casa, fue a Zaragoza» (G., 2018: 419).

16 Véase a este respecto López Navia (2014: 718).

17 López Navia (2014: 722) insiste también en los guiños de la obra al director Juan Carlos Fresnadillo (responsable, en el 2007, de la apocalíptica película *28 Weeks Later*) o a Richard Matheson, cuya *I Am Legend* (1954) ha sido llevada al cine en repetidas ocasiones. Véase también Calzón García (2019: 116).

18 Incluso, como apunta López Navia (2014: 725), la obra reproduce la técnica cervantina de incluir al propio autor en el relato, de forma más o menos indirecta.

dia—¹⁹ en la cual un clásico español, reconvertido, en cierto modo, en una franquicia que ha dado pie a películas, dibujos animados, representaciones pictóricas, etc., ve reformulada o reescrita la historia original mediante un ejercicio metaliterario que legitima la versión Z frente al texto canónico. Esto hace de esta expansión narrativa, irónicamente, una especie de precuela que ofrece al lector la *auténtica* historia del hidalgo loco, en confluencia con toda la cultura Z, de la que toma no pocas referencias intertextuales, a partir de la constatable analogía entre la obsesión de Alonso Quijano por los libros de caballerías y la creciente y contemporánea mentalidad apocalíptica que puebla buena parte de la narrativa y las noticias actuales. Y así, el *Quijote* y la cultura Z confluyen al objeto de validar una nueva versión del mito del caballero andante que desautoriza la novela canónica, en un ejercicio de deconstrucción que no es sino la enésima vuelta de tuerca a ese desafío metaliterario que constituye el *Quijote* de Cervantes.

4.3. *La casa de Bernarda Alba zombi*

Tal y como apunta Molina Gil (2015: 154), *La casa de Bernarda Alba zombi* no ha sido un texto comercializado, sino que su distribución, gratuita, fue llevada a cabo a partir del blog²⁰ del proyecto²¹ (no accesible en la actualidad, por desgracia). La obra, enmarcada por una introducción y un aparato crítico en consonancia con la editorial a la que supuestamente debe su salida al mercado —Cátedra—, plantea, al igual que sucediera con el *Lazarillo* y con el *Quijote* en sus versiones Z, un mecanismo de autojustificación metaenunciativo, frente a la versión canónica conocida. En este caso, ello es fruto, sobre todo, del ejercicio de fantasía filológica e intertextual que constituyen las primeras páginas. Así, en la introducción, la obra parte de revelar el descubrimiento de un manuscrito —manuscrito Z, como no podía ser de otro modo— en 2008 entre los papeles del recientemente fallecido Pepín Bello (García Lorca, 2009: 11), a partir del cual se señalan las principales diferencias argumentales (García Lorca, 2009: 12) con la versión conocida. Desde ese momento, la introducción juega no solo con el posible *stemma* de la obra (García Lorca, 2009: 13), sino con toda clase de

19 A este respecto, véase el análisis de Scolari (2014: 2391-2403) acerca de distintas manifestaciones transmedia del *Quijote* original, a partir, por ejemplo, del uso de la estrategia discursiva del *aleluya* o de la *auca* catalana, mediante una suerte de cómics modernos sin textos.

20 A este respecto, no podemos olvidar la importancia que tiene Internet —y en concreto los foros, los blogs y otros espacios similares— para la expansión transmedia a manos de fans (*fan fiction*).

21 <http://bernardaalbazombi.blogspot.com.es/>.

elucubraciones en torno al posible responsable del manuscrito Z (García Lorca, 2009: 16, 18 y 24), reivindicando el valor de este respecto al escrito lorquiano (García Lorca, 2009: 20), y llevando al lector a la conclusión de que el autor del texto habría sido el propio Pepín Bello (García Lorca, 2009: 16), quien habría bebido de la cultura zombi, como el propio Lorca, en filmes como *White Zombie* (1932), de Victor Halperin (García Lorca, 2009: 13 y 16). De este modo, la obra retoma muy hábilmente los coqueteos estéticos del propio Bello con la construcción real, junto a Dalí, de la figura del *putrefacto*, una suerte de «individuo o cosa que reunía una serie de cualidades decadentes (...). Lo que rayaba en lo cursi, lo anacrónico, lo provinciano, lo engolado. Para nosotros un putrefacto era una persona muy convencional, muy antigua, católica, con cuello alto y corbata (...). Un señor que llevaba corbata y un gran bigote era un putrefacto. En fin, todo lo tradicional y conservador era putrefacto» (Castillo y Sardá, 2007: 52-53).²² Y así, la confluencia de los *putrefactos* reales²³ con el imaginario Z lleva a este ejercicio de elucubración filológica²⁴ en el cual la autoría intelectual del *putrefacto*, atribuida a Bello (Santos Torroella, 1998: 30), serviría para hacer descansar sobre este la elaboración primigenia de *La casa de Bernarda Alba*, otorgando incluso mayor calidad literaria al manuscrito Z que a la obra lorquiana (García Lorca, 2009: 20). De este modo, y tal y como había sucedido con el *Lazarillo* y con el *Quijote*, los elementos paratextuales de la pieza legitiman y otorgan una mayor superioridad a la versión zombi respecto al texto canónico: «el manuscrito Z de *La casa de Bernarda Alba* (...) es a todas luces superior al de Lorca. O, si no queremos usar esa palabra, digamos al menos que es más lorquiano que Lorca» (García Lorca, 2009: 20).

Desde el punto de vista intertextual y inter/transmedia, la obra se mueve entre el discurso dramático, textual e icónico, gracias a la recurrente inclusión tanto de ilustraciones alusivas a la temática putrefacta —procedentes de dibujos reales y de la correspondencia mantenida entre Dalí y Bello mientras daban forma a su proyecto (García Lorca, 2009: 14, 22 y 25)—, como

22 Tal y como explica el propio Bello en la entrevista, este, a partir de la idea del *carnuzo* —cualquier tipo de forma desagradable, carnosa y muerta—, habría ido desarrollando el concepto de *lo putrefacto* —el propio Pepín admite que el burro muerto de *Un perro andaluz* fue una aportación suya (Castillo y Sardá, 2007: 11)—, al que habría ido incorporando a Dalí (Castillo y Sardá, 2007: 9-12).

23 Para un análisis pormenorizado de la temática *putrefacta* véase el estudio de Santos Torroella (1998). En este se explica en detalle el proyecto de Bello y Dalí —nunca concluido, al parecer por las reticencias de Lorca a escribir el prólogo— de sacar a la luz un volumen sobre el tema, al tiempo que se habla de sus precedentes o de la influencia en autores como Ortega y Gasset, entre otros.

24 No en vano, Pepín Bello bloquea, involuntariamente, toda verosimilitud en torno a su posible autoría de *La casa de Bernarda Alba* al reconocer que Lorca le habría leído los actos del texto antes que a nadie: «creo que fui la primera persona en el mundo que escuchó *La casa de Bernarda Alba*» (Castillo y Sardá, 2007: 35-36).

de fotografías que recogen desde el cartel de la representación de la obra lorquiana en Buenos Aires hasta instantáneas de Dalí, Bello y Lorca juntos, pasando por la portada de la obra de Santos Torroella (1998) acerca del proyecto *putrefacto* de Bello y Dalí (García Lorca, 2009: 9, 17 y 32).

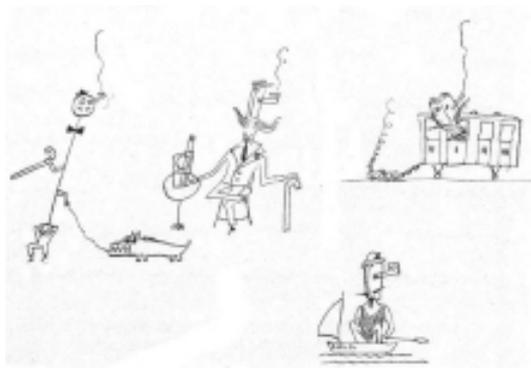


Figura 1. «Una de las ilustraciones de *putrefactos* dibujada por Pepín Bello» (García Lorca, 2009: 14).



Figura 2. «Ilustración de Lorca donde se muestra el escenario de *La Casa de Bernarda Alba*. A la derecha, Pepe el Romano en postura de zombi (brazos estirados)» (García Lorca, 2009: 25).

De igual modo, una de las grandes bazas de la obra, esto es, las referencias intertextuales —alusivas a diferentes medios y soportes, y basándose tanto en datos ficticios como reales—, ofrece un exuberante panorama de guiños. Podemos encontrarnos desde la mencionada *White Zombie* hasta el filme *Seven Chances* (1925), de Buster Keaton (García Lorca, 2009: 47), o *Las Hurdes* (1932), de Buñuel (García Lorca, 2009: 28), sin olvidarnos de la bibliografía incluida antes del prólogo (García Lorca, 2009: 31), y donde se combinan las referencias verídicas —como la mencionada entrevista a Pepín Bello (Castillo y Sardá, 2007) o el libro de Santos Torroella (1998) sobre los *putrefactos*— con las entradas delirantes, como el artículo de Malarrama (2008) sobre el análisis tipográfico del manuscrito Z.

En lo que atañe a la correspondencia entre el texto de la versión Z y la lorquiana, lo cierto es que las modificaciones consisten tan solo en quirúrgicas —pero muy certeras— alteraciones del texto original, haciendo que inapreciables adiciones sirvan para modificar semánticamente la obra, ofreciendo la historia de Bernarda y sus hijas sitiadas por no-muertos, mientras los críticos ven en todo ello una suerte de metáfora de la guerra civil (García Lorca, 2009: 12 y 16).²⁵ Respecto a las modificaciones del texto lorquiano, ha sido posible localizar hasta casi un centenar de minúsculas alteraciones que transforman el opresivo ambiente de un luto castrante en una claustrofóbica distopía donde en el exterior de la casa se ciernen los muertos vivientes. Así, por ejemplo, la intervención de Magdalena del original «Ni las mías ni las vuestras. Sé que yo no me voy a casar. Prefiero llevar sacos al molino. Todo menos estar sentada días y días dentro de esta sala oscura» (García Lorca, 2002: 128) se ve transformada en la espeluznante «Ni las mías ni las vuestras. Sé que yo no me voy a casar. Prefiero llevar sacos al molino *y correr como alma que lleva el demonio cuando aparezcan los infectados*. Todo menos estar sentada días y días dentro de esta sala oscura» (García Lorca, 2009: 54). Esta pequeña, pero estudiada, adición, como tantas otras de la obra, reformula el sentido de las intervenciones originales, mientras el texto se ve nutrido con notas al pie que crean nuevas redes semánticas, muchas veces de naturaleza humorística,²⁶ al tiempo que robustecen el sentido metaliterario —filológico, más bien— de la edición —o de las interpolaciones— Z,²⁷ enmarcada en un con-

25 Para una aproximación a las relecturas de la guerra civil española en clave zombi, véase Llosa Sanz (2017: 191).

26 Véanse, por ejemplo, las jocosas notas sobre la actividad sexual de las páginas 40, 41 o 72, por ejemplo. Respecto a reflexiones de naturaleza más lingüística, consúltense las páginas 43, 54, 72 o 78 (García Lorca, 2009).

27 Así, por ejemplo, en la siguiente nota al comienzo del acto tercero: «El que Bernarda Alba repita en

texto zombi que explícitamente crea el prólogo (García Lorca, 2009: 33-38) al ofrecer un sesudo estudio del origen de la presencia zombi en España, de la fenomenología del no-muerto, etc.

5. CONCLUSIONES

Los *remakes* Z, tanto en el ámbito anglosajón como en el español, están siendo desarrollados a partir del rol de un prosumidor receptivo no solo ante el creciente universo zombi, sino frente a obras clásicas que parecen precisar de una reescritura, en ocasiones, para un mejor acomodo en entornos de cultura pop. De la confluencia, por tanto, de estos dos horizontes —referentes Z y clásicos literarios— surge un nuevo producto que se ofrece como alternativa al consumo tradicional de las obras canónicas. En el caso particular de los *remakes* hispanos, este papel re-creador del receptor se ve evidenciado en los tres casos que nos han ocupado, si bien es en *La casa de Bernarda Alba zombi* donde mejor se manifiesta el rol social y comunitario del prosumidor, inserto en un contexto digital que emana de la *fan fiction*, y que da como resultado, en este caso, un blog que posibilita el desarrollo del proyecto inicial, confluencia de la lectura de la obra lorquiana con el universo Z.

Por otra parte, la utilización de diferentes lenguajes y códigos —con la combinación, sobre todo en el caso del *Lazarillo Z* y de *La casa de Bernarda Alba zombi*, de lo textual con lo icónico—, sumado a la recurrente intertextualidad —con frecuentes referencias a películas, libros e incluso páginas web—, llevan al receptor del producto final a desarrollar un papel activo. En este discurso politextual solo el saber enciclopédico —fruto de la conjunción de la obra clásica con los referentes de la cultura zombi— posibilita un auténtico disfrute de estas nuevas formas de reescritura, gracias al universo desplegado con los libros y películas zombis mencionados en el «donoso escrutinio» Z, a la recreación del contexto de una generación del 27 alternativa o al descubrimiento de las referencias apócrifas presentes en el nuevo *Lazarillo*. Y así, los textos Z analizados plantean, en cierto modo, expansiones narrativas que surgen, bien de una bifurcación absoluta respecto a una narración matriz, bien de una permutación, o adición, de elementos que llevan a resignificaciones de la historia original. En

este punto una frase que ya utilizó en el acto anterior no hace más que subrayar la relevancia de su contestación a Prudencia. En efecto, se nos informa de que Bernarda Alba no hace demasiada distinción entre un vivo y un muerto a la hora de defender lo que considera suyo, cuestión que será de especial importancia al final de la obra» (García Lorca, 2009: 112).

este sentido, quien vuela con mayor libertad es, sin duda, el *Lazarillo Z*, el cual, a partir del tratado cuarto, desarrolla una narración absolutamente libérrima, donde solo permanece como referente el protagonista, mientras se toman como anclajes, en gran medida, los códigos de la literatura zombi y vampírica, al tiempo que se sitúa al pícaro en dos planos temporales muy alejados: el siglo XVI y la época actual. En el caso del *Quijote Z*, la fidelidad al texto de referencia es mayor de principio a fin, sobre todo desde el punto de vista argumental —episodios y personajes se repiten de forma casi machacona—, si bien la inclusión de una hipotética batalla de Lepanto Z y la sustitución del delirio caballeresco por la fantasmagoría Z —en clara situación de analogía— alejan el *remake* de la novela cervantina. Por último, *La casa de Bernarda Alba zombi* juega a una muy precisa inserción del adjetivo/sustantivo *zombi* en ubicaciones estratégicas del texto original, reproducido con (casi) absoluta fidelidad. Sin embargo, la adición de este nuevo e inesperado referente semántico reconfigura la lectura de la obra, apenas modificada desde el punto de vista textual.

En las tres obras analizadas, la metaenunciación, los componentes paratextuales y las incursiones fingidamente filológicas se convierten en el principal elemento legitimador de la versión Z respecto a la obra primigenia, desacreditando —bien por considerarlo espurio, como en el *Lazarillo Z*, bien por plantear que se trata de una versión truncada, suavizada o simplificada, como sucede con el *Quijote Z* y con *La casa de Bernarda Alba zombi*— un texto original que, paradójicamente, se ofrece como cronológicamente posterior en varios —dos— de los casos. En este sentido, mientras que en el relato picaresco se juega con distintos niveles diegéticos, a modo de cajas chinas, en las que se insertan, como último recipiente, las aventuras de Lázaro en el siglo XVI, el *remake* del *Quijote* fragua la existencia del texto zombi con la ayuda de un prólogo que vincula al autor contemporáneo con el escritor primigenio, en un juego metaliterario donde la editorial del libro —y sus publicaciones— aparecen una y otra vez. No obstante, sin duda la mayor ambición paratextual la encontramos en *La casa de Bernarda Alba zombi*, a través de un aparato crítico revestido del disfraz filológico y donde *stemmas*, bibliografía apócrifa y nuevas atribuciones del texto se entrecruzan para poner la autoría de la obra en manos de Pepín Bello, con la ayuda del imaginario *putrefacto*.

En conclusión, el hecho de recolocar obras de naturaleza más o menos realista en nuevos emplazamientos, con referentes cercanos al ámbito de lo fantástico, responde en última instancia a una pulsión deconstructiva de naturaleza posmoderna, que lleva a una relectura crítica de algunos de nuestros clásicos fundamentales, con una mirada pop, irreverente y revitalizadora, sin

restar un ápice de respeto hacia el original, en unas reescrituras que buscan reformular los aspectos cruciales del clásico de referencia con una mirada contemporánea.

BIBLIOGRAFÍA

- ALBERTINI (2011): «Lazarillo Z, el pícaro literario se enfrentará a los zombis en el cine [Entrevista exclusiva]», en *Fancueva*, disponible en: <<http://www.fancueva.com/cine-series/lazarillo-z-entrevista-directores/>> [Consultado: 06/03/2020].
- BARELLA, Julia (1994): «La literatura fantástica en España», *Anthropos*, vols. 154-155, pp. 11-18
- BARRIOS VICENTE, Isabel M. (2012): «Renovando *Orgullo y Prejuicio*: Las adaptaciones libres de la India a los zombis», en *Comunicació i risc. III Congrés Internacional Associació Espanyola d'Investigació de la Comunicació*, Universitat Rovira i Virgili, Tarragona, pp. 1-20.
- BRITO ALVARADO, Leonardo XAVIER, y Saudia LEVOYER (2015): «El zombi, una figura apocalíptica contemporánea», *Questión. Revista Especializada en Periodismo y Comunicación*, vol. 48, pp. 45-61.
- BROOKS, Max (2006): *World War Z*, Crown Publishing Group, Nueva York.
- BUÑUEL, Luis (dir.) (1933): *Las Hurdes, tierra sin pan*, España.
- CALZÓN GARCÍA, José Antonio (2019): «Palimpsestos Z y otras reapropiaciones monstruosas. Nuevos mecanismos adaptativos para la revitalización de los clásicos», *Revista de Filología de la Universidad de La Laguna*, vol. 39, pp. 111-133, disponible en: <<https://doi.org/10.25145/j.refiull.2019.39.04>> [Consultado: 06/03/2020].
- CANO ESTEBAN, Amparo, y Miguel A. V. Ferreira (2017): «Pero... ¿quién es un zombi? ¿Todos somos zombis?», *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, vol. 51, pp. 1-24, disponible en: <<https://doi.org/10.5209/noma.54889>> [Consultado: 06/03/2020].
- CARCAVILLA PUEY, Lorenzo (2013): «El mito del zombi en la actualidad: desmembramiento sacrificial colectivo», *ARBOR. Ciencia, Pensamiento y Cultura*, vol. 189, núm. 764, pp. 1-16, disponible en: <<https://doi.org/10.3989/arbor.2013.764n6012>> [Consultado: 06/03/2020].
- CASTILLO, David, y Marc SARDÁ (2007): *Conversaciones con José «Pepín» Bello*, Anagrama, Barcelona.
- CONDE, Víctor (2009): *Naturaleza muerta*, Editorial Dolmen, Palma de Mallorca.
- CORONA RODRÍGUEZ, José Manuel (2016): «¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia(l) de las narrativas», *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, vol. 14, núm. 1, pp. 30-48, disponible en: <<https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.919>> [Consultado: 06/03/2020].
- CORTÍ, Agustín (2019): «El prócer trasvestido: Artigas zombi según los Silva Bros», *Mitologías hoy*, vol. 20, pp. 205-225.

- COSTA SÁNCHEZ, Carmen (2012): «Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia», *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, vol. 14, núm. 1, pp. 102-125, disponible en: <<https://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.156>> [Consultado: 06/03/2020].
- COULOMBE, Maxime (2016): «Tomar al zombi en serio: estado de naturaleza y pesimismo contemporáneo», *Prometeica. Revista de Filosofía y Ciencias*, vol. 13, pp. 5-12, disponible en: <<https://doi.org/10.24316/prometeica.v0i13.158>> [Consultado: 06/03/2020].
- CRAVEN, Wes (dir.) (1988): *The Serpent and the Rainbow*, Universal Estudios, Estados Unidos.
- DOMINGO VALLS, Andreu (2016): «Capitalismo caníbal. El género zombi como demodistopía del siglo XXI», en Eduardo Encabo, Mariano Urraco y Aitana Martos (eds.), *Sagas, distopías y transmedia. Ensayos sobre ficción fantástica*, Universidad de León, León, pp. 215-225.
- ENCABO FERNÁNDEZ, Enrique (2016): «De Mordor a California: parodias en torno a lo fantástico en los siglos XX y XXI», en Eduardo Encabo, Mariano Urraco y Aitana Martos (eds.), *Sagas, distopías y transmedia. Ensayos sobre ficción fantástica*, Universidad de León, León, pp. 45-58.
- ESPINOZA ROJAS, Johan (2017): «Breves reflexiones sobre las imágenes del miedo al fin del mundo: el caso de las pandemias en la pantalla», *Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica*, vol. 56, pp. 37-44.
- FERRERO, Ángel, y Saúl ROAS (2011): «El “zombi” como metáfora (contra)cultural», *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, vol. 32, pp. 1-24, disponible en: <https://doi.org/10.5209/rev_noma.2011.v32.n4.38076> [Consultado: 06/03/2020].
- FRESNADILLO, Juan Carlos (dir.) (2007): *28 Weeks Later*, Fox Atomic, Reino Unido.
- G., Házael (2018): *Quijote Z*, Dolmen exprés, Palma de Mallorca.
- GARCÍA, Vicente (2011): *Apocalipsis Island*, Dolmen Editorial, Palma de Mallorca.
- GARCÍA FERRER, Borja (2017): «El precio del progreso; de la ‘virtualización del mundo’ al ‘zombismo hiperindividualista’», *Recerca. Revista de pensament i anàlisi*, vol. 20, pp. 105-126, disponible en: <<https://doi.org/10.6035/recerca.2017.20.6>> [Consultado: 06/03/2020].
- GARCÍA LORCA, Federico (2002): *La casa de Bernarda Alba*, Cátedra, Madrid.
- (2009): *La casa de Bernarda Alba zombi*, Jorge de Barnola (ed.) y Roberto Bartual y Miguel Carreira (introd.), Cátedra, Madrid.
- GARCÍA RIVERA, Gloria, y Estíbaliz BARRIGA GALEANO (2016): «Transficcionalidades y educación literaria», en Eduardo Encabo, Mariano Urraco y Aitana Martos (eds.), *Sagas, distopías y transmedia. Ensayos sobre ficción fantástica*, Universidad de León, León, pp. 435-444.
- GENETTE, Gérard (1989): *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Taurus, Madrid.
- GONZÁLEZ, Mario M. (1993): «El “Prólogo”, clave para la lectura del *Lazarillo de Tormes*», *Anuario brasileño de estudios hispánicos*, vol. 3, pp. 115-120.
- GONZÁLEZ PÉREZ DE TORMES, Lázaro (2017): *Lazarillo Z*, Penguin Random House, Barcelona.
- GRAHAME-SMITH, Seth (2009): *Pride and Prejudice and Zombies*, Quirk Books, Philadelphia.
- HALPERIN, Victor (dir.) (1932): *White Zombie*, United Artists, Estados Unidos.

- HERNÁNDEZ PÉREZ, Manuel, y María del Mar GRANDÍO PÉREZ (2001): «Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de ciencia ficción. Estudio de *Battlestar Galactica* (2003-2010)», *Área abierta*, vol. 28, pp. 1-20.
- JÁUREGUI EZQUIBELA, Íñigo (2014): «La distopía zombi. Síntoma, representación y espectáculo», en Olaya Fernández Guerrero y Alba Milagro Pinto (eds.), *¿El fin de la razón?: I Jornada de Filosofía SOFIRA*, Universidad de La Rioja, Logroño, pp. 129-148.
- JENKINS, Henry (2006): *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Paidós, Barcelona.
- (2007): «Transmedia Storytelling 101», en *Henry Jenkins*, disponible en: <http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html> [05/03/2020].
- (2009): *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Paidós, Barcelona.
- JENKINS, Henry, Sam FORD y Joshua GREEN (2015): *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*, Gedisa, Barcelona.
- KEATON, Buster (dir.) (1925): *Seven Chances*, Metro-Goldwyn, Estados Unidos.
- KINDER, Marsha (1991): *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press, Berkeley.
- LABRA, Diego (2012): «¿Por qué fantaseamos con el apocalipsis zombie? Lo que dice de “nosotros” el éxito *The Walking Dead* y otras ficciones del capitalismo tardío», *El toldo de Astier: Propuestas y estudios sobre enseñanza de la lengua y la literatura*, vol. 3, núm. 4, pp. 95-104.
- LLOSA SANZ, Álvaro (2017): «Del Lazarillo al Occupy zomby: zombificaciones literarias y sociales para un nuevo siglo», *Impossibilia. Revista Internacional de Estudios Literarios*, vol. 14, pp. 187-212.
- LONG, Geoffrey (2007): *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*, MIT, Massachusetts.
- LÓPEZ NAVIA, Santiago (2014): «Bajo el signo de la crisis o don Quijote con su tiempo: el *Quijote Z* de Házael G.», en Emilio Martínez Mata (ed.), *Actas Selectas del VIII Congreso Internacional de Cervantistas*, Fundación M^a Cristina Masaveu Peterson, Oviedo, pp. 714-725.
- LOUREIRO, Manuel (2010): *Apocalipsis Z*, Dolmen, Palma de Mallorca.
- LOVECRAFT, Howard P. (2005): *Narrativa completa*, Valdemar, Madrid.
- MALARRAMA, Mordecai (2008): «A Typographical examination of Lorca's Manuscript Z of The House of Bernarda Alba», *Spanish Letters*, vol. XVIII (3), pp. 56-90.
- MARTÍN ALEGRE, Sara, y Fernando Ángel Moreno Serrano (2017): «A Bibliography and Filmography of Spanish SF», *Science Fiction Studies*, vol. 44, núm. 2, pp. 331-340, disponible en: <<https://doi.org/10.5621/sciefictstud.44.2.0331>> [Consultado: 06/03/2020].
- MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano (2018): «Narrativa 1900-1953», en Teresa López-Pellisa (ed.), *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*, Vervuert/Iberoamericana, Frankfurt am Main/Madrid, pp. 71-122.
- MARTÍNEZ DE ANTÓN, David (2015): *La teoría de la transducción literaria. Hacia una teoría dialógica de la obra literaria*, Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

- MARTÍNEZ GARCÍA, José Saturnino (2016): «Apocalipsis zombi e ideología», en Eduardo Encabo, Mariano Urraco y Aitana Martos (eds.), *Sagas, distopías y transmedia. Ensayos sobre ficción fantástica*, Universidad de León, León, pp. 227-238.
- MARTÍNEZ LUCENA, Jorge (2008): «Hermenéutica de la narrativa del no-muerto: Frankenstein, Hyde, Drácula y el zombi», *Pensamiento y Cultura*, vol. 11, núm. 2, pp. 237-261.
- (2012): *Ensayo Z. Una antropología de la carne perecedera*, Berenice, Córdoba.
- MARTÍNEZ MATA, Emilio (1984): «Notas sobre realismo y verosimilitud literaria en el *Lazarillo de Tormes*», *Archivum*, vols. 34-35, pp. 105-117.
- MATHESON, Richard (1954): *I Am Legend*, Gold Medal Books, Nueva York.
- MERGRUEN, Erika (2017): «El monstruo esqueleto», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. 5, núm. 1, pp. 317-329, disponible en: <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.253>> [Consultado: 06/03/2020].
- MERINO, José María (2009): «Reflexiones sobre la literatura fantástica en España», en Teresa López-Pellisa y Fernando Ángel Moreno (eds.), *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*, Asociación cultural Xatafi/Universidad Carlos III de Madrid, Madrid, pp. 55-64.
- MIQUEL-BALDELLOU, Marta (2011): «Horrorizando a Jane Austen. Del matrimonio, la muerte y la mujer de clase media», *Oceánide*, vol. 3, pp. 1-10.
- MOLINA GIL, Raúl (2015): «De remakes, zombis y tradiciones: el caso del *Lazarillo Z. Matar zombis nunca fue pan comido*», *452°F. Revista de Teoría de la literatura y Literatura Comparada*, vol. 13, pp. 148-170.
- MONTOYA-BERMÚDEZ, Diego (2014): «La ficción zombi: una mirada transmedia», en *Actas del XII Congreso ALAIC*, PUCP, Lima, pp. 1-24.
- MONTOYA-BERMÚDEZ, Diego, y Mauricio VÁSQUEZ-ARIAS (2018): «Modelos para el diseño de experiencias transmedia en entornos educativos. Exploraciones en torno a *The Walking Dead*, *La Odisea* y *Tom Sawyer*», *Revista Mediterránea de Comunicación*, vol. 9, núm. 1, pp. 197-216, disponible en: <<https://doi.org/10.14198/medcom2018.9.1.12>> [Consultado: 06/03/2020].
- MORA, Vicente Luis (2014): «Acercamiento al problema terminológico de la narrativa transmedia», *Caracteres*, vol. 3, núm. 1, pp. 11-41.
- MORALES, Francisco (2012): «Revolución zombi: Procesos de zombificación», *Hispanet Journal*, vol. 5, pp. 1-13.
- MORENO SERRANO, Fernando Ángel (2007): «Notas para una historia de la ciencia ficción en España», *Dicenda. Cuadernos de Filología Hispánica*, vol. 25, pp. 125-138.
- (2010): *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y Retórica de lo Prospectivo*, PortalEditions, Vitoria.
- (2011): «El monstruo prospectivo: el otro desde la ciencia ficción», *Signa*, vol. 20, pp. 471-496.
- PAYNE, Rodger A. (2017): «Laughing off a Zombie Apocalypse: The Value of Comedic and Satirical Narratives», *International Studies Perspectives*, vol. 18, pp. 211-224, disponible en: <<https://doi.org/10.1093/isp/ekv026>> [Consultado: 06/03/2020].
- RAGALA, Souad (1999): «Tradición literaria y realismo en *Lazarillo de Tormes*», *Estudios humanísticos. Filología*, vol. 21, pp. 271-284, disponible en: <<https://doi.org/10.18002/ehf.v0i21.4010>> [Consultado: 06/03/2020].

- RAYA BRAVO, Irene (2017): «La recuela: entre el *remake* y la secuela. El caso de *Jurassic World*», *Fonseca, Journal of Communication*, vol. 14, pp. 45-57, disponible en: <<https://doi.org/10.14201/fjc2017144557>> [Consultado: 06/03/2020].
- REGIDOR NIETO, Pilar (2011): «El comentario de texto desde un enfoque deconstructivo», *Tarbiya*, vol. 41, pp. 133-143.
- ROAS, David, y Ana CASAS (2008): «Introducción», en D. Roas y A. Casas (eds.), *La realidad oculta: Cuentos fantásticos españoles del siglo XX*, Menoscuarto, Palencia, pp. 9-56
- ROMERO, George A. (1968): *Night of the Living Dead*, Continental Distributing, Estados Unidos.
- ROMERO TOBAR, Leonardo (2006): «Cómo se ha fijado el canon del “realismo” español», *Mil Seiscientos Dieciséis*, vol. 11, pp. 29-40.
- ROSENDO SÁNCHEZ, Nieves (2016): «Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos», *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, vol. 14, núm. 1, pp. 49-70, disponible en: <<https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.930>> [Consultado: 06/03/2020].
- RUBIO ÁRQUEZ, Marcial (2016): «*Lazarillo de Tormes*: la mirada infantil, la formación adulta», en Amaranta Saguar y Hannah Schlimpen (eds.), *Estrategias picarescas en tiempos de crisis*, Trier Universität, Trier, pp. 87-98.
- RUIZ DE ARCAUTE, Javier (2011): «Teaser tráiler de *Lazarillo Z*», en *Las Horas Perdidas*, disponible en: <<https://www.lashorasperdidas.com/index.php/2011/11/13/teaser-trailer-de-lazarillo-z/>> [06/03/2020].
- RYAN, Marie-Laure (2016): «Transmedia Narratology and Transmedia Storytelling», *Artnodes*, vol. 18, pp. 1-10, disponible en: <<https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3049>> [Consultado: 06/03/2020].
- SAINT-GELAIS, Richard (2011): *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Les Éditions du Seuil, París.
- SÁNCHEZ APARICIO, Vega (2014): «Y en el principio era Tlön: transmedia de origen literario en las narrativas hispánicas», *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, vol. 3, núm. 1, pp. 61-80.
- SÁNCHEZ TRIGOS, Rubén (2018): «Cine 1980-2015», en Teresa López-Pellisa (ed.), *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*, Vervuert/Iberoamericana, Frankfurt am Main/Madrid, pp. 301-326, disponible en: <<https://doi.org/10.31819/9783954877102-011>> [Consultado: 06/03/2020].
- SANTOS TORROELLA, Rafael (1998): «*Los putrefactos*» de Dalí y Lorca. *Historia y antología de un libro que no pudo ser*, Publicaciones de la Residencia de Estudiantes, Madrid.
- SCOLARI, Carlos A. (2014): «*Don Quixote of La Mancha*: Transmedia Storytelling in the Grey Zone», *International Journal of Communication*, vol. 8, pp. 2382-2405.
- SISÍ, Carlos (2009): *Los caminantes*, Editorial Dolmen, Palma de Mallorca.
- TODOROV, Tzvetan (1982): *Introducción a la literatura fantástica*, Ediciones Buenos Aires, Barcelona.
- TORRES RABASSA, Gerard (2015): «“Otra manera de mirar”. Género fantástico y literatura del absurdo: hacia una impugnación del orden de lo real», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. 3, núm. 1, pp. 185-205, disponible en: <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.164>> [Consultado: 06/03/2020].

- TUR PLANELLS, Helena (2004-2006): «Reflexiones sobre la figura del monstruo», *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, núms. 15-17, pp. 699-716, disponible en: <https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.200415-1733> [Consultado: 06/03/2020].
- VALDÉS, Alfonso de (2003): *La vida de Lazarillo de Tormes, y de sus fortunas y adversidades*, Octaedro, Barcelona.
- VILAHOMAT, José (2005): «Lazarillo de Tormes: Preinstancias del discurso postmoderno desde el sujeto híbrido», *Lemir*, vol. 9, pp. 1-19.
- WING, Heath (2012): «Zombis barrocos: investigando zombis en Cervantes», *Hispanet Journal*, vol. 5, pp. 1-21.
- WINTERS, Ben H. (2009): *Sense and Sensibility and Sea Monsters*, Quirk Books, Philadelphia.

LA MUERTE DE TODA ESPERANZA: ARTE, LITERATURA Y FILOSOFÍA EN *OVER THE GARDEN WALL*

PEDRO J. PLAZA GONZÁLEZ
Universidad de Málaga
pjplazagonza@uma.es

Recibido: 07-05-2020
Aceptado: 08-09-2020



RESUMEN

El presente artículo se propone analizar las influencias y confluencias del arte, la literatura y la filosofía en la miniserie *Over the Garden Wall*, creada por Patrick McHale. Para ello, se realiza en su desarrollo un necesario estado de la cuestión a partir de la divulgación y la investigación, a través del cual se presentan desde el marco de la cultura de la convergencia las influencias artísticas, que van desde Doré hasta Miyazaki pasando por el cine de Tim Burton; las influencias literarias, que van desde Dante hasta Poe pasando por los lugares comunes de la literatura universal; y las influencias filosóficas, que van desde Tales de Mileto hasta Hannah Arendt pasando por Kierkegaard o Nietzsche. Con todo ello, se valora el trasvase de lo real a lo fantástico en la obra y se da respuesta a por qué para sus protagonistas la rendición última supone la muerte de toda esperanza.

PALABRAS CLAVE: *Over the Garden Wall*, arte y series, literatura y series, filosofía y series, Dante.

THE DEATH OF ALL HOPE: ART, LITERATURE AND PHILOSOPHY IN *OVER THE GARDEN WALL*

ABSTRACT

This article aims to analyze the influences and confluences of art, literature and philosophy in *Over the Garden Wall*, a miniseries created by Patrick McHale. To do this, a

necessary review of the state of the question is carried out in its development from disclosure and research, through which artistic influences are presented from the framework of convergence culture ranging from Doré to Miyazaki through Tim Burton's cinema; literary influences ranging from Dante to Poe through the commonplaces of universal literature; and philosophical influences ranging from Thales of Miletus to Hannah Arendt through Kierkegaard or Nietzsche. From this, the transfer of the real to the fantastic in the work is evaluated and an answer is given to why for its protagonists the last surrender supposes the death of all hope.

KEY WORDS: *Over the Garden Wall*, art and series, literature and series, philosophy and series, Dante.



CONOCIENDO LO DESCONOCIDO A TRAVÉS DEL ARTE, LA LITERATURA Y LA FILOSOFÍA:
UN ESTADO DE LA CUESTIÓN Y UNA DISERTACIÓN

Over the Garden Wall, traducida al español como *Más allá del jardín*, es una miniserie animada creada por el estadounidense Patrick McHale y producida por Cartoon Network, sello perteneciente a la Warner Bros. Esta podría considerarse dentro del género de la comedia de fantasía, aderezada con algunas notas de terror, de lo cual emana su aura inconfundible y envolvente de inocencia oscura, tan propia de los cuentos infantiles de la tradición oral, de los que su mayor exponente es todavía hoy la colección de los hermanos Grimm *Cuentos de la infancia y del hogar* (1812 y 1815), cuyas historias tantas preguntas sobre nosotros y sobre el medio han suscitado generación tras generación:

La estética, tanto en la recreación de los lugares como en el diseño de personajes, e igualmente la temática, bebe de la tradición del cuento europeo fantástico del siglo XIX. Unos chavalillos vestidos de prusianos se enfrentan al elemento sobrenatural, allá donde nada es lo que parece, y se debaten entre la aceptación de un mundo maravilloso o la búsqueda de una explicación racional (Gómez, 2016).

Si bien Wirt, el hermano mayor, se sobresalta cuando el pájaro azulejo Beatrice les habla —este es uno de los muchos elementos que desde el comienzo nos hacen pensar que los dos hermanos no pertenecen a ese universo—, es importante puntualizar que el conflicto en esta obra no radica tanto en que los

niños se debatan entre «la aceptación de un mundo maravilloso o la búsqueda de una explicación racional» (Gómez, 2016), sino en encontrar la manera de regresar a casa, si es que hay un retorno posible. En este sentido, podría emparentarse la historia con *The Wonderful Wizard of Oz* (1900), de Lyman Frank Baum, o, incluso, con *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), de Lewis Carroll: los niños se topan con situaciones absurdas que por lo general no acaban de entender, pero tratan de adaptarse a ellas —dentro de sus limitaciones— para poder seguir adelante. Habría que hablar, igualmente, en lo referente al cuento fantástico, de los personajes prototípicos que conducen la historia: los niños perdidos —Wirt y Greg—, el personaje amenazador que los acecha —la Bestia—, las buenas personas que desean ayudarlos, aun cuando sus intenciones parecen dudosas.

Poco después de la noche de Halloween, en noviembre de 2014, se emitió por vez primera en Estados Unidos a lo largo de cinco noches consecutivas, habiéndose iniciado su producción tan solo en marzo de ese mismo año. El creador, McHale, más conocido hoy por su ancho recorrido en calidad de director creativo en *Adventure Time* —otra de las excelencias de la casa—, comenzó a trabajar, empero, en la idea ya en 2004.

Consta de un total de diez episodios de diez minutos de duración y, además, de un piloto previo, titulado «Tome of The Unknown» y subtítulo «Harvest Melody», el cual, en realidad, no guarda mucha vinculación con la trama principal —al margen de la aparición de la extravagante pareja protagonista y de sus dos acompañantes: la rana polinominada y Beatrice—, no careciendo, sin embargo, de cierto provecho, en tanto en cuanto se desenvuelve en un entorno vegetal, opuesto al entorno urbano, y da cobijo a personajes que son seres vegetales antropomórficos; tal es el caso de John Crops, cantante romántico vegetal. Este piloto fue, en su origen, un cortometraje merecedor del Bruce Corwin Award en 2013, premio que se otorga en el Festival Internacional de Cine de Santa Bárbara al mejor corto animado, y nació, en fin, dentro del seno de los programas en desarrollo de Cartoon Network Studios.

Es, desde luego, innegable el hecho de que, en el tiempo transcurrido desde su estreno a esta parte, la obra se ha ganado justamente el favor del público, desde los más pequeños del hogar a los más mayores, y, además, ha ido despertando entretanto el interés de la crítica desde varias ópticas: desde el arte, desde la literatura, desde la filosofía; disciplinas que no habrían de concebirse nunca por separado, sino como un todo que nos ayudase a entender las escenas cautivadoras de *Over the Garden Wall*. Este interés crítico, que subrayaré y, a la par, comentaré a continuación a modo de primer estado de la

cuestión integrador de las tres disciplinas humanísticas dichas, sí habría de escalonarse, no obstante, en tres niveles de estudio —los vídeos divulgativos, los artículos divulgativos y los estudios académicos— para una mejor organización del contenido y una mejor recensión de sus líneas maestras.

1. PRIMER NIVEL: CRÍTICA AUDIOVISUAL DESDE LA DIVULGACIÓN

Por un lado, en un estrato audiovisual y como primer acercamiento marcadamente divulgativo, tan propio de nuestra era digital y, por ende, nada deleznable en la academia, se encuentran al alcance de cualquier espectador curioso los vídeos —en inglés o en español, según el caso— procedentes de diversos canales de la popular plataforma YouTube, los cuales, con mayor o menor acierto y calidad, analizan, comparan o simplemente aportan datos que pudieran haber pasado desapercibidos en un primer momento acerca del universo fantástico de *Over the Garden Wall*. Este primer acercamiento permite que el presente análisis se nutra de una perspectiva transmedia, haciendo dialogar coralmente a los distintos medios, y, además, permite vehicular dicho análisis mediante la cultura de participación o de convergencia. Tal y como sostiene Henry Jenkins,

la convergencia es tanto un proceso corporativo de arriba abajo como un proceso de abajo arriba dirigido por los consumidores. La convergencia corporativa coexiste con la convergencia popular. Las empresas mediáticas están aprendiendo a acelerar el flujo de contenidos mediáticos a través de los canales de distribución para multiplicar las oportunidades de ingresos, expandir los mercados y reforzar los compromisos de los espectadores. Los consumidores están aprendiendo a emplear estas diferentes tecnologías mediáticas para controlar mejor el flujo de los medios y para interactuar con otros consumidores; las promesas de este nuevo entorno mediático suscitan expectativas de un flujo más libre de ideas y contenidos. Inspirados por esos ideales, los consumidores luchan por el derecho a participar más plenamente en su cultura (Jenkins, 2008: 28).

Cumple, pues, destacar, de tal forma, ahora las aportaciones más relevantes que agrupo, libremente, en este primer nivel, discutiendo en torno a sus reflexiones con objeto de enriquecer con ello las cuestiones artísticas, literarias y filosóficas en general y aspectos como la muerte y la esperanza en particular, perfilando este asedio.

1.1. *La Divina Comedia de Dante frente a Over the Garden Wall y el árbol como símbolo de la desesperanza o la muerte*

En mero orden cronológico, destacaría, en primera instancia, la aportación del canal TooGeekForNames, «*Over the Garden Wall* y la *Divina Comedia*» (23/01/2015), la cual presupone que el primer capítulo, «The Old Grist Mill», representa el tránsito del mundo de los vivos al mundo de los muertos a través del Aqueronte, simbolizado en el pequeño río junto al molino que se ve en la animación, y que, a partir de ahí, cada capítulo se identifica diametralmente con uno de los círculos infernales de Dante, propuesta que resulta muy atractiva y que se defiende en ella aludiendo siempre únicamente al elemento más identificable. Sobre este punto volveré en lo sucesivo, mas me gustaría arrojar a tenor de lo dicho algunos granos de mi cosecha. Desde el inicio, un elemento natural como es el río significa, sin que lo sepamos nosotros aún, la frontera entre la vida y la muerte, entre la realidad y la fantasía, imagen que nos remite al tópico literario *vita flumen*, pues donde acaba el agua empieza Lo Desconocido. Y podría remitirnos, por qué no, a la inversa, a Tales de Mileto, quien creía que el agua es el *arjé*, el origen y la fuerza vital de todas las cosas. Similarmente, aquí el agua es la primera puerta que atraviesan los dos protagonistas hacia la aventura, tanto en el bosque tras su desencuentro con el Leñador —plano ficcional de la diégesis— como al ahogarse, inesperadamente, esquivando un tren —plano real—, tal y como sabremos luego. El agua es el alfa y la omega, principio en un plano y fin en el otro, y eso en la tradición hispánica nos ha llegado cristalinamente gracias a Manrique: «Nuestras vidas son los ríos / que van a dar en la mar, / qu'és el morir; / allí van los señoríos / derechos a se acabar / e consumir» (Manrique, 2012: 149). Apunta también TooGeekForNames la posible relación entre Wirt y Greg y Dante y Virgilio, respectivamente, dotado el primero con el don de la poesía y el segundo, en cambio, con el don del canto. En cuanto a las indagaciones líricas, declaraciones poéticas y concepciones ontológicas de Wirt, es esclarecedor bucear en su discurrir mental gracias a los cómics, los cuales expanden el cosmos de *Más allá del jardín*:

O sea que a nadie le gusta la poesía. ¿Pero no les gusta el sol? ¿La luna? ¿No les gusta el sonido de los grillos? ¿La sonrisa de un viejo amigo? ¿El aroma de un melocotón? Yo te pregunto...

Las estrellas son cristales rotos contra un cielo cubierto. Los campos mareados siempre despidiéndose. Un alma extraviada navegando hacia lo desconocido con la esperanza, y el temor, de retornar a casa.

Un trágico poema el mundo es (McHale, 2018).

En segunda instancia, hallamos la aportación de La Zona Cero, «Crítica a *Más allá del jardín*» (15/04/2015). En este vídeo se presenta, primeramente, al elenco central de personajes y se recuerda qué actores les prestaron sus voces: Elijah Wood, quien fuera Frodo, como Wirt; Collin Dean como Greg; Melanie Lynskey, conocida por representar a Rose en *Two and a Half Men*, como Beatrice; y Christopher Lloyd, el Dr. Emmet Brown de *Back to the Future*, como el Leñador. Sumo a esta lista la colaboración inestimable de John Cleese, uno de los legendarios Monty Python, como Quincy Endicott y la misteriosa Adelaide de los Pastos. Es curioso pensar en las semejanzas rastreables entre Frodo y Wirt, dos héroes tímidos, indecisos y temerosos que deben sobreponerse a sus inseguridades y miedos por el bien común; o entre el Leñador y el Dr. Brown, dos tipos algo enajenados, estafalarios y enternecedores que guardan en sus manos la herramienta que permitirá resolver el conflicto del relato.

En tercera instancia, traigo a colación «*Over the Garden Wall is Dante's Inferno (Symbolism Analysis)*» (09/11/2015), debido a TREYtheExplainer. Siendo casi un año posterior al vídeo antes citado de TooGeekForNames, han de partir uno y otro, a todas luces, de la misma fuente (GlobeGander, 2014), dado que son bastante similares en su planteamiento y desarrollo, aunque este segundo de lengua inglesa posee, en verdad, más hondura. Paso entonces a recuperar para el lector el enfoque con el que TREYtheExplainer se refiere a cada uno de los capítulos de la miniserie con la intención de meditar sobre algunas de ellas y expandir sus motivos.

En «The Old Grist Mill», al cruzar el río y habiendo luchado ya contra una bestia —un negro perro monstruoso—, al igual que en el poema de Dante, el Leñador advierte a los niños que penetrar Lo Desconocido supone abandonar toda esperanza. «Es la muerte de la esperanza», les asegura, y en la obra de la corona italiana leemos, grabado sobre las mismas puertas del infierno: «Lasciate ogne speranza, voi ch'intrate» (Alighieri, 2019: 44). Y no es esta inscripción cuestión baladí, porque el cristianismo defiende que la esperanza es creer en lo que va a suceder, esto es, en la salvación venida de Dios, de modo que abandonar toda esperanza implica rendirse y aceptar la muerte, el dolor, la tortura, la destrucción: rechazar todas las promesas cristianas. Y, sin embargo, la impronta del poeta italiano estaba patente con anterioridad y disimulo, como una premonición, cuando al inicio del episodio los dos hermanos aparecen perdidos caminando por la espesura; he aquí los tercetos que principian la *Divina Comedia*: «Nel mezzo del cammin di nostra vita / mi ritrovai per una selva oscura, / ché la diritta via era smarrita. // Ahi quanto a dir qual era è cosa dura / esta selva selvaggia e aspra e forte / che nel pensier rinnova la paura!» (Alighieri, 2019: 31).

En «Hard Times at the Huskin' Bee» la inacción, en tanto que nada parece suceder —y eso es inquietante—, acaece en Pottsville, una suerte de limbo renovado, donde una calabaza gigante de bíblico nombre, Enoc, hace las veces del rey Minos, uno de los jueces del Hades, junto a su hermano Radamantis y su hermanastro Éaco. De esta guisa se introduce en el relato el *leitmotiv* de la muerte: una calabaza —descubrimos que, en realidad, todas son esqueletos disfrazados— inquiera a Wirt: «¿No vienes un poco pronto?», añadiendo: «No parece que estés listo para unirte a nosotros».

En «Schooltown Follies», en cambio, la lujuria arraiga en la voz de Ms. Langtree, trasunto de Beatrix Potter, quien escribía cuentos para niños protagonizados por animales, y animales son los alumnos de esta singular maestra, absolutamente enamorada de Jimmy B, el cual se ha convertido por accidente, trabajando en el circo, en un gorila, recordando —en parte— al amor de *La Bella y la Bestia*. Asimismo, el padre de esta, que ya no tiene dinero para mantener la escuela, puede recordarnos a cierto arquetipo fundado en las vanas apariencias.

En «Songs of the Dark Lantern» la gula es el pecado protagonista; por eso mismo, el pequeño Greg se pasa el capítulo zampando en la taberna, cuya puerta vigila un perro, mucho menos horrendo que Cerbero. Y la taberna, en efecto, la habitan personajes rechonchos entregados al buen comer, pero no es ese el aspecto más interesante de estos. Mucho más interesante se antoja el fuerte determinismo que acucian, porque cada cual tiene bien claro su rol en la historia, desplegando los arquetipos: la tabernera, el bandolero, el sastre, el pastelero, el zapatero, el maestro, el aprendiz, etc., y por esta razón tratan de asignar un papel a Wirt, pensando, primero, que fuese el enamorado —que, de hecho, en el plano real lo es— y, más tarde, que fuese el peregrino, el héroe a fin de cuentas. Desde el punto de vista literario, esta circunstancia entronca pronto con otros *loci*: el del *homo viator*, que entiende que el ser humano es un peregrino; el de la *peregrinatio vitae*, que entiende que la vida es una peregrinación hasta llegar a la muerte; y el de la *peregrinatio amoris*, de fuerte huella petrarquista, que entiende que también el amor es una peregrinación llena de sinsabores que, empero, merece la pena experimentar (Hahn, 2017). Desde el punto de vista filosófico, este determinismo implica que cada ser ha de tener un papel concreto en la vida, y que este debe estar sujeto firmemente al resto de sucesos y fenómenos, al existir en todo un condicionamiento causal, el cual nos haría movernos por un recorrido desde Hobbes (Van den Enden, 1979) a Popper (Daros, 2007). Así, se comprende que, si Wirt es de verdad el héroe, se esperen de él grandes hazañas emanadas de las actuaciones de otros personajes y de los designios de la foresta de Lo Desconocido.

cido. En una entrevista concedida en 1993, con todo, Karl Popper declaraba para mayor comprensión y estímulo:

The future is very open and depends on us, on all of us. It depends on what you and I and many other people do, today, tomorrow and the day after tomorrow. And what we do depends in turn on our ideas and wishes, on our hopes and fears. It depends on how we see the world, and on how we assess the open possibilities of the future (Popper, 2000: 81).

En «Mad Love», por el contrario, predomina la avaricia, personificada en el acaudalado magnate del té Quincy Endicott, cuyo drama mortal es que, teniéndolo todo, siente que, en el fondo, no posee nada y no es feliz. Este personaje, por cierto, recuerda sospechosamente al Sombrerero Loco de *Alicia*: está un tanto tarado, vive desesperado en la espera, está muy relacionado con el té y lleva traje y sombrero. Aquí los hermanos fingen ser sus sobrinos para obtener dos monedas que deberán pagar para atravesar un nuevo río, guiño patente a Caronte, convirtiéndose con su suplantación de identidades en los fedatarios del terrible secreto de su falso pariente: se ha enamorado locamente de un fantasma, y esto lo lleva a cuestionarse su propia cordura. Al final, el fantasma no es tal: es una mujer rica, hermosa y afrancesada, dueña de la franquicia de té rival, cuya mansión ha ido confundiendo con los años y las ampliaciones con la de Endicott; y es, justamente, el jardín de ambos invernaderos otra vez el límite, pero, a la par, el punto de revelación y de encuentro entre sus dos mansiones. Por fortuna, ellos se juntan y unen almas y bienes materiales para mayor alegría. Ejercicio muy similar a este descrito descubriría Lara Garrido en las entrañas del teatro barroco español, en una comedia atribuida a Lope, *El jardín de Vargas*, demostrando que la operatividad del jardín es de carácter universal y va más allá del tiempo y de las lenguas:¹

Eternidad y amor, permanencia y memoria. El jardín es cifra de un Edén que espeja las aspiraciones arcádicas de la corte. Frente al error regio al presuponer que el apartamiento de la aldea conduciría al olvido, se restituye para siempre

1 Este aspecto puede verse más y mejor desarrollado en mi trabajo «El jardín como horizonte y frontera: Bosquejos literarios y filosóficos sobre *Over the Garden Wall*», el cual ha aparecido recientemente en el monográfico *Filosofía y cine 2: Naturaleza* —editado por Alberto Ciria y Alejandro G. J. Peña en *Thémata*—, sirviendo, así, de eje irradiador al presente artículo. En lo referente al papel simbólico del jardín en la literatura española, resulta muy interesante consultar «El abandono del jardín o la delimitación de un nuevo espacio narrativo en las novelas de Antonio Gala: El viaje al cuerpo», artículo debido a Clara Cobo Guijarro: «como se ha visto hasta ahora, el cuerpo muestra simbólicamente el estado psicológico de los personajes atribuido igualmente al jardín. De esta manera, el *locus agrestis* articula el deseo sexual de las protagonistas a pesar del bienestar aparente propiciado por el *locus amoenus* que no es sino un *hortus conclusus*» (2017: 76).

un amor sin temores, gracias a que el jardín hace posible la anagnórisis (Lara Garrido, 2000: 196).

En «Lullaby in Frogland» la ira comienza a invadir a los personajes y Wirt y Beatrice terminan por discutir y separarse a raíz del engaño respecto a las intenciones de Adelaide, que no es una mujer buena como les habían prometido, sino una especie de bruja que guarda ciertas similitudes con las tres Parcas, en tanto en cuanto controla su microcosmos con hilos tenebrosos y corta con su tijera lo que le place, cuando le place: otra personificación de la muerte. Además, en relación con el infierno de Dante, podemos ver la imagen evidente de las ranas revolcándose en el barro, como los condenados en el quinto círculo. En «The Ringing of the Bell», el episodio que causa más terror del conjunto, es más que claro que la herejía se adueña de la acción, pues se presenta a Lorna, una pobre chica poseída y maltratada por un demonio y custodiada por su Tía Susurros, una rara e intrigante figura que despista enseguida al espectador al presentarse, sin serlo, como la mala de turno.

En «Babes in the Wood» la violencia explota y surge una imagen muy impactante con muchos ecos clásicos: quienes desfallecen en *The Unknown* se transforman en árboles, al igual que se muestra en el Bosque de los Suicidas de la *Divina Comedia*, al igual que le ocurrió a Dafne pugnando por escapar de Apolo, a Mirra tras alumbrar a Adonis, fruto del incesto con su padre. De esta forma, observamos cómo la muerte está simbolizada en *Over the Garden Wall* por que el ser humano se convierta en árbol, metamorfosis que supone, presumiblemente, un descenso en la escala de la creación, ya que las plantas ni piensan, ni sienten, ni padecen, cuestión esta última interesante en el marco de la filosofía naturalista y, paralelamente, en el de la antropología tocante a la muerte. Roald Dahl, no obstante, esbozaba el rechazo distópico a este hecho imaginativo en uno de sus relatos escalofriantes, «La máquina del sonido», en el que un científico consigue inventar un aparato que puede percibir y transmitir los más imperceptibles sonidos emitidos por las especies vegetales:

Klausner se sentó junto al teléfono a esperar. Intentó recordar el grito del árbol, pero no lo logró. Solo recordaba que había sido tremendo, horripilante, y que casi se había mareado de miedo. Trató de imaginar el ruido que haría un ser humano si tuviera que estar atado al suelo mientras alguien le clavaba deliberadamente un objeto afilado en la pierna de modo que la hoja profundizase y hurgase en la herida. ¿Sería el mismo? No, sería distinto. El que hacían los árboles era peor que cualquier sonido humano conocido, por aquel tono horripilante, discordante, como si no proviniera de una garganta (Dahl, 2008: 56-57).

En *Más allá del jardín*, cuando la persona en cuestión se ha metamorfoseado en un árbol de noble madera después de haber abandonado la esperanza y haberse perdido en la foresta, este se tala, y de él se extrae el aceite que prende la lámpara portada, cual carga, por el Leñador.

«Into The Unknown» nos transporta al plano real de la diégesis, y con ello descubrimos que Wirt y Greg se perdieron la noche de Halloween² y que, por tanto, su indumentaria tiene explicación y, efectivamente, son una intrusión discordante en lo fantástico. Esta fiesta pagana significa el fraude, octavo círculo, pues en ella la gente se disfraza de algo que no es y se pone en práctica el *trick or treat*. Asimismo, Greg confiesa que la piedra que lleva consigo es robada, algo que ya pesaba en su conciencia cuando tiró a la fuente las dos monedas con las que Endicott quiso premiarlos. La noche los conduce, en persecución de Sara, la amada de Wirt, hasta un cementerio llamado Eternal Garden, afianzando el mensaje del título: el jardín es ese horizonte que tememos que cruzar al final de la senda, es el límite entre un mundo y otro mundo, entre un plano y otro plano de realidad o de fantasía. Allí, al saltar el muro del camposanto corriendo tontamente de la policía, casi los atropella un tren a toda velocidad y caen al agua. Hay que desvelar, también, otros dos símbolos actantes en esta secuencia. Por un lado, las vías del tren representan la toma de decisiones, las cuales, en este caso, se antojan erróneas; por otro lado, el tren representa, otra vez, la muerte en la cultura popular norteamericana, y resonancia de ello es la canción que acompaña magistralmente la escena, la cual establece un intenso diálogo con los hermanos: «Here's an old black train a-comin' / Scraping long the iron, / You don't need no ticket, boys, / It'll take you when it's time».

«The Unknown», por último, completa los círculos dantescos con el pecado de la traición y nos lleva hasta el centro del inframundo, dado que los círculos son concéntricos, como los del tronco de un árbol cortado, imagen que se repite en varias ocasiones. En contra de la imagen tópica, el centro del infierno no es un lugar ardiente, sino helado a causa del aire frío que las alas de Satán provocan. Por ello, la pareja protagonista se ve atrapada en la nieve y azotada por el viento en el episodio diez, hasta que estos se enfrentan con la Bestia y, con la verdad como única arma, la vencen y logran volver a casa, al mundo de los vivos, al plano real; si bien ellos dos —sobre todo Wirt, el hé-

2 Para quienes no hayan visto la serie conviene aclarar que los dos niños pertenecen a un contexto que los espectadores podrían reconocer como casi contemporáneo. Al principio, parece ambientado en los años 80 o 90 del siglo xx por la cinta de casete y la grabadora, aunque Sara dirá más adelante que no tiene con qué escucharla. Por consiguiente, el plano real de los protagonistas se sitúa en una dimensión deliberadamente indeterminada en los márgenes de finales del siglo xx e inicios del siglo xxi.

roe— ya han cambiado enormemente y han cambiado, con sus acciones, los sinos de todos los personajes con los que se han ido cruzando durante su aventura, los cuales han podido igualmente regresar a su hogar:

The triumphs of the hero are in turn the triumphs of the many as Wirt corrects his path. Wirt's budding decisiveness and will inspire Beatrice to change her ways and she is ultimately rewarded with her human form. Wirt over comes his fear of unknown circumstance and in accepting his own eccentric personality and his wit he is able to see through the lies that the Beast tells, freeing the Woodsman from his service and putting an end to the Beast (Wilson, 2015: 32).

1.2. *Secretos velados de Over the Garden Wall y regeneraciones desveladas de la razón y la pasión de Kierkegaard*

En cuarta instancia, MarooStation ofrece «El gran secreto de *Over the Garden Wall*» (22/04/2016), donde se conjetura sobre la hipótesis de que los hermanos, Wirt y Greg, mueren y, a continuación, van vagando por un eterno limbo, el limbo que representa The Unknown en su totalidad, hasta alcanzar la liberación del miedo y de la culpa. A su vez, en «El significado oculto de *Más allá del jardín*» (28/04/2016), de ZEPfilms, se cree que, más que un limbo, el bosque encierra una suerte de purgatorio por el que se debe pasar para expiar los pecados, ¿pero qué pecados? Esta pregunta queda sin responder y, pese a ser interesante el itinerario dibujado paralelo al de la *Divina Comedia* más allá del reflejo de los círculos, esto es, el trasvase del infierno al purgatorio y de ahí el ascenso al cielo, la cuestión no se acaba de afrontar con solvencia. Sí se demuestra, por el contrario, que detrás de Beatrice, la joven convertida en pájaro azulejo, se esconde la amada angelical de Dante. De este modo, el ave sirve de guía a la pareja en su peregrinación, pasando, a mi juicio, del germen de la *donna angelicata* (Manero Sorolla, 2005) al germen de esta *donna uccello* —término de mi propia acuñación—. Y *donna uccello* es, desde luego, la mujer que Mathias Malzieu describe en su *Metamorfosis en el cielo* (*Métamorphose en bord de ciel*, 2011), mitad humana, mitad pájaro, criatura en los límites del transhumanismo y solución para el protagonista para esquivar la muerte:

La barquilla frena envuelta en un susurro de élitros y mi corazón acelera. Tiene un pájaro apoyado en la clavícula izquierda, lo que le da un cierto aspecto de pirata. Me acerco aún más. Unas plumas minúsculas que cobran vida a la menor expresión le cubren la carita. Las de los antebrazos son mucho más largas; se extienden majestuosamente hasta convertirse en alas (Malzieu, 2011: 56).

Anecdóticamente cuenta, asimismo, ZEPfilms que Wirt lleva un gorro rojo, como el propio Dante en algunos de los cuadros más célebres que lo enmarcan; por ejemplo, el de Botticelli, no tan lejano a su tiempo, o el de Holiday, quien retratará, en retrospectiva moderna, el encuentro con Beatrice en Florencia. En la distancia dimensional, como atestiguan los cómics, Wirt piensa y piensa en Sara, su enamorada:

Pero aun así... en los momentos de silencio... mis pensamientos siempre volvían con ella... Por alguna razón, a mundos de ella, todavía me perseguía. Si hubiera visto lo lejos que había llegado... quizá mis lamentables actos del pasado quedarían en el olvido.

Empecé a sumirme de nuevo en mi ensoñación otoñal. Sara... la única chica que había existido... Sara... el sol del atardecer aún cegaba. Sara (McHale, 2018).

Finalmente, recalcaré en este nivel las aportaciones del canal Prazkat Reviews, «El mensaje oculto de *Over the Garden Wall*» (30/08/2017), y de Luis Dewitt, «¿Qué es la Bestia? Explicación. La Bestia de *Más allá del jardín* y su historia explicada» (17/06/2019).³ La primera resulta tremendamente nutritiva, puesto que registra los trazos de la filosofía de Kierkegaard, padre del existencialismo, en *Over the Garden Wall*, vislumbrando retales del absurdo en la confección de la obra, en tanto que los personajes son forzados a aceptar que la vida no siempre opera bajo las leyes de la razón y, por ende, se tolera que hay cosas que, sencillamente, no tienen sentido alguno y se dejan llevar por ellas. Ante tal resignación, es Sartre quien se cuestiona si, acaso, existen entonces unas decisiones mejores que otras, concluyendo que no, y que, en ocasiones, únicamente podemos guiarnos por los dictados del corazón. Pero, si no hay verdaderamente decisiones mejores que otras, ¿nos quita esto responsabilidad? ¿Quita esto responsabilidad a Wirt y Greg? De esa honda duda, de esa crisis, nace, según Kierkegaard, el sentimiento de angustia, el cual no puede combatirse si no es con la fe y con nuestra propia verdad. El caso paradigmático, tal y como expone el filósofo danés en *Temor y temblor*, es el de Abraham, que se dispuso, incluso, a sacrificar a su hijo por mandato divino. De otra parte, Prazkat Reviews identifica a Wirt con la razón, caracterizada

³ De otra parte, Donteatacowman realiza dos listas en inglés, «112 Things You Actually Missed in *Over the Garden Wall*» (27/11/2016) y «113 More Things You Actually Missed in *Over the Garden Wall*» (24/07/2017), al igual que Glitch en español con «10 curiosidades que no sabías de *Over the Garden Wall*» (08/03/2017) o Átomo Network Channel con «107 datos de *Más allá del jardín* que debes saber» (26/10/2017). No me detendré ahora sobre ellos, pues albergan muchísimas curiosidades de utilidad, sí, mas no dispongo de tiempo para ahondar en ellas.

por una moral inflexible, y a Greg con la pasión, caracterizada por la inmediatez, la distracción y el impulso; o sea, a Wirt lo identifica con el estadio ético y a Greg con el estético. Es, dicho en otras palabras y en otra dimensión, la dicotomía extrapolada por Nietzsche entre lo apolíneo y lo dionisíaco o la alegoría del carro alado de Platón, la cual explica su visión del alma humana:

Pues bien, en el caso de los dioses los caballos y los aurigas todos son buenos y de buena raza, mientras que en el de los demás seres hay una mezcla. En el nuestro, está en primer lugar el conductor que lleva las riendas de un tiro de dos caballos, y luego los caballos, entre los que tiene uno bello, bueno y de raza tal, y otro que de naturaleza y raza es lo contrario de este (Platón, 1983: 314).

Se pasa por alto, sin embargo, en esta interconexión que amén de un proceso de equilibrio, existe un proceso de mutua dependencia —el uno sin el otro habría quedado atrapado en *The Unknown*— y un proceso de mutua influencia. En la misma medida en que Don Quijote *quijotiza* a Sancho Panza y Sancho Panza *sanchifica* a Don Quijote, Wirt logra *wirtificar* a Greg, que asume el papel de líder, de héroe, en el peor momento y Greg consigue *greguizar* a Wirt, quien se deja abrazar por la improvisación y la diversión. En definitiva, lo que uno pierde el otro lo gana y, por ese motivo, la balanza se ajusta y superan su prueba.

La segunda de ellas, de 2019, se encarga de las cuestiones relativas a la Bestia, tildándola de personaje alegórico fruto de los sentimientos negativos cuyo principal sustento es el mal. Esta se alimenta, de tal forma, de la madera noble que el Leñador, manipulado con la amenaza de la destrucción del alma de su hija, recoge sin saber que, en realidad, esta procede de la muerte de otras personas. Moralmente, cabe preguntarse si su desconocimiento inicial y su cumplimentación de órdenes sin reflexionar sobre sus consecuencias lo eximen de culpa, acogiéndose a la banalidad del mal acuñada por Hannah Arendt: «Y si bien esto merece ser calificado como “banalidad”, (...) tal alejamiento de la realidad y tal irreflexión pueden causar más daño que todos los malos instintos inherentes, quizá, a la naturaleza humana» (Arendt, 2003: 416); o si en tal tesitura cabe realizar una valoración utilitarista en términos animistas. La Bestia es, en fin, una sombra viviente capaz de controlar la luz —todo se oscurece cuando hace acto de presencia—, de controlar los animales y, cómo no, de controlar las propias espesuras del bosque de Lo Desconocido, el cual, a fin de cuentas, es una extensión, una metonimia de su ser.

2. SEGUNDO NIVEL: LA CRÍTICA ESCRITA HACIA LA DIVULGACIÓN

En un segundo estrato se sitúan las fuentes escritas que pueden localizarse navegando con algo de atención por internet, las cuales, en su mayoría, tienden a la divulgación, si bien alguna que otra oculta hallazgos que, puntualmente, se aproximan casi a las labores de investigación profesionales.

Los medios personalizados fueron uno de los ideales de la revolución digital a comienzos de la década de 1990: los medios digitales vendrían a «liberarnos» de la «tiranía» de los medios de comunicación de masas, permitiéndonos consumir tan solo contenidos que hallásemos personalmente significativos. George Gilder, un ideólogo conservador convertido en teórico digital, afirmaba que las propiedades intrínsecas del ordenador propiciaban la descentralización y personalización crecientes (Jenkins, 2008: 243).

Realicemos, pues, un pequeño recorrido exegético por una selección de las reflexiones de los consumidores que, en algunos casos, se han convertido en críticos.

2.1. *Paralelismos artísticos, paralelismos escépticos y dualismos*

En primer lugar, encontramos «*Over the Garden Wall*: la críptica joya de CN» (Palmero Acosta, 2015). De este texto cabría guardar para la óptica artística la relación que atisba entre la estética de la miniserie de McHale y la estética tan personal de los trabajos de Tim Burton, añadiendo yo que las introducciones deben de haberse visto influidas por las siluetas animadas de la cineasta alemana de Lotte Reiniger. A pesar de que Palmero Acosta no se centra, lamentablemente, en títulos concretos, en mi opinión los puntos de contingencia podrían descubrirse en filmes que, al contrario de lo que pueda pensarse *a priori*, no son realmente del género de animación. Me refiero, en efecto, a *Sleepy Hollow* (1999),⁴ cuyas reminiscencias pueden sentirse en el segundo episodio de *Over the Garden Wall*, «Hard Times at the Huskin' Bee», al imbricarse la acción alrededor de las leyendas, de la muerte, de los espantapájaros y de las calabazas. Me refiero, asimismo, a *Big Fish* (2003), puesto que, de igual modo, su trama transcurre al hilo de la fusión y de la confusión entre lo real y

4 «The Legend of Sleepy Hollow», incluido en *The Sketch Book of Geoffrey Crayon* (1820), es un relato de Washington Irving, autor estadounidense cuya poética de lo fantástico ha influido también, sin duda, de manera directa o indirecta, en la miniserie de McHale.

lo fantástico, entre la verdad y la mentira, topándose su protagonista —interpretado magníficamente por Ewan McGregor— en su periplo fabulesco por el mundo con toda suerte de criaturas extraordinarias y de aventuras y desventuras. Ambas películas son, curiosamente, trasvases de la literatura al cine.

En segundo lugar, de 2014 pueden traerse a colación dos publicaciones. La primera la firma Moylan en *The Guardian* y pretendía, jugando con el método de pregunta-respuesta, animar al público a ver la miniserie que justo entonces se estrenaba, no sin advertir antes de su doble faceta: «*Over the Garden Wall* is more proof that its more general content can be appealing to both children and the adults that either watch it with them or are enjoying it on their own» (Moylan, 2014); y, además, de sus tintes tétricos: «*Over the Garden Wall* isn't necessarily scary, but it is creepy. As each story progresses, fear for our simple protagonists grows, but the source of the danger is always shifting» (Moylan, 2014). Mucho menos relevante resulta, del mismo año, la entrada «*Over the Garden Wall*, auténtica joya» (Albertini, 2014), la cual justificaba la deuda de la obra con Studio Ghibli al sumergirse la una en el folklore americano y la otra en el folklore japonés, con especial conexión entre dos personajes: la Tía Susurros y la bruja Yubaba, de *El viaje de Chihiro* de Miyazaki.

En tercer lugar, sobresalen entre el año 2015 y 2016 tres reseñas. Por un lado, la de Marco Guillén, «*Más allá del jardín* y el arte en función de los niños» (2015). En esta el autor insiste en la idea de los múltiples paralelismos que podrían trazarse entre *Over the Garden Wall* y los cuentos de hadas tradicionales (Propp, 1985: 37-85, 105-110 y 115-120; Bettelheim, 1994: 10-24 y 151-163) y reflexiona brevemente sobre el Leñador y la carga, la maldición que consigo porta. Se me ocurre ahora que esta tarea del Leñador, la de mantener encendida la llama de la lámpara con el aceite extraído de la noble madera creyendo que, de tal forma, hace perdurar el alma de su hija cuando, en realidad, mantiene, por el contrario, viva con ello la de la Bestia, parece una especie de perversión del eterno retorno de Nietzsche. Y es una perversión porque intenta con su cometido repetitivo y cíclico volver a vivir la vida que ha perdido junto a su hija y, no obstante, no permanece atrapado en el eterno retorno de la vida, sino en el de la muerte. A mi juicio, los dos hermanos extraviados nos traen a la memoria a Pulgarcito y a Hansel y Gretel,⁵ si pensamos en Greg arrojando caramelos para indicar el camino, y de la vieja y malvada bruja obviamente no hace falta hablar. ¿Y en cuanto a la Bestia? Pues su juego es exactamente este:

5 Es interesante recordar la recreación perversa que de *Hansel y Gretel* se lleva a cabo en *Disenchantment*, de Matt Groening, convirtiéndolos en el quinto capítulo de la primera temporada en voraces y obesos asesinos.

El agresor (el malvado) aparece dos veces en el curso de la acción. La primera, aparece de repente, lateralmente (llega volando, se aproxima furtivamente, etc.) y desaparece a continuación. La segunda, se presenta como el personaje *al que se busca*, generalmente al final de un viaje en que el héroe sigue a un guía (Propp, 1985: 111).

Por otro lado, en 2016, se realizó uno de los asedios más brillantes de este segundo nivel, el de Náyade Gómez, titulado «Un lugar que pocos han visto», en el que la autora hace hincapié en la disonancia que, desde el principio, puede percibirse al observar las características lingüísticas que manifiestan los dos hermanos frente al resto de personajes que pululan por *Lo Desconocido*:

Algo no cuadra cuando los dos hermanos protagonistas, Wirt (...) y Greg (...), comienzan a hablar con acento y expresiones americanas contemporáneas mientras que el mayor va vestido como David el Gnomo y el pequeño... bueno, basta con decir que lleva una tetera en la cabeza. Si la serie fuera muda, nos tragaríamos que pertenecen al mundo fantástico en el que se nos presentan, pero resulta evidente que la mano del guionista nos está queriendo decir otra cosa. Además, la incongruencia se refuerza cuando los seres que habitan *The Unknown* resulta que parlamentan en inglés victoriano. Alarma. Los niños, definitivamente, no pertenecen a ese mundo (Gómez, 2016).

Amén de esta notable consideración, la cual podría entroncarse con la razón vital y con la razón histórica de Ortega y Gasset —todos están ahí y todos son según las circunstancias, albergando en su vida una parcela de verdad—, merece la pena subrayar el detenimiento prudencial de Gómez en el perfil humano de cada uno de los niños, en tanto que no se basta con señalar su oposición de contrarios, sino que califica a Wirt de escéptico. Este escepticismo ha de ser entendido en clave humorística y en el plano filosófico nos remonta hasta el griego Pirrón. De esta guisa, Wirt se desarrolla como personaje en una duda constante que no le permite prácticamente afirmar nada, sino solo opinar y someterse, aun siendo él el más curtido de los que lo circundan en su andadura. En oposición, por ende, podría argüirse que la culminación última del escepticismo, o sea, el escepticismo moderado de Hume, cristaliza en Greg, en tanto que en todo momento desobedece a su hermano mayor y refuta sus dudas en busca de una afirmación, por absurda que sea esta, a través del empirismo, de la experimentación del medio gracias a los sentidos, porque la postura de Wirt se le antoja poco práctica y, tal vez, como a Hume psicológicamente imposible:

Ya se ha hecho notar que nada hay nunca presente a la mente que no sean sus percepciones, y que todas las acciones de ver, oír, juzgar, amar, odiar y pensar caen bajo esa denominación. En ningún caso puede la mente ejercerse en una acción que no pueda ser incluida en el término *percepción*; en consecuencia, dicho término es susceptible de aplicación a los juicios por los que distinguimos el bien y el mal morales, con no menor propiedad que a cualquier otra operación de la mente. Aprobar un determinado carácter, y condenar otro, no consiste sino en tantas otras percepciones diferentes (Hume, 1984: 673).

También de 2016 es «Más allá de un simple dibujito animado», de Daniel Barragán. Conviene retomar de este blog para aficionados, *El Omega*, una idea muy potente que no debe desecharse: «En esta suerte de viaje iniciático [los protagonistas] deberán sortear numerosas dificultades que pondrán a prueba su entereza y les ayudarán a cimentar sus futuras existencias en el mundo real, al cual desean llegar» (Barragán, 2016). Efectivamente, el periplo de *Over the Garden Wall* supone, a todas luces, un viaje iniciático equiparable al célebre viaje del héroe, el cual puede sintetizarse en muy pocas palabras en que su partida ha sido necesaria y esta lo habrá cambiado profundamente cuando por fin consiga regresar a casa. Así, según esquematizaba Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras* (1972: 34-143), las etapas del susodicho viaje del héroe son y serán siempre diez. Borges (1974: 1128) sostenía que cuatro son las historias, los ciclos, que en el mundo han sido, resultando esta la historia de un regreso y resucitando Ulises en Wirt; y Penélope sería Sara, que espera su retorno; ¿y Beatrice tal vez sería Calipso, que desearía poder retenerlo?; ¿y Lorna quizá sería Circe, que esconde en sus adentros la magia oscura?

En cuarto lugar, del 2017 rescato dos aportaciones. La primera de ellas es la publicada en el blog *La Morada del Búho Lector*, cuyo mayor interés, probablemente, es que un blog de lectura dedique unas palabras a una miniserie animada. La segunda de ellas, más suculenta, es «La muerte y el diablo en *Over the Garden Wall*», de la mano de Javier Viquez y Votz. Viquez y Votz se fija en que, si verdaderamente *The Unknown* simboliza el limbo, ello implica una concepción dualista tanto del ser humano como del mundo: «Al terminar el noveno episodio, (...) se nos revela que (...) Wirt y Greg se están ahogando en un lago mientras que los eventos de la serie toman lugar. Es decir, Wirt y Greg existen en dos lugares al mismo tiempo, uno *físico* en el que están muriendo y el mundo que vemos en la historia donde vagan por un bosque llamado Lo Desconocido» (Viquez y Votz, 2017). Por extensión, es obvio que se deduce, a tenor de los anclajes analizados, una interpretación cristiana de

la espiritualidad: «El nombre, la Bestia, podría referirse al *Libro del Apocalipsis*. Si tomamos a la Bestia como una representación del diablo, las cosas empiezan a caer en su lugar. El diablo acecha a estos niños que han caído en su bosque, el bosque de la muerte.⁶ Para reclamarlos como suyos debe conseguir que abandonen toda esperanza» (Viquez y Votz, 2017). Con todo, yo no apostaría por identificar unívoca y exclusivamente a la Bestia con Lucifer, si bien es cierto que se relaciona con el sobrenombre de este e, incluso, con la etimología, «portador de luz», pues su alma se salvaguarda en la lámpara a expensas del Leñador.

2.2. *Lo siniestro y el miedo a tenor del folklore*

En último lugar, hay que pasar revista a las producciones de 2018 y 2019. En 2018 se publicó en *Fuera de Series* «*Más allá del jardín es un cuento de hadas para niños grandes*», documento que ha sido citado ya con anterioridad y que no requiere mayor explicación; no así «*Más allá del miedo: El folklore americano y Over the Garden Wall*», de Alejandro Martínez. Martínez acierta a explicar con agudeza varios nodos que en las aportaciones anteriores se rozaban, pero no se acababan de desnudar y clarificar. Primeramente, atisba la fuente del rótulo del primer capítulo de *Over the Garden Wall*, «The Old Grist Mill», la cual se remonta hasta un corto animado producido por Walt Disney para la serie *Silly Symphonies*, «The Old Mill» (Martínez, 2019), que ilustra, a mi juicio, a la perfección el concepto de lo siniestro: «Para Freud, el *Unheimlich* es un padecimiento que sufrimos dentro de la angustia. Es decir, al experimentar la angustia hay una manera de hacerlo que es, además, siniestra, una inquietante extrañeza que percibimos como el *Unheimlich*» (Ortigosa Peña, 2019: 73). En otro orden, rastrea cuáles son exactamente los indicios del folklore americano esparcidos por la miniserie. Estos indicios son los de escritores como Poe, Twain o Lovecraft, que sirven de inspiración para muchos de los escenarios de la historia, o, incluso, el mito indígena del *wendigo*, el cual podría haber influido en cierta medida en la configuración oscura de la Bestia. Pienso, personalmente, que de Poe se toma, sobre todo, la atmósfera oscura y asfixiante de los lugares cerrados, patente en relatos como «The Tell-Tale Heart», «The Black Cat» o «The Purloined Letter» (Poe, 1983: 290-296, 296-308

⁶ Existe cierta dicotomía entre el bosque y la ciudad, el caos y el orden, que suele encontrarse en cuentos clásicos fantásticos o en relatos enmarcados en lo maravilloso cristiano. Véase, por ejemplo, el relato «Young Goodman Brown», del norteamericano Nathaniel Hawthorne.

y 439-462). A su vez, relaciona al personaje del Leñador con «Jack O'Lantern, personaje clásico en la tradición irlandesa que según la leyenda consiguió capturar al diablo» (Martínez, 2019), aunque en esta ocasión acontezca más bien al revés. Este apartado habría de complementarse con «Robert Frost and The Unknown: The Poetry of *Over the Garden Wall*» (McLeand, 2016). En lo referente al miedo, otra observación debe ser mencionada: el miedo es la emoción motora de la obra y, consecuentemente, en cada episodio puede descubrirse un personaje que está asustado. Lo sorprendente de esta circunstancia es que son siempre Wirt y Greg, juntos o por turnos, los encargados de vencer el miedo, descubriendo cuál es la verdad de lo aparentemente terrorífico, descubriendo el razonamiento lógico oculto, y trayendo la luz para abordar las soluciones. En este sentido, entiendo que la música es otra forma de enfrentar el miedo, cuya raíz en la tradición clásica de los cuentos podría urdirse en George McDonald, singularmente en *The Princess and the Goblin*. Tanto en el libro como en la película, el canto hace retroceder a los duendes y trae a Curdie y a Irene de vuelta la esperanza:

The goblins fell back a little when he began, and made horrible grimaces all through the rhyme, as if eating something so disagreeable that it set their teeth on edge and gave them the creeps; but whether it was that the rhyming words were most of them no words at all, for, a new rhyme being considered the more efficacious, Curdie had made it on the spur of the moment (McDonald, 1993: 141).

Queda sopesar en este segundo nivel «*Over the Garden Wall: Historia de una miniserie marcada por el arte*» (Celayo, 2019), texto que se centra, sobre todo, en dar cuenta de la paleta de colores, de carácter otoñal, utilizada en el arte exuberante de la miniserie y, asimismo, de reunir las ilustraciones en las que el equipo artístico se basó, destacando entre ellas el tablero de Game of Frog Pond; los grabados quijotescos de Gustave Doré; las ilustraciones del cuento «The Tinderbox», de Andersen; vinculando todo con la cromolitografía, las viejas postales de Halloween, las típicas diapositivas de linterna mágica y las fotografías antiguas de la zona de Nueva Inglaterra: «McHale's miniseries purifies fairy tale motifs of a century of popular associations and recontextualizes them within a world of earlier, more obscure references. *Over the Garden Wall* is a love-letter to classic animation, rife with visual allusions to 19th and early 20th century artists and illustrators» (Willsey, 2016).

3. TERCER NIVEL: LA CRÍTICA ESCRITA DESDE LA INVESTIGACIÓN

Finalmente, el tercer estrato seleccionado lo componen los trabajos provenientes de la academia, los cuales son los que alcanzan mayor exhaustividad —también son los más concretos— y resultan de diferente índole, porque a veces se cruzan con el tono ensayístico. No obstante, requerirán a estas alturas un comentario bastante menor gracias a todo lo expuesto anteriormente. Tampoco hay ya más espacio, por lo que quizá merecieran otro artículo aparte. En primera instancia, nos topamos en 2015 con *Heroes in Patrick McHale's Over the Garden Wall: A Reading of the Modern Epic*, tesina de la Stony Brook University presentada por Justine Nicol Wilson. Este trabajo se autoimpone cumplir cuatro objetivos que, en las aproximaciones citadas *a priori*, ya habían sido esbozados y tanteados en su mayoría, no sin el rigor de este tipo de trabajo universitario. Estos objetivos son los siguientes: comparar el itinerario de *Over the Garden Wall* con el de Dante y con la estructura épica clásica, rol del héroe inclusive; identificar a los personajes que Wirt y Greg van encontrando en su andadura con los pecadores de la *Divina Comedia*; comprobar cómo Wirt acepta o rechaza su papel de héroe y cómo, paralelamente, Greg actúa como catalizador de su transformación; sopesar si la Bestia es un espejo de Satán repensando sus apariciones en la literatura antigua.

En segunda instancia, existe otra tesina procedente de la Appalachian State University, titulada *Exploring The Unknown: An Onomastic Analysis of Over the Garden Wall* y firmada por Krysta Purcell. Como vaticina su título, la autora emprende la tarea de realizar un análisis exhaustivo sobre la importancia de los nombres y de la propia acción de nombrar en la miniserie, «focusing on the main characters Wirt, Greg, Beatrice, the Beast and Jason Funderburker. I analyze how their names function according to current naming practices and theory within the context of the show, its characters, its interactions with other texts, and its place in the narrative traditions of Western society» (Purcell, 2016).

En tercera instancia, hay un artículo publicado en la revista *Humanities* que se llama «“All That Was Lost Is Revealed”: Motifs and Moral Ambiguity in *Over the Garden Wall*», texto que resulta de interés al considerar la ya mencionada existencia de una suerte de ambigüedad moral dentro del relato. Esta ambigüedad se da entre lo que se muestra y lo que no se muestra al espectador y la naturaleza ambivalente de sus propios personajes y emana, efectivamente, de la coyuntura provocada por la mezcla de los cuentos de hadas de antaño con los nuevos medios artísticos de hoy:

Decontextualizing fairy tale motifs from the layers of associations that have made them recognizable and marketable allows motifs to function on their own terms, as the minimalist, memorable images that make fairy tales so powerful and protean. Though the cultivated quaintness of the miniseries might be dismissed as nostalgia for its own sake, *Over the Garden Wall's* 19th century storybook visuals are more than superficial; they are a reflection of the show's investment in recovering or restoring a fairy tale world less predetermined and more morally opaque. *Over the Garden Wall* is a new story doing an old job, an original fairy tale that promises that, as the theme says, «all that was lost is revealed» (Willsey, 2016).

En última instancia, nos trasladamos a España gracias al TFG presentado en la Politécnica de Valencia perteneciente a Cebrián López: «Música y narración en la serie de animación *Over the Garden Wall*». En este trabajo la autora hace un análisis general de la banda sonora para luego focalizarse en el desarrollo temático que se produce mediante la música, en la función estructural que dentro de la fábula esta posee y en su función narrativa. Sirva de obligada síntesis en las líneas restantes un extracto de sus conclusiones:

la relación de la música con la narración es muy compleja. Ambos elementos se influyen constante y notoriamente, conformando una entidad indivisible, pues la música, además de ser empática y de estar en sintonía con las emociones de la serie, es sincrónica, es decir, sigue la acción de la serie y ayuda a que esta se desarrolle. La música forma parte del contenido de la narración, ya que es mediante las canciones que los personajes se expresan en numerosas ocasiones, aportando información y sensaciones que sin la música no existirían, y también participa artísticamente, pues cuando la música no expresa necesariamente algo que hace avanzar la narración, contribuye estética y expresivamente. Además, la banda sonora también influye en la estructura de la obra y en su percepción temporal. Gracias a ella, vamos a poder percibir planos inconexos como sucesivos, las escenas con mayor carencia dramática van a ser apoyadas, va a aportar una sensación de ritmo a la imagen más o menos lento y va a favorecer la comprensión cuando existen elipsis en la estructura narrativa (Cebrián López, 2018: 45).

4. CONCLUSIÓN

Entendiendo desde el principio la necesidad de configurar el primer estado de la cuestión que abarcase la mayor parte de las aportaciones existentes sobre *Over the Garden Wall*, he optado por tomar, como esqueleto me-

dular del trabajo, los elementos del propio estado de la cuestión para ir, de tal modo, organizándolos, complementándolos, matizándolos, amplificándolos y extrapolándolos a los aspectos que he considerado más interesantes. Estos aspectos se han centrado, fundamentalmente, en tres disciplinas que en la obra operan, sin atisbo de dudas, en perfecta sincronía, razón por la cual estas se han ido alternando y entrelazando en un enfoque multidisciplinar y multimedial.

Por un lado, encontramos la perspectiva artística, que reside en su magnífica banda sonora, debida a The Blasting Company; y en su animación, que cuenta con la posible influencia de Burton y de Studio Ghibli y con el aprovechamiento de las ilustraciones de Doré y de objetos relativos al arte cotidiano de antaño. Por otro lado, hallamos la perspectiva literaria, la cual concatena algunos de los tópicos más fructíferos de la literatura universal para actualizarlos o, por el contrario, revertirlos; renueva la poesía en la mirada singular de Wirt, apoyada mediante los cómics —que complementan o amplían su universo y que proyectan otro trabajo plausible—; reinventa la *Divina Comedia*; rescata los *loci* y los arquetipos y funciones de los cuentos de hadas; y dialoga con la mitología griega y sus héroes, con los clásicos y con la modernidad. Finalmente, descubrimos la perspectiva filosófica, que nos ha llevado por las aguas originarias de Tales de Mileto, por el determinismo, por los mensajes y signos de la muerte, por el absurdo y los estadios de Kierkegaard, por las decisiones de Sartre, por la banalidad del mal de Arendt y el utilitarismo de Singer, por la razón histórica de Ortega, por el escepticismo de Pirrón y de Hume y, por supuesto, por el dualismo del ser, del mundo. Asimismo, el jardín se ha presentado en diferentes pasajes como horizonte y frontera entre el plano que habitan los vivos y el que moran los muertos, entre la realidad y la fantasía, y se ha presentado como terreno fértil para las distintas anagnórisis, sin olvidar que, impactantemente, la metamorfosis en árbol simboliza en la miniserie la pérdida de la esperanza y, por ende, la muerte.

Se han confrontado aquí, novedosamente, dos dimensiones que pudieran parecer en principio contrapuestas cuando, en realidad, son totalmente complementarias: la dimensión divulgativa y la dimensión científica, las cuales han propiciado un amplio recorrido desde el receptor-consumidor medio —y a menudo anónimo— hasta el especialista universitario, ensamblando transmedialidad e interactividad. Con todo, ha quedado demostrado desde la divulgación y desde la investigación que la cultura de la convergencia es tan posible como necesaria, afianzando los postulados de Jenkins (2008), y que *Over the Garden Wall* es una amalgama preciosa de arte, literatura y filosofía

que pueden disfrutar muchísimo niños y adultos, y tal vez nos reserve todavía alguna lección sobre el mal y sobre la muerte: mientras hay buen amor, humor y arte, hay esperanza, hay vida y perduramos.

BIBLIOGRAFÍA

- ALBERTINI (2014): «*Over the Garden Wall*, auténtica joya», *Espinof*, disponible en: <<https://www.espinof.com/animacion/over-the-garden-wall-autentica-joya>> [Consultado: 26/03/2020].
- ALIGHIERI, Dante (2019): *Divina Commedia*, ed. Giovanni Fallani y Silvio Zennaro, Newton Compton Editori, Roma.
- ARENDT, Hannah (2003 [1999]): *Eichmann en Jerusalén. Un estudio sobre la banalidad del mal*, trad. Carlos Ribalta, Lumen, Barcelona.
- BARRAGÁN, Daniel (2016): «Más allá de un simple dibujito animado», *El Omega*, disponible en: <<http://cuentotales.blogspot.com/2016/05/mas-alla-del-jardin-over-garden-wall.html>> [Consultado: 26/03/2020].
- BETTELHEIM, Bruno (1994): *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, trad. Silvia Furió, Crítica, Barcelona.
- BORGES, Jorge Luis (1974): *Obras completas*, Emecé Editores, Buenos Aires.
- CAMPBELL, Joseph (1972 [1949]): *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, trad. Luisa Josefina Hernández, Fondo de Cultura Económica, México, D. F.
- CEBRIÁN López, Nerea (2018): «Música y narración en la serie de animación *Over the Garden Wall*», Universitat Politècnica de València, disponible en: <<https://riunet.upv.es/handle/10251/110425>> [Consultado: 01/04/2020].
- CELAYO, Carolina (2019): «*Over the Garden Wall*: Historia de una miniserie marcada por el arte», *Revista Picnic. Arte, Diseño y Cultura Audiovisual*, disponible en: <<https://picnic.media/over-the-garden-wall-historia-de-una-miniserie-marcada-por-el-arte/>> [Consultado: 27/03/2020].
- COBO GUIJARRO, Clara (2017): «El abandono del jardín o la delimitación de un nuevo espacio narrativo en las novelas de Antonio Gala: El viaje al cuerpo», *Ámbitos. Revista de Estudios de Ciencias Sociales y Humanidades*, núm. 37, pp. 71-82, disponible en: <https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/15208/Ambitos_37_7.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Consultado: 17/08/2020].
- DAHL, Roald (2008 [2002]): *Relatos escalofriantes de Roald Dahl*, Alfaguara, Madrid.
- DAROS, William (2007): «Los condicionamientos sociales en los paradigmas científicos: Popper y Kuhn», *Invenio*, vol. 10, núm. 18, pp. 47-74.
- GLOBE GANDER (2014): «Wirt's Inferno/Dante's Unknown: Allusions to the *Divine Comedy* in *Over the Garden Wall*», *Tumblr*, disponible en: <<https://globegander.tumblr.com/post/102962248481/wirts-infernodantes-unknown-allusions-to-the>> [Consultado: 27/03/2020].
- GÓMEZ, Náyade (2016): «Un lugar que pocos han visto», *Serializados*, disponible en:

- <<https://serielizados.com/un-lugar-que-pocos-han-visto-over-the-garden-wall-mas-alla-del-jardin-series-animacion-serielizados/>> [Consultado: 26/03/2020].
- GUILLÉN, Marco (2015): «*Más allá del jardín* y el arte en función de los niños», *Cuatro Bastardos*, disponible en: <<https://cuatrobastardos.com/2015/10/27/review-over-the-garden-wall/>> [Consultado: 26/03/2020].
- Hahn, Juergen S. (2017): *The Origins of the Baroque Concept of «Peregrinatio»*, The University of North Carolina Press, Chapel Hill.
- HUME, David (1984): *Tratado de la naturaleza humana*, Ediciones Orbis, Barcelona.
- JENKINS, Henry (2008): *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Ediciones Paidós, Barcelona.
- LARA GARRIDO, José (2000): «El jardín y la imaginación espacial en el teatro barroco español», en J. E. Laplana Gil (ed.), *Actas del I y II Curso en torno a Lastanosa. La cultura del Barroco. Los jardines: arquitectura, simbolismo y literatura*, Instituto de Estudios Aragoneses, Huesca, pp. 109-156.
- MALZIEU, Mathias (2011): *Metamorfosis en el cielo*, trad. Sofia Tros de Ilduaya, Mondadori, Barcelona.
- MANERO SOROLLA, María del Pilar (2005): «Los cánones del retrato femenino en el *Canzoniere*. Difusión y recreación en la lírica española del Renacimiento», *Cuadernos de Filología Italiana*, núm. extraordinario, pp. 247-260.
- MANRIQUE, Jorge (2012 [1976]): *Poesía*, ed. Jesús-Manuel Alda Tesán, Cátedra, Madrid.
- MARTÍNEZ, Alejandro (2019): «Más allá del miedo: El folklore americano y *Over the Garden Wall*», *Espada y Pluma. Revista Cultural Independiente y Digital*, disponible en: <<https://espadaypluma.com/2019/01/23/mas-alla-del-miedo-el-folklore-americano-y-over-the-garden-wall/>> [Consultado: 26/03/2020].
- MCDONALD, George (1993): *The Princess and the Goblin*, Everyman's Library, New York.
- MCHALE, Patrick (2018): *Over the Garden Wall. Volumen uno*, ilustraciones de Jim Campbell, Norma Editorial, Barcelona.
- MCLEAND, Valerie (2016): «Robert Frost and The Unknown: The Poetry of *Over the Garden Wall*», *Paper Pathes*, disponible en: <<https://blogs.lt.vt.edu/valeriemclean1919/2016/10/02/robert-frost-and-the-unknown-the-poetry-of-over-the-garden-wall/>> [Consultado: 27/03/2020].
- MORADA DEL BÚHO LECTOR, LA (2017): «*Over the Garden Wall*», *La Morada del Búho Lector*, disponible en: <<http://buhoevanescente.blogspot.com/2017/06/over-garden-wall.html>> [Consultado: 26/03/2020].
- MOYLAN, Brian (2014): «*Over the Garden Wall*: Slapstick for the Kids, Existential Dread for the Adults», *The Guardian*, disponible en: <<https://www.theguardian.com/culture/2014/nov/03/over-the-garden-wall-slapstick-kids-existential-dread-adults>> [Consultado: 26/03/2020].
- ORTIGOSA PEÑA, Andrés (2019): «*Das Unheimliche* de Freud: Una relectura terminológica-filosófica», *Quaderni Mediterranei*, vol. 2, pp. 71-85.
- PALMERO ACOSTA, Rubén (2015): «*Over the Garden Wall*: la críptica joya de CN», *815. Análisis Cultural de Series de Televisión*, 23 de febrero, disponible en: <<http://www.ochoquincemag.com/over-the-garden-wall-la-criptica-joya-de-cn>> [Consultado: 26/03/2020].

- PLATÓN (1983): *El banquete. Fedón. Fedro*, Ediciones Orbis, Barcelona.
- POE, Edgar Allan (1983 [1977]): *The Viking Portable Library. Poe*, ed. Philip Van Doren Stern, Penguin Books, New York.
- POPPER, Karl (2000): *The Lesson of This Century*, , Routledge, New York.
- PROPP, Vladimir (1985): *Morfología del cuento*, trad. F. Díez del Corral, Ediciones Akal, Madrid.
- PURCELL, Krysta (2016): *Exploring the Unknown: An Onomastic Analysis of Over the Garden Wall*, Appalachian State University, disponible en: <<https://libres.uncg.edu/ir/asu/f/Purcell,%20Krysta%20%202016.pdf>> [Consultado: 27/03/2020].
- VAN DEN ENDEN, H (1979): «Thomas Hobbes and the Debate on Free Will. His Present-day Significance for the Ethical Theory», *Philosophica*, vol. 24, núm. 2, pp. 186-216, disponible en: <<https://www.philosophica.ugent.be/wp-content/uploads/fulltexts/24-5.pdf>> [Consultado: 25/08/2020].
- VÍQUEZ Y VOTZ, Javier (2017): «La muerte y el diablo en *Over the Garden Wall*», en *Vacío*, disponible en: <<http://revistavacio.com/metageek/la-muerte-diablo-over-the-garden-wall>> [Consultado: 26/03/2020].
- WILSON, Justine Nicole (2015): *Heroes in Patrick McHale's Over the Garden Wall: A Reading of the Modern Epic*, Stony Brook University, disponible en: <<https://ir.stonybrook.edu/xmlui/handle/11401/77589>> [Consultado: 27/03/2020].
- WILLSEY, Kristiana (2016): «“All That Was Lost Is Revealed”: Motifs and Moral Ambiguity in *Over the Garden Wall*», *Humanities*, vol. 51, núm. 5, disponible en: <<https://www.mdpi.com/2076-0787/5/3/51>> [Consultado: 27/03/2020].

MISCELÁNEA

MISCELLANEOUS

JOAN PERUCHO O L'IMPERIALISME FANTÀSTIC

VÍCTOR MARTÍNEZ-GIL
Universitat Autònoma de Barcelona
Victor.Martinez@uab.cat

Recibido: 17-03-2020
Aceptado: 27-07-2020



RESUM

Aquest article analitza l'obra de Joan Perucho a partir dels conceptes d'evasió i de misteri i defensa l'adscripció d'aquesta obra al fantàstic generalitzat (*fantastique généralisé*) teoritzat per Todorov. L'article defensa també que el fantàstic de Perucho és una estratègia per construir una identitat que, des de Catalunya, s'expandeix a les terres orientals i ibèriques.

PARAULES CLAU: Joan Perucho, literatura fantàstica, identitat nacional

JOAN PERUCHO OR FANTASTIC IMPERIALISM

ABSTRACT

This paper carries out an analysis of Joan Perucho's work based on the concepts of evasion and mystery, defending the attribution of this work to the generalized fantastic (*fantastique généralisé*) theorized by Todorov. The paper also argues that the fantastic in Perucho is a strategy to build an identity that spreads from Catalonia to Eastern and Iberian lands.

KEYWORDS: Joan Perucho, fantastic literature, national identity



1. JOAN PERUCHO I LA SISTEMATICITAT

Al capítol amb què es tanca *Un dietari enigmàtic d'Octavi de Romeu*, dins *Museu d'ombres* (1981), Joan Perucho es va reivindicar com a «home de lletres» i es va refermar en la multiplicitat de gèneres que havia practicat: poesia, novel·la, conte, assaig, crítica de llibres i crítica d'art. Una obra, en definitiva, proteïforme, encara més si es considera l'hibridisme present a l'interior d'aquests gèneres i el caràcter miscel·lani de molts dels llibres de l'autor. Tanmateix, com s'afanyava a precisar, la seva era una obra coherent:

Malgrat aquesta aparent dispersió, he creat —em sembla— un món coherent. Pot ser bo o detestable, però gosaria afirmar la seva radical coherència. Per altra banda, aquest món és un món fantàstic que tendeix a descobrir les relacions invisibles de les coses. També tendeix a abocar-se al passat perquè el passat explica en certa manera l'home del present, que és l'únic que ens és donat de conèixer. Des d'aquest punt de vista, no m'interessa, doncs, l'home del futur. És per això que la meua literatura pot ser titllada de culturalista (i per alguns d'escapista) i té molt present la circumstància històrica així com els personatges que hi participen. Confesso que em permeto de modificar lleument aquesta circumstància històrica per veure el que passa. A vegades pot resultar alligador i, a més, divertit. (Perucho, 1987: 316)

Es tracta, com s'ha dit, de tot un manifest literari. La coherència que destaca Perucho és d'intenció («descobrir les relacions invisibles de les coses», que ell identifica amb un «món fantàstic»), d'ambientació preferent en el passat i de mètode compositiu, inclòs l'humor. En la seva obra, però, hi ha força més recursos unificadors. Així, per exemple, la recurrència de personatges i de situacions, o la persistència de temes, com ara la gastronomia, i de llenguatges sectorials, com ho és el jurídic (Torra Pla, 2017). No és pas menys important la voluntat de seguir gèneres preestablerts i concatenats: els herbaris (*Botànica oculta o el fals Paracels*), els lapidaris (dins *Els balnearis*) i els bestiaris (*Monstruari fantàstic*), tres llibres que l'autor considerava relacionats i que, en efecte, van tenir en les seves versions castellanques una edició conjunta pòstuma (*Trilogia màgica*, 2004). I, encara, hi ha en Perucho una voluntat ordenadora a través dels espais, ni que sigui nominalment: els balnearis, els jardins, o llocs concrets com als poemes de *Quadern d'Albinyana* (1983). L'ordenació també es pot fer a través de conceptes, com passa amb les *Històries apòcrifes* (1974), o en diferents assaigs, dels quals m'interessa destacar-ne tres, el primer dins *Museu d'ombres*: «“Pictor christianus eruditus” (Notes al misteri)», articulat al voltant de diferents pintors, *Teoria de Catalunya* (1985) i *Les presències secretes. Història*

gràfica de l'invisible (1995), en el qual Perucho sistematitza com veu el món dels éssers extraordinaris, amb dues grans categories: les presències visibles (a l'apartat «Teoria dels monstres») i les invisibles (amb entitats lluminoses i entitats obscures), a més d'un diccionari de «presències no descrites». Cadascun d'aquests assaigs se centra en un àmbit definidor de la seva obra: el misteri, l'espai (en aquest cas, Catalunya) i la categorització dels éssers extraordinaris. Són àmbits, com veurem, relacionats.

Alfons Gregori (2011) ha assenyalat amb encert que, al costat d'un element temporal, l'obra de Perucho presenta un element de mitificació territorial. En concret, ha analitzat la imatge de Catalunya i de la seva frontera occidental a *Les històries naturals* (1960), una Catalunya vuitcentista que l'autor codifica a través de la imatge del vampir. Perucho projectaria, d'aquesta manera, tres eixos: l'històric, el fantàstic i el territorial, que crec que es poden reduir a dos: el fantàstic i el territorial/temporal. La manera d'actuar de Perucho és, segons Gregori, per expansió, ja que la catalanització del vampir segueix la teoria orsiana de l'imperialisme cultural en la mesura que crea, per mitjà de la cultura, un mite capaç d'integrar tot el territori. Es pot considerar, en efecte, que Perucho, en aquesta i en altres obres, duu a terme una reconstrucció literària de Catalunya, i que aquest és un altre, i no pas menor, dels eixos de coherència de la seva literatura. Es podria entendre aquesta reconstrucció com una resposta a la situació desolada de la postguerra, un cop enderrocada la Catalunya-ciutat noucentista i republicana? Al recull de proses *Diana i la mar Morta* (1953), el narrador partia, en efecte, de la destrucció de la guerra, i Perucho es construïa a si mateix com a escriptor entre l'autobiografia i la reivindicació de la fantasia (Bernal, 2003). Perucho es podria interpretar en paral·lel a altres autors, com per exemple Josep Pla, autors que, en aparença molt distants, compleixen malgrat tot una funció similar de reconstrucció col·lectiva a partir de la literatura. Aquesta reconstrucció seria Catalunya endins, com hem vist en el cas del vampir, però també Catalunya enfora, segons el doble camp d'acció imperial teoritzat pels autors i polítics noucentistes. Enric Prat de la Riba acabava *La nacionalitat catalana* amb una profecia: «Allavors serà l'hora de treballar per reunir a tots els pobles ibèrics, de Lisboa al Roine, dintre d'un sol Estat, d'un sol Imperi» (Prat de la Riba, 1993: 77). Perucho no hauria signat aquest projecte, ni cap d'iberista, perquè no desitjava pas canviar la seva adscripció política espanyola. Tanmateix, sí que pensava en aquests termes imperials d'expansió, com ho demostra el desplegament territorial de la seva obra: Mediterrani enllà i també cap a Portugal, amb Catalunya al centre. De fet, com ja he esmentat, Perucho se situava a

prop sobretot d'Eugeni d'Ors, un autor sempre present en ell (Doval, 1987), el qual va sintetitzar l'Europa cultural a partir de «dos cuerpos simples: Grecia y Portugal» (Ors, 2002: 125), arquetips del classicisme i del barroc. En Perucho, però, aquests dos pols es fusionen en un itinerari circular, perquè, al costat de motius geopolítics i de peninsularitat compartida, Portugal, com llegim a *Pamela* (1983), «sempre fa pensar en l'Orient» (Perucho, 1985: 223). Com veurem, l'impuls d'aquest itinerari és el misteri, això és, el fantàstic segons el concebia Perucho, i la seva justificació és l'expansió històrica dels catalans, els quals, com se'ns diu a *Teoria de Catalunya*, cercaven «la meravellosa i mai vista "Terra del Prest Joan"» (Perucho, 1991: 34).

2. EVASIÓ I MISTERI: LA FÓRMULA PERUCHIANA DEL FANTÀSTIC

Com va posar en evidència Antoni Vilanova (1998), Perucho es va esforçar en diferents escrits per definir de manera clara la seva idea del fantàstic. En un text molt important que va anar a parar a *Les delícies de l'oci* (1984), «Introducció a E. A. Poe», es preguntava: «Ara: ¿en què consisteix l'element fantàstic en literatura?» (Perucho, 1990: 197). La resposta era, com ja ha estat assenyalat (Scarsella, 2013), tautològica: «allò que fa sortir l'home d'allò que li és habitual, d'allò que és quotidià, d'allò que és antifantàstic» (Perucho, 1990: 197); però, cal afegir, aquesta tautologia presentava un capgirament important, perquè el terme secundaritzat ja no era, com tradicionalment, el fantàstic, sinó l'element quotidià, definit per negació com a «antifantàstic». Ara bé, què té de mal «allò que és quotidià»? Doncs, d'entrada, que provoca avorriment. Es pot citar, en aquest sentit, una reflexió de Perucho, «Itineraris», inclosa al llibre *Inscripcions, làpides, esteles* (1993):

Com que la vida quotidiana és, sovint, avorrida, em sembla que seria aconsellable trobar-la seguint la pista del Genguis Khan, la més modesta del capità Nemo o, si més no, la del tramvia blau del Tibidabo vers els autòmats tocadors de trompa i els equilibristes. En casos extrems, bastarà la lectura de qualsevol altre llibre de Jules Verne o similars. La lectura és una bona porta d'entrada a futurs itineraris de paradisos artificials. (Perucho, 1996: 232)

La necessitat d'evadir-se és universal i atemporal, segons escrivia Perucho al dietari d'Octavi de Romeu: «La gent ha sentit sempre la necessitat d'evadir-se, de trencar el cercle de la vida quotidiana, la monotonia grisa que ens imposen la societat i la convivència» (Perucho, 1987: 286). En contra de

teories i de funcions realistes i històriques de la literatura, i en contra de les idees sobre la qüestió d'Ortega y Gasset (Scarsella, 2013: 71-72), Perucho considerava que l'evasió és positiva. Ja hem vist com era conscient que la seva obra podia ser «titllada de culturalista (i per alguns d'escapista)», un terme, aquest últim, que, tot i les seves connotacions pejoratives, no deixava de fer servir. Per exemple, en un article molt ben documentat, «La ciència-ficció, els còmics i l'erotisme», aplegat com el de Poe dins *Les delícies de l'oci*, hi llegim: «L'home necessitava escapar-se de la seva circumstància, imaginar-se en "altres veus i altres àmbits", i és evident que avui aquesta possibilitat li és servida d'una manera àmpliament divulgada» (Perucho, 1990: 248). La televisió, el còmic, la societat de l'espectacle, han satisfet aquesta necessitat: «Això prova que l'home i sobretot els públics populars continuen essent fidels a tot allò que sigui extraordinari, meravellós, quimèric. Produeix a la pell una esgarripança deliciosa» (Perucho, 1990: 249). El nostre temps, escriu en un article dedicat a James Bond (Perucho, 1990: 242-244), ha estat capaç de crear noves menes de mites basats en la violència i en l'erotisme i també en una atmosfera «fantàstic-social» i «fantàstic-científica», és a dir, seguint la ciència-ficció, un gènere que, tot i alguna referència a *Fahrenheit 451* i la seva adaptació al cinema (Perucho, 1990: 92-95), interessarà a Perucho sobretot per la connexió que pot presentar amb la màgia, en un moment en què la ciència inspira emocions que abans eren privatives de l'irracional: «¿No és tan màgic un robot electrònic com un ídol de terrissa? ¿No és una aventura màgica poder viatjar per les galàxies de l'espai?» (Perucho, 1990: 249). Així, quan parli dels autors americans de ciència-ficció, destacarà Lovecraft, per bé que amb la consciència que «no és exactament un escriptor de *Science-Fiction*» (Perucho, 1990: 250).

Si l'evasió i l'escapisme són un universal humà, antropològic en podríem dir, també són, per a Perucho, un universal literari, com va deixar clar a l'article sobre Poe: «en el fons, tota literatura és un mitjà per a escapar-se», inclosa aquella literatura que no explica fets excepcionals, perquè el lector no deixa de submergir-se en una ficció i en uns personatges que li permeten deixar de banda la seva circumstància. Posades així les coses, però, la literatura més eficaç seria la que conté l'element fantàstic, «ja que tradicionalment es basa en el misteri» (Perucho, 1990: 197). La identificació de l'element fantàstic amb el misteri ens condueix a una pregunta òbvia: què és el misteri? Perucho ho va explicar al pròleg del llibre *El mèdiom* (1954):

Tot canvia. El poeta també. Però per sota d'aquesta veu, que hom escolta poques vegades, és segura l'existència de quelcom imprevisible i misteriós, que s'imposa per alguna mane-

ra i que dicta amb la paraula el sentit obscur de tot això que ens volta: la delicada flor, la rara gravitació de l'insecte, la gràcia d'un rostre que somriu, un carrer, un paisatge.

Enmig de la tècnica del seu artifici, el mèdiu, en algun moment, se sent vulnerable a aquesta clarividència que, com el sospir del qui habita en la foscor, ve de sobte. El mèdiu o el poeta, llavors, moren gloriosament a mans de qui els suplanta, i la paraula, deslligada ara, és la que, sola entre les ombres, esdevé lluminosa.¹ (Perucho, 1996: 49)

El misteri neix, doncs, de la consciència que tot canvia. No és pas casualitat que Perucho comencés «“Pictor christianus eruditus” (*Notes al misteri*)» amb un capítol dedicat al record. Josep M. Espinàs (1958: 183) va definir Perucho com «el gran enyorador de les lletres catalanes» i Antoni Comas (1996: 13) va escriure que el tema del pas del temps en la seva poesia «comença per desvetllar una enyorança i acaba per provocar, inevitablement, una evocació». Tot plegat neix d'una pregunta, que Perucho formulava al pròleg de *Museu d'ombres*: «*Què hi ha darrera de les coses? Aquesta és una pregunta que sols els poetes poden contestar, perquè la Poesia — tant com la Màgia — és una forma de coneixement revelada*», una pregunta que Ramon de Tàrraga, creador de la màgia, havia respost dient que darrere les coses «*hi havia la Mort*» (Perucho, 1987: 249). Al poema «*Damnats, al te de la tarda*», d'*Aurora per vosaltres* (1951), Perucho ja havia escrit: «*La nit és bella. Mes la mort / és al darrera de les coses*» (Perucho, 1996: 40). Al capdavant, la gran pregunta, en un poema d'*El mèdiu*, és: «*Per què, Déu meu, per què tot va morir?*» (Perucho, 1996: 55). La consciència de la mutabilitat del món és, doncs, la consciència de la mort, i en Perucho s'ha relacionat amb l'herència decadentista finisecular a la manera de Huysmans (Campillo & Castellanos, 1988: 105), un autor que de fet cita algun cop. Recordem que Perucho va escriure que un llibre com *Roses, diables i somriures* (1965) era «*monstruosament artificios i esteticista*» (Perucho, 1987: 7). Aquesta herència decadentista, i la presència de Baudelaire en l'autor, és una de les línies que caldria explotar a l'hora d'interpretar Perucho. Tant pel que fa a les relacions complexes entre l'*spleen* i l'enyorança com respecte al concepte dels paradisos artificials, que hem vist aplicat a la literatura, i, encara, per a tot allò que té a veure amb la pugna entre l'aristocràtic i el món del *pop* i de la societat de consum. Perucho, que demanava un lector culte, al dietari d'Octavi de Romeu va arribar a parlar dels «*happy few del misteriós*» (1987: 270), però també es movia entre exaltar com a ideal humà els aventurers i els poetes (Perucho, 1987: 275) i

1 En totes les citacions la cursiva és de l'original.

reconèixer que els públics populars, si s'evadien amb cançons de gesta, amb les novel·les de ciència-ficció o amb James Bond, era perquè són «somiadors i imaginatius» (Perucho, 1987: 286-287). Quedem-nos, ara com ara, amb la idea que l'avorriment i l'enyorança són els enemics a combatre, i que la màgia («¿No és una aventura màgica poder viatjar per les galàxies de l'espai?»), o el fantàstic, és l'eina per oposar-s'hi, sigui en forma d'evasió més superficial, sigui en forma de misteri aprofundit. Perquè el misteri neix de la consciència de la mort, però va més enllà.

En efecte, el misteri és, en el fons, l'aspiració a perdurar, perquè és «*el sentit obscur de tot això que ens volta*». Si tornem a l'article sobre Poe, veurem que l'element fantàstic és el que permet fixar aquesta aspiració a partir del joc literari, i que el misteri és la poesia mateixa: «A mi, particularment, em sedueix l'element fantàstic per allò que té d'irracionalitat meravellosa, tot creant un món que vulnera irònicament l'ordre al qual estem acostumats, regit per normes i lleis misterioses, és a dir, poètiques» (Perucho, 1990: 197-198). Els fantasmes de les obres de Perucho, «ens dolorosos i incerts», com els declara al dietari d'Octavi de Romeu (Perucho, 1987: 269), representen aquest desig de perdurabilitat, però fixem-nos també en els autòmats, aliats dels personatges (una altra cosa són les nines diabòliques) i alhora ofensa metafísica a la tomba (Cabrè, 1998: 43-44). Els autòmats, com els del museu del Tibidabo de Barcelona, tocadors de trompa i equilibristes, poden ser, com hem vist, una bona solució a l'avorriment, però l'autòmat també és, citant de nou el dietari d'Octavi de Romeu, «un atemptat al sepulcre, ja que posa dret una mena de cadàver simulat» (Perucho, 1987: 265). El fantàstic, els éssers fantàstics positius i la literatura que els retrata, són, doncs, un desafiament. Com també ho és «la tècnica narrativa en dos plans simultanis» (Espinàs, 1958: 188) en la prosa de Perucho, un recurs que pot incloure el present de l'autor i que el que fa és crear un ordre nou en el qual desapareix la tirania de les categories lògiques i, per tant, la percepció lineal de l'espai i del temps. La figuració fantàstica, també quan és flanquejada per forces negatives, és la creació que permet fixar el sentit obscur que ha estat revelat al mèdium.

La relació entre misteri, màgia i poesia en Perucho, i el concepte mateix del poeta com a mèdium, com a mag i, en molts textos, com a portador de la mirada que tenen els infants, són fàcilment relacionables amb el surrealisme. Ja durant la postguerra, Perucho va ser interpretat a partir de l'encreuament de dos corrents: «*En els seus anys hi ha una rebrotada de surrealisme que es barreja amb l'existencialisme en marxa*» (Teixidor, 1954: XI). S'ha destacat la persistència dels recursos literaris i artístics del surrealisme en Perucho (Cabrè, 1998: 62) i

que ell mateix, tot parlant de l'obra de Joan Miró, havia explicat el concepte d'evasió a partir del que André Breton anomenava la *crise de l'object* (Vilanova, 1998: 26-27). També és cert, però, que la seva relació amb el surrealisme ha estat matisada. Sigui per una evolució cap a un meravellós quotidià més lluminós que superaria també l'existencialisme (Bou, 1987: 347-348), sigui perquè el seu concepte de misteri seria més romàntic, novalià i decadentista que no pas oníric (Guillamon, 2020: 55-59), sigui perquè Perucho se situaria a prop sobretot de l'André Breton alquímic i esotèric de la postguerra (Gregori, 2014: 154-155). Malgrat tot, Perucho no deixava de reivindicar el somni i les seves pertorbacions, com al poema «Les portes» de *Quadern d'Albinyana*: «Per les portes del somni, més enllà dels abismes nocturns / banyats per la lluna, / he viscut vides sens nombre, / he penetrat les coses amb els ulls, / lluito i crido quan arriba l'alba / arrossegat per l'horror de la follia» (Perucho, 1996: 141). Crec que una manera d'interpretar les distàncies i les semblances de la literatura de Perucho amb el surrealisme pot ser, com veurem, considerar la seva obra a la llum d'una evolució general de la literatura fantàstica a partir dels primers anys del segle xx.

3. EL FANTÀSTIC GENERALITZAT DE JOAN PERUCHO

Es pot caracteritzar el fantàstic de Perucho des d'un punt de vista tècnic? És a dir, es pot establir en quina modalitat de literatura no mimètica es concretaria la seva idea del misteri? La crítica ho ha intentat repetidament. La literatura de Perucho presenta en aquest sentit una gran complexitat, la qual admet, com va formular Alfons Gregori (2011), diferents plans: el dubte sobre l'element aparegut (l'aspecte caracteritzador del fantàstic segons Todorov), el pla intertextual i un pla transcendent, vinculat amb la divinitat. El joc amb l'erudició real i apòcrifa, accentuat al llarg de la trajectòria de l'autor, ha permès parlar de literatura de segon grau (Guillamon, 2020) i d'una «hiperutilització de la citació com a principi compositiu» (Bernal, 1992: 300). Aquesta hiperutilització es pot relacionar amb la nostàlgia del fantàstic, que impulsaria Perucho a construir la seva obra gairebé com un índex de figures i de llibres (Guillamon, 1990: 22-31), però també amb un afany estructurador. Encara que no em puc estar de dir que fins i tot *Teoria de Catalunya* es pot interpretar com una rectificació irònica de la llarga tradició dels llibres de «reflexió sobre el país» (Llanas & Pinyol i Torrens, 1987), no insistiré en aquest camí dels hipotextos literaris i cinematogràfics ni en les possibles implicacions postmo-

dernes de tot plegat, perquè m'interessa més fixar-me en la concepció globalitzadora del fantàstic de Perucho en dos sentits.

En primer lloc, pel que fa als diferents plans que he esmentat. Prenquem un episodi de *La guerra de la Cotxinxina* (Perucho, 1986a: 88-89): un cap dantesc obre un forat a terra que s'empassa els set geperuts que volien torturar Alfred Darnell. Després d'aquesta irrupció de l'element extraordinari i desconcertant, els protagonistes seguiran amb alegria els compassos de *La forza del destino* de Verdi i el ministre Martínez de la Rosa explicarà que el cap era el de l'antic Monstre de Bodegones. D'aquesta manera, l'element espantós queda, no pas esborrat, però sí superat pel pla irònic, amb els compassos de Verdi i amb l'aparició, al llarg de la novel·la, de personatges reals com Martínez de la Rosa. Tot seguit, però, el pla irònic s'engloba encara en un de superior quan se sent «un cant inaudible» de l'ocell que, en Perucho, representa el no-res i la força de la divinitat.

En segon lloc, la globalització del món fantàstic de Perucho s'aplica a la seva sistematicitat tant interna com —en relació amb el món en aparença real— externa. Recordem un fragment ja citat del text sobre Poe, en el qual Perucho declarava que el fantàstic el seduïa perquè vulnerava irònicament «l'ordre al qual estem acostumats» i l'identificava amb la poesia. Tot seguit, escrivia: «Per consegüent, em separo de la realitat per tal de crear un ordre fantàstic, que és aquell que considero més excepcional, com més va més lluny d'allò que és obvi i quotidià» (Perucho, 1990:198). L'autor ens planteja, així, l'existència de dos sistemes, de dos ordres, el quotidià i el fantàstic, que vulnera el primer. Potser és útil prendre en consideració les possibilitats de relacions entre dos ordres que ha teoritzat Mendlesohn (2008) pel que fa a la *fantasy*: entrar en un món nou (*portal-quest*), el protagonista formant part del món fantàstic (*immersive*), el fantàstic entrant en el món primari, que pot ser el nostre o pot no ser-ho (*intrusion*), i el dubte entre si l'element màgic s'ha esdevingut o no (*liminal*). Aquest esquema presenta punts de vista una mica diferents als de Todorov, però en recull la idea de dubte amb què va definir el fantàstic pur a la seva famosa *Introduction à la littérature fantastique*, publicada el 1970: «l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel» (Todorov, 2005: 29), un dubte que, cas de no existir o de resoldre's en un sentit favorable a l'existència de l'element fantàstic, faria pivotar el relat cap al meravellós. S'ha defensat posteriorment, i tot seguit hi tornaré, que l'absència de dubte no comportaria la supressió de l'element fantàstic si l'entendem com un xoc conflictiu entre la nostra noció de realitat i un element impossible i inexplicable (Roas, 2011: 30).

Com hem vist, en Perucho existeix un efecte conflictiu (el Monstre de Bodegones ho és, de conflictiu), més enllà de si es resol o no el dubte en els personatges, però aquest efecte, per l'estratificació de plans, acaba englobat en d'altres de superiors. De fet, Perucho era molt conscient que poden existir diferents menes d'*intrusion*, i en va distingir dues de força clares. Així, en Poe «trobem ja l'element fantàstic insidiós i amb remarcable tendència a allò que és fúnebre i sobrenatural» (Perucho, 1990: 197), una *intrusion* que Perucho contraposa a una altra de més generalitzada a l'article «El realisme fantàstic de Baltasar Porcel», aplegat dins *Carnet d'un diletant* (1985). Després de parlar de l'escapisme i del misteri, amb argumentacions que ja hem vist, Perucho escriu que Porcel «acaba de convèncer-nos que les coses fantàstiques també existeixen en la realitat, fora de l'ordre que reputàvem satisfactòriament excepcional» (Perucho, 1990: 431). Aquesta manera de fer —i deixo de banda la justesa o no de l'anàlisi aplicada a Porcel— no és, però, prou autònoma: «en comptes d'un fantàstic declarat, ens presenta un fantàstic insidiós que treu la seva validesa de la vida que fresseja al seu voltant», un fantàstic per analogia (Perucho, 1990: 432). El «realisme fantàstic», o el «fantàstic insidiós», es relacionaria més, segons Perucho, amb la ciència-ficció, ja que neix de la idea que una part de la nostra realitat encara està per explorar, i es distingiria del «fantàstic declarat», del «fantàstic irreal», que podem dir que considera que és el seu (Scarsella, 2013: 72-73; també pel que fa a l'opinió de Perucho sobre l'obra de Jordi Sarsanedas).

Potser val la pena de recuperar ara la clau surrealista, perquè ens remet a les avantguardes i al canvi que va patir en aquell moment la literatura fantàstica. Todorov va teoritzar aquest canvi davant l'evidència que la seva definició del fantàstic difícilment es podia aplicar més enllà del segle XIX i que en quedaven fora obres tan significatives com *La transformació* (o *La metamorfosi*) de Kafka, la qual eliminava el dubte a causa de la naturalització de l'element que irromp en la realitat quotidiana. Ens trobaríem, així, amb un «fantastique généralisé» (Todorov, 2005: 182) en el qual s'inclouen el món del llibre i el del lector, un fantàstic que, cal dir-ho, té també una base humorística i de pastitx, ja que la transformació de Gregor Samsa és una mena de paròdia de la figuració clàssica, màgica o divina, de la metamorfosi. I Perucho, tot i que va dir que la història de Samsa era «trista i terrorífica» (Perucho, 1994: 125), també apreciava aquest humor diabòlic kafkià (Guillamon, 2015: 422). El *fantastique généralisé* no és, potser, el fantàstic declarat de Perucho? Crec que, en efecte, és així. Hi ha hagut la por que aquest concepte del fantàstic actui per negació, i molts estudiosos han defensat que Kafka continua escrivint literatura fantàs-

tica perquè la naturalització de l'element impossible no evita que el lector s'inquieti davant el que està llegint (Roas, 2011: 145-148), inquietud que augmenta per l'estranya manca de reacció dels personatges (Reisz, 2001: 218-221). La literatura kafkiana s'allunyaria així d'una altra modalitat, l'anomenat realisme màgic (terme forjat com se sap el 1925 per Franz Roh, que el considerava un postexpressionisme), el qual seria un gènere híbrid: allunyat tant del meravellós, a causa de la seva ambientació en la quotidianitat, com del fantàstic, perquè no es basaria en un enfrontament problemàtic entre el real i l'impossible, com seria evident en un autor com Gabriel García Márquez (Roas, 2011: 56-61). Són distincions i precisions comprensibles, i certament es pot considerar diferent l'ús dels elements fantàstics en Kafka i en García Márquez, tot i que el colombià, que detestava la fantasia i el meravellós pur, va fer declaracions que val la pena de recordar: «Cuando yo leí a los diecisiete años *La metamorfosis*, descubrí que iba a ser escritor» (García Márquez, 1982: 41).

Per tant, sense esborrar diferents usos dels elements fantàstics en corrents i escriptors diversos, i atès que no sempre és fàcil definir el grau d'inquietud provocat en el lector, crec que es pot parlar de fantàstic generalitzat per designar una evolució que és comuna. Sense que això impliqui la no permanència de formes anteriors, és evident que a partir del començament del segle xx assistim a noves formulacions del fantàstic que tenen com a rerefons la revolució avantguardista i el profund trasbals social i de coneixement (també el psicoanalític) que es produeix a cavall de la Primera Guerra Mundial. Cal tenir en compte, igualment, la irrupció del món de la imatge, del cinema i del còmic, com ha estudiat Julià Guillamon (2020), la qual cosa converteix el monstre en una presència palpable i real. Jaime Alazraki (1990), estudiós de Cortázar, va proposar el nom de «neofantàstic» per definir aquests canvis, però en el fons no deixava de ser una nova manera d'al·ludir al realisme màgic, que, al meu parer, és tan sols una de les expressions possibles del fantàstic generalitzat. Aquest nou paradigma propiciarà l'hibridisme entre gèneres, però s'hi poden distingir diferents tendències: les més populars, que no renuncien a l'efectisme mecànic damunt el lector (Lovecraft i la *weird fiction*, o la connexió posterior de la *science fantasy* amb el món *pop*); les del realisme màgic, amb una relació explícita i constant entre quotidianitat i element fantàstic tot i que amb diferents graduacions pel que fa al conflicte entre el real i l'inexplicable; i les del surrealisme i les seves derivacions, amb la creació de mons autònoms a partir de la combinació, sorprenent i sovint humorística, d'elements reals amb elements onírics. Són tres grans vies d'expressió del fantàstic generalitzat que s'influencien mútuament i que, a partir de la fiabilitat des-

criptiva d'allò que s'està narrant, tenen en comú el fet d'establir una relació estructural entre l'ordre preternatural (en Kafka, per exemple, teològic) i el món quotidià. Es tracta, com deia Bontempelli en textos recollits dins *L'avventura novecentista* (1938), d'una «ricostruzione della realtà», que ell volia lluny del món de les faules i aplicada a la vida «quotidiana e normale» (Bontempelli, 2004: 749-751). La insistència en el rebuig del món de les faules tradicionals no amaga que la naturalització de l'element extraordinari es relaciona amb el meravellós, però, com hem vist que David Roas estableix per al realisme màgic, també és evident que el fantàstic generalitzat tendeix a allunyar-se'n per la relació amb la quotidianitat i per les possibilitats de crear inquietud a partir de la incorporació de figures i de maneres de fer del fantàstic vuitcentista i també per altres camins. És una mena de meravellós híbrid.

El fantàstic generalitzat, que permetrà connexions renovades entre literatura i pensament esotèric, i noves ficcions de sentit mític i fins i tot al·legòric, tenyirà la part més important de les literatures no mimètiques al llarg del segle xx i fins a l'actualitat. Fins i tot exemples que en principi s'adscriurien al meravellós pur, com la Terra Mitjana de Tolkien, amb unes lleis pròpies i diferents de les nostres, no deixen de participar-hi a partir de dos grans elements: perquè presenten una mitologia completa (element estructural) i perquè mantenen una relació cronològica amb el món present dels homes (element d'intrusió). El mateix s'esdevé amb Lovecraft, que de vegades ha estat acusat de passatisme i de ser un escriptor nostàlgic (Alazraki, 1990: 27; Guillamon, 1990: 13), però que en realitat va definir un horror del tot nou a partir d'una estructura mitològica i materialista. Perucho, tot i que el relacionava amb Poe i els seus mons insidiosos (1990: 202), en destacava justament la capacitat de formular plans de realitat i, en un dels articles recollits dins *Les delícies de l'oci*, escrivia que Lovecraft crea «una mitologia del cosmos» que el lector assumeix no pas de manera individual, sinó «com a representat específic de l'element humà», una mitologia que estableix una relació cronològica amb nosaltres, ja que «antigament el nostre món fou poblat per d'altres races» que ens tornen a visitar (Perucho, 1990: 187-190). No cal insistir en l'admiració que Perucho sentia per l'escriptor de Providence ni en el paper pioner per al seu coneixement que va significar *Amb la tècnica de Lovecraft* (1956).

Crec, doncs, que Perucho pot ser considerat com un autor típic del fantàstic generalitzat o meravellós híbrid, un autor, a més, que es va deixar influir per les diferents tendències que he assenyalat. Corroboraria aquesta adscripció el fet que els estudiosos, a l'hora d'etiquetar-lo, hagin recorregut a la idea del meravellós connotat: el meravellós cristià (Gregori, 2014) pel rerefons ide-

ològic i per l'asseveració de Déu en la seva obra, que permet distingir entre criatures malèfiques i benèfiques; el meravellós literari (Guillamon, 1985: 9), pel joc constant amb la citació i per l'origen llibresc de bona part dels seus escrits; o el meravellós irònic (Scarsella, 2013: 72), un qualificatiu que recolza en el mateix Perucho quan parla d'un món «que vulnera irònicament l'ordre al qual estem acostumats». El fantàstic generalitzat de Perucho extrema la barreja entre els dos mons i es decanta cap al que ell en diu «la irrealitat». Dirà en una entrevista: «a la realitat sempre hi ha l'aspecte de la irrealitat. A mi la realitat no m'interessa», i posarà com a origen de la seva obra no pas la vida, sinó la literatura (Nadal, 1997: 34-35). Ara bé, adscriure's al fantàstic generalitzat demana una estructura en la qual es puguin projectar els dos ordres, el quotidià o real i el misteriós. Si, en el cas de Perucho, tot parteix de la consciència de la mort i de l'enyorança, quin és l'objecte d'aquesta enyorança? En el seu article ja citat, Josep M. Espinàs (1958: 183-184) escrivia que l'enyorança de Perucho se centrava en un principi «sobre els anys del seu despertar al món, els famosos *twenties* per entendre'ns, uns "anys vint" que duren fins al 1936», però afegia que després s'havia format en ell una segona enyorança, la de la Catalunya medieval, dels temps del rei d'Aragó: «És l'enyorança col·lectivista de Joan Perucho, que se sent membre d'un poble. L'any 1930 i el segle XIV són, per a Joan Perucho, els dos tresors perduts». Un segle que, en obres posteriors, arribarà fins a les lluites i revolucions del XIX. Val la pena de recordar el que deia Joan Teixidor (1954: XI) sobre la sensació de soledat en una «*Barcelona adustament sorda i esquiva, com mai submissa a un folklorisme ressentit*» per comprendre el sentit col·lectiu de l'enyorança de Perucho. En el temps de postguerra, en l'estrany temps, com en deia Salvador Espriu (Martínez-Gil, 2009), la realitat social i nacional s'ha separat del seu passat. Primer poeta, i després passant per *Diana i la mar Morta* i pels primers contes fantàstics, Perucho acabarà relligant enyorança personal i enyorança col·lectiva en una estructura imaginativa que combinarà quotidianitat i misteri a partir d'un espai geogràfic, històric i cultural que ell vol preservar. És l'espai de la catalanitat i de la seva expansió, un espai esborrat durant la postguerra però sentit en perill també més enllà. Als anys noranta, en escrits com «La supervivència lingüística» (1998: 263-267), Perucho veurà greument amenaçat aquest espai per la manca de continuïtat biològica, amb una Catalunya autonòmica sense fills, lliurada a l'hedonisme, sotmesa a la destrucció patrimonial i amb la llengua en procés de substitució.

4. LITERATURA FANTÀSTICA I CATALANITAT

Perucho no tan sols va distingir entre dos tipus de fantàstic, sinó que els va relacionar amb dues tradicions culturals diferents. Així, en l'article sobre Poe que he citat tants cops, després d'escriure «em separo de la realitat per tal de crear un ordre fantàstic», posava aquesta pràctica en relació amb «la nostra tradició clàssica i mediterrània» (Perucho, 1990: 198). Fora «de la tradició anglosaxona», la nostra cultura presenta segons Perucho, a despit del que n'hagi dit la crítica, tres figures molt importants «per llur caràcter misteriosos»: Ramon Llull, Arnau de Vilanova i Ramon de Tàrraga, que ja hem vist citat. Tot i que entre les dues tradicions hi pugui haver coincidències, queda clar que dins la mediterrània l'alquímia hi ha jugat un paper important (i, en aquest tema no hi entraré, és evident que Perucho planteja sempre el seu fantàstic com a presència real possible en el món extern al llibre). A partir de Roger Caillois, Perucho distingeix dues aproximacions a l'indesxifrat: «podria dir-se que hi ha tarannàs singulars als quals no els agrada el fet de no comprendre, la qual cosa és molt diferent del fet de complaure's en allò que no es comprèn» (Perucho, 1990: 199). Entre les dues actituds hi ha el punt en comú de sentir-se atret per «allò que és indesxifrat», però, si ho interpreto bé, la primera correspondria al fantàstic insidiós i, la segona, al fantàstic declarat. Evidentment, les distincions no poden ser rígides. Sense anar més lluny, Porcel, que ja hem vist que segons Perucho practica un fantàstic insidiós, és un autor mediterrani. És indiscutible, però, que Perucho interpreta el fantàstic declarat des d'un punt de vista d'identitat civilitzacional. I també ho és que no es tracta pas d'una extravagància. Només cal recordar (Fernández, 2001) les interpretacions identitàries del realisme màgic i —terme de vegades considerat equivalent i de vegades no tant (Llarena, 1997)— del que Alejo Carpentier va anomenar «real-meravellós». Carpentier partia del surrealisme i, des d'una posició de reivindicació autòctona que es pot considerar postcolonial, va voler superar el mecanicisme imaginatiu del moviment: «*a fuerza de querer suscitar lo maravilloso a todo trance, los taumaturgos se hacen burócratas*» (Carpentier, 1987: 52).

El fantàstic generalitzat, en efecte, permet aquesta evolució cap a significats identitàris, perquè és capaç d'assumir elements culturals i històrics a causa dels seus principis estructuradors, de la seva sistematicitat. Al costat de Perucho, en les literatures del Sud d'Europa hi haurà autors que, cadascun amb les seves diferents connotacions ideològiques, establiran aquesta mena de relacions, com ara Álvaro Cunqueiro, que operava amb la matèria de Bretanya aplicada a Galícia, o Italo Calvino, que feia el mateix amb la ciència-fic-

ció i amb la tradició del meravellós èpic italià. Perucho es va ocupar repetidament del primer, per l'amistat que els unia i per la seva coincidència de propòsits dins el panorama literari espanyol, i el va interpretar com una veu cèltica, gallega i medieval. A causa d'aquesta relació, no és del tot desencaminat dir que *Teoria de Catalunya* podia tenir com a inspiració, tot i que cal no descartar-ne d'altres, el llibre de Cunqueiro *Ver Galicia*, publicat per Destino el 1981 (Valls, 2003). Perucho també es va ocupar de Calvino, de manera assagística i amb referències metaliteràries, i les seves literatures i els seus possibles significats al·legòrics s'han pogut relacionar (Guillamon, 2015: 368-370). No oblidem, tampoc, que, si es parla del Mediterrani, el primer cognom de l'autor, Perucho, era provinent d'Itàlia, país al qual va dedicar, entre d'altres, la secció «Paisatges d'Itàlia» dins *Versos d'una tardor* (1995). Perucho, doncs, tanca un cercle: la seva proposta de fantàstic permet formular una identitat col·lectiva, però aquesta funció és ja, en ella mateixa, una mostra d'identitat, perquè el caràcter col·lectiu del misteri prové de la tradició mediterrània (i aquí Perucho reinterpreta de nou l'herència noucentista) en la qual se situa Catalunya.

La figura central que representa per a Perucho la catalanitat fantàstica és Ramon Llull. En un dels apartats de «“Pictor christianus eruditus” (*Notes al misteri*)», intitulat significativament «Aquesta terra», Perucho defineix Catalunya com una terra que estimem arran de la Mediterrània, una terra petita i canviant, amb dues menes de fills: els qui fan del seny i de la laboriositat el seu centre i els visionaris, els qui contradiuen «el seny avar» de la sang dels avantpassats i, seguint els camins del món i triomfant lluny, donen brillantor i orgull al nom de Catalunya. I sabem que això és així des de «Llull i la seva abrivada follia» (Perucho, 1987: 369). Llull, exalçat per Eugeni d'Ors, va ser entès com a representant de la catalanitat, per exemple en el llibre de Delfí Abella *Geni i catalanitat de Ramon Llull* (1964), o per J. V. Foix, el qual admirava també el Llull místic. Reivindicat pel surrealisme francès (Rosselló Bover, 2016), els artistes i escriptors catalans que d'alguna manera s'hi relacionaven van veure en Llull una figura màgica, mística i alquímica i, alhora, un representant de la catalanitat. Perucho l'interpretarà, a més, com un exemple de l'expansió oriental dels catalans, com el retrata a *Llibre de cavalleries* (1957), en el qual els protagonistes se'l troben a Famagusta. El gran Ramon, «glòria de la Cristiandat i de Catalunya», posseeix «la divina follia de la paraula de Déu» i escolta amb exaltació les noves de terres llunyanes, fins a l'Índia, moment en què s'apareix el Prest Joan (Perucho, 1989: 97-99). A diferència d'autors com Palau i Fabre, que considerava Llull un conqueridor espiritual del tot contra-

posat a «la nostra empresa imperialista del segle xv» (Palau i Fabre, 1997: 41), Perucho veurà una continuïtat en tota l'expansió catalana pel Mediterrani. La recomanació final que Lluïl fa a *Llibre de cavalleries* és ser fidel al destí de cadascú, que se sent «a la sang» (Perucho, 1989: 99). La idea de la sang ancestral identificada amb Catalunya va ser constant en Perucho (i no oblidem la relació entre la sang i el vampir): «El pes de Catalunya jo el sentia a la sang», va escriure al primer poema de «Dos homenatges» (Perucho, 1996: 115-116).

Si entenem l'obra de Perucho com una recreació de la catalanitat, podem —com he dit— veure paral·lelismes amb autors que en principi semblen del tot diferents, com és el cas de Josep Pla. Alessandro Scarsella (2013: 69) ha enquadrat Perucho entre dos pols: «la formazione di Perucho si inquadra tra il realismo nomadistico di Pla e la “letteratura immaginativa” secondo la riformulazione di Cunqueiro». En efecte, el gust de Perucho per la descripció d'itineraris precisos a través de la terra catalana coincideix amb el de Josep Pla, del qual va corregir la *Guia de Catalunya*. Pla i Perucho es poden entendre en paral·lel, perquè conceben la seva obra com una fixació literària del que és Catalunya, amb un pes bàsic de la història i de l'erudició, és a dir, dels esdeveniments i els homes del passat. Què en queda, de Catalunya? Com l'hem d'interpretar? Tots dos, a més, es defineixen, i aquí tornariem a trobar l'ombra d'Eugeni d'Ors, per una estreta relació amb el periodisme i per una capacitat d'escriptura en diferents formats que permet la creació d'una obra extensa i fagocitadora d'elements culturals. En un dels seus escrits, aplegat dins *Incredulitats i devocions* (1982), Perucho va emparentar Pla amb un visigot de Lusitània (un «portuguès», segons Perucho), Joan de Bícjar, que va acabar sent bisbe de Girona. Sense negar els avantatges del turisme, producte del neguit humà de moure's, Perucho hi decretava que primer cal conèixer el propi país i que, com que el nostre és petit però complicat, cal algú que ens guii, i ningú millor per fer-ho que Josep Pla, pels seus coneixements, pel seu estil viu i precís i pel seu pensament tolerant i ple d'escepticisme irònic. Perucho, però, anava més enllà, i feia una apropiació de l'empordanès cap al seu món d'enyorador: en el futur caldrà anar a l'obra de Pla per tenir alguna idea del que va ser el país, i llavors s'obrirà per al lector «la flor nostàlgica del passat; d'allò que fou i ja no existeix» (Perucho, 1990: 67). Com li passava a Joan de Bícjar davant el mar llatí, en acabar de llegir Josep Pla i la seva *Guia de Catalunya*, «sentim cantar un ocell prop de nosaltres» (Perucho, 1990: 70) com a imatge d'eternitat fantàstica. Pla va convertir els personatges històrics admirats o dignes de menció en homenots, i Perucho els va fer part del misteri atemporal, en el qual va incloure el mateix Josep Pla.

Amb *Teoria de Catalunya* Perucho va voler fer la seva particular *Guia de Catalunya* a partir del fantàstic i del misteri. Publicada el 1985, era potser una reacció davant el neguit provocat per la nova situació política de desplegament del nacionalisme autonomista? Els seus capítols s'ordenen al principi d'una manera en aparença banal que després es distorsiona. Passada una introducció al país, hi trobem: el nom i els orígens, la terra, l'agricultura, la fauna, la flora, el mar, els homes, les opinions sobre els catalans i Catalunya, les dones, Barcelona, altres ciutats i viles, tres institucions històriques, el dret, les arts; a partir d'aquí, apareixen entrades més inquietants o connotades al costat d'altres de previsibles: tres figures mítiques (Gaudí, Dalí i Miró, tots tres relacionats amb el món del fantàstic: en un altre lloc Perucho [1993: 31] compararà Miró amb l'esperit català i «amb la follia d'un Ramon Llull i d'un Antoni Gaudí»), els sants i la pietat, les Corts de Cadis, el nacionalisme, l'activitat econòmica, la zoologia fantàstica, la gastronomia, la màgia, Montserrat i Poblet, les fires i festes i, finalment, la llengua. També en l'interior dels capítols en principi més banals, però, ens trobem amb un encreuament entre una aparent objectivitat i una constant citació de fonts i d'idees que redueixen els arguments a opinions llibresques i erudites. Al capdavall, les bèsties fantàstiques i les més domèstiques, com els conills o les gallines, s'igualen, perquè, d'aquestes darreres, descrites dins la fauna del país, l'important és citar-ne les cançons que en parlen, és a dir, considerar-les animals literaris.

Teoria de Catalunya comença amb «Tres interpretacions»: Catalunya com a terra fertílissima, Catalunya com a lloc d'elecció dels àngels (ja sabem que l'obsessió de Perucho pel tema provenia d'Eugeni d'Ors, igual com altres visions idealitzades, per exemple el fet de descriure Egèria, la dama del cavaller Kosmas, amb un citació directa de *La Ben Plantada* [Perucho, 1985: 94]) i Catalunya com a terra messiànica. Totes tres neixen d'un encreuament irònic: la primera s'apuntala en l'evocació del cavaller Kosmas, que es va referir anticipadament i anacrònicament a Catalunya, la segona sorgeix de la imaginació divertida i erudita de Serra i Postius i la tercera és la teorització d'un Francesc Pujols que deia que els catalans un dia ho tindrien tot pagat quan anessin pel món. Perucho remet així a un imaginari imperial, tot i que de seguida diu que aquestes paraules no tenen «un sentit imperialista», sinó que són «tendrament iròniques» (Perucho, 1991: 14). El tema, però, ha estat enunciat, ni que sigui en l'àmbit de la ironia i de la relativització. Perquè Perucho sap que la seva obra s'ha mogut sota la mateixa inspiració que guiava Pujols. Salvador Espriu, un altre gran enyorador de la literatura catalana, ho va entendre perfectament quan, en una carta a Perucho del 20 d'abril de 1957, va exclamar a propòsit de

Llibre de cavalleries: «Com estima vostè les nostres coses, la nostra esvaïda tradició imperial!» (dins Guillamon, 2015: 335). De fet, a Perucho la figura de Pujols li serveix per agrupar tres àmbits en aquest inici de *Teoria de Catalunya*: l'impuls imperial (Catalunya «reina i senyora del món»), potser ridícul a hores d'ara però amb un rerefons real, l'amor al vi i a la terra (un nacionalisme «tendre i humorístic») i una altra qüestió que li interessa de remarcar: les històries generals «ens ofereixen una imatge de Catalunya incorporada als grans corrents de la història peninsular» (Perucho, 1991: 13-14). D'aquesta manera, en asseveració irònica però al capdavant asseveració, Perucho se situa en la catalanitat i en la seva extensió imperial i peninsular, és a dir, en l'imperialisme fantàstic, que és una autèntica espina dorsal de la seva obra.

5. L'IMPERIALISME FANTÀSTIC: DE L'ORIENT A LISBOA

Es pot considerar que l'obra de Perucho presenta «un arrastre, una tracció final catalana» (Doval, 1987: 142). Aquest centre català presideix els seus diferents itineraris: «Els itineraris en les novel·les de Perucho són, com a punt de partida i de retorn, les terres catalanes o les de la resta de la península, llocs propers a la realitat més immediata del poeta. Però l'Orient proper i llunyà forneix un important espai d'aventures i de misteris a Çafont, Kosmas, Darnell o Samuel Johnson, els seus protagonistes» (Cabré, 1998: 54). Com hem vist, però, el misteri també és present a Catalunya, i també ho serà a les terres peninsulars. Tot plegat cal entendre-ho, segons he anat argumentant, com una expansió de la catalanitat forjada a través de la història. A *Teoria de Catalunya* Perucho ho va escriure d'una manera diàfana: «Una part de la grandesa de Catalunya s'ha forjat a la mar, i això ho veiem d'antuvi, amb espectacularitat, seguint els passos de la gran Companyia Catalana a l'Orient, que magnífica, en una epopeia extraordinària, el nostre esperit nacional»; un Orient, cap a Itàlia i més enllà, vers Armènia, Síria i Etiòpia (l'Abissínia a la qual dedicarà una novel·la), on els mercaders catalans cerquen la Terra del Prest Joan (Perucho, 1991: 34), un Orient poblat de llocs plens de meravella i d'aventura i que Perucho va retratar també en poemes com els d'*Itineraris d'Orient* (1985). No m'hi detindré perquè m'interessa destacar l'altre pol, que la crítica no ha marcat gaire o gens: Lisboa i Portugal.

S'ha parlat (Guillamon, 2015: 659-660), això sí, del gir conservador de Perucho a començament dels vuitanta, i no deixa de ser possible que això expliqui la intensificació que farà de l'espai peninsular. Si *Llibre de cavalleries*

retratava el món mediterrani i oriental català i establia un ordre misteriós basat en la vulneració del referent real i alhora literari de la *Crònica* de Muntaner (Vilanova, 1998: 29) i *Les històries naturals* se centraven en el Principat, amb *Les aventures del cavaller Kosmas* (1981) i *Pamela* (1983) Perucho se situava en la península Ibèrica com a lloc de l'acció —i no s'entengui que això vol dir que abans no parlés d'Espanya, que no esmentés Portugal o que les seves formulacions no tinguessin antecedents: la primera aparició de Kosmas és del 1962 (Guillamon, 2015: 615-618). Novel·la ambientada en l'època bizantina, *Les aventures del cavaller Kosmas* és una recreació mítica de la península Ibèrica, com una nova Atlàntida verdagueriana. Després, *Pamela* serà sobretot una novel·la de les Corts de Cadis i madrilenya, però arribarà també fins a Lisboa, i *La guerra de la Cotxinxina* retratarà els espies catalans al servei d'Espanya en terres filipines, passant per la Gran Bretanya, on també hi ha catalans, com Ramon Cabrera. No proposo, com ja he dit, un canvi de paradigma pel que fa a l'adscripció política de Perucho, que ni abans ni després d'aquestes novel·les no deixa de considerar-se espanyol (per a ell era important que la seva mare fos de Medina del Campo), sinó una presència especialment significativa del món peninsular a partir dels anys vuitanta, que és també l'època de *Teoria de Catalunya*. Tot plegat, com he dit, crec que obeeix a un neguit que, davant el desplegament de la Generalitat i del nacionalisme català, s'anirà fent cada cop més gros, com es veu en diferents entrevistes (per exemple, a la de l'ABC del 30 de novembre del 2002), en les quals Perucho insisteix en el fet que és espanyol perquè és català. Hi podem afegir que la península Ibèrica li interessava pels mateixos motius, com a català i com a espanyol. Però, també, que el seu centre sempre és Catalunya, com quan, el 1968, va declarar a Baltasar Porcel el seu interès per acabar de tractar tres períodes capitals del país: la Catalunya romana, la medieval i la que fa el pas de la Il·lustració a la Renaixença (Guillamón, 2015: 618).

Ja hem vist com, a *Pamela*, l'espia i aventurera anglesa relacionava Portugal, el país occidental que havia arribat fins al Japó i l'Índia, amb l'Orient. Perucho va disposar d'una figura catalana que li permetia enllaçar aquests mons: Sinibald de Mas (1809-1868), ministre plenipotenciari espanyol a Macau, viatger i espia que va arribar a l'Índia i a Manila, iberista que havia estat a Lisboa i creador d'una llengua utòpica. La seva presència fantasmal en l'obra de Perucho (Doval, 1987: 140), a *Un viatge amb espectres* (1984) però no tan sols, mereixeria un estudi a part. Com ja he dit, Perucho no era iberista, perquè el que li interessava eren les relacions espirituals, fantàstiques, entre els territoris, però sí que era conscient que l'iberisme existia i que Sinibald de

Mas el representava (Perucho, 1984: 151). La posició de Perucho sembla més a prop de la del ministre Castro Gomes, que a *Pamela* profereix un discurs, transcrit en portuguès, en el qual defensa que Espanya i Portugal han d'unificar-se en esperit però conservant les fronteres, i acaba: «*Viva a Espanha! Viva Portugal! Viva a Península!*» (Perucho, 1985: 217-218). Perucho també era conscient del fet que un Portugal independent podia fer de model per als catalans. A *Teoria de Catalunya*, al capítol «El nacionalisme» (Perucho, 1991: 86-88), reportava la conversa amb João Dos Santos, casat amb una bella mestissa negro-xinesa (Portugal, de nou, com l'Occident que es barreja amb l'Orient i també amb l'Àfrica). El portuguès diu a l'autor que el seu país havia tingut la sort de deslliurar-se de l'imperi espanyol i assevera que les minories tendeixen als nacionalismes i que «els nacionalismes fatalment tendeixen a l'independentisme més intransigent», un tipus d'argument que Perucho també farà servir en la seva crítica a l'Estat de les autonomies a l'article ja citat «La supervivència lingüística». La figura del portuguès és enigmàtica, perquè, tot contemplant les joies de la Corona britànica, espectacle d'un abatut imperi, dirigeix amb complaença a l'autor «un sinistre i glaçat somriure». Havent-se declarat repetidament antiseparatista, Perucho s'enfrontava aquí al mirall d'un fet que no podia deixar d'ignorar i que l'inquietava.

Més enllà de la qüestió política entre iberisme i separatisme, Perucho va descriure Portugal, i especialment Lisboa, amb força deteniment. De Lisboa ens en parla a *Els jardins de la malenconia* (Perucho, 1992: 193-198), al poema «Lisboa» d'*Els jardins botànics* (Perucho, 1996: 349), després recuperat amb el títol «Àngel Crespo» dins *Els Morts* (1999), o en les descripcions que en fa a *Pamela*. És la ciutat de la *saudade* i del *fado*, amb els fantasmes de Pombal i d'Àngel Crespo, la ciutat del restaurant Tavares, del Museu Nacional de Arte Antiga i del Bosch, una ciutat on tot plegat es transforma en un quadre de Paul Klee, com una geometria màgica. També, és cert, és la ciutat on compra *Dichos y hechos de Felipe II*, el rei que va incorporar Portugal a la Monarquia Hispànica. A *Pamela* (Perucho, 1985: 214-242), Lisboa («Quina meravella de ciutat!») recorda Roma pels seus turons, però també Venècia per les seves essències orientals. Perucho ens retrata a la novel·la la Lisboa del Marquès de Pombal, la del barri del Chiado, amb els comerciants xinesos i els productes de Macau, la de la Torre de Belém, entre el gòtic i l'àrab, i la dels Jerónimos, amb els sepulcres de Camões i de Vasco da Gama, una Lisboa que té de fons les evocacions de Voltaire. A *Pamela* també hi apareixen Sintra, Coïmbra i la biblioteca de la seva Universitat, única al món, Alcobaça i Évora, i fins i tot una projecció ficcional d'Eça de Queiroz.

Com passa amb Catalunya i amb l'Orient, la imatge portuguesa de Perucho és fantàstica, màgica i esotèrica: a *Roses, diables i somriures* ja hi apareixia l'ocultista jueu d'origen portuguès Martines de Pasqually (Perucho, 1987: 16-17), i a *Pamela* tindrem la descripció del ritual maçònic del Gran Orient Lusità Unit. També, el Portugal africà i aventurer apareix amb la referència a José de Silveira a propòsit de les mines del rei Salomó a *Els balnearis* (Perucho, 1986b: 230-235). Igual com hi ha imatges monstruoses o màgiques que acompanyen els diferents indrets (el Monstre de Bodegones i Madrid, per exemple, tot i que també s'apareixerà en altres llocs), a Lisboa hi canten l'*Àurea picuda* i l'*Avutarda gèminis*, com se'ns diu a *Pamela*, i s'hi apareix el maligne Avezimar. Perucho també explica, a *Gàbia per a petits animals feliços* (1981), que hi va veure la dama del bosc, quan era al panteó dels Bragança (Perucho, 1986b: 394). Portugal i Catalunya, a més, s'agermanen en Perucho de manera significativa, sempre fantàstica, en diferents moments. Al segon poema de «Dos homenatges» (Perucho, 1996: 115-116), el dedicat a Dámaso Alonso, hi llegim: «A la sang jo sentia / el pes de Catalunya», mentre, darrere els arbres, el jo líric acaba de veure «el cel de Portugal» enmig de cavallers de pedra (Alonso va tenir l'Ordem Militar de Sant'Iago da Espada). I, a *Les aventures del cavaller Kosmas*, Joan de Bícjar, el bisbe de Girona nascut a Santarem, acut al Concili de Toledo contra l'arrianisme i contra el dimoni Arnulf des de la Tarraconense (pròpiament, Catalunya, diu Perucho), una terra sobre la qual llegeix unes paraules que encara no s'han escrit per incitar Kosmas a viatjar-hi (Perucho, 1985: 85-86). En aquesta imatge fantàstica de la Península, també se'ns fa saber que l'extraordinària Illa de les Set Ciutats va ser fundada per set bisbes lusitans (Perucho, 1985: 155-156).

6. CONCLUSIÓ

La literatura de Perucho admet múltiples lectures, incloses les de mena política, com ha defensat Julià Guillamon en la seva biografia de l'autor (2015). També es pot entendre com un joc refinat i de sincretisme cultural (Campillo & Castellanos, 1988: 106). En el seu centre, però, hi ha la idea del misteri i del fantàstic, que no es pot considerar de cap manera accidental o prescindible, sinó com una revelació del sentit de les coses i del seu desig de pervivència. Perucho, que parteix d'un sentiment de pèrdua tant individual com col·lectiva, se situa en un paisatge devastat que vol reconstruir i fixar a partir de la literatura i, com tants altres autors després de la darrera guerra mundial, veu

en el fantàstic i en les xarxes ocultes que és capaç de manifestar la millor via per fer-ho. Això és possible perquè, al segle xx, la literatura fantàstica adquireix una tal sistematicitat en l'encreuament entre el món quotidià i el preternatural que permet la incorporació d'elements històrics, culturals i, en definitiva, identitaris. En el cas de Perucho, l'operació recolza en l'absolut convenciment que la cultura catalana, amb figures com Ramon Llull i amb empreses com l'expansió per la Mediterrània, ja s'havia concebut a ella mateixa en la seva realitat històrica com a recercadora del misteri i del fantàstic sistematitzat. Amb el seu fantàstic generalitzat, en definitiva, Perucho se salva com a individu i se salva en la catalanitat. La seva obra s'estructura al voltant d'una *imago mundi* feta a partir de l'expansió catalana segons un itinerari circular que, sense descartar altres àmbits, es mou sobretot entre l'Orient i la península Ibèrica, passant per Espanya i arribant a Portugal. El poeta, entès com a mèdiu, no ho és només de la natura, sinó també de la pròpia història i cultura, les quals se li revelen a través d'una tradició i d'una erudició que esdevenen manipulables i que són misterioses, fantàstiques. Perucho construeix, d'aquesta manera, un imperialisme fantàstic d'encuny orsià, civilitzacional i cultural, més que no pas polític, un imperialisme que, perquè és fantàstic, és transcendent i atemporal.

BIBLIOGRAFIA

- ALAZRAKI, Jaime (1990): «¿Qué es lo neofantástico?», *Mester*, núm. XIX (2), pp. 21-33.
- BERNAL, Assumpció (1992): «La construcció de l'univers imaginari. Una teorització per a l'estudi de la ficció en Joan Perucho», dins Antoni Ferrando (ed.), *Miscel·lània Sanchis Guarnier I*, Publicacions de l'Abadia de Montserrat, Barcelona, pp. 283-302.
- (2003): «Diana, de nou», dins Joan Perucho, *Diana i la mar morta*, Edicions 62, Barcelona, pp. 7-29.
- BONTEMPELLI, Massimo (2004): *Opere scelte*, Mondadori, Milà.
- BOU, Enric (1987): «La poesia», dins Joaquim Molas (dir.), *Història de la literatura catalana*, X, Ariel, Barcelona, pp. 275-387.
- CABRÉ, Rosa (1998): «El discurs fantàstic de Joan Perucho», dins Rosa Cabré (ed.), *Joan Perucho o la mirada darrere del mirall*, Eumo, Vic, pp. 39-67.
- CAMPILLO, Maria, & Jordi CASTELLANOS (1988): «La novel·la», dins Joaquim Molas (dir.), *Història de la literatura catalana*, XI, Ariel, Barcelona, pp. 45-117.
- CARPENTIER, Alejo (1987): *El reino de este mundo*, EDHASA, Barcelona.
- COMAS, Antoni (1996): «Introducció: Pròleg a "Antologia poètica" (1970)», dins Joan Perucho, *Obres Completes VIII: Poesia*, Edicions 62, Barcelona, pp. 7-18.

- DOVAL, José (1987): «Perucho, un abordaje», *Los Cuadernos del Norte*, núm. 45-46, pp. 134-149.
- ESPINÀS, Josep M. (1958): «Joan Perucho, l'enyorador», dins DD.AA., *Cita de narradors*, Selecta, Barcelona, pp. 179-199.
- FERNÁNDEZ, Teodosio (2001): «Lo real maravilloso de América y la literatura fantástica», dins David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco / Libros, Madrid, pp. 283-297.
- GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel (1982): *El olor de la guayaba. Conversaciones con Plinio Apuleyo Mendoza*, Bruguera, Barcelona.
- GREGORI, Alfons (2011): «Joan Perucho: lo fantástico, la tradición y el territorio», *Puertas a la lectura*, núm. 23, pp. 46-67.
- (2014): «Trascendencia, inmanencia y ritual: una nueva mirada a las novelas de Joan Perucho», *Romanica Silesiana*, núm. 9, pp. 153-160.
- GUILLAMON, Julià (1985): «Introducció», dins Joan Perucho, *Obres Completes I: Novel·la 1: Les aventures del cavaller Kosmas / Pamela*, Edicions 62, Barcelona, pp. 5-29.
- (1990): «Estudi introductori», dins Joan Perucho, *Algú, a la nit, respira. Antologia de contes fantàstics*, Tres i Quatre, València, pp. 7-36.
- (2015): *Joan Perucho, cendres i diamants. Biografia d'una generació*, Galàxia Gutenberg / Ajuntament de Barcelona, Barcelona.
- (2020 [1989]): *Joan Perucho i la literatura fantàstica*, Empúries, Barcelona.
- LLANAS, Manuel, & Ramon PINYOL I TORRENS (1987): «La literatura d'idees», dins Joaquim Molas (dir.), *Història de la literatura catalana*, X, Ariel, Barcelona, pp. 243-274.
- LLARENA, Alicia (1997): «Un balance crítico: la polémica del realismo mágico y lo real maravilloso americano (1955-1993)», *Anales de Literatura Hispanoamericana*, núm. 26 (1), pp. 107-117.
- MARTÍNEZ-GIL, Víctor (2009): «L'estrany temps del poeta Salvador Espriu», dins Salvador Espriu, *Cicle líric*, Edicions 62, Barcelona, pp. 7-19.
- MENDLESOHN, Farah (2008): *Rhetorics of Fantasy*, Wesleyan University Press, Middletown, CT.
- NADAL, Marta (1997): *Vint escriptors catalans*, Publicacions de l'Abadia de Montserrat, Barcelona.
- ORS, Eugenio d' (2002): *Lo barroco*, Tecnos / Alianza Editorial, Madrid.
- PALAU I FABRE, Josep (1997): *Quaderns de l'Alquimista*, Proa, Barcelona.
- PERUCHO, Joan (1984): *Un viatge amb espectres*, Barcelona, Quaderns Crema.
- (1985): *Obres Completes I: Novel·la 1: Les aventures del cavaller Kosmas / Pamela*, Edicions 62, Barcelona.
- (1986a): *La guerra de la Cotxinxina*, Edicions 62, Barcelona.
- (1986b): *Obres Completes II: Narracions 1: Botànica oculta o el fals Paracels / Els balnearis / Monstruari fantàstic / Gàbia per a petits animals feliços*, Edicions 62, Barcelona.
- (1987): *Obres Completes III: Narracions 2: Roses, diables i somriures / Històries apòcrifes / Museu d'ombres*, Edicions 62, Barcelona.
- (1989): *Obres Completes IV: Novel·la 2: Llibre de cavalleries / Les històries naturals*, Edicions 62, Barcelona.
- (1990): *Obres Completes V: Assaig literari 1: Incredulitats i devocions / Les delícies de l'oci / Carnet d'un diletant*, Edicions 62, Barcelona.

- (1991): *Obres Completes VI: Assaig literari 2: Teoria de Catalunya / Els miralls / El basilisc*, Edicions 62, Barcelona.
- (1992): *Els jardins de la malenconia. Memòries*, Edicions 62, Barcelona.
- (1993): *Obres Completes VII: Crítica d'art: Gaudí o una arquitectura de l'anticipació / Joan Miró i Catalunya / Una semàntica visual / Cultura i inatge / Altres textos*, Edicions 62, Barcelona.
- (1994): *L'arc de sant Martí*, Destino, Barcelona.
- (1996): *Obres Completes VIII: Poesia*, Edicions 62, Barcelona.
- (1998): *Els secrets de Circe*, Columna, Barcelona.
- PRAT DE LA RIBA, Enric (1993): *La nacionalitat catalana / Compendi de la doctrina catalanista (en col·laboració amb Pere Muntañola)*, ed. Jordi Casassas i Ymbert, Edicions de la Magrana / Diputació de Barcelona, Barcelona.
- REISZ, Susana (2001): «Las ficciones fantásticas y sus relaciones con otros tipos ficcionales», dins David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 193-221.
- ROAS, David (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- ROSSELLÓ BOVER, Pere (2016): *Ramon Llull en la literatura contemporània*, Lleonard Muntaner, Palma.
- SCARSELLA, Alessandro (2013): «Tre momenti del racconto fantastico catalano: 1920-1990», *Rivista Italiana di Studi Catalani*, num. 3, pp. 43-76.
- TEIXIDOR, Joan (1954): «Pròleg», dins Joan Perucho, *El mèdiu*, Els llibres de l'Óssa Menor, Barcelona, pp. VII-XV.
- TODOROV, Tzvetan (2005 [19701]): *Introduction à la littérature fantastique*, Seuil, París.
- TORRA PLA, Pere (2017): «Escriure des del jutjat. El món del dret i el llenguatge jurídic en la novel·lística de Joan Perucho», *Revista de Llengua i Dret / Journal of Language and Law*, núm. 67, pp. 186-200.
- VALLS, Fernando (2003): «De Cunqueiro a Perucho, y viceversa», dins DD.AA., *Álvaro Cunqueiro 1911-1981: del 22 de abril al 1 de junio de 2003*, Sala Juana Mordó, Círculo de Bellas Artes de Madrid, Servicio de Publicaciones-Diputación Provincial de Pontevedra, Pontevedra, pp. 61-69.
- VILANOVA, Antoni (1998): «Joan Perucho i la novel·la fantàstica: El Llibre de cavalleries», dins Rosa Cabré (ed.), *Joan Perucho o la mirada darrere del mirall*, Eumo, Vic, pp. 25-38.

ECOLOGY AND THE FANTASTIC. THE EXAMPLE OF *LE MONDE ENFIN* BY JEAN-PIERRE ANDREVEON¹

KATARZYNA GADOMSKA
University of Silesia
katarzyna.gadomska@us.edu.pl

ANNA SWOBODA
University of Silesia
anna.swoboda@us.edu.pl

Recibido: 02-10-2019
Aceptado: 09-08-2020



ABSTRACT

This article analyzes *Le monde enfin* by the French writer Jean-Pierre Andrevon as an example of the relation between the new fantastic and ecology. Adopting canonical fantastic theories as a point of reference, it presents the development of the new fantastic as a genre and Andrevon's important place in this literary field. Thereafter, it examines the narrative roles of humans and nature in *Le Monde enfin* in order to demonstrate how the author plays with the conventional definitions of the character and the malevolent phenomenon. As the study strives to prove, Andrevon's ecological preoccupations strongly influence his literary work. Moreover, the article evokes intertextual references in *Le Monde enfin* and examines the text in relation to philosophical concepts such as deep ecology and the Gaia hypothesis.

KEY WORDS: ecology, the fantastic, fauna, flora, Andrevon

1 This study has been conducted as part of a project subsidized by the Polish National Science Centre (Narodowe Centrum Nauki, 2018/29/B/HS2/00748, OPUS15): «Nowa Fantastyka Jean-Pierre'a Andrevona» («Jean-Pierre Andrevon's New Fantastic»). The project is led by Katarzyna Gadomska.

ECOLOGÍA Y LO FANTÁSTICO. EL EJEMPLO DE *LE MONDE ENFIN* DE JEAN-PIERRE ANDREYON

RESUMEN

El presente artículo analiza *Le monde enfin* del escritor francés Jean-Pierre Andrevon como un ejemplo de la relación entre lo neofantástico y la ecología. Adoptando teorías canónicas de lo fantástico como punto de referencia, presenta el desarrollo de lo neofantástico como un género y el importante papel de Andrevon en ese campo literario. Posteriormente, el estudio examina los roles narrativos de la naturaleza y el ser humano en *Le Monde enfin* con el objeto de mostrar cómo juega el autor con las definiciones convencionales del personaje y del fenómeno malvado. Como se intenta demostrar en el presente artículo, las preocupaciones ecológicas de Andrevon influyen fuertemente en su obra literaria. Además, el estudio señala las referencias intertextuales de *Le Monde enfin* y examina la obra en relación con conceptos filosóficos como la ecología profunda y la hipótesis Gaia.

PALABRAS CLAVE: ecología, fantástico, fauna, flora, Andrevon



1. THE FANTASTIC AND THE NEW FANTASTIC: ESSENTIAL TERMINOLOGICAL DEFINITIONS

Since the fantastic² is one of the key concepts of this article, it is first and foremost necessary to broadly address its definition and its historical evolution. Several contemporary critics, such as Roger Caillois, Louis Vax, Tzvetan Todorov, Joel Malrieu³ (to enumerate the best known), have been trying to establish the boundaries of the genre in question. Their critical approaches, different as they are, do have certain common points. Firstly, all theorists postulate that a real framework is absolutely essential for the fantastic effect to occur. Secondly, specialists of the genre highlight the importance of the malevolent phenomenon (otherwise called the disruptive element), the intrusion of which into the real framework constitutes a shock, a scandal, a disruption of the laws

2 The French term *le fantastique* is more and more often translated into English as *the fantastic*, as opposed to *fantasy*, which is considered less precise and often refers to a different genre. See in this regard: Bozzetto & Huftier (2004: 15-31).

3 Caillois (1958), Vax (1965), Todorov (1970), Malrieu (1992). Other, more recent attempts to describe the poetics of the fantastic literature were made by Roger Bozzetto (2001; 2005; 2008), Christian Chelebourg (2006), Denis Mellier (2000), Nathalie Prince (2015) and David Roas (2018).

governing reality (Caillois, 1965: 61). In the nineteenth century fantastic, which theorists refer to as classic or canonical, the disruptive element is so conventional that Roger Caillois (1958) identifies only its twelve variants, including for example: diabolical pact, appearance of a phantom, wizard curse, vampire activity, inanimate objects coming to life, etc. The disruptive element is often portrayed as almighty and the fantastic narrative always ends with its victory over the character. The latter, crushed by the phenomenon, frequently perishes or falls into madness: a spiritual death. This distribution of narrative roles appears to be fixed, especially in the nineteenth century fantastic.

The classic fantastic reached its apogee —its golden age— in the nineteenth century Europe and United States. Nonetheless, towards the end of the nineteenth century, the genre became highly codified and simplified. Therefore, it remained of little importance in the first half of the twentieth century.

During the nineteen-eighties, however, there were several efforts in France to reform the genre, so that it would meet the needs of modern readers and regain its former popularity. Jean-Pierre Andrevon ought to be named as one of the reformers who wanted to open new perspectives for the fantastic, referred to since then as the «new fantastic» or «neo-fantastic». He is a very prolific writer (the author of about 180 texts: collections of short stories, novels and novel series), a recipient of numerous literary awards (such as *Prix Julia Verlanger*, *Grand prix de la S-F française*, *Grand prix du roman d'aventure*), a critic and a theorist of modern fantastic and horror cinema, as well as a devoted ecologist. In 1980, Andrevon edits the anthology *L'Oreille contre les murs*, a crucial publication for defining the principles of the new fantastic. The anthology includes several texts by French and Belgian writers, such as: Jacques Sternberg, Alain Dorémieux, Daniel Walther, Pierre Pelot, Michel Griamaud, Patrice Duvic, Gaston Compere, Jean-Pierre Bours, George W. Barlow, Philippe Cousin, Serge Brussolo, and others. In the preface, Andrevon outlines the history of the genre from a Hegelian perspective⁴ and formulates the postulates of new *fantastiqueurs*.⁵

4 The concept of nonmimetic fiction —*littératures de l'imaginaire*— whose hegemony has been dynamic and dependent on the historical time, as well as on the needs of the readers, reminds us of Roger Caillois's theory (1958) in which the marvellous —*le merveilleux*— is succeeded by the fantastic in the nineteenth century and then science fiction in the twentieth century.

5 The term *fantastiqueurs* is used deliberately in the present study in order to designate the creators of fantastic literature. The term was popularized by Pierre-Georges Castex (1951), who employed it to characterize the nineteenth century masters of the fantastic, such as E.T.A Hoffmann, Charles Nodier, Honoré de Balzac, Théophile Gautier, Prosper Mérimée, Gérard de Nerval and Guy de Maupassant. In addition, Jean-Pierre Andrevon (1980: 10-12) uses this term to define the new fantastic writers listed in the present study. This clearly indicates the correspondence between the canonical and the new fantastic.

When Andrevon evokes the golden era of the fantastic literature in the nineteenth century, he also compares the genre in question to dusty Gothic cathedrals, due to its overly schematic nature. As Andrevon argues: «Revenants, fantômes, zombie, apparitions / disparitions merveilleuses ou maléfiques: tels sont les archétypes de cette littérature fantastique qui eut qualitativement et quantitativement son apogée au XIX^e siècle, avec ce qu'on appelle le gothique, et qui ressemble aux cathédrales du même style, pareillement boursoufflé, pareillement, poussiéreux» (1980: 7). According to Andrevon, the twentieth century brings a crucial change, as the admiration for the advancement of science results in the hegemony of a new genre: science fiction. As he observes: «Le fantastique disparaît pour faire place à la science-fiction. C'est que la science explique tout» (1980: 8). However, the nineteen-seventies mark the disappointment with science and its limitations, which entails the rejection of science fiction and the return of the fantastic. Nonetheless, it is a new kind of the fantastic, which fulfils the needs of contemporary readers. As Andrevon summarizes: «Années 70. La matière est rétive, l'atome ne nous ouvre pas de verts paradis (...), l'espace est trop vaste (...). Et le temps, surtout, se dérobe (...). La science-fiction devient science-catastrophe. (...) Alors on fait un grand pas en arrière, on revient à la case départ. Au fantastique. (...) Un fantastique qu'on peut appeler fantastique moderne, pour bien marquer nos distances avec l'autre, l'ancien» (1980: 8-9).

Characterizing the new fantastic, Andrevon emphasizes the importance of the real; however, this factor cannot be reduced to a realistic background intended to make the intrusion of the supernatural phenomenon believable, as is the case with the canonical fantastic. The new fantastic must happen *hic et nunc*, here and now, so that the reader feels the close presence of the threat: «On n'a plus de futur (visible). Mais on a un présent, riche en strates d'horreurs obscures à explorer» (1980: 9). The real aspect of the new fantastic must be characterized by banality, triviality, commonness, and it is this «familière étrangeté» (Afeissa, 2014) of the world that becomes the source of modern horror.⁶ This «insolite quotidien» (1980: 9) «sait se glisser dans les décors les plus plats, les plus gris, les plus banalement désespérants : ceux dans lesquels on vit, mais que notre œil traverse tant sont translucides leurs architectures» (1980: 120), such as a garage, a junkyard, the subway, a large office, a railway station, a hotel, a cinema, a modern building, and «plus généralement ces grandes villes bâties comme autant de labyrinthes» (1980:

6 This anxiety-provoking metamorphosis of the reality is observed by David Roas (2018: 3-21).

12). This marks one of the basic differences between the canonical and the new fantastic. It is worth mentioning that in nineteenth-century novellas, the role of the real —*le réel*— was often reduced to a few sentences in the incipit, in order to establish the spatiotemporal framework, whereas in the new fantastic, the banal, everyday reality is all-pervasive and virtually becomes a full-fledged hero of the text.

It is not only the structure and function of the real that change in the neo-fantastic. Andrevon also notes some changes to the disruptive element. The writer rejects the traditional phenomenon, which he finds too conventional for the modern reader, as it is always linked to a naive and oversimplified kind of supernatural. This means the absence of motifs such as a phantom or a vampire (alternatively, they can appear, but in a new way, without inducing anxiety). Andrevon proposes that the new phenomenon should stem directly from the anxiety-provoking contemporary reality, which also emphasizes the role of the real in the new fantastic. As examples of this type of phenomenon, the writer mentions: inner emptiness experienced by the modern man, exploration of the depths of his psyche,⁷ his troubled mind,⁸ life in the time of cataclysms (such as ecological — the myth of the last man and the all-powerful, frightening nature,⁹ historical — wars, genocide, totalitarianism, social — overpopulation and its opposite: the extinction of the human race), the pessimistic topic of «no future» (1980: 8-9). It is easy to notice that

7 As Andrevon observes in one of his interviews about the internalization of the new fantastic: «la S-F c'est Marx et (...) le fantastique c'est Freud ! Ce dernier procède de peurs beaucoup plus intérieures qui viennent souvent de l'enfance : la peur du noir, de la maladie, de la perte de ses parents ; tout ce qui nourrit la petite bête gluante qui est en chacun de nous. Ce qui est intéressant pour un auteur, c'est de faire sortir ses peurs de lui et de les communiquer à ses lecteurs» (Comballot, 2013).

8 Obviously, this Andrevonian postulate is not entirely new, as in the nineteenth century there existed the clinical fantastic, which inspired itself with the human mind as a source of horror (as visible in some texts by Théophile Gautier, August de Villers de l'Isle-Adam, Barbey d'Aurevilly and Guy de Maupassant). Nevertheless, there are certain differences in the implementation of the classic and the new clinical fantastic. In the nineteenth century, the clinical fantastic often exposed the influence of external factors, such as drugs, alcohol, paranormal phenomena (telepathy, mesmerism), on the human mind. Madness was usually referred to directly, explicitly classified as a mental illness (in medical terms). On the contrary, in the new fantastic, madness is not usually a result of external factors. It appears out of nowhere, affecting not only individuals, but also larger social groups (collective psychosis). In the same way, the disturbing behaviour of the characters is not explicitly defined as a mental illness, a psychosis or a neurosis. The reader is confronted with peculiar, anxiety-provoking acts and left to interpret them as a potential mental illness. The classic short story which perfectly illustrates the clinical new fantastic is Andrevon's «Ici», from the collection *Paysages de Mort* (1978). It describes the profoundly lonely existence of a man who never leaves his house and obsessively repeats the same rituals every day. The story is virtually a textbook example of obsessive-compulsive disorder and agoraphobia, but it is left for the reader to identify and interpret: therefore, unlike in the classic fantastic, the cause of the character's uncanny actions remains unknown and becomes in itself a source of hesitation. n the everyday life. rspective, ion)

9 Cf. Estok & Sivaramakrishnan (2014).

some subjects have been acquired from science fiction or dystopia: consequently, the new fantastic appears porous as a genre.

In his preface, Andreuon evokes the names of a few, mostly English-speaking writers (King, Herbert, Masterton) who, in his opinion, implement their own visions of the new fantastic and can become examples for French-speaking authors to follow.¹⁰ He also recommends taking inspiration from horror cinema,¹¹ as transmedia relations can help to enrich the new fantastic.

In summary, the writer intends to use the term «new fantastic» in the broadest possible sense (closer to the anglophone concepts¹² and relatively far from certain restrictive French theories),¹³ emphasizing the hybridity and transmediality of the genre in question.

2. THE NEW FANTASTIC ENGAGED IN THE «HERE AND NOW» – ECOLOGY IN THE NEW FANTASTIC

Andreuon himself strives to implement the aforementioned theoretical postulates in his work. As he has been interested in ecology for years, ecological commitment is of the utmost importance in his writing. He comments on his environmental concerns as follows: «Je voulais mettre en forme mes préoccupations écologiques, préoccupations qui m'angoissent et qui devraient angoisser la totalité des habitants de cette planète s'ils veulent survivre» (Comballot, 2013); «On écrit sur ce qui nous motive, sur ce qui nous effraie aussi, et pour ma part, c'est plutôt l'avenir très proche de notre pauvre planète Terre, sous l'angle de la dégradation de l'environnement, de la pollution, de l'effet de serre. Vous savez, ce n'est pas une posture. Je suis vraiment pour l'extinction de l'humanité...La nature saccagée est une douleur permanente et je me suis préoccupé d'écologie dès le début des années 1970, en participant notamment à la première revue du genre en France : *La Gueule ouverte*» (Sabourdy, 2014);

10 Andreuon does not hide his admiration for Stephen King. In his work, one can find several intertextual allusions to King's texts. Andreuon is also called «The French Stephen King».

11 *The Exorcist, The Omen, Jaws, Star Wars, Superman.*

12 Cf. Bozzetto & Huftier (2004).

13 For example, Andreuon's concept is far from one of the most restrictive definitions of the fantastic, conceived by Tzvetan Todorov. According to the latter, the essence of the fantastic lies in the hesitation between the supernatural interpretation (convincing, but incompatible with reality) and the realistic interpretation of the described events (1970: 29). Thus, Andreuon's concept of the new fantastic harkens back to the beginnings of the genre, when writers (E.T.A. Hoffmann, Charles Nodier) and critics (Jean-Jacques Ampère, Prosper Duvergier de Hauranne) opted for a transgeneric, broad vision of the genre in question.

«L'écologie et tout ce qui touche à la survie de la Terre, hélas bien malmenée, me semblent importants et suscitent des sujets d'histoires» (Comballot, 2013). Thus, by uniting ecology with the fantastic, the writer implements his postulate of a «here and now» genre, inspired *par excellence* by everyday life, by the «familiar strangeness» of the contemporary world in the shadow of a catastrophe caused by climate change and the collapse of ecosystems. This paper presents the accomplishment of this postulate in one of the most famous Andrevon's novels: *Le Monde enfin*,¹⁴ which Andrevon himself refers to as his *oeuvre maîtresse* —masterpiece— outlining all his ecological concerns.¹⁵

Speaking of ecology, it is crucial to mention two antithetical philosophical approaches that define the relations between nature and humans and give rise to two branches of ecologism. Andrevon is a proponent of one of them, namely the second one.

The first approach, which can be called anthropocentric or humanist, dates from Protagoras's philosophy and is later developed in the works of Descartes and Kant. It claims that man is the master and possessor of nature, which remains inferior to him, because animals are beings devoid of reason, hence worthless. Man needs to control nature, created by God as disordered. As a powerful subject, man is the only one capable of organizing and governing nature, which can also be achieved using technology and science. The aforementioned advocates of this approach articulate the absolute value of the human being in relation to the world and to nature.

These philosophical ideas influence a branch of ecologism called «H» (humanist) ecologism. The movement in question perceives nature as an asset that needs to be protected in the name of the survival of humanity: safeguard-

14 Without being familiar with Andrevon's theory of the new fantastic, it is possible to classify *Le Monde enfin* as an example of ecological (environmental) or post-apocalyptic science fiction. Nonetheless, according to the author himself, the novel in question constitutes a typical neo-fantastic text, summarizing Andrevon's ideas and postulates concerning the reform of the fantastic literature. In accordance with them, the plot revolves around the confrontation of the protagonist and the phenomenon; the disturbing phenomenon —the main source of horror (absent from typical science fiction)— is derived from reality; from the ecological perspective, the novel is engaged in everyday life. We would like to clarify that by typical, generically pure science fiction we understand a narrative genre which, as its name suggests, is fictitious and based on considerable or even impossible scientific and technical progress, given the current state of science. Its action takes place in a more or less distant future, in a fictitious past, or in a parallel universe. The canonical science fiction addresses a limited number of themes, such as: travelling in time and space, colonization of outer space, encounter with extraterrestrials, confrontation of humans with their technical creations (robots, computers, etc.). In short, typical science fiction is primarily concerned with conjectures and extrapolations of all kinds from current scientific knowledge.

15 Among Andrevon's works, this one remains the most representative of the analyzed issue. For this reason, the present study concentrates on examining this particular novel in the everyday life. In respect to the phenomenon, the author concentrates on examining this particular nov-

ing natural resources and meeting human needs are the purpose of this branch of ecology, also referred to as «superficial» ecology.

The second vision, opposed to the first one and based on Spinoza's and Darwin's philosophy, argues that man does not occupy a privileged position in nature: he is only a fragment of the world and a natural being despite his «cultural» gestures and air of civility. Thus, one day the human race may become extinct in the process of evolution and the indifferent nature may continue to blossom without people.¹⁶

This second concept is at the origin of «non-H» or «non-A» (non-humanist or non-anthropocentric) ecologism, also known as deep ecology.¹⁷ This branch of ecology asserts that natural beings, namely the already existing non-humans, must be preserved for their own sake, because they are intrinsically and morally valuable. For this reason, rights must be conferred upon them. The most radical ecologists even speak of biospheric egalitarianism or biocentrism, that is to say the equal rights of all biological species, including humans.

Undoubtedly, Andreuon is a proponent of deep ecology and sometimes takes an even more radical stance by saying that in order to preserve nature, humans must consciously and voluntarily submit to the extinction of their species. These ideas reappear in his novel *Le Monde enfin*. This long text narrates a solitary journey of one of the last men on Earth, which changes com-

16 Darwin's theory inspired several fantastic narratives that tackle the theme of the human race extinction and the appearance of man's successor: a superior being, sometimes of extraterrestrial origin. Some examples of the narratives include: *Letter from a Madman*, *The Horla* (the first and second version) by Guy de Maupassant, *The Color out of Space*, *The Outsider*, *At the Mountains of Madness* by H. P. Lovecraft.

17 The founder of deep ecology is Arne Naess (1913-2009), and its main representatives are William Fox, Bill Devall, and Georges Sessions. Naess sees deep ecology as a «platform» of exchange and dialog for the pursuit of ecological wisdom, that is, harmony and ecological balance. In «The Shallow and the Deep, Long-Range Ecology Movement. A Summary» (1973) Naess recognizes the need for the realization of the following postulates:

1. Humans are knots in a biospheric net of intrinsic relations.
2. The relations between humans and nature must be based on biospheric egalitarianism.
3. The principle of diversity and symbiosis: diversity increases the potential for survival, development and richness of living beings. The struggle for survival, in the Darwinian sense of the term, must be interpreted as an ability to coexist and cooperate in complex relations. Naess wants to «live and let live». He also argues that the reduction of human population would be good for humans and absolutely necessary for non-humans: «Humankind is the first species on Earth with the intellectual capacity to limit its number consciously and live in an enduring, dynamic equilibrium with other forms of life. Human beings can perceive and care for the diversity of their surroundings» (1990: 23).
4. He criticizes the exploitation of humans by humans and of nature by humans.
5. Humans must fight against pollution and resource depletion from a broader perspective, taking into consideration the aforementioned points.
6. Naess supports autonomy and decentralization of decisions: according to him, we must «think globally, act locally».
7. One should never neglect the political opportunity to propagate deep ecology.

pletely after an ecological disaster and a mysterious pandemic that causes the death of most people and the sterility of the few survivors.

In the classic fantastic nature is most often portrayed as the evil, anxiety-provoking phenomenon that persecutes the character, oppresses him, and eventually leads to his downfall. Thus, one observes a rather conventional distribution of narrative roles: on one side, a weak human character; on the other, an all-powerful phenomenon: nature that always triumphs over humans. Sometimes, nature is personified, for example by a god of nature (like the Greek Pan),¹⁸ by a goddess bound to natural forces (e.g. Persephone¹⁹ who returns to Earth for six months every year in order to restore vegetation for spring and then spends the other six months in the underground kingdom with Hades; her mother Demeter — the mother of the Earth, the goddess of agriculture and harvest)²⁰ or by a demon that originated in nature (like the Wendigo — a spirit of the forest).²¹

Without being familiar with Andrevon's environmental concerns, one might be under the impression, especially at the beginning of the novel, that nature is portrayed there in the traditional way, namely that it fulfils the function of the evil phenomenon that crushes and oppresses the human character. After the ecological catastrophe, man loses his superior, anthropocentric position at the top of the hierarchy of beings. This motif, frequent in fantastic literature and in science fiction is known as the end of the Anthropocene: the end of human domination.²² The last human survivors are mentally and physical-

18 Cf. *Great God Pan* (1894) by A. Machen, *La Flûte de Pan* (1897) by J.-H. Rosny aîné.

19 Cf. *Duma Key* (2008) by Stephen King.

20 Cf. The comic book *Perséphone* by Loïc Locatelli Kournwsky (2017).

21 Cf. The Wendigo is the protagonist of literary texts and popular cinema. Lovecraft, the founder of the myth of Cthulhu, speaks of Ithaqua, one of the Great Old Ones, who is otherwise called the Wendigo and shows several parallels with him; *The Wendigo* by Algernon Blackwood remains one of the most famous versions of the Native American myth: the Wendigo is portrayed as a forest spirit that feeds on men and drives them to madness; *Simetirre* by Stephen King evokes a Native American cemetery cursed by the Wendigo; *Wendigo* by Graham Masterton mentions a ritual of summoning the Wendigo. The cinema develops the myth of the Wendigo in: *Wendigo* (1978) by Rodger Darbonne, *Ravenous* (1999) by Antonia Byrd, *Wendigo* (2001) by Larry Fessenden, *The Descent*, (2005) by Neil Marshall, *Lone Ranger* (2013) by Gore Verbinski. The Wendigo character also appears in several television series, comics, role-playing games and video games.

22 From a geological point of view, in the history of the Earth, the Anthropocene —the Age of Man— refers to the geological time that began when human activities achieved a significant impact on all the Earth's ecosystems. In other words, the Anthropocene is the era in which humans became the major geological force, capable of globally modifying their environment. The very term is recent: it was used at the end of the twentieth century by Paul Joseph Crutzen to refer to the new era in the history of the planet. According to Crutzen (2006), the Anthropocene followed the Holocene and began with the industrial revolution in the late eighteenth century. The scientist even suggests the specific date of appearance of this new era, namely the year 1784: the date of patenting the steam engine, invented by James Watt, which started the industrial revolution. However, both the definition and the dating of the Anthropocene remain controversial.

ly degenerated. In the text in question, they are portrayed as fallen beings, doomed to gradually become extinct. Weak, solitary, immersed in gloom, they embody all the stereotypes of the traditional fantastic character. On the other hand, nature is experiencing remarkable growth, exceptional exuberance. Plants invade the last vestiges of the ancient human civilization: rural areas, villages, towns and roads are colonized by nature:

Des broussailles, des ronces avaient poussé partout, rendant abstraites les frontières artificielles longtemps maintenues entre les pâturages et les terrains de culture intensive, pareillement abandonnés. Des maisons, nombreuses parsemaient la vallée. De haut, elles paraissent encore habitées, à cause de leur bon état apparent. Les toits de tuiles, d'ardoise, de tôle ondulée étaient rarement crevés, seulement moussus, d'une mousse grise, sèche, poussiéreuse, friable. Du lierre, de l'ampélopsis, des liserons et autres plantes grimpantes s'étaient déployés sur la plupart des façades, qui se trouvaient ainsi encordées d'un foisonnement robuste de larges feuilles brillantes. Quelques portes avaient jailli de leurs gonds, beaucoup de vitres étaient brisées, des plantes envahissaient les pièces abandonnées, que des animaux petits et grands avaient colonisées (2006: 43); Les routes étaient crevassées, terreuses (...). Des végétaux vivaces avaient poussé dans les fissures du bitume ou du goudron, des chardons, des pissenlits, de la ciguë, du plantain, des ronciers. La N 75 (...) n'était plus un ruban noir et tranchant, seulement une large piste marbrée de vert, qui s'accordait au panorama sans imposer outre mesure sa présence. Les biotopes autrefois morcelés par un réseau routier de plus en plus dense communiquaient de nouveau, dans une harmonie qui retrouvait peu à peu la perméabilité de ses articulations naturelles (2006: 44).

The characteristics and the anxiety-provoking role of plants in Andrevon's novel, especially in its first chapters, seems to be in accordance with the principles of «animal and plant horror», analyzed, among others, by Dawn Keetley. One of the aspects of «plant horror» is the free, unlimited expansion of vegetation and its recolonization of cities, viewed as a kind of vengeance upon the humankind: «We are surrounded by vegetation; when humans falter, vegetation surges in to take our place—creeping over our buildings, pushing up through our roads, taking what we were forced to abandon» ; «Plants menace with their wild, purposeless growth: Plants may not (...) be able to move around, but they can grow—wildly, prodigiously, with a super-reproductively that risks threatening our own capacity to amass more of our species than theirs» (Keetly, 2017). This peculiar, frightening motif of the expansion of nature as a form of revenge on humans is present in the analyzed text. Big cities, like Paris, start to look like tropical forests, plant labyrinths, jungles inhabited by wild and exotic animals:

De l'autre côté du fleuve murmurant, le Palais de Justice élevait sa pesante masse grise où des mouchetures vertes, plus envahissantes de jour en jour, mettaient des touches coquettes; (...) le dernier homme dans Paris alla se pencher au-dessus de la Seine qui, pure comme du diamant, roulait sans empressement aucun entre ses frontières de pierre noire. Dérangé par son approche, un alligator nain se souleva sur ses pattes courtaudes, courut étonnamment vite sur quelques mètres, se jeta dans le courant (...). Il [i.e. le dernier homme — K.G., A.S] suivit des yeux, dans la transparence de l'eau, la forme fuselée qui ne tarda pas à disparaître vers l'aval, s'enfonçant dans la masse de végétaux emmêlés qui avaient commencé à se multiplier depuis l'île de la Cité, menaçant de colmater les quais (...). Il trouva les hippopotames plus loin, une famille ayant élu domicile dans le square du Vert-Galant. Le dernier homme dans Paris, alors qu'il passait sous l'ombre tendue du Pont Neuf, les observa un instant à travers la largeur du fleuve. Les hippos piétinaient pesamment les pelouses en friche avant de se jeter de tout leur poids (...) dans le lit de plantes euthropiques dont la couverture se défaisait sous leur masse pour se reformer aussitôt. Les animaux braaient de plaisir (...). Il croisa un bison solitaire en traversant le Pont Royal majestueux et glacé. (...) Après avoir traversé le quai de Tuileries, où ne rôdait à perte de vue qu'un rhinocéros (...) le dernier homme dans Paris tourna à droite, place du Carrousel, et s'enfonça à travers la brousse haute vers l'angle rentrant du Louvre ; les vitres biseautées de la pyramide s'étaient depuis longtemps fracassées sous le travail acharné des éléments, mais la fine architecture de métal restée debout, servant de perchoir à une nuée de corbeaux hitchockiens.²³ (2006: 215-216)

This strange behavior of nature trying to erase all traces of humans seems to be fully conscious and premeditated: nature takes revenge on man, its former master and possessor. Dawn Keetly argues that whereas nature and plants are often treated as a mere background to people's everyday existence, they are in fact an anxiety-provoking figure of the Other, the unfamiliar, entailing rupture with normality and with everything that we know about the world: «Plants embody an absolute alterity. Plants exist on (and beyond) the outer limits of what we know (and what we have wanted to know): they are the utterly and ineffably strange, embodying an absolute alterity» (2016: 6).

In order to demonstrate that, Andrevon uses the already evoked, traditional fantastic technique, namely the personification of nature. At first, the planet is personified by two anxiety-provoking figures: «a female plant giant, (...) the mother Yeti» and «a female Wendigo» (2006: 229). Let us recall that the

23 It is worth noting that this explicit mention of the Master of Suspense —Alfred Hitchcock— emphasizes the relations of the analyzed novel with horror.

Yeti, the abominable snowman, is a cryptid²⁴ born from the folklore of Nepal, India, Bhutan and Tibet. In popular literature and culture,²⁵ the Yeti is a savage, all-powerful creature, always hostile towards humans. In Andrevon's texts, the Yeti becomes the Mother Yeti, a snow woman embodying the forces of nature. The second name, the feminine Wendigo (*la wendigo*), also comes from the masculine form (*le wendigo*). The Wendigo is a supernatural being, originating from Native North American folklore. This evil creature with a heart of ice is a spirit of the forest and nature. The Wendigo is a giant Native American Manitou, hostile towards humans, because it feeds on human flesh. These two personifications of nature highlight the threat it constitutes to people, as well as its omnipotence, which contrasts with human weakness.

Later in the novel, in order to personify nature, the writer resorts to the «Gaia hypothesis» developed in 1970 by the English ecologist James Lovelock.²⁶ Lovelock uses the name of Gaia, the Greek goddess of the Earth, to represent the Earth²⁷ that he sees as a living being, an intelligent super organism that self-regulates in order to preserve life by means of the Gaia principles: all the hypothetical constraints which make it possible to preserve the stability of the biosphere, the equilibrium and the maintenance of life. The violation of these laws by Gaia's inhabitants causes destabilization, degradation or death of the ecosystem. Thus, Gaia can defend herself against the destructive activity of her inhabitants by eliminating them. In the Andrevonian novel, Gaia²⁸ con-

24 A cryptid is a creature that is believed to exist without any scientific evidence. Cryptids are studied by cryptozoology. Some examples of cryptids are: the Kraken, the Loch Ness monster, the Big Foot.

25 In literature, H. Ph. Lovecraft mentions evil creatures that remind us of the Yeti. They are called the Abominable Snowmen or Mi-Go and they live in the ice and rocks of the Himalayas (*The Whisperer in Darkness*, *At the Mountains of Madness*). The Lovecraftian images of the Yeti are used by Henri Vernes in *Les Dents du tigre*, the action of which takes place in a Lovecraftian setting on the uncanny plateau of Leng in Tibet. The Yetis also appear in the *Harry Potter* series by J.K. Rowling. In video games, the Yeti is the protagonist of *Yetisports*, *Tomb Raider 2*, *Far Cry 4*, *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *World of Warcraft*.

26 Lovelock presents the Gaia hypothesis in the following texts: *The Ages of Gaia* (1988) *Gaia: A New Look at Life on Earth* (1979), *Gaia: Medicine for an Ailing Planet* (2005), *The Revenge of Gaia* (2006).

27 Lovelock draws inspiration from Henry David Thoreau, the pioneer of environmental awareness and a representative of literary ecology, who in 1851 presented a spiritual vision of the Earth, similar to the Gaia concept: «The earth I tread on is not a dead inert mass. It is a body—has a spirit—is organic—and fluid to the influence of its spirit—and to whatever particle of the spirit is in me». He refers to our planet as a «living Earth», a «living thing» (in Worster, 1994: 79). In religious ecology, one of the branches of ecology, the myth of Gaia is one of the founding ones: Gaia symbolizes a lost world, an Eden, an earthly paradise from which humans were cast out because of their original sin: pollution and destruction of the planet. Other religious ecology myths are related to the one mentioned above. The myth of the apocalypse (present in Andrevon's texts) and the myth of a Savior or a martyr who redeems people's sins (in Andrevon's writing, the last man can be an example of a martyr; the myth of the Savior is present for example in Barjavel's *Ravage*. See in this regard: van Gaver, 2011).

28 It is not only Andrevon who exploits the Gaia hypothesis and Gaia's character. This motif can be found in popular culture and literature. For example, Gaia appears in the following literary texts: the *Foundation* series by Isaac Asimov, *Lovelock* by Orson Scott Card and Kathryn H. Kidd, *Helliconia* by Brian Aldiss, *Portent* by James Herbert, *Les Messagers de Gaïa* series by Frederick d'Antony, *Genesis* by

sciously kills humans in order to be reborn: «Gaïa a fini par se gratter pour se débarrasser de ses puces» (Andrevon, 2006: 128). This particular choice of vocabulary («scratch», «fleas» referring to humans) contrasts the power of nature with the miserable condition of man: transient, weak, but vain after all.

It must also be emphasized that all these three anxiety-provoking personifications: the Yeti mother, the female Wendigo and Gaia, represent the feminized nature, a maternal figure who is vengeful and persecutory towards her human offspring.

However, as the story goes on, some doubt and ambiguity arises about the true distribution of nature's and humans' narrative roles. Is nature actually the evil phenomenon while man remains its victim? By introducing this ecoambiguity,²⁹ Andrevon presents a surprising reversal of these roles. After the disappearance of parasitic humans, the Earth is reborn: it heals from smoke and pollution to regain its former beauty and purity:

Le satellite (...) tourne autour de la planète avec une monotonie consternante. (...) La planète tourne sur elle-même et autour du soleil, avec une constance au moins aussi grande que le satellite. Elle est légère, gracieuse, on pourrait la comparer à une balle de caoutchouc, dont elle possède le granulé de surface, où alors ce pourrait être une orange, disons une orange d'un joli bleu vif, que les fumées et les nuages peu à peu libèrent. (Andrevon 2006: 154); (...) Sous le ventre bulbeux d'ALPHA 2 [i.e. sonde spatiale — K.G., A.S.], la Terre montrait le même visage paisible (...) Une bonne tête de planète, lavée d'une grande part des nuages tumultueux qui, à l'époque du lancement, colmataient sa surface. Même les entonnoirs aux bords craquelés creusés par les cyclones semblaient avoir déserté le plateau. (...) La chape brune couvrant la péninsule indienne et bavant sur l'océan ? Disparue. Quant à l'ozone en dentelle, il s'était pour la plus grande part reconstitué. *Aussi incroyable que cela pût paraître, la Terre était propre, elle était redevenue bleue, cette fameuse planète bleue (...)* Et même un peu plus bleue. Car l'eau avait monté, c'était incontestable. Elle avait gagné sur les terres émergées, s'était amusée à ronger certaines bandes côtières parfois loin en profondeur. (2006: 461. Our emphasis)

Denis Viennet characterizes this mechanism of the planet's self-purification as «un processus cosmologique dans lequel les formes et les forces de

Poul Anderson, *La Théorie Gaïa* by Maxime Chattam, *Gaïa* by Yannick Monget. Some films inspired by Lovelock's ideas are: *Outbreak* by Wolfgang Petersen, *The Happening* by M. Night Shyamalan, *Avatar* by James Cameron, the *Final Fantasy* series. Some video games using the motif are: *SimEarth: The Living Planet* by Will Wright (1990), RPG *Final fantasy VII* by Yoshinori Kitase (1997).

²⁹ Let us recall that, according to Karen Laura Thornber, «ecoambiguity refers to the inconsistent, frequently contradictory interactions between people and the natural world» (quoted by Estok & Sivaramakrishnan 2014: 2).

vie (végétale, animale...) et aussi les forces minérales sont en expansion» (2009: 13). After the human race becomes extinct, nature undergoes the process of self-purification, resuming possession and control of the world. Contrary to Cartesian philosophy, humans do not appear to be masters and possessors of the Earth, but rather usurpers, whose irresponsible and non-ecological activities considerably changed the planet. After casting out the human usurper, nature recolonizes the world.

All the author's sympathy for nature is clearly visible in the ending of the novel where Andrevon explicitly shows that the disappearance of the human race proves to be a blessing for nature, as the last traces of artificial culture imposed by man are erased, and the natural order is restored on the planet. The writer evokes several species that are reborn thanks to the absence of man and he repeats as a leitmotif that the world finally belongs to them (this is the idea that appears in the title of the novel: *Le Monde enfin*):

L'abeille Xylocope vrombit à la verticale du calice de la pivoine arborescente. Le lièvre sort avec prudence la tête de l'orifice de son terrier ; ses oreilles indiquent neuf heures quinze mais il se trompe sûrement: il n'y a plus d'heure d'horloge, seulement celle du soleil. Et il ne risque plus le plomb du chasseur. (...) L'abeille plonge tête la première dans l'enivrante odeur carminée de la pivoine. Le monde est à elle. (...) Une effraie solitaire inscrit ses volutes sur le fond déchiqueté des nuages. Le monde est à elle. (...) Le lérot est un petit rongeur au dos rouquin et au ventre blanc, qui tiendrait dans la paume d'une main s'il y avait encore une main pour le capturer et le tenir (...) Mais aucune main ne le menace. (...) Un renardeau de quelques mois coupe perpendiculairement la colonne de fourmis au travail. Le monde est à lui, il commence à en prendre la mesure, il en profite. (...) Les loups (...) eux, personne ne les mange, ni les chasse, enfin. (...) Ils ont pour eux le monde, enfin. D'autres, enfin, ne le possèdent plus. (2006: 623-633)

Therefore, the ending of the novel emphasizes the idea that nature henceforth imposes itself as an autonomous narrative force and no longer a mere reflection of the human subject. Even though the story of the latter finishes in the novel and his voice is silenced, the story and the narrative of nature (re)commence. In that sense, *Le Monde enfin* fulfils the first main distinctive criterion of an environmental text, as defined by Lawrence Buell. According to this author, being one of the founders of ecocriticism, a literary text is environmentally oriented when «The nonhuman environment is present not merely as a framing device but as a presence that begins to suggest that human history is implicated in natural history» (Buell, 1995: 7).

3. CONCLUSION

Even this brief analysis of the recurring motifs of Andrevon's novel highlights its environmental and neo-fantastic dimension. From the ecological perspective, *Le Monde enfin* is engaged in the «familiar strangeness» of the real. And it is this *hic et nunc* commitment that drives the author to address the end of the Anthropocene, the issues of biocentrism and ecoambiguity, as well as the anxiety-inducing revenge of personified and feminized Nature.

If the reader of the analyzed novel initially sees a text that respects the traditional author-reader contract of the canonical fantastic, with the conventional distribution of narrative roles, their perception of the text evolves as the story progresses. Later, nature is no longer perceived as the evil phenomenon. Andrevon's novel forces us to reject the anthropocentric worldview and urges to adopt a broader, more general perspective: a «non-H» vision. Thus, nature becomes the true protagonist and subject of the novel, as it has all the rights to abundantly develop in the spirit of biocentrism and without harmful human influence.

The ecological motifs make this game of canonical fantastic clichés particularly interesting to the contemporary reader, who, on the one hand, notices the derogation from the classic fantastic rules, and, on the other hand, is familiar with the ecological issues in his distressing everyday life. This union of ecology and the new fantastic not only meets the expectations of the modern reader by encouraging them to reflect on the world in which they live, suggesting awareness and modification of harmful behaviour: it also opens new perspectives for the development of the genre in question towards a certain kind of ecological *Bildungsroman*.

BIBLIOGRAPHY

- AFEISSA, Hicham-Stéphane (2014): *La fin du monde et de l'humanité. Essai de généalogie du discours écologique*, PUF, Paris.
- ANDREYON, Jean-Pierre (1980): *L'oreille contre les murs*, Denoël, Paris.
- (2006): *Le monde enfin*, Fleuve Noir, Paris.
- BOZZETTO, Roger, and Arnaud HUFTIER (2004): *Les frontières du fantastique. Approches de l'impensable en littérature*, Presses Universitaires de Valenciennes, Valenciennes.
- BOZZETTO, Roger (2001): *Le fantastique dans tous ses états*, Presses universitaires de Provence, Aix-en-Provence.
- (2005): *Passages des fantastiques: des imaginaires à l'inimaginable*, Publications de l'Université de Provence, Aix-en-Provence.

- (2008): *L'indicible dans les œuvres fantastique et de science-fiction*, Michel Houdiard Éditions, Paris.
- BUELL, Lawrence (1995): *The Environmental Imagination: Thoreau, Nature Writing and the Formation of American Culture*, Harvard University Press, London.
- CAILLOIS, Roger (1958): *Anthologie du fantastique. 60 récits de terreur*, Éditions Club Français du Livre, Paris.
- (1965): *Au cœur du fantastique*, Gallimard, Paris.
- CASTEX, Pierre-Georges (1951): *Le conte fantastique en France. De Nodier à Maupassant*, Librairie José Corti, Paris.
- CHELEBOURG, Christian (2006): *Le surnaturel: poétique et écriture*, Armand Colin, Paris.
- COMBALLOT, Richard (2013): «Repères dans l'infini, entretien avec Jean-Pierre Andrevon», *Bifrost*, n° 29, 2013, available in <<http://blog.belial.fr/post/2013/11/21/Reperes-dans-l-infini-entretien-avec-Jean-Pierre-Andrevon-3-3>> [26.09.2019].
- CRUTZEN, Paul J. (2006): «The "Anthropocene"», in E. Ehlers, T. Krafft (eds.), *Earth System Science in the Anthropocene*, Berlin Heidelberg, Springer, pp. 13-18.
- ESTOK, Simon C., & Murali SIVARAMAKRISHNAN (2014): «Introduction to New Work in Ecocriticism», *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 16.4 (2014), available in <<https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2618&context=clcweb>> [25.03.2020].
- KEETLY, Dawn (2016): «Introduction: Six Theses on Plant Horror; or, Why Are Plants So Horrifying?», in D. Keetly, A. Tenga (ed), *Plant Horror. Approaches to the Monstruous Vegetal in Fiction and Film*, Palgrave Macmillan, London, pp. 1-30.
- (2017): «Why Are Plants So Horrifying?», in *Horror Homeroom*, 2017, available in <http://www.horrorhomeroom.com/why-are-plants-so-horrifying/> [02.08.2020].
- LOVELOCK, James (1979): *Gaia: A New Look at Life on Earth*, Oxford University Press, Oxford.
- (1988): *The Ages of Gaia*, Norton Editions, New York.
- (2005): *Gaia: Medicine for an Ailing Planet*, Gaia Books Ltd, London.
- (2006): *The Revenge of Gaia*, Basic Books, New York.
- MALRIEU, Joël (1992): *Le Fantastique*, Éditions Hachette, Paris.
- MELLIER, Denis (2000): *La littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Paris.
- NAESS, Arne (1973): «The Shallow and the Deep, Long-Range Ecology Movement. A Summary», *Inquiry: An Interdisciplinary Journal of Philosophy*, n° 16, 1-4, pp. 95-100.
- (1990): *Ecology, Community and Lifestyle: Outline of an Ecosophy* [trans. David Rothenberg], Cambridge University Press, Cambridge.
- PRINCE, Nathalie (2015): *La littérature fantastique*, Armand Colin, Paris.
- ROAS, David (2018): *Behind the Frontiers of the Real: A Definition of the Fantastic*, Palgrave Macmillan, New York.
- SABOURDY, Marion (2014): «Jean-Pierre Andrevon: "le mythe du dernier homme m'a toujours passionné"», in *EchoScience Grenoble*, 2014, available in <<https://www.echosciences-grenoble.fr/communautes/science-frictions/articles/jean-pierre-andrevon-le-mythe-du-dernier-homme-m-a-toujours-passionne>> [26.09.2019].
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Paris.
- VAN GAVER, Falk (2011): *L'Écologie selon Jésus-Christ*, Paris, Éditions de l'Homme nouveau.

- VAX, Louis (1965): *La séduction de l'étrange*, Presses Universitaires de France, Paris.
- VIENNET, Denis (2009): «Animal, animalité, devenir-animal», *Le Portique*, n° 23-24, available in <<https://journals.openedition.org/leportique/2454>> [26.09.2019].
- WORSTER, Donald (1994): *Nature's Economy: A History of Ecological Ideas*, Cambridge University Press, Cambridge.

LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN LOS CUENTOS DE BRUJAS DEL ANIME CONTEMPORÁNEO: AUTOCONSCIENCIA Y COGNOSCIBILIDAD EN *KUROZUKA* Y *MADOKA MAGICA*¹

ANTONIO LORIGUILLO-LÓPEZ
Universitat Jaume I
loriguil@uji.es

Recibido: 30-09-2019
Aceptado: 27-07-2020



RESUMEN

El fantástico es uno de los principales marcos temáticos de las producciones de la animación comercial japonesa. Dentro de este género, las diversas adaptaciones y reelaboraciones de mitos y cuentos tradicionales suponen recursos fértiles con los que cubrir las demandas de una industria extremadamente prolífica. Sin embargo, pese a su popularidad como objeto de estudio, las exploraciones textuales sobre *anime* fantástico rara vez se aventuran más allá de las coordenadas temáticas o históricas de sus argumentos. El presente artículo persigue atender a la relación entre la intrincada narración de dos series televisivas significativas dentro del fantástico en el *anime* —*Kurozuka* y *Madoka Magica*— y la representación de las brujas que las protagonizan. Mediante el uso de las categorías narratológicas de la autoconsciencia y de la cognoscibilidad inda-

1 El autor quiere hacer constar el apoyo de las fuentes de financiación de esta investigación: Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport de la Generalitat Valenciana y Fondo Social Europeo de la Unión Europea (ref. APOSTD/2019/067). Universitat Jaume I, proyectos «Análisis de identidades en la era de la posverdad. Generación de contenidos audiovisuales para una Educomunicación crítica» (ref. 18I390.01/1) y «El diseño narratológico en videojuegos: una propuesta de estructuras, estilos y elementos de creación narrativa de influencia postclásica» (ref. 18I369.01/1). Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España, proyectos «Nuevos desarrollos socioculturales, políticos y económicos de Asia Oriental en el contexto global» (ref. PID2019-107861B-I00) y «Participación ciudadana y medios de comunicación públicos. Análisis de experiencias de co-creación audiovisual en España y en Europa» (ref. RTI2018-093649-B-I00).

gamos en la relación entre la tradición representacional japonesa y la narración compleja del audiovisual contemporáneo.

PALABRAS CLAVE: *anime*, narratología, folclore japonés, Noh, complex TV.

NARRATIVE COMPLEXITY IN CONTEMPORARY ANIME WITCH TALES:
SELF-CONSCIOUSNESS AND KNOWABILITY IN *KUROZUKA* AND *PUELLA
MAGI MADOKA MAGICA*

ABSTRACT

The fantastic is one of the main thematic frames in the productions of Japanese commercial animation. Within this genre, the various adaptations and reworkings of myths and folktales represent fertile resources to cover the demands of an extremely prolific industry. However, despite its popularity as an object of study, research on fantastic anime rarely venture beyond the thematic or historical coordinates of their plots. This article aims to address the relationship between the intricate narration of two significant television anime series —*Kurozuka* and *Puella Magi Madoka Magica*— and the representation of the witches involved in them. Through the use of the narratological categories of self-consciousness and the cognoscibility, we apply film analysis tools to delve into the relationship between the Japanese representational tradition and the narrative complexity in contemporary audiovisual productions.

KEYWORDS: anime, Narratology, Japanese folktales, Noh, complex TV.



INTRODUCCIÓN

El *anime* alcanza su nivel más alto de popularidad global en los primeros años del nuevo milenio gracias a la creciente aceptación como forma de expresión por parte del mercado audiovisual internacional. Pese a que su irrupción en las parrillas televisivas de todo el mundo es una constante desde la década de 1960 (Clements, 2013: 123), la ubicuidad actual en plataformas de *subscription video-on-demand* no se puede entender sin el catalizador que supone la sucesión de reconocimientos a *El viaje de Chihiro* en la primera década del nuevo milenio. En la actualidad, la expansión del *anime* por plataformas de *streaming*, catálogos de distribuidoras y salas de cine ubicadas fuera de Japón

está acompañada por una capacidad productiva sin parangón en lo relativo a la producción de animación mundial: 356 series animadas para televisión (para un total estimado de 115.805 minutos) y 81 películas de estreno en salas (6.097 minutos) (Masuda et al., 2018: 5).

La centralidad del género fantástico en la animación comercial japonesa contemporánea es indiscutible. Pese a que su identidad como producto audiovisual de alcance global se construye en torno a la prolífica producción de títulos de ciencia ficción, el *anime* cuenta entre sus referentes más reconocidos con títulos en los que el fantástico se hibrida con toda clase de elementos. Es el caso de las veneradas obras del tándem formado por el Studio Ghibli y el animador Hayao Miyazaki, apreciadas por la crítica tanto en el circuito de festivales de arte y ensayo como por entusiastas de la cultura nipona de alrededor del mundo (Montero Plata, 2012). Fantásticas son también las premisas de longevas y exitosas adaptaciones animadas como *One Piece*, *Naruto* o *Full-metal Alchemist* (y sus respectivas secuelas), de gran y sostenido impacto económico merced a su popularidad y a la vigencia de las estrategias *crossmedia* de la industria del *manganime* (Hernández-Pérez, 2017).

Desde la pasada década numerosas investigaciones académicas provenientes del emergente campo de los *Anime Studies* (Berndt, 2018) abundan en la relación entre las temáticas fantásticas y su particular vínculo con el folclore japonés. Los relatos y las representaciones tradicionales de los cuentos de hadas locales sirven como base para los desarrollos dramáticos de *mangakas*, animadores y desarrolladores de videojuego en Japón (Koyama-Richard, 2010; Papp, 2010). Aunque en muchas ocasiones estos referentes populares son empleados como mero matiz diferenciador dentro de un mercado saturado de oferta, su empleo y su actualización (a veces, también, su readaptación; Martínez, 2017) en el *anime* contribuye tanto a la iconicidad necesaria para la consabida velocidad de lectura heredada del *manga* (Santiago, 2010) como a la estilización en el diseño de personajes para su posterior transformación en fotogramas y en *merchandising* de consumo transnacional (Steinberg, 2017).

Pese a la minuciosa exploración intertextual del *anime* desde enfoques culturalistas de la academia, el vínculo entre el uso del fantástico y los modos de narrar del *anime*, uno de sus más apreciados rasgos para seguidores alrededor del mundo, permanece inexplorado. El objeto de este artículo es ofrecer una aproximación a la relación entre la narración compleja y las actualizaciones de la figura de la bruja en su representación habitual en el *anime* comercial. Para ello, en primer lugar, emprendemos una revisión historiográfica de las representaciones de dos figuras populares en el *anime*: la *onibaba* (bruja demo-

níaca) y la *mahō shōjo* (chica mágica). En segundo lugar, aplicamos un análisis narratológico centrado en las categorías de la comunicabilidad, la autoconsciencia y la cognoscibilidad de la narración de dos *anime* que las representan: *Kurozuka* y *Madoka Magica*. A modo de conclusión, relacionamos la adopción de rasgos narrativos de la *complex TV* y de las *puzzle films* (dos de las corrientes revitalizadoras del audiovisual postclásico basadas en una narración ambigua) con la reformulación de la figura de la bruja con respecto a la tradición representacional japonesa.

LA FIGURA FEMENINA EN EL ANIME FANTÁSTICO

Me interesa la imagen de lo femenino, especialmente el cuerpo de la mujer en las fronteras con lo abyecto y con lo inorgánico: monstruos mitológicos (esfinjes, Medusa, sirenas), mujeres artificiales (muñecas, autómatas, robots) y mujeres fuera de los límites de lo que tradicionalmente se ha considerado su esplendor corporal, es decir, de la época de la reproducción (nínfulas, viejas, muertas resucitadas) (Pedraza, 1999: 5)

Como siguiendo los intereses expuestos por Pilar Pedraza, la industria de la animación japonesa comercial muestra una predilección sostenida en el tiempo por las representaciones no normativas de la mujer. A diferencia de las dominantes realista y costumbrista del grueso de la producción cinematográfica y televisiva japonesa de imagen real —en las que la representación de la mujer bebe de la asociación mujer-Madre Tierra del cine de Hollywood (Bou, 2006) pero también se consolida como motivo de afecto en la memoria nacional del audiovisual de posguerra (Coates, 2018)—, desde la década de 1980 en adelante se produce una progresiva asociación de la figura de la *shōjo* (mujer joven no madura sexualmente) con argumentos relativos a lo sobrenatural (Napier, 1998). Aunque los orígenes de la animación japonesa televisiva de periodicidad semanal tienen como *target* demográfico preferente a los niños y muchachos jóvenes (*shōnen*) —la irrupción de *Astroboy* en 1963 es reiteradamente señalada como pionera y definidora de la experiencia estética para el medio en Japón (Steinberg, 2012)— la ineludible apertura del *anime* al público femenino no tardaría en consumarse en los años siguientes. La multiplicidad de argumentos, géneros y públicos que llega a abarcar el *anime* de los años setenta no se puede entender sin la formación de nuevos estudios de animación nacidos para abastecer el incipiente mercado de la animación televisiva. Si en la historiografía del medio se presenta a *Yamato*, *Gundam* y al amplio

catálogo de *spokon*² como las series que afianzan el filón comercial del *anime shōnen*, la irrupción de *Sally, la bruja* en 1966 supone el primer exponente que, décadas más tarde, consolidaría al *anime shōjo* como *target* demográfico gracias a títulos como *Candy Candy* o *La Rosa de Versalles*.

Pese a la representación puntual de feminidades alternativas³ en esta época, la aceptación generalizada de la idealización de la *shōjo* como la perfecta hija o hermana, mujer virginal y sin deseo sexual —en definitiva, un potencial proyecto de *ryōsai kenbo*—,⁴ conduce a su reproducción en la década de 1990 como uno de los arquetipos omnipresentes de las historias producidas en el seno del triángulo productivo formado por las industrias del *manga*, el *anime* y el videojuego japonés. Prueba de ello es la representación quintaesencial de la *shōjo* diligente con poderes mágicos en títulos tan populares como *rentables*, caso de la película *Nicky, la aprendiz de bruja* o de las series *Sailor Moon* y *PreCure*. Estas dos últimas son dos de los mayores exponentes del subgénero de las *mahō shōjo* o *magical girl*. Este género, definido por la investigadora Kumiko Saito como unos anuncios de juguetes televisados de veinticinco minutos de duración (2014), está protagonizado por heroínas que compatibilizan su lucha contra el mal con su condición de adolescentes normativas plenamente integradas en la sociedad de consumo de su época. Sus poderes mágicos y transformaciones provienen la mayoría de las veces tanto de mascotas animales como de accesorios como joyas y maquillaje, cuyas réplicas se comercializan en el lucrativo sector del *merchandising* (MacWilliams, 2008: 9).

Desde finales de los noventa, la figura de la *shōjo* en el *anime* comercial⁵ comienza a admitir acepciones que ayudan a reconstruir el arquetipo con fines estéticos, dramáticos y narrativos. Como apunta Saito (2014: 161) en su cronología de la *magical girl*, después de la parodia de voluntad cómica dominante en el cambio de milenio, diversos títulos de importancia ponen en duda

2 «[A]crónimo que resulta de la unión de las palabras *supotsu*, japonización de la palabra inglesa *sport*, y *konjo* (根性), que puede ser traducido por “espíritu” o “valentía”. En este género vemos reflejado el mismo espíritu guerrero del *shōnen* de lucha, pero en un contexto deportivo. En este tipo de *anime* vemos una exaltación del valor de la amistad y la cooperación, aunque siempre aparece la figura del genio prodigioso como protagonista indiscutible» (Lardín, 2008).

3 Las excepciones más notables abarcan desde las populares adaptaciones de la producción del cuarteto *mangaka* Clamp hasta buena parte de la obra del influyente director de la adaptación de *Utena, la chica revolucionaria*, Kunihiko Ikuhara, y títulos puntuales que explotan la faceta siniestra de las *shōjo* como *Vampire Princess Miyu*, entre otros.

4 «Buena esposa, madre sabia», rol patriarcal asociado a las mujeres del este de Asia en el cambio de siglo xx.

5 En las vecindades de lo comercial queda el género pornográfico *hentai*. Las exploraciones académicas occidentales de las llamativas intersecciones entre la representación de la violencia contra la mujer y *hentai* suponen una de las más fructíferas líneas de investigación con el *anime* como objeto de estudio principal (McCrea, 2008; Ortega-Brena, 2009).

la frivolidad femenina intrascendente asociada al género. Franquicias representativas del *anime* del nuevo milenio como *Ghost in the Shell*, *Neon Genesis Evangelion* o *Blood: The Last Vampire* —que, como denominador común, se sumergen en la problemática relación entre los límites de lo humano y lo tecnológico (Torrents, 2016)— lideran el cada vez más concurrido cruce entre la representación de la *shōjo* y la de la «diosa ciborg» (Martínez, 2015) o, en cualquier caso, de la «mujer no humana» (Lamarre, 2006) presente en el fantástico (en forma de deidades o hibridaciones demoníacas), en la ciencia-ficción (ginoides, alienígenas) y en la ficción especulativa (como reencarnaciones de buques de guerra; Sugawa-Shimada, 2018).

En la corriente del *anime* fantástico contemporáneo enmarcamos nuestros objetos de estudio, en los que se produce una remodelación de dos tropos de la cultura visual japonesa. En *Kurozuka*, el de la *onibaba* (bruja demoníaca), que se remonta a la tradición oral y que, tras su adaptación en el teatro Noh, refrenda el estatus de *yōkai* (conjunto de criaturas sobrenaturales del folclore japonés) recurrente como ser abyecto en las historias japonesas hasta nuestros días. En *Madoka Magica* se explora el arquetipo de la *mahō shōjo*. En concreto, su reverso tenebroso, generalmente omitido, tras el que se oculta la figura de la bruja monstruosa. Además de por su voluntad de renovar su iconografía, estos dos casos de estudio guardan en común un rasgo singular: una narración altamente compleja en términos de focalización en unos protagonistas cuya percepción de los eventos de la diégesis se ve inevitablemente afectada por la culpa, el olvido y la malignidad. El mundo diegético y el mundo interior de estos personajes queda marcado por lagunas de conocimiento insoldables para ellos y, por mor de la focalización interna, para los espectadores, que se ven interpelados a hacerse cargo de un relato torcido a punto de quebrarse.

METODOLOGÍA

En *Kurozuka* y en *Madoka Magica* asistimos a un desarrollo dramático desconcertante fruto de toda una panoplia de recursos: «fragmented spatio-temporal reality, time loops, a blurring of the boundaries between different levels of reality, unstable characters with split identities or memory loss, multiple, labyrinthine plots, unreliable narrators, and overt coincidences» (Buckland, 2014: 5). Son rasgos característicos tanto de las *puzzle films* —que desde la década de los noventa ponen a prueba las convenciones del cine *mainstream* (Buckland, 2009)— como de la *complex TV* (Mittell, 2015) —«model

of television storytelling distinct for its use of narrative complexity as an alternative to the conventional episodic and serial forms that have typified most American television since its inception» (Mittell, 2006: 29)—, que a través del uso lúdico de la descomposición y de la confusión adscrito al modo de narración postclásico (Thanouli, 2009) parecen reformular la manera en la que la narración apela a los espectadores medios de las sociedades contemporáneas. Si anteriormente los espectadores encontraban garantía de sentido en los pilares del modo de narración convencional —la linealidad, la causalidad y el *raccord*— basada en la concordancia entre lo que los formalistas rusos definen como *fabula* (el orden cronológico de los eventos diegéticos) y *syuzhet* (la manera de organizar las acciones), las narraciones contemporáneas parecen estirar estos preceptos hasta el límite de la ruptura.

Para la descripción narratológica detallada de los recursos implicados por estas narraciones deliberadamente ambiguas partimos de los modos de narración planteados por David Bordwell en su influyente poética histórica del cine (1996). Aunque, como el propio Bordwell advierte, «[e]n general, las películas narrativas modulan constantemente la amplitud y profundidad del conocimiento de la narración» (1996: 58), poner el foco en las oscilaciones entre picos de información y los de desconcierto de los espectadores ayuda a arrojar luz sobre la vaguedad de la etiqueta de complejidad narrativa. Bordwell enumera tres categorías necesarias para evaluar las operaciones de transmisión de información de la narración con el fin de atender a «la forma en que el estilo del filme y la construcción del argumento manipulan el tiempo, el espacio y la lógica narrativa para permitir al espectador construir un desarrollo específico de la historia» (1996: 61). La más importante de las tres categorías es la *comunicabilidad*, el nivel de comunicación efectiva a los espectadores de los saberes de la diégesis que la narración se permite a sí misma en relación con lo que podría ser su máximo. Este máximo se fija en función de los valores de las otras dos categorías. La primera es la *cognoscibilidad*, que depende a su vez del grado de *restricción* —poco restrictivo si el conocimiento proviene de varias fuentes, muy restrictivo en el caso de una narración que se circunscribe a los saberes de un solo personaje— y del grado de *profundidad* de ese conocimiento —poco profundo si dicho conocimiento pertenece a los sentidos de un personaje (ocularización y auricularización mediante), muy profundo si se permite a los espectadores ver procesos mentales subjetivos de un personaje (como sueños o alucinaciones)—. La otra categoría es la *autoconsciencia*, la mostración de un reconocimiento por parte de la narración de estar interpelando a un público. La gradación de los síntomas de *autoconsciencia* —entre los

que se incluyen marcas enunciativas como las rupturas de la cuarta pared, pero también las repeticiones o las voces *over*— resulta de cómo la manifestación de la presencia de la narración al público condiciona el argumento dentro de las convenciones genéricas y de los modos de producción.

Con estas categorías, Bordwell fija los parámetros del modo de narración clásico, que queda determinado por una baja restrictividad y una alta profundidad (la narración hace incursión en la subjetividad de un amplio número de personajes), una moderada autoconsciencia (pese a no hacer interpelaciones directas a los espectadores sí son notables las marcas enunciativas como música extradiegética o títulos de crédito) y una comunicabilidad moderada (la narración sólo guarda para sí los hechos por venir en el tiempo diegético). En analogía al modo de narración clásico cinematográfico, la narración televisiva convencional presenta unos patrones similares en lo referente a las tres categorías enunciadas por Bordwell. El reparto coral de *sitcoms* y telenovelas motiva una baja restrictividad que, en el caso de estas últimas redundante, por su característica afectación melodramática, en una profundidad potencialmente alta en la psiquis de los personajes. Pese a que los eventos diegéticos no incurran en ello, la ficción televisiva obtiene un grado moderado de autoconsciencia por las interrupciones inherentes a su integración en la parrilla televisiva que, en el caso de las televisiones comerciales, están además atravesadas por bloques publicitarios. Finalmente, a efectos de comunicabilidad los valores son similares, y prueba de ello es la popularidad del género policiaco (que añade a su normativa ocultación selectiva de la información la variable de la duración propia del melodrama serial) a lo largo de la historia de la televisión.

Tras el análisis y comentario de *Kurozuka* y de *Madoka Magica* ofrecemos una tabla resumen con los valores de cada caso en las tres categorías, incidiendo especialmente en su adscripción a la cognoscibilidad obscura y de la autoconsciencia propia del modo de narración postclásico.

EL RETORNO DE LA ETERNA ONIBABA: *KUROZUKA*

*Kurozuka*⁶ se presenta como una intersección entre la narración oscura del *anime* complejo y la reinterpretación de historias tradicionales japonesas. El

6 Adaptación animada del *manga* homónimo de Baku Yumemakura y Takashi Noguchi, a su vez basado en la novela del mismo título que el propio Yumemakura publica en 2000. Tanto la novela como el *manga* (serializado en la revista *Super Jump* entre 2003-2006) están publicados por Shueisha, una de las mayores casas editoriales de Japón.

primer episodio —#01x01: *The Plain of Adachi-ga-hara*, T. Araki, Animax: 2008— comienza con una puesta en escena propia del teatro Noh. La característica melodía de la flauta Nohkan precede a la aparición del *shite* (el protagonista de la obra), ataviado con una abultada peluca roja y una máscara. El *shite* comienza a contar la historia de dos peregrinos desorientados que llegan finalmente a Adachigahara. El *shite* zanja su breve parlamento arrojando al aire un abanico de papel. Cuando cae al suelo, el abanico revela tres caracteres *kanji* superimpresos (安達原, *adachi ga hara*) y el número uno (一). A continuación, sin solución de continuidad, varios planos generales ubican al espectador en un entorno urbano postapocalíptico. Un embozado (más tarde identificado como Kuro) corre por las calles desiertas. Un cuervo volando se cruza con Kuro, que planea en dirección opuesta tras un salto sobrehumano. Kuro aterriza en un bosque en otra época, ataviado en esta ocasión con ropajes de monje.

La narración está focalizada en Kuro, un trasunto de Minamoto no Yoshitsune (1159-1189), una de las más veneradas figuras dentro del panteón de los ídolos militares del folclore japonés. Las crónicas sobre las proezas de Yoshitsune durante las contiendas entre el clan Minamoto y el clan Taira (s. XII) están recogidas en el *Gikeiki* («Las crónicas de Yoshitsune»). En esta recapitulación épica del periodo Muromachi (1336-1573) Yoshitsune es forzado a cometer *seppuku* tras ser apresado mientras huye de su hermano, Minamoto no Yoritomo. Como garantía de su muerte, la cabeza decapitada de Yoshitsune es conservada en sake y es enviada a Yoritomo. *Kurozuka* parte del mito de Yoshitsune,⁷ tomando como el inicio de su diégesis su evasión de la influencia de Yoritomo en compañía del fiel monje guerrero Benkei, a su vez otra figura mítica entre los guerreros nipones. Kuro y Benkei eluden con dificultad el cerco de sus perseguidores en su paso por los bosques de Adachigahara. Al anochecer, la pareja de fugitivos encuentra amparo en la única morada del bosque, donde los recibe una atractiva joven que se hace llamar Kuromitsu. Esta accede a ocultarlos a cambio de una promesa: que jamás se acerquen a su habitación, ubicada en el interior de la casa.

Así, lo que en un principio parece ser una adaptación de *Ataka*, la obra Noh más célebre con Yoshitsune de protagonista (Kanze Nobumitsu, 1465) termina cruzándose con una particular versión de *Kurozuka*, uno de los cuentos populares más famosos que tiene como protagonista a la bruja demoníaca de la montaña, la *onibaba*. En la versión representada en la célebre obra homónima del teatro Noh, atribuida a Motokiyo Zeami y escrita durante el periodo

⁷ Otras versiones apuntan a que Yoshitsune sobrevive a la persecución y escapa al continente asiático para seguir siendo señor de la guerra bajo el nombre de Genghis Khan.

Muromachi (siglo xv) (Suan, 2013: 193), unos monjes budistas se extravían por los bosques de Adachigahara durante una peregrinación y son acogidos por una mujer en su cabaña. Antes de salir a buscar leña, la mujer obliga a sus inesperados huéspedes a jurar que no mirarán en su dormitorio en su ausencia. Pese a dar su palabra, uno de ellos se asoma a la estancia y encuentra una pila de despojos humanos consumidos. Los monjes atan cabos: la mujer que les acoge es la rumoreada mujer-ogro que habita en la colina negra. Encolerizada por ver la perfidia y por la revelación de su secreto, la mujer se transforma⁸ y acosa a la compañía de monjes por el bosque hasta que es finalmente repelida con plegarias y rezos.⁹

Como los monjes del cuento, Kuro no puede evitar asomarse a la habitación prohibida y sorprende a Kuromitsu mientras sorbe sangre del cuello de un cadáver en su habitación: la bruja de la montaña es en *Kurozuka* una vampira. Kuro se retira disculpándose, pero es mortalmente herido por la espada de un enemigo inesperado. Benkei ha traicionado a Kuro informando a sus perseguidores de su paradero y estos sitian la morada de Kuromitsu. A pesar de unos ataques cruentos que hacen prever las muertes de Kuro y de Kuromitsu, la condición de esta última¹⁰ le permite sanar rápidamente y asesinar a todos los enemigos que les cercan. Al alba, Kuro se resigna a morir en el bosque de Adachigahara. Kuromitsu le propone beber su sangre para salvarlo y viajar con ella «al fin de los tiempos». La transformación de Kuro se inicia, pero es interrumpida por otra ofensiva mortal, esta vez de los perseguidores de Kuromitsu, que pretenden destilar su sangre para obtener la inmortalidad. Kuro consigue asesinar a los malhechores con la fuerza sobrenatural de su nueva condición, pero el proceso queda incompleto porque Benkei le decapita por la espalda.

Tras un fundido a negro, Kuro recupera el conocimiento en otra época, un futuro postapocalíptico en el que su única obsesión es encontrarse de nuevo con Kuromitsu. De este punto en adelante, la narración emplea numerosos saltos en el tiempo y analepsis (en apariencia) inmotivadas que hacen oscilar los eventos diegéticos entre un Japón feudal y un Japón futuro arrasado. Des-

8 El *shite* se pone entonces la máscara de *Hannya*, o mujer-demonio.

9 En este cuento aparece uno de los motivos más recurrentes del folclore japonés: el de la habitación prohibida (Kawai, 1997: 3). Tropeo universal de los cuentos de hadas (p.ej., el *Barba Azul* recogido por Charles Perrault en sus *Cuentos de la mamá oca*, 1697), a pesar de compartir el motivo de la habitación prohibida, Kawai apunta a las notables variaciones existentes entre las versiones occidentales (que habitualmente concluyen con el castigo severo a los infractores) y la japonesa (en el que es la mujer instauradora del tabú la que acaba avergonzada por su naturaleza). Kawai justifica esta diferencia por el sentimiento de *aware* que sugiere la versión nipona (1991).

10 El enclave costero en el que se produce la transformación de Kuromitsu también parece aludir a la *Yaobikuni* (o monja de los ochocientos años), la desdichada mujer que contrae la inmortalidad al comer carne de sirena y vive eternamente sola una vez perecen sus seres queridos mortales.

de el episodio #01x03: *Asuka*, T. Ito, Animax: 2008 hasta su conclusión (el grueso de la diégesis de la serie), la narración recupera la linealidad para atender a las vicisitudes de Kuro en esa época, presentada como el presente diegético, que transcurre veinticuatro años después de un invierno nuclear. Kuro consigue averiguar que el Emperador Rojo, el enemigo de Kuromitsu, sigue persiguiéndola pese al lapso de tiempo. Kuro se adhiere a Haniwa, una guerrilla afín a Kuromitsu, y con ayuda de su grupo armado logra penetrar en el fortín enemigo en busca de respuestas. Estas llegan en forma de terrible revelación. En el episodio 01x10: *The Castle of Mirage*, T. Araki, Animax: 2008, el lugarteniente del Emperador Rojo, Hasegawa, desvela a Kuro que todas sus huellas dactilares se corresponden con las de un agente de su bando desaparecido hace más de cien años. Su hipótesis es que, a diferencia de Kuromitsu, la naturaleza vampírica incompleta de Kuro le obliga a trasplantar su cabeza a un cuerpo joven cada siglo para mantener su inmortalidad. Es entonces cuando cobran sentido las numerosas y arbitrarias analepsis a eras distintivas de Japón —el periodo Kamakura (1185-1333), el periodo Edo (1603-1868), la II Guerra Mundial, además del ficticio par de fases del invierno nuclear— que acucian a Kuro durante el relato y que quedan explicadas como efecto secundario de los sucesivos cambios de cuerpo.

En el último episodio —#01x12: *The Black Tomb*, T. Ito, Animax: 2008— Kuro continúa su infiltración en la base enemiga y acaba sorprendentemente en el escenario donde el *shite* y los músicos del teatro Noh recitan unas estrofas al comienzo de cada capítulo. Tras resistir sus violentos ataques, Kuro pasa a la siguiente estancia: una fiel recreación de la guarida de Kuromitsu, donde esta le espera. Tras un breve encuentro, Kuromitsu decapita a Kuro a traición. Un nuevo cuerpo está en camino. Un *time lapse* invertido muestra cómo las penurias de Kuro por encontrar a Kuromitsu se deshacen. Pese a estar decapitado, es en este estado cuando Kuro alcanza a rememorar todas sus vidas pasadas. Implorante, le pide a Kuromitsu que no le vuelva a revivir. Sin embargo, ella insiste en que Kuro la volverá a encontrar: solo así puede aliviar el tedio de la inmortalidad mediante esta perpetua persecución. Los últimos minutos del episodio causan perplejidad en los espectadores. Kuro se despierta de nuevo sin más recuerdo que el de Kuromitsu, aunque esta vez lo hace en una ciudad japonesa de la actualidad (la narración no aclara si es que ha pasado ya el invierno nuclear o si por el contrario se trata de un ciclo anterior). En una rápida secuencia de montaje, en la que varios personajes relevantes del presente diegético aparecen en otros roles, Kuro repite sin saberlo el mismo proceso: es hostigado por una milicia armada, es reclutado por la facción opuesta y se in-

filtra en una fortaleza. Sin embargo, cuando va a ser disparado en la cabeza por un soldado enemigo, un salto temporal traslada la acción a la huida junto a Benkei del primer episodio. Tras evadir a sus perseguidores, Benkei y Kuro se dirigen a buscar refugio en casa de Kuromitsu. Diversos planos cenitales, encañados mediante fundidos, revelan que tanto la morada de Kuromitsu como el bosque circundante están cercados por una ciudad en ruinas.

El inicial asincronismo diegético en *Kurozuka* se torna en un bucle temporal del que Kuro —principal focalizador, alta *profundidad* y alta *restrictividad*— no es consciente salvo cuando, decapitado, recupera la totalidad de saberes y percepciones de su experiencia como ser inmortal. La narración provee de algunas pistas sobre la naturaleza de la percepción alterada de Kuro como focalizador. En particular, la muestra de autoconsciencia más destacada aparece desde el principio en la secuencia de apertura. La abundancia de primeros planos muy pronunciados de Kuro (encuadrando únicamente su cabeza) y la elocuente rima entre el principio y el final del *opening* son un aviso de su tormento cíclico. En promedio, *Kurozuka* es moderadamente baja en términos de *comunicabilidad*. En primer lugar, porque la narración únicamente revela el porqué de su trama distorsionada en el clímax. En segundo lugar, significativamente, por la ambigüedad del desenlace, que sugiere que Kuro no es más que un peón en la representación sempiterna de una farsa orquestada por dos fuerzas eternas y atávicas encarnadas por Kuromitsu y por el Emperador Rojo. Así, *Kurozuka* propone una variación con respecto a la problematización de la memoria, un tropo asociado a la ciencia ficción y a su especulación con las potencialidades de intersección entre tecnología e identidad (Cameron, 2008: 79-81). Su tratamiento en este caso se aborda desde el fantástico con una hibridación de referencias que van desde el folclore japonés hasta a la reimaginación del mito de la vampiresa.

La mejor muestra de la amalgama postmoderna de referencias es la caracterización de Kuromitsu. Aunque la historia de *Kurozuka* parte de la leyenda homónima, los puntos de divergencia son reseñables. Pese a compartir un final horriblo, Kuromitsu guarda más semejanza con el estereotipo de la mujer fatal que con la bruja demoníaca de la obra *Noh*. Esta última, más que furiosa por el incumplimiento de la promesa de los monjes *voyeurs* a los que hospeda, está abochornada por la profunda vergüenza de que contemplen su verdadera forma sin su consentimiento. Por el contrario, Kuromitsu parece ser muy consciente de la cruel relación de dependencia que Kuro tiene hacia ella: ella es la única constante a la que se aferra para buscarle sentido a su vida en cada época. Su poder y motivación («¡Es únicamente a través de tu perse-

cución sin fin que yo soy capaz de vivir mi vida inmortal! Estoy segura de que me encontrarás la próxima vez también» (episodio 12, 17:10) son férreos, y no duda en aprovecharse de las lagunas de conocimiento de Kuro para reiniciar su tormento y comenzar de nuevo el juego.

LA MAHŌ SHŌJO COMO BRUJA POTENCIAL: MADOKA MAGICA

¿Existe el lado oscuro de las *magical girls*? Esa parece ser la premisa sobre la que se construye *Madoka Magica*, una de las mayores revitalizadoras del *anime* en los últimos tiempos. Lejos de embellecer el viaje de las heroínas, el argumento de *Madoka Magica* huye de la idealización de la normatividad de las *mahō shōjo* para exponer sus fallas dramáticas.

El inquietante prólogo comienza con un plano de una suerte de tela azul ribeteada con unos detalles de encaje blanco. El sonido de poleas precede a la apertura del tejido que, cual telón de sala cinematográfica, desvela la pantalla de un proyector de cine en el que solo se aprecian patrones abstractos sin contexto. La proyección de la película, ajada y deteriorada, concluye en negro. Por corte, un plano cenital desciende por el centro de una escalera en espiral irregular cuyo suelo es una cuadrícula blanca y negra. Es el mismo pavimento del espacio monocromo por el que avanza jadeante una *shōjo* de coletas rosadas y ataviada con uniforme (más tarde presentada como la protagonista, Madoka Kaname). Su trayecto acaba en el también grisáceo exterior, donde otra *shōjo* de uniforme gris (más tarde introducida como Homura Akemi) cae al vacío derrotada por una figura colosal a contraluz en una ciudad en ruinas. Madoka asiste impotente a la derrota de Homura junto a una criatura felina de apariencia inocente (más tarde presentada como Kyubey), que trata de convencerla de que forme un contrato con él para convertirse en la Puella Magi que detenga el apocalipsis. Sin embargo, antes de verbalizar su decisión, Madoka despierta sobresaltada en su cama. Este inicio desconcertante, en apariencia una pesadilla de Madoka, se revela más tarde como una prolepsis *in medias res* del clímax de la serie. Desde ese momento, el argumento de *Madoka Magica* retoma los convencionalismos del *anime* sobre *magical girls*.

Madoka es en su día a día una adolescente de catorce años felizmente despreocupada hasta su encuentro con Homura, una nueva compañera de clase en el instituto de Mitakihara que se incorpora a su curso pero que Madoka parece reconocer como la *shōjo* caída de su pesadilla. Homura, sin embargo, rechaza cortantemente cualquier interacción con Madoka, advirtiéndola ade-

más de que se mantenga lejos de ella si no quiere perderlo todo. Más tarde hace su aparición Kyubey, que, pese a su forma de peluche inofensivo de voz aguda, se presenta ante Madoka y su amiga Sayaka como un alienígena capaz de concederles un deseo. A cambio, ellas se tienen que convertir en Puella Magi, verdaderas *mahō shōjo*. Pese a la oposición firme de Homura (también una Puella Magi), Madoka y Sayaka acompañan a Kyubey y a la Puella Magi Mami en sus batallas contra sus enemigas naturales, a las que se refieren como «brujas».¹¹ Pese a lo peligroso de la empresa, las aspirantes se convencen de lo beneficioso del trato y están cada vez más encandiladas con la posibilidad de ser una *magical girl* como las de los dibujos animados. No es hasta el inesperado asesinato de Mami por parte de una bruja en el episodio #01x03: *Ya no tengo miedo de nada*, Y. Yase, Shaft: MBS, 2011, cuando se frustran los cada vez más insistentes intentos de Kyubey por convertirlas. Mientras Madoka sigue en *shock* por las imágenes de la mutilación de Mami, Sayaka se convierte en Puella Magi. Es en las sucesivas batallas contra las brujas y encuentros con otras Puella Magi cuando Madoka y Sayaka empiezan a darse cuenta de que Kyubey no es honesto con ellas sobre su origen y su motivación para darles los poderes. En el episodio #01x09: *Jamás lo permitiré*, M. Mukai, Shaft: MBS, 2011, él mismo revela que la misión de su especie es la de mantener a toda costa el equilibrio entrópico del universo. Para ello, abordan a *shōjo* en sus momentos más vulnerables con el fin de servirse de lo que ellos valoran como una de las energías más puras y potentes, la energía emocional de las *mahō shōjo*:

[n]uestra civilización desarrolló la tecnología necesaria para transformar las emociones de las formas de vida sensible en energía. Pero desafortunadamente, nosotros carecemos completamente de emociones. Así que comenzamos a observar a las muchas especies que pueblan el universo y encontramos a los seres humanos. (...) La fuente de energía más efectiva es la que proviene del cambio de fase entre esperanza y desesperación de las jóvenes en pleno desarrollo de sus facultades sexuales secundarias. (episodio 9, 07:27)

Así, los sentimientos de esperanza generados por las Puella Magi al ver cumplirse su deseo tienen como contraprestación la desesperación para ellas y su entorno en forma de las «maldiciones» de las que se alimentan las brujas. La subsiguiente pérdida de compañeras en las batallas, el dolor y los celos hacen que la inocencia de las *shōjo* se torne en negrura y en oscuridad moral hasta el inevitable emponzoñamiento de sus «gemas del alma» (sus fuentes

¹¹ No es casual que la raíz compartida por *mahō shōjo* y por la palabra para una bruja en japonés: *mahotsukai* (魔法使い).

de poder mágico) y su eventual transformación en brujas. De esta manera, Kyubey —no es casual su proximidad fonética con la figura del íncubo— pergeña un círculo vicioso: necesita chicas desesperadas para luchar contra las brujas, a su vez necesarias para que las Puella Magi se acaben convirtiendo en brujas también.

Es en este punto del desarrollo argumental cuando se empieza a entender la motivación de la esquiva Homura. Su carácter frío se revela como una mera impostura, una revelación simultánea a la de su deseo a cambio de convertirse en *mahō shōjo*: poder viajar en el tiempo un mes hasta su primer encuentro con su mejor amiga en su línea temporal original, Madoka, para tratar de impedir su conversión en bruja. De esta manera, la obstinada Homura es la única persona que guarda recuerdo de las caídas en desgracia de Madoka en tantas líneas temporales como en bucles reiniciados (en la diégesis se cuentan cinco, pero se insinúa un número mayor indeterminado) en su búsqueda de la salvación de su amiga. Cuando por fin conoce el secreto de Homura, Madoka acepta convertirse en Puella Magi con un deseo firme que lo cambia todo: «[q]uiero eliminar a todas las brujas desde el origen de los tiempos. A todas las brujas de todos los universos pasados y futuros posibles» (episodio 12, 01:35). El deseo de Madoka le impide transformarse en bruja y consigue trascender ese estado para convertirse en una suerte de ángel de la guarda de las *mahō shōjo* de toda la historia. Tiempo después, en las postrimerías de la aplicación de su deseo, sólo Homura y el balbuceante hermano pequeño de Madoka la recuerdan tras desaparecer para convertirse en una suerte de diosa. Tanto es así que la madre de Madoka, extrañada por los dibujos que su hijo hace de Madoka, llega a preguntar a Homura si esta «¿es un personaje de dibujos animados o algo así?» (episodio 12, 18:00). En el epílogo, ya en la nueva realidad sin brujas, las *mahō shōjo* deben enfrentarse a nuevos entes demoníacos que cercan a los humanos emocionalmente inestables.

La combinación de subgéneros (*mahō shōjo* y terror psicológico) y de estéticas contrapuestas (puesta en escena surrealista y el diseño de personajes *kawaii*) convierten a *Madoka Magica* en uno de los más celebrados vuelcos estilísticos sobre la figura de la *shōjo* en los últimos años tanto para fans como para investigadores académicos (Hemmann, 2015). Pese a adaptarse a la mecánica del monstruo de la semana de la narrativa del serial televisivo, los atroces martirios por los que pasan las jóvenes en sus sucesivas batallas contra las brujas —en su momento, adolescentes como ellas— transgreden la ligereza intrascendente de los estandartes más canónicos del *mahō shōjo*. *Madoka Magica* recoge simbólicamente el testigo de títulos noventeros como *Key the Metal*

Idol o *Macross Plus*, referentes como transformadores de otro popular género también protagonizado por las *shōjo*: el del *anime* protagonizado por *idols*. Esta renovación parte de una alta *autoconsciencia* que alcanza su punto más alto en una de las rutinas del género: la *henshin*, o secuencia de transformación en *magical girls* (Gill, 1998: 45). Lejos de la vivacidad de colores brillantes y de la insinuación sensual de las formas, las transformaciones adquieren en *Madoka Magica* tintes aberrantes merced a la representación de ese nuevo poder —los cuerpos se resquebrajan, las extremidades se retuercen desafiando la proporción humana— y a la audacia formal de la extravagante mezcla de CGI, animación limitada y recortes de siluetas. El diseño de Kyubey, un trasunto de Luna y Artemis (*Sailor Moon*) o de Kero (*Sakura, cazadora de cartas*), alude también a un arquetipo del género: el icónico compañero felino que acompaña a la *mahō shōjo* en el viaje de la heroína (Cleto y Bahl, 2016: 2).

La *autoconsciencia* constantemente alta también se encuentra en la propia naturaleza de las técnicas de animación empleadas por el equipo del estudio Shaft. Una de las capas intertextuales más eminentes a lo largo de la serie es la leyenda fáustica (tema apropiado siendo el codicioso Kyubey una suerte de Mefistófeles estoico). Por ejemplo, eventos de *Fausto* como la *Walpurgisnacht*¹² o alguno de sus personajes (Gretchen) prestan su nombre a dos de las brujas más poderosas. Además, varias de las inscripciones que pueden leerse en los laberintos surrealistas de las brujas (proyecciones de sus más profundas penas y culpas) provienen de la propia obra de Goethe y aparecen escritas en alemán. Sin embargo, la *autoconsciencia* en *Madoka Magica* alcanza uno de sus picos en su episodio final (#01x12: *Mi mejor amiga*, Y. Miyamoto, Shaft, MBS: 2011), en una secuencia de alta densidad discursiva en relación con la representación de la *shōjo*. En la apoteosis del deseo de Madoka y su conversión en la protectora divina de la Puella Magi, los espectadores asisten al desfile de algunos personajes femeninos ilustres: Cleopatra, Himiko de Yamataikoku, Juana de Arco y Anna Frank. Esta especie de *Valhalla* de mujeres (martirizadas varias de ellas por ser consideradas brujas), sugiere que ellas también han sido pretéritas *mahō shōjo*. De la audacia de incluirlas entre el linaje del subgénero se desprende una fuerte *autoconsciencia* tanto de la propia tradición representacional de la *magical girl* en el *anime* como de la subversión genérica llevada a cabo en la serie. Que mártires universales sean emparentadas con el reverso oscuro del género frívolo por excelencia es significativo de un discurs-

12 Según la creencia pagana, la noche entre el 30 de abril y el 1 de mayo era el momento de encuentro de las brujas en la cima del monte Brocken (en la actualidad, en el estado alemán de Sajonia-Anhalt) para la práctica de rituales de magia oscura.

so crítico con su naturaleza superficial y comercial dentro del entramado del *media mix* japonés.¹³ No es tampoco baladí la autoconsciencia elocuente de Kyubey a la hora de justificar su interés en las *shōjo* como *target* demográfico: son el sector demográfico de la población que más experimenta las emociones más poderosas.

Madoka Magica deconstruye la *mahō shōjo* al presentarla como una bruja latente. Si la bruja es representada tradicionalmente como el epítome del mal, el viaje de las *magical girls* de *Madoka Magica* conlleva una inevitable negociación de la identidad propia para asimilar la figura abominable de la bruja, que de repente se convierte en el final del trayecto de sus horizontes de futuro inmediato. Por su parte, Homura y, sobre todo, Madoka son unas figuras mesiánicas y conciliadoras gracias precisamente a la transgresión de las convenciones del género de las *magical girl*. Su bondad no viene «de serie», sino que son verdaderamente bondadosas porque han experimentado una gran variedad de destinos horribles en sus propias carnes.

Pese a su eminente relevancia en el arco dramático de Homura, la complejidad de la narración es uno de los ámbitos menos investigados de la serie.¹⁴ Los espectadores no pueden saber que el comienzo *in medias res* del primer episodio —#01x01: *Es como si la hubiera conocido en un sueño*, Y. Miyamoto, Shaft, MBS: 2011— es una prolepsis del climático episodio #01x10: *Ya no puedo depender de nadie*, Y. Yase, Shaft: MBS, 2011. No es hasta entonces cuando la narración ejerce un cambio clave en la protagonista focalizadora del relato (menor restricción), que pasa de la ingenua Madoka a la esquivia Homura. La aliteración introducida por el *loop* temporal es un rasgo narrativo relacionado por algunos investigadores (Greenwood, 2015) con la eclosión de las *visual novels*¹⁵ en la oferta del entretenimiento japonés contemporáneo. La posición de los jugadores ante el *gameplay* de estas, con su característico sistema de opción múltiple que conduce a distintos finales, se asemeja a la potencial agencia de Homura en cada uno de los bucles. Por su parte, los espectadores asisten a la repetición de eventos diegéticos que ya han sucedido, uno de los

13 A diferencia del procedimiento estándar de los comités de producción de *anime* dependientes del resto de actores mediáticos (primordialmente, del sector editorial y sus *mangas* y novelas), *Madoka Magica* nace expresamente como una serie televisiva de animación. Es a posteriori cuando se construye una franquicia *cross-media* que abarca desde *manga*, novelizaciones, videojuegos multiplataforma y adaptaciones filmicas.

14 No en vano, *Madoka Magica* está dirigida por una de las figuras del postclasicismo narrativo en el *anime*: el director jefe Akiyuki Shinbo, el director de *anime* de alta y constante autoconsciencia como *Sayonara Zetsubou-Sensei* y la saga *Bakemonogatari*.

15 Una suerte de novela ilustrada electrónica con bifurcaciones argumentales basadas en la reducida capacidad de interacción reservada a los jugadores.

tabús del modo de narración clásico y su proyecto de causalidad y linealidad. Pese a incurrir en los convencionalismos de las historias de protagonista amnésica y a pesar de la abrupta eliminación de restricción sobre los saberes de la inexperta Madoka y de sus transgresiones *autoconscientes*, la *comunicabilidad* de la serie en su desenlace es moderada, incluso tras la inclusión del tropo del protagonista amnésico en la última de las adaptaciones fílmicas de la serie (y primera secuela de los eventos de la serie), *Rebellion*.

CONCLUSIONES

Nuestro análisis narratológico de *Kurozuka* y de *Madoka Magica* según las categorías de estrategias narrativas propuestas por Bordwell arroja unos valores próximos a la comunicabilidad abstrusa propia de *puzzle films* y *complex TV*, notablemente más ambiguos que los valores del clasicismo y postclasicismo definidos por Bordwell y Thanouli.

	Cognoscibilidad		Autoconsciencia	Autoconsciencia
	Restrictividad	Profundidad		
<i>Clásico</i>	Baja	Alta	Baja-moderada	Moderada
<i>Kurozuka</i>	Alta	Alta	Alta	Moderadamente baja
<i>Madoka Magica</i>	Moderada	Alta	Explícitamente alta	Moderada
<i>Postclásico</i>	Baja	Alta	Explícitamente alta	Alta

Tabla 1. Resumen de los valores de las categorías de estrategias narrativas para los modos de narración clásico (Bordwell, 1996), postclásico (Thanouli, 2009) y de las series analizadas. Fuente: elaboración propia.

Estos recursos de la narración compleja —tan *autoconsciente* como el modo de narración postclásico, pero mucho más obtuso en términos de *comunicabilidad* efectiva— son esenciales para la representación ambigua de las brujas en los *anime* fantásticos analizados. En ambos casos, la ambivalencia y sentimientos negativos presentes en estas intrigantes representaciones de la *shōjo* rompen con la tendencia hacia la representación *mainstream* de la feminidad relacionada con lo *kawaii* (Dumas, 2018: 26) o con lo doméstico (Choo, 2008). Al mismo tiempo, dentro de la relación entre representación mediática japonesa y su tradición cultural, es notable en ambos casos la hibridación de referentes con respecto a esos roles femeninos. Mientras que

Kurozuka lleva al terreno de la mujer fatal vampírica a la *onibaba* demoníaca de las leyendas, *Madoka Magica* explora la sombría cara oculta de las siempre radiantes *mahō shōjo*.

Esta mezcla, lejos de ser una maniobra improvisada, es sintomática de una metabolización de referentes de la tradición representacional local (caso de *Kurozuka*) y de la cultura dominante comercial (caso de *Magoka Magica*) para dar a luz a creaciones recontextualizadas listas para nuevos públicos. Estos dos *anime* presentan una narración compleja en la que los diversos tabúes del *anime* canónico son dejados atrás —como en su día sucediera con las representaciones de la violencia y el sexo en el formato OVA— en pos de públicos contemporáneos: nuevas audiencias y mercados nichos compuestos por espectadores nativos digitales, aptos en lo que a la educación mediática funcional se refiere y, sobre todo, imbuidos por una ficción audiovisual compleja. Estos espectadores, como muestran las diversas comunidades online de fans, wikis y foros de discusión (Butler, 2018), están preparados para el reto de la navegación a través de las procelosas aguas de la complejidad narrativa epitomizada por las *puzzle films*, por la *complex TV* y, también, por el *anime* complejo (Loriguillo-López, 2018: 528). Dentro del equilibrio delicado entre producción comercial y experimentación formal al que se enfrenta el *anime* como uno de los centros de producción de ficción más prolíficos del planeta, la influencia de *Kurozuka* y (especialmente) de *Madoka Magica*¹⁶ señala nuevos horizontes de posibilidades para el fantástico dentro de la animación comercial japonesa contemporánea.

BIBLIOGRAFÍA

- BERNDT, Jacqueline (2018): «Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies», *Arts*, 7(4), pp. 1-13.
- BORDWELL, David (1996): *La Narración en el cine de ficción*, Paidós, Barcelona.
- BOU, Núria (2006): *Diosas y tumbas: mitos femeninos en el cine de Hollywood*, Icaria, Barcelona.
- BUCKLAND, Warren (2014): «Introduction: Ambiguity, Ontological Pluralism, and Cognitive Dissonance in the Hollywood Puzzle Film», en Warren Buckland (ed.), *Hollywood Puzzle Films*, Routledge, Londres, pp. 1-14.

¹⁶ Buena muestra de ello es la posterior consolidación del subgénero de la deconstrucción de la *mahō shōjo* en su cruce con la ficción especulativa de tintes geopolíticos de un Japón postapocalíptico con *anime* como *Yuuki Yuna Is a Hero*, *Re:Creators*, *Magical Girl Raising Project* o *Magical Girl Spec-Ops Asuka*, entre otros.

- BUTLER, Catherine (2018): «Shoujo Versus Seinen? Address and Reception in *Puella Magi Madoka Magica*», *Children's Literature in Education*, 50(1), pp. 400-416.
- CAMERON, Allan (2008): *Modular narratives in contemporary cinema*, Palgrave Macmillan, Nueva York.
- CHOO, Kukhee (2008): «Girls Return Home: Portrayal of femininity in Popular Japanese Girls' Manga and Anime Texts during the 1990s in Hana yori Dango and Fruits Basket», *Women: A Cultural Review*, 19(3), pp. 275-296.
- CLETO, Sara, y Erin Kathleen BAHL (2016): «Becoming the Labyrinth: Negotiating Magical Space and Identity in *Puella Magi Madoka Magica*», *Humanities*, 5(2), pp. 1-13.
- COATES, Jennifer (2018): «Mediating memory: *Shōjo* and war memory in classical narrative Japanese cinema», *Cultural Studies*, 32(1), pp. 105-125.
- DUMAS, Raechel (2018): *The monstrous-feminine in contemporary Japanese popular culture*, Palgrave Macmillan, Cham.
- GILL, Tom (1998): «Transformational Magic: Some Japanese super-heroes and monsters», en Dolores P. Martinez (ed.), *The Worlds of Japanese Popular Culture*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 33-55.
- GREENWOOD, Forrest (2015): «The Girl at the End of Time: Temporality, (P)remediation, and Narrative Freedom in *Puella Magi Madoka Magica*», *Mechademia*, 10, pp. 195-207.
- HEMMANN, Kathryn (2015): «Short Skirts and Superpowers: The Evolution of the Beautiful Fighting Girl», *U.S.-Japan Women's Journal*, 47(1), pp. 45-72.
- HERNÁNDEZ-PÉREZ, Manuel (2017): *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*, Prensas Universitarias de Zaragoza, Zaragoza.
- IWABUCHI, Koichi (2002): *Recentering globalization: popular culture and Japanese transnationalism*, Duke University Press, Durham.
- KAWAI, Hayao (1991): «The "Forbidden Chamber" Motif in a Japanese Fairy Tale», en Yoshihiko Ikegami (ed.), *The Empire of Signs: Semiotic Essays on Japanese Culture*, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam, pp. 157-180.
- (1997): *The Japanese psyche: major motifs in fairy tales of Japan*, Spring, Woodstock.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte (2010): *Japanese animation: from painted scrolls to Pokémon*, Flammarion, París.
- LAMARRE, Thomas (2006): «Platonic Sex: Perversion and Shojo Anime (Part One)», *Animation*, 1(1), pp. 45-59.
- LARDÍN, Rubén (2008): «Yoshiaki Kawajiri», en Antonio José Navarro (ed.), *Cine de animación japonés*, Semana de Cine Fantástico y de terror de San Sebastián, San Sebastián, pp. 305-316.
- LORIGUILLO-LÓPEZ, Antonio (2018): *La narración compleja en el anime postclásico: La ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa*, Tesis doctoral, Universitat Jaume I, Castellón de la Plana.
- MACWILLIAMS, Mark W. (2008): «Introduction», en Mark W. MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, M.E. Sharpe, Londres, pp. 3-25.
- MARTINEZ, Dolores P. (2015): «Bodies of future memories: the Japanese body in science fiction anime», *Contemporary Japan*, 27(1), pp. 71-88.

- (2017): «*Anime Goddesses and Their Hollywood Transformations*», en Lorenzo J. Torres Hortelano (ed.), *Dialectic of the Goddess in Japanese Audiovisual Culture*, Lexington Books, Lanham, pp. 51-72.
- MCCREA, Christian (2006): «Explosive, Expulsive, Extraordinary: The Dimensional Excess of Animated Bodies», *Animation*, 3(1), pp. 9-24.
- MITTELL, Jason (2006): «Narrative complexity in contemporary American television», *The Velvet Light Trap*, 58(1), pp. 29-40.
- (2015): *Complex TV: the poetics of contemporary storytelling*, New York University Press, Nueva York.
- MONTERO PLATA, Laura (2012): *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, Dolmen Editorial, Palma de Mallorca.
- NAPIER, Susan Jolliffe (1998): «Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts. Four faces of the young female in Japanese popular culture», en Dolores P. Martinez (ed.), *The Worlds of Japanese Popular Culture*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 91-109.
- ORTEGA-BRENA, Mariana (2009): «Peek-a-boo, I See You: Watching Japanese hard-core Animation», *Sexuality & Culture*, 13(1), pp. 17-31.
- PAPP, Zilia (2010): *Anime and Its Roots in Early Japanese Monster Art*, Global Oriental, Kent.
- PEDRAZA, Pilar (1999): «La vieja desnuda. Brujería y abyección», en Antonella Cancellier y Renata Londero (eds.), *Atti del XIX Convegno*, Associazione ispanisti italiani, Roma, pp. 5-18.
- RAMASUBRAMANIAN, Srividya, y Sarah KORNFIELD (2012): «Japanese Anime Heroines as Role Models for U.S. Youth: Wishful Identification, Parasocial Interaction, and Intercultural Entertainment Effects», *Journal of International and Intercultural Communication*, 5(3), pp. 189-207.
- SAITO, Kumiko (2014): «Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society», *The Journal of Asian Studies*, 73(1), pp. 143-164.
- SANTIAGO, José Andrés (2010): *Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, Grupo de Investigación dx5, Pontevedra.
- STEINBERG, Marc (2012): *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- (2017): «Media Mix Mobilization: Social Mobilization and Yo-Kai Watch», *Animation*, 12(3), pp. 244-258.
- SUAN, Stevie (2013): *The Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater*, Brill, Leiden, Boston.
- SUGAWA-SHIMADA, Akiko (2018): «Playing with Militarism in/with Arpeggio and Kantai Collection: Effects of shōjo Images in War-related Contents Tourism in Japan», *Journal of War & Culture Studies*, pp. 53-66.
- THANOULLI, Eleftheria (2009): *Post-classical cinema: an international poetics of film narration*, Wallflower Press, Nueva York.
- TORRENTS, Alba G. (2016): «Cuerpos sin límite: tecnología e identidad en el *anime* de ciencia ficción», en Artur Lozano-Méndez (ed.), *El Japón contemporáneo. Una aproximación desde los estudios culturales*, Edicions Bellaterra, Barcelona, pp. 149-169.

VARTANIAN, Ivan, y Kyoko WADA (2011): *See / saw connections between Japanese art then and now*, Chronicle Books, San Francisco.

VIDEOGRAFÍA

ANNO, Hideaki (cr.) (1995): *Shinseiki Evangelion (Neon Genesis Evangelion)*, Gainax, Tatsunoko Production, Japón 1995-1996.

Clamp (cr.) (1998): *Cardcaptor Sakura (Sakura, cazadora de cartas)*, Madhouse, Japón 1998-2000.

DATE, Hayato (cr.) (2002): *Naruto*, Pierrot, Japón 2002-2007.

ENDŌ, Asari y Maruino (cr.) (2016): *Mahō Shōjo Ikusei Keikaku (Magical Girl Raising Project)*, Lerche, Japón.

FUKAMI, Makoto y Tokiya, SEIGO (cr.) (2019): *Mahō Shōjo Tokushusen Asuka (Magical Girl Spec-Ops Asuka)*, Liden Films, Japón.

HIRANO, Toshiki (cr.) (1988): *Vampai Miyu (Vampire Princess Miyu)*, AIC: 1997-1998.

IKEDA, Riyoko (cr.) (1976): *Versailles no Bara (La Rosa de Versalles)*, Tokyo Movie Shinsha: 1976-1979.

IKUHARA, Kunihiko (cr.) (1997): *Shōjo Kakumei Utena (Utena, la chica revolucionaria)*, J.C.Staff, Japón.

KASE, Daiki (cr.) (2017): *Re:Creators*, Troyca, Japón.

KAWAMORI, Shōji; Watanabe, SHINICHIRO (dir.) (1995): *Macross Plus*, Studio Nue y Triangle Staff, Japón.

KISHI, Seiji (cr.) (2014): *Yūki Yūna wa Yūsha de Aru (Yuuki Yuna Is a Hero)*, Studio Gokumi, Japón.

KITAKUBO, Hiroyuki (dir.) (2000): *Blood: The Last Vampire*, Production I.G., Japón.

KUMETA, Koji (cr.) (2007): *Sayonara, Zetsubou-Sensei*, Shaft, Japón 2007.

Magica Quartet (cr.) (2011): *Mahō Shōjo Madoka Magika (Madoka Magica)*, Shaft, Japón.

MATSUMOTO, Leiji (cr.) (1974): *Uchū Senkan Yamato (Yamato)*, Academy Productions y Group TAC, Japón 1974-1975.

MIYAZAKI, Hayao (dir.) (1989): *Majo no Takkyūbin (Nicky, la aprendiz de bruja)*, Studio Ghibli, Japón.

— (dir.) (2001): *Sen to Chihiro no Kamikakushi (El viaje de Chihiro)*, Studio Ghibli, Japón.

MIZUKI, Kyoko y Igarashi, YUMIKO (cr.) (1976): *Candy Candy*, Asatsu, Toei Animation, Japón 1976-1979.

MIZUSHIMA, Seiji (cr.) (2003): *Fullmetal Alchemist (Hagane no Renkinjutsushi)*, Bones, Japón 2003-2004.

NisiOsin (cr.) (2009): *Bakemonogatari*, Shaft, Japón.

OSHII, Mamoru (dir.) (1995): *Kōkaku Kidōtai (Ghost in the Shell)*, Production I.G., Bandai Visual, Manga Entertainment, Japón.

SAITO, Hiroaki (cr.) (1994): *Key the Metal Idol*, Pierrot, Japón 1994-1996.

SHINBO, Akiyuki (dir.) (2012): *Gekijōban Mahō Shōjo Madoka Magika: Hajimari no Monogatari (Puella Magi Madoka Magica the Movie Part I: Beginnings)*, Japón: Shaft.

— (dir.) (2012): *Gekijōban Mahō Shōjo Madoka Magika: Eien no Monogatari (Puella Magi Madoka Magica the Movie Part II: The Eternal Eternal)*, Japón: Shaft.

- (dir.) (2012): *Gekijōban Mahō Shōjo Madoka Magika: Hangyaku no Monogatari (Puella Magi Madoka Magica the Movie Part III: Rebellion)*, Japón: Shaft.
- TAKEUCHI, Naoko (cr.) (1992): *Bishōjo Senshi Sērā Mūn (Sailor Moon)*, Toei Animation, Japón 1992-1993.
- TEZUKA, Osamu (cr.) (1963): *Tetsuwan Atomu (Astroboy)*, Mushi Productions, Japón 1963-1966.
- TODO, Izumi (cr.) (2004-2005): *Futari wa Precure (PreCure)*, Toei Animation, Japón.
- TOMINO, Yoshiyuki (cr.) (1979): *Kidō Senshi Gandamu (Gundam)*, Nippon Sunrise, Japón 1979-1980.
- UESAKA, Hirohiko; TAKEGAMI, Junki; YONEMURA, Shoji (cr.) (1999): *One Piece*, Toei Animation, Japón 1999-.
- YOKOYAMA, Mitsuteru (cr.) (1966): *Mahō Tsukai Sarī (Sally, la bruja)*, Toei Animation, Japón 1966-1968.
- YUMEMAKURA, Baku (cr.) (2008): *Kurozuka*, Madhouse, Japón.

VAMPIROS EN MADRID. JUAN CARRETERO Y LAS ADAPTACIONES DE «THE VAMPYRE»

SANTIAGO LUCENDO

Universidad Europea / Universidad Complutense de Madrid
santiago.lucendo@universidadeuropea.es / slucendo@ucm.es

Recibido: 05-02-2020

Aceptado: 02-09-2020



RESUMEN

A partir de la publicación del relato «The Vampyre» de John William Polidori en *The New Monthly Magazine*, y como consecuencia de su atribución a Lord Byron, se llevaron a cabo numerosas adaptaciones teatrales del mismo. Primero en París, después en Londres y finalmente en Madrid, el público de la época visualizó por primera vez al vampiro encarnado. El presente artículo trata de destacar el papel del teatro en la formación pionera de la imagen del vampiro decimonónico, y recoger cómo llegó al teatro de la Cruz en 1821, donde el actor Juan Carretero se convirtió en el primer vampiro que se pudo ver en Madrid.

PALABRAS CLAVE: Vampiros en el teatro, Polidori, Juan Carretero, «The Vampyre», Lord Byron

VAMPIRES IN MADRID. JUAN CARRETERO AND *THE VAMPYRE'S* ADAPTATIONS

ABSTRACT

Following the publication of the «The Vampyre» by John William Polidori in *The New Monthly Magazine*, and as a result of its attribution to Lord Byron, numerous theatrical adaptations were performed. First in Paris, then London and Madrid, the audience saw the vampire incarnated for the first time. This article tries to highlight the role of theater in the pioneering formation of the nineteenth-century vampire's image and

describes how it arrived at the Teatro de la Cruz in 1821, where the actor Juan Carretero became the first vampire seen in Madrid.

KEYWORDS: Vampires in theatre, Polidori, Juan Carretero, «The Vampyre», Lord Byron



I. JUSTIFICACIÓN DEL ARTÍCULO

Debido al incontable número de publicaciones que existen en torno al vampiro, añadir una más a esta lista requiere al menos de una justificación. Es necesario señalar que, junto a algunas publicaciones rigurosas y documentadas, siguen apareciendo numerosos artículos que incluyen malentendidos e imprecisiones sobre los orígenes y la difusión de las historias sobre el monstruo. Entrar en todas ellas requeriría una publicación específica a tal efecto. Sin embargo, para poder observar las circunstancias en las que se constituyó su imagen en el teatro durante el siglo XIX, será necesario volver sobre algunos temas, como las circunstancias de la publicación de «The Vampyre» de Polidori. Por otro lado, el desconocimiento general del papel pionero y fundamental que jugó Juan Carretero en la difusión de la imagen del vampiro en los teatros madrileños sería ya un motivo suficiente para reivindicarlo en un artículo. Mucha gente habrá podido ver el retrato anónimo de Carretero en el Museo del Teatro de Almagro, pero ¿cuántas lo habrán hecho sabiendo que se encuentran ante el primer vampiro visto en Madrid? Queda mucho que investigar sobre este tema, puede que este artículo sirva de punto de partida para ello.

II. CIRCUNSTANCIAS DE LA PUBLICACIÓN DE «THE VAMPYRE»

El primer día de abril de 1819 se publicó el relato de John William Polidori titulado «The Vampyre» en el número 63 de la revista *The New Monthly Magazine* de Henry Colburn. Desde el momento de su aparición estuvo rodeado de polémica, ya que fue atribuido a Lord Byron interesadamente a pesar de las dudas expresadas por el editor adjunto Alaric Watts. El joven editor intentó advertir sobre la incierta autoría con una nota, que tendría que haber precedido al texto. Pero sus intenciones cayeron en saco roto, ya que Colburn optó

por eliminar el aviso y atribuirlo sin sombra de duda a Lord Byron (Macdonald, 1991: 178). Watts dimitió tras la disputa, y la publicación que pasaba por horas bajas, aumentó sus ventas y recuperó el pulso a lo largo del siglo XIX.

Las reacciones de los implicados no se hicieron esperar. Polidori, verdadero autor del relato, aunque fuera elaborado a partir de un texto inacabado de Lord Byron —a quien sirvió como médico en 1816— se apresuró a desmentirlo (Macdonald, 1991: 179). En el siguiente número de *The New Monthly Magazine* se publicó una carta del doctor señalando el error en la atribución, y afirmando que, si bien el trabajo preliminar era de Byron, el desarrollo era suyo: «I beg leave to state, that your correspondent has been mistaken in attributing that tale, in its present form, to Lord Byron. The fact is, that though the groundwork is certainly Lord Byron's, its development is mine» (Polidori, 1819b: 332) A pesar de esa carta, en la sección de novedades del mismo número de la revista, encontramos un anuncio del libro con la autoría errónea, dejando ver las dificultades con las que se enfrentó Polidori desde el primer momento para reivindicar su autoría (1819b: 346).

Lord Byron también protestó, enviando a su editor en Londres el fragmento que había escrito originalmente en 1816, para que se pudiera comparar con «The Vampyre» y evidenciar que él no era el autor. Siendo posiblemente el escritor vivo más famoso del mundo en aquel momento, tanto lo que producía Byron como lo que no, era susceptible de convertirse en material publicable. Y así ocurrió con el fragmento que inspiró «The Vampyre», que apareció añadido al final de *Mazeppa* sin más explicaciones (1819: 59-69). Es también conocida la carta que escribió al editor Galignani, a veces referida como «The Vampire Letter», en la que negaba tanto la autoría como la estancia en la isla de Mytilene, descrita en el prefacio del relato en *The New Monthly Magazine*. Byron afirmaba que no tenía ninguna simpatía *-dislike-* por los vampiros y que, en cualquier caso, nada le llevaría a desvelar los secretos de sus conocidos. Como no podía ser de otro modo, la propia carta también sirvió de material publicable, en un temprano ejemplo de facsímil desplegable incorporado en la edición de las obras completas de Galignani (Byron, 1831).

Más tarde, en la introducción de su novela *Ernestus Berthold, o el moderno Edipo* (1819: 32), Polidori contaría como fue el proceso de escritura de «The Vampyre», tras el reto propuesto por Byron, durante el conocido encuentro en el verano que nunca llegó en 1816.¹ De acuerdo con su versión, el doctor había deta-

1 A pesar del interés despertado por el encuentro en Villa Diodati las discrepancias entre los testimonios, como el de Mary Shelley en el prólogo de la edición de *Frankenstein* de 1831 (Shelley, 2003) y las notas del diario de Polidori (1816) son varias (Macdonald, 1991). El propio encuentro se ha convertido

llado a una mujer, probablemente en uno de los salones que frecuentaba en el entorno de Ginebra, en qué consistía el fragmento escrito por Byron para comenzar su relato sobrenatural. Dicha mujer, a quien hasta ahora no se ha identificado, habría afirmado que era imposible escribir nada a partir de eso, y entonces Polidori, recogiendo el guante, escribió «The Vampyre» «en tres mañanas», en sus propias palabras.² También afirmaba haber regalado el manuscrito a la señora, no sabiendo nada del mismo hasta que lo vio publicado, casi tres años después, en el mencionado número de abril de *New Monthly Magazine*.

Los desmentidos no sirvieron de nada, y el honor de Polidori quedó en entredicho, pues también era señalado como autor de la carta fraudulenta que acompañaba al relato. En sucesivas ediciones el relato aparece sin atribución, o como obra de Lord Byron. En una conocida edición ilustrada de 1884, conservada en la British Library, incluso se añade como reclamo el retrato del poeta en la portada, cuando ya ninguno de los damnificados podía rectificar la autoría (Polidori, 1884). En las traducciones al español, las tres ediciones decimonónicas conservadas en la Biblioteca Nacional siguen este mismo patrón. Dos de ellas lo señalan como «atribuida a Lord Byron» y una directamente como «obra del poeta Byron» a la que incluso se añade el subtítulo apócrifo «o la sangre de las víctimas» (Polidori, 1824, 1841, 1843).

III. LAS ADAPTACIONES DEL RELATO Y EL PAPEL DEL TEATRO

J. W. Polidori falleció al poco tiempo de publicarse «The Vampyre», y por lo tanto nunca llegó a obtener en vida el reconocimiento por la obra que le ha reservado un lugar fundamental en la literatura fantástica, como eslabón clave en el desarrollo de la figura del vampiro. «The Vampyre» es una pieza determinante como bisagra entre las noticias y tratados del siglo anterior y la literatura vampírica del XIX, que culmina en *Drácula* (1897). Un relato del que supuestamente Goethe llegó a decir que era lo mejor que había escrito Lord Byron (Butler, 1956: 55).

en material de ficción y especulación, lo que ha contribuido a la confusión. En general, Polidori no sale bien parado en la ficción, llegando al ridículo en la delirante película de Ken Russell *Gothic* (1986). Entre las obras recientes dedicadas al encuentro, podemos destacar la reconstrucción personal de William Ospina *El verano que nunca llegó* (2015), que toma como punto de partida la erupción del volcán Tambora y sus efectos sobre la climatología del momento.

² En la nota de introducción de *Ernestus Berchtold* se lee «A instancias de una mujer que creía que tal argumento no podía servir para una historia que poco tenía de previsible, escribí El Vampiro. La obra me llevó tres mañanas, y se la entregue a ella. A continuación, cayó en manos de alguien que la envió al editor, sin dejar claro si el autor era él o no. Esto hizo que me resultará muy difícil reivindicar mi autoría» (Polidori, 1819: 32).

Las ediciones del texto llegaron muy pronto a París. Charles Nodier quedó fascinado por el relato y escribió dos continuaciones, donde los personajes se trasladan a otros tiempos y escenarios, en lo que podríamos tildar anacrónicamente de *fanfiction*.³ Más impacto que las novelas tuvo la adaptación teatral, que iba a suponer el comienzo de una cascada de representaciones de vampiros basadas en el de Polidori. En el verano de 1820 se representaron varias obras de vampiros de forma simultánea en los teatros de París. Vemos así que fue el teatro, antes que el relato escrito, el precursor, indiscutible impulsor, y difusor popular del vampiro en la ficción. Tras el estreno de la obra de Nodier, *Le Vampire, Mélodrame en trois actes, avec un prologue*, el 13 de junio de 1820 en el Théâtre de la Porte Saint Martin, se estrena seguidamente *Le vampire, comédie-vaudeville en un acte* de Scribe y Mélesville y *Le Trois Vampires, ou Le Claire de Lune, Farlie Vaudeville en un acte* de Brazier, Gabriel y Armand, el 15 y el 22 de junio de 1820 respectivamente. París se convirtió en el centro del teatro de los vampiros.⁴

El vampiro regresó a Londres después de pasar por la capital francesa, en la adaptación que se representó tan solo dos meses después, el 9 de agosto de 1820, titulada *The Vampire; or the Bride of the Isles*. Se trata de una adaptación de James Robinson Planché de la obra de Nodier. También sitúa al vampiro en las islas escocesas, alejándose de los caminos que había transitado Lord Ruthven en su Grand Tour en el relato. Además, añade un final feliz para agradar al público de la época, que posiblemente no habría tolerado el desastroso desenlace original. Tradicionalmente, desde la aparición de los primeros casos de vampirismo, el este de Europa era el lugar más propicio para encontrar este tipo de historias. Desde allí se habían comunicado los más famosos casos de vampirismo, y por eso se excusaba Planché con una nota en la edición impresa, pero se justificaba por el éxito sin precedentes de la obra en francés situada en Escocia.⁵ Se estrenó en el Theatre Royal English Opera House, que también sería conocido como Lyceum Theatre.⁶

3 Bajo el pseudónimo Cyprien Bérard y el título *Lord Ruthven, o los vampiros* existe una traducción parcial en *Vampiria*, editada por Ibarlucea y Castelló-Joubert (2002: 57-83).

4 Anne Rice recogerá este teatro de los vampiros especialmente en la segunda entrega de sus Crónicas Vampíricas, *Lestat el vampiro* (1985), donde los actores serán vampiros de verdad, no teniendo que fingir en el escenario. Los nombres de los co-autores de Brazier en el Vaudeville, Gabrielle y Armand, nos hablan de posibles ecos en la obra de Rice pues dos personajes importantes de la saga serán así bautizados precisamente.

5 La advertencia que precede al libretto dice así: «The Author must apologize to the Public for the liberty which has been taken with a Levantic Superstition, by transplanting it to the Scottish Isles; but the unprecedented success of the French Piece, entitled "Le Vampire", of which this Melo-drame is a free translation, induced him to hazard the same experiment, for the sake of the same Dramatic effect» (Planché, 1820: 3).

6 Años más tarde, allí mismo, el propio Bram Stoker desarrolló su carrera profesional como manager junto al actor Henry Irving. También es donde se leyó a finales de siglo la primera versión teatral de

El papel del teatro fue por lo tanto fundamental en la difusión del vampiro, y en la consolidación de una imagen concreta encarnada por los actores. El teatro permitió a los espectadores ver, con sus propios ojos, a un monstruo sobre el que se venía hablando y discutiendo desde 1732, cuando se dispararon las noticias sobre vampiros a partir del caso de Arnold Paul.⁷ La obra de Polidori representa un hito fundamental, pues su narración cristalizó las leyendas y supersticiones difundidas en la prensa y tratados del siglo anterior en una trama y en un personaje muy concreto llamado Lord Ruthven. Este, a su vez aportaba un interés añadido por ser un retrato de Lord Byron, que ya era entonces el centro de atención y cotilleos del gran público.

La rápida difusión, gracias a las adaptaciones en junio de 1820 y el salto en agosto a Londres, así como las reposiciones y variaciones, nos hablan de una creciente fascinación por las ficciones teatrales del monstruo. La aparición de noticias, declaraciones y tratados despertaron el interés por el vampiro como algo asombroso en el siglo XVIII, en buena medida porque ya no se creía en él. El teatro del XIX permitió al público contemplar al vampiro en acción, elevando ante sus ojos a la criatura sobre la que se venía especulando desde hacía casi un siglo, y lo veían situado en los escenarios del terror recreados por Horace Walpole y el género gótico que surge tras él. En una Europa cada vez más racionalista y pragmática en el marco de la Ilustración, antes de que *El castillo de Otranto* (1764) iniciara la literatura gótica, el vampiro ya es un tema de interés, pero parece haber esperado el momento adecuado para ser encarnado en la ficción durante el Romanticismo. Si a esto sumamos que contemplando al vampiro del siglo XVIII también estaban contemplando al más famoso poeta romántico con el que se identificaba al monstruo, el éxito estaba entonces asegurado en el momento en que, como dice Mario Praz, el vampiro se tiñe de byronismo (1999: 166).

Así, es importante destacar que las primeras representaciones visuales del vampiro fueron precisamente las de los personajes encarnados por los actores decimonónicos. Por lo tanto, no está de más recordar que el primer vampiro en ser visto en las capitales europeas fue Philippe, pseudónimo de Philippe-Amédée François Roustan, en París, en la adaptación de Charles Nodier

Drácula antes de su publicación como novela en 1897, para preservar los derechos de una posterior adaptación (Skal, 2004: 40).

⁷ El caso de Arnold Paul (Paole), difundido a través de la prensa europea y discutido ampliamente a partir de 1732, aunque supuestamente sucedió antes, es el punto de partida del uso del término vampiro y el comienzo de la configuración del monstruo moderno iniciado en el contexto de la Ilustración. Son muchas las fuentes que recogen el conocido como informe Flückinger (por uno de los firmantes) y reflexiones sobre el mismo desde el siglo XVIII, como el propio Calmet (2009), hasta los estudios más recientes, como el de Nick Groom (2018: 34).

(Summers, 2003: 291).⁸ Después vendrá Thomas Potter Cook, que fue el encargado de representar a Lord Ruthven en *The Vampire; or the Bride of the Isles*. Cook es además un ejemplo temprano de encasillamiento que anticipa a algunos actores en el siglo xx, ya que interpretó en pocos años a los dos mitos monstruosos originados en Diodati. Después de hacer de Ruthven con mucho éxito, se metió en la piel de la criatura sin nombre en la adaptación de *Frankenstein* de Mary Shelley en 1823.⁹ La génesis iconográfica del mito moderno muestra como la apariencia aristocrática de hombre fatal fue heredada en buena medida de Byron, y concuerda con la actitud dramática, la pose teatral, que llegará a través las adaptaciones de *Drácula* al siglo xx. La capa, además de signo aristocrático, servía ya en 1820 para facilitar el efecto de aparición en el escenario. Además de llevar el tartán escocés, podemos leer en uno de los libretos, entre las instrucciones sobre vestuario del primer acto de esa adaptación londinense, una indicación por la cual la capa gris debía servir para «componer la actitud al ascender de la tumba».¹⁰ Este efecto de aparición debía de funcionar a través del mecanismo al que diversos autores se han referido como «vampire trap», conocida y popularizada con ese nombre desde esta representación.¹¹

IV. JUAN CARRETERO, Y EL VAMPIRO MADRILEÑO

Todo este contexto internacional nos permite vislumbrar la importancia de la llegada del vampiro a Madrid cuando, tan solo un año más tarde, se re-

8 Además de la referencia de Montague Summers (2003: 291), existe una ilustración de dicho actor interpretando al vampiro. No se muestra en este artículo por una cuestión de derechos de imagen; sin embargo, se puede localizar una reproducción en el proveedor de imágenes alamy.com bajo la búsqueda «Philippe Ruthwen» procedente de *Almanach des Spectacles*, publicado en París en 1821 (último acceso noviembre de 2019).

9 La adaptación de la novela de Mary Shelley es obra de Richar Brinsley Peake y se titulaba *Presumption, or the Fate of Frankenstein*, se estrenó en 1823.

10 En la primera parte se indica lo siguiente sobre el vampiro. «The Vampire (Ruthven): Silver breast-plate studded with steel buttons -plaid kelt- cloak- flesh arms and leggings -sandals- gray cloak, to form the attitude as he ascends form the tomb»

11 Parece ser, que el uso de dicha trampa en las adaptaciones de Planché hizo que se la conociera desde entonces como *vampire trap*. Varios autores, como David Skal, citan dicha información a partir del texto de Montague Summers. El texto de Summers fue publicado originalmente en 1928, más de cien años después de la representación del vampiro de Planché, y no se indica la procedencia de dicha información, y por eso es importante tomar estos datos con cautela. Montague Summers es sin duda un referente fundamental en la bibliografía del vampiro, sin embargo algunas de las afirmaciones de las que se hacen eco numerosos estudios posteriores y en muy distintos ámbitos —incluidos estudios antropológicos como el de Paul Barber— no siempre están respaldadas por las fuentes. Por eso es importante contrastar la información en cada caso. Por otro lado, Bram Stoker, que conocía en profundidad el mundo del teatro, no parece que se haya referido a la *vampire trap* en sus escritos, aunque sí escribió un relato macabro sobre un mecanismo similar, conocido como *star trap*.

presentó la primera función teatral del relato en el otoño de 1821. Después del éxito de las adaptaciones en París y Londres, fue en el Teatro de la Cruz donde se estrenó la primera obra de vampiros en la capital. En este caso se trata de una adaptación de la obra de Charles Nodier *El Vampiro. Melodrama en tres actos y un prólogo*, traducida y acompañada de música de Esteban Moreno. La partitura se conserva en el archivo de la Biblioteca Histórica Municipal de Madrid, junto con dos copias manuscritas de trabajo procedentes del archivo del propio teatro (Moreno 1821a; 1821b). Gracias a estas y a las críticas en la prensa de la época, como en *El Universal* (Anónimo, 1821b) o en el *Diario de Madrid* (Anónimo, 1821a), también a propósito de la reposición (1824), sabemos que el primer vampiro que se vio en Madrid fue el que representó el actor Juan Carretero. Carretero ya había ocupado a principios de siglo el puesto de primer Galán del teatro de la Cruz y volvió a Madrid después de haber pasado por Cádiz, para representar, entre otros papeles por los que fue alabado, el de Lord Ruten [sic.], tal y como se adaptó al castellano el nombre del Ruthven original.



Figura 1. Retrato de Juan Carretero. Primer Galán del Teatro de la Cruz (1803). Óleo sobre lienzo de autor desconocido. Expuesto en el Museo del Teatro de Almagro. Depósito del Museo del Romanticismo.

No parece que se conserven ningún tipo de imágenes de Carretero interpretando al monstruo en el escenario, y de hecho los retratos de Juan Carretero son escasos, a pesar de haber competido «nada menos que con el coloso de los escenarios, Isidoro Máiquez» frente al cual algunos «partidarios le daban el primer puesto» (Díaz de Escovar, 1927). En el Museo del Teatro de Almagro se conserva un retrato al óleo de autor desconocido, en depósito procedente del Museo del Romanticismo, gracias al cual podemos contemplar hoy el rostro del actor que encarnó al primer vampiro que se pudo ver en Madrid. El retrato está fechado en 1803, cuando ocupaba en el teatro de la Cruz el puesto de primer galán, como se puede leer en una inscripción dentro del propio cuadro. Debía contar entonces aproximadamente con unos 43 años, ya que nació en Córdoba hacia 1760, y unos 60 cuando interpretó al vampiro de Polidori, por eso debemos sumarle esos años si tratamos de imaginar su apariencia en aquel momento.

El Universal en el número 357 del domingo 13 de diciembre de 1821 dedicaba una extensa reseña al melodrama sobre «uno de los monstruos más abominables que ha producido la superstición» (Anon., 1821). El texto comenzaba así señalando la necedad que es «suponer que un cadáver se levante de su sepulcro para chupar la sangre de una doncella, ó la de un niño de teta, es necedad de tanto bulto que apenas puede concebirse» y lo indigno de tratar el tema:

Pero si tales absurdos son reprobables en el vulgo, ¿Cuánto mas lo serán en un literato? ¿Podría creerse, si no lo viéramos, que en el año 21 del siglo 19 hubiese un poeta que dedicase sus talentos á esta clase de asuntos, y traductor que emplease su chapurrado en pasarlos de una lengua a otra? Verdaderamente parece una ficción; pero por más que nos pese es una realidad: y si no ahí está el melodrama en tres actos que se ha representado en el teatro de la Cruz, y cuyo título es: el Vampiro, que no nos dejara mentir.

A pesar de todo, el reseñista anónimo detallaba el confuso argumento y llegaba a citar «al eruditísimo Dom Calmet» que fue, como es sabido, el autor del texto fundamental a la hora de difundir el vampiro en el siglo XVIII, *Tratado sobre los vampiros* (1751).¹² La burla del asunto y la crítica a la trama y sus personajes no impedían que al llegar a los actores alabara la interpretación de Carretero en los distintos géneros. Haciendo hincapié al representar la muerte del vampiro que no lograba alcanzar sus objetivos, al contrario de lo que ocurre en el relato:

¹² El tratado de Calmet fue desde su publicación en 1751 el texto de referencia para los vampiros, siendo incluso referido por los ilustrados en la *Enciclopedia* o el *Diccionario Filosófico* de Voltaire. En España las primeras noticias de este texto llegaron a través del ilustrado Benito Feijoo en una de sus cartas eruditas.

La ejecución de esta quisicosa es mucho mejor de lo que merecía el asunto. Carretero desempeña perfectamente su papel, y se ha notado que este apreciable actor pudiera agradar en todos los géneros, si como se ha dedicado con preferencia a cultivar las gracias de Talía, se hubiese querido introducir en el templo de Melpomene. En efecto, sabe poseerse con maestría de los sentimientos que conviene expresar: [t]iene gesto trágico, una acción natural, y en toda la pieza manifiesta aquella inquietud que debe agitar á un ente de cualquiera especie, cuando ve ll[e]gar de un instante a otro el fin de su existencia.

«Aquella inquietud», que nos hace pensar en las peores muertes del Drácula interpretado por Christopher Lee para la productora Hammer. Y debió gustar, puesto que a través de los diversos anuncios que recoge el *Diario de Madrid* sabemos que se llevaron a cabo varias funciones desde finales de noviembre y diciembre de 1821. Además, pocos años después se hizo una reposición, el 7 de julio de 1824, y de nuevo en el teatro de la Cruz con Carretero interpretando el papel de vampiro.

Juan Carretero falleció el 12 de marzo de 1829 todavía estando en activo, aunque según una necrológica de la época se habría jubilado ese año. No tenemos noticia de que se volviera a representar esa adaptación que popularizó Carretero, pero en 1834 se produjo la de Scribe, estrenada también en París durante el verano de 1821. La de Scribe fue titulada *El vampiro, comedia en un acto*, y también conservamos los manuscritos de trabajo en el mismo archivo del teatro de la Cruz, en la Biblioteca Histórica. El texto se imprimió después, precedido de un grabado que nos permite visualizar la escena final.



Figura 2. Portada de la edición impresa de la obra de teatro *El Vampiro. Comedia en un acto*, de Scribe, traducción de Antonio García Gutiérrez, Boix Editor, Madrid, 1839.

En este caso la obra de Scribe, traducida por Antonio García Gutiérrez, se alejaba cada vez más del original de Polidori, habiéndose transformado en una obra de temática matrimonial y trama intrincada, donde el elemento sobrenatural queda finalmente explicado y se concluye con un anuncio de boda. El vampiro es en esta obra una coartada de su protagonista Adolfo, que se hace pasar por muerto en varias ocasiones para no tener que seguir las órdenes de su tío autoritario. Solo conserva del relato original la reaparición del protagonista al que se daba por muerto, haciéndose pasar por un inglés llamado lord Ruben, pero en esta ocasión se trata de un engaño y no un hecho sobrenatural.

Más interesante que la propia obra es la crítica que hizo Larra de esta, en la línea de los comentarios de ilustrados del siglo anterior que como Voltaire en su *Diccionario Filosófico* (2000) utilizaban la figura del monstruo como crítica política. Bajo el pseudónimo Fígaro, aprovecha la representación del vampiro para criticar a la sociedad de la época y a los vampiros del momento. Al igual que ocurre con Aubrey, el inocente personaje protagonista del relato original de Polidori, Larra se burla de los españoles por no temer a los vampiros que transitan las calles. En «The Vampyre» el peor error que comete Aubrey es no reconocer la realidad espantosa del vampiro que le acompaña. Y aquí, como señala Larra, estamos «más acostumbrados» y «los vemos andar entre



Figura 3. Ilustración Impresa de *The Vampire or the Bride of the Isles*. Grabado de G. W. Bonner a partir de un dibujo de R. Cruikshank, 1820. British Library.

nosotros, y aun haciéndoles agasajos» y a diferencia de lo que hacen los alemanes que «más sesudos (...) conservan un miedo muy natural a los que les chupan la sangre». Del mismo modo que Lord Ruthven, «nuestros vampiros, más domesticados que los alemanes, no se andan espantando las comarcas, ni chupando a salto de mata: sino que chupan a pie firme, van al teatro, van a paseo, viven sanos y colorados». Continúa con una dura crítica a la obra, sin perder la ironía y la ocasión de hacer un guiño contra «nuestros vampiros políticos» a quienes «se les ve venir», no como una obra que «va y viene» (Larra, 1834).

V. OTRAS CUESTIONES RELATIVAS A LA IMAGEN TEATRAL:

MESMERISMO, EL MURCIÉLAGO VAMPIRO Y EL CASTILLO GÓTICO

Gracias a esas ilustraciones que a veces acompañan a los libretos impresos, a veces grabados elaborados a partir de apuntes del natural, podemos hacernos una idea de cómo fueron esas representaciones. No contamos por desgracia, con imágenes de Carretero interpretando a Ruthven en el escenario. Sin embargo, algunas de las características de lo que vemos en otros libretos conservados nos permiten completar algunas de las descripciones y críticas que hemos visto.

En general, observamos que el vampiro no era una criatura de apariencia inhumana, como no lo había sido nunca en las historias y noticias hasta entonces, sino la de un humano muerto y hallado en circunstancias excepcionales. Su humanidad es lo que le permite pasar desapercibido en los salones, donde es admirado e incluso agasajado como dice Larra, y actuar en los escenarios sin causar horror ni extrañamientos. Así mismo, en las adaptaciones estrenadas en Madrid vemos el abandono progresivo de los elementos sobrenaturales, presentes en la interpretación de Carretero, llegando a la de Scribe, en la que el monstruo solo sirve para asustar a los personajes crédulos.

En el siglo XIX el vampiro abandona progresivamente el tartán de la obra pionera de Nodier, y el traje francés típico del XVIII, presente en ilustraciones de algunos los libretos como el de Scribe. El vampiro recoge entonces la imagen del mago ilusionista elegante, dandi, a la moda popularizada por el *Beau Brummell* desde Inglaterra y que adoptó también Byron. Junto a la imagen de Byron se está constituyendo la imagen del mago en el escenario, y para completar el cuadro solo faltaría añadir a este tándem byron- -mago elegante el magnetismo animal de Mesmer muy conocido desde principios del siglo XIX (Forrest, 2000). Su movimiento de manos hipnótico lo hereda el malvado

Svengali en *Trilby* (1894) de Du Maurier, ilustrado por él mismo (Pick, 2000). Ya tenemos casi todos los ingredientes iconográficos típicos del vampiro cinematográfico, ese que difundirá el propio Bela Lugosi y que han convertido al vampiro en un mito moderno.



Figuras 4 y 5. Ilustraciones de *Trilby* de George Du Maurier realizadas por el propio autor. Harper & Brothers, Nueva York, 1899.

Pero para tener la imagen completa falta uno de los atributos más importantes que también estará presente en el teatro y el cine posterior; me refiero a aquellos propios del animal y la compañía del murciélago vampiro. Comparando las ilustraciones de estos libretos o la imagen del propio Carretero, un galán maduro, con el estereotipo más conocido, aquel que se desprende de la actuación de Bela Lugosi en *Drácula*, primero en los teatros y después en la pantalla, vemos que falta un componente fundamental: el murciélago vampiro y sus atributos. Solo podemos entender el desarrollo del mito observando la transferencia que se va a producir desde el murciélago chupasangre al monstruo en la ficción. Aunque, paradójicamente, fueron las noticias sobre el monstruo del folclore las que sirvieron para dar el nombre a la historia natural. Puede parecer que nos desviamos de nuestro objetivo, pero la historia del vampiro es tan enmarañada que para entender la apariencia de hombre murciélago en los escenarios y pantallas es necesario entender cómo adoptó ese murciélago el nombre del monstruo primero, para prestarle después de vuelta su apariencia en la ficción.

Los naturalistas del siglo XVIII son los primeros que, haciéndose eco de las noticias sobre vampiros en la prensa y los tratados como el de Calmet,

bautizaron a una especie de murciélago como *Vampyrus* (Linneo, 1758), aunque se conocía sin ese nombre desde las crónicas de los primeros españoles en América, como la de Gonzalo Fernández de Oviedo (De Beni, 2012: 195). Esta es la denominación que encontramos en la clasificación de Linneo y que aparecerá también en la *Historia Natural* de Buffon. La popularización definitiva vendrá de la mano de Darwin quien, siendo testigo él mismo de la particular dieta del vampiro, termine de difundir y corroborar lo recogido por los naturalistas del XVIII.

El murciélago, por ser una criatura nocturna e híbrida, siempre ha tenido fama monstruosa. Buffon en la introducción a estas criaturas aprovecha su descripción para llevar a cabo una reflexión estética por la que vincula la fealdad a la hibridación y de la que reproducimos un párrafo significativo al respecto.

[H]ay unos seres perfectos, y otros que parecen imperfectos o disformes. Los primeros son aquellos, cuya figura nos parece agradable y completa, porque todas sus partes son bien dispuestas, el cuerpo y los miembros proporcionados, los movimientos arreglados, y todas las funciones fáciles y naturales. (...) Un animal, que, como el murciélago es medio cuadrúpedo y medio volátil, y que en su total, no es ni uno ni otro, es por decirlo así, un monstruo, en cuanto reuniendo los atributos de dos géneros tan diferentes, no semeja á ninguno de los modelos, que nos ofrecen las grandes clases de la naturaleza. Él no es cuadrúpedo, sino imperfectamente, y es aun más imperfectamente ave (Buffon, 1847: 260-261).

Para Buffon «nos parecen feos» las criaturas que se apartan de lo común, pero también, y en primer lugar, «aquellos, cuyas cualidades son nocivas». El murciélago, que es «un monstruo» porque reúne atributos de «géneros tan diferentes», termina de condenarse al darse a conocer su particular dieta por la que adquiriere el apellido del monstruo chupasangre.

Si de esta manera queda fijada la asociación, lo interesante es observar como las noticias sobre estos cuadrúpedos harán que la imagen del vampiro humano vaya adquiriendo características iconográficas del mismo que pasaran al teatro y el cine. Es muy probable que el origen de las imágenes esté precisamente en esas ediciones de libros de Historia Natural, donde se empiezan a incluir numerosas ilustraciones, como en las de Buffon desde principios del siglo XIX, donde se muestran al animal a veces sobrevolando una ruina. Goya es sin duda un pionero en representar gráficamente al monstruo híbrido, y en grabados como *Contra el bien general*, número 71 de los *Desastres de la Guerra*, presenta una imagen de un ser entre murciélago-humano. El caso de

Goya es excepcional también en lo relativo al vampiro, porque anticipa con sus imágenes el uso de una criatura de ficción mixta que será muy común en la segunda mitad del siglo xx pero que no lo era en aquel momento.¹³



Figura 6. Francisco de Goya, *Contra el bien general* (1814-1815).

Poco a poco esa presencia del murciélago irá adquiriendo protagonismo, especialmente en la caricatura política, y terminará llegando a los escenarios teatrales de principios del siglo xx, como en las adaptaciones de *Drácula* de Hamilton Deane y John L. Balderston, donde el dispositivo mecánico que se movía a través del escenario era una parte muy importante de la función. En las notas de producción del libreto, bajo el epígrafe «The Flying Bat», se dedican casi dos páginas a la descripción del mecanismo y como el efecto debe ser cuidadosamente elaborado y ensayado pues «Adecuadamente ensayado, este murciélago “volador” causará un efecto sorprendente en el público» (1960: 89).

No podemos concluir una reflexión sobre la imagen del vampiro en el teatro sin mencionar, aunque sea de pasada, otro elemento fundamental visible a través de algunas de las imágenes conservadas. Me refiero a la apariencia de las escenografías perdidas. En este caso la arquitectura medieval, tanto en el interior con el arco apuntado característico del gótico, como el exterior del castillo medieval, sitúan al vampiro en el que será ya desde entonces su hábitat. El escenario constata gráficamente la asimilación de la superstición procedente del levante en el repertorio gótico literario romántico. Desde entonces el vampiro recrea en escena la arquitectura del terror gótico constru-

13 Sobre la relación pionera entre Goya y el murciélago vampiro véase Alcalá Flecha (1993).

yendo el espacio necesario para albergar al chupasangre procedente del folclore. Solemos asociar el castillo con Drácula, pero Lord Ruthven ya está unido a este a través los escenarios, aunque no fuera su propio castillo. Ruthven es un vampiro nómada siempre de viaje o a la fuga, pero a través de las escenografías que le rodean se ha creado el ambiente arquitectónico propicio al vampiro, constituido a partir de la ficción popular desde Walpole, Radcliffe o Lewis entre otros.¹⁴ En las adaptaciones de «The Vampyre», a principios del siglo XIX, esa arquitectura medieval se convirtió en el espacio natural del vampiro y también en esto podemos reconocer el papel pionero del teatro.

VI. CONCLUSIÓN

Son muchos los detalles que han ido configurando la evolución de la imagen del vampiro desde que se extendiera su conocimiento en el siglo XVIII, y cada detalle iconográfico tiene un desarrollo en el tiempo que no siempre es fácil de seguir. La llegada del cine supondrá un salto cualitativo gracias a las posibilidades nuevas que ofrece y que incidirá en estos murciélagos y sus transformaciones, y también cuantitativo, por el amplísimo nivel de difusión que alcanzará. Al cine debemos la consolidación del modelo Lugosi como estereotipo fundamental de Drácula, y por extensión del vampiro, así como la asociación del mito con Vlad Tepes, por ejemplo.¹⁵ Sin embargo, no debemos olvidar que antes de la gran pantalla se desarrollaron los recursos técnicos del teatro, como el efecto de aparición, los murciélagos que recorrían las salas, y sobre todo los actores que encarnaron a los personajes desde las adaptaciones del texto de Polidori, como Juan Carretero en Madrid, T. P. Cook en Londres y el pionero Philippe en París, quienes iniciaron y condicionaron las imágenes más conocidas del vampiro. Es por lo tanto fundamental revisar su papel protagonista y su incidencia en la época para entender el proceso constitutivo del vampiro, así como el desarrollo posterior del mismo.

14 Posteriormente, el castillo gótico será la morada desde la que Drácula amenaza con dar el salto a la metrópoli victoriana. Hay una oposición arquitectónica entre el castillo transilvano medieval y la urbe victoriana moderna, reflejada magistralmente en el juego de espacios presentados como en espejo en el filme *Nosferatu* (1922), de Murnau.

15 Sobre la influencia de la figura histórica de Vlad Tepes en el desarrollo del vampiro se podría abrir un amplio capítulo. Está muy relacionada con las aportaciones de McNally y Florescu reflejadas en *In search of Dracula* (1994) y difundidas en la década de los 70. Estas se deben sobre todo a la popularización del vínculo vampiro-personaje histórico a través de la versión producida por Coppola *Bram Stoker's Dracula* (1992) en la última década del siglo XX (McNally y Florescu, 1994; Martín, 2000).

BIBLIOGRAFÍA

- ALCALA FLECHA, Roberto (1993): «El vampirismo en la obra de Goya», *Goya*, núm. 233, pp. 258-267.
- ANÓNIMO (1821a): «Teatros», *Diario de Madrid*, núm. 335 (1 de diciembre), p. 1030 disponible en < <http://hemerotecadigital.bne.es/issue.vm?id=0001798361&search=&lang=es>> [Acceso 29/07/2020]
- ANÓNIMO (1821b): «El vampiro. Melodrama en tres actos y un prólogo», *El Universal* núm. 357 (23 de diciembre), p. 1390.
- ANÓNIMO (1824): «Teatro», *Diario de Madrid*, núm. 199 (18 de julio), p. 4, disponible en < <http://hemerotecadigital.bne.es/issue.vm?id=0001928193&search=&lang=es>> [Acceso 29/07/2020]
- AUERBACH, Nina (1995): *Our Vampires. Our Selves*, The University of Chicago Press, Chicago.
- BALDICK, Chris (1987): *In Frankenstein Shadow*, Oxford University Press, New York.
- BALLESTEROS, Antonio (2000): *Vampire Chronicle. Historia natural del vampiro en la literatura anglosajona*, UnaLuna, Zaragoza.
- BARBER, Paul (1988): *Vampires, Burial, and Death. Folklore and Reality*, Yale University Press, New Haven y London.
- BUFFON, Conde de (1847): *Obras completas*, Mellado Editor, Madrid.
- BUTLER, Erik (2010): *Metamorphoses of the Vampire in Literature and Film. Cultural Transformation in Europe 1732-1933*, Cadem House, Rochester.
- BUTLER, Eliza Marian (1956): *Byron and Goethe. Analysis of a passion*, Bowes & Bowes, Londres.
- BYRON, George Gordon (1831): *The works of Lord Byron: including the suppressed poems: complete in one volume*, Galignani, París.
- (1819): *Mazeppa. A poem*, John Murray, Londres.
- CALMET, Agustín (2009): *Tratado sobre los vampiros*, Reino de Cordelia, Madrid.
- CORTALERO Y MORI, Emilio (2009): *Isidoro Máiquez y el teatro de su tiempo*, Publicaciones de la Asociación de Directores de Escena de España, Madrid.
- DE BENI, Matteo (2012): *Lo fantástico en escena. Formas de lo imposible en el teatro español contemporáneo*, Academia del Hispanismo, Vigo.
- DEANE, Hamilton, y John L. BALDERSTON (1960 [1927]): *Dracula. The Vampire Play in Three Acts*, Samuel French, Londres.
- DÍAZ DE ESCOVAR, Narciso (1927): «Juan Carretero», *Blanco y Negro*, 16, 10, pp. 85-86.
- FORREST, Derek (2000): *Hypnotism. A History*, Penguin, Londres.
- FRAYLING, Christopher (1991): *Vampyres. Lord Byron to Count Dracula*, Faber and Faber, Londres.
- (2017): *Frankenstein. The First Two Hundred Years*, Londres, Reel Art Press, Londres.
- GELDER, Ken (1994): *Reading the Vampire*, Routledge, London y Nueva York.
- GROOM, Nick (2018): *The Vampire. A New History*, Yale University Press, New Haven.
- IBARLUCÍA, Ricardo, y Valeria CASTELLÓ-JOUBERT (2002): *Vampiria. De Polidori a Lovecraft*, Adriana Hidalgo, Buenos Aires.
- LARRA, Mariano José (1834): «El vampiro, comedia nueva en un acto», *El Observador* (30 octubre), p. 4.

- LINNEO, Carlos (1758): *Sistema natural, en tres reinos de la naturaleza, según clases, órdenes, géneros y especies, con características, diferencias, sinónimos, lugares*, 10ª edición, p. 31, disponible en <<https://www.biodiversitylibrary.org/page/726924#page/39/mode/1up>> [Acceso enero de 2020].
- LURIEU, G. d. (1820): *Les Trois vampires, ou le Clair de lune, folie-vaudeville en 1 acte*. Barba, París.
- MACDONALD, David Lorne (1991): *Poor Polidori. A critical biography of the author of The Vampyre*, University of Toronto Press, Toronto.
- MÁRTIN, Ralf-Peter (2000): *Los Drácula. Vlad Tepes, el empalador, y sus antepasados*. Tusquets, Barcelona.
- MCNALLY, Raymond. T., y Radu FLORESCU (1994): *In search of Dracula. The History of Dracula and Vampires*, Houghton Mifflin, Boston y Nueva York.
- MORENO, Esteban (1821a): *Romance y Vaylete en la comedia del Vampiro*, Manuscrito, Biblioteca Histórica Municipal de Madrid. Enlace permanente <http://catalogos.munimadrid.es/cgi-bin/historica?TTN=368174>
- (1821b): *El Vampiro: Melodrama en tres actos con un Prólogo*, Manuscrito, Biblioteca Histórica Municipal de Madrid. Enlace permanente: <http://catalogos.munimadrid.es/cgi-bin/historica?TTN=553463>
- NODIER, Charles (1820): *Le Vampire, mélodrame en 3 actes, avec un prologue*, J.-N. Barba, París.
- OSPINA, William (2015): *El año del verano que nunca llegó*, Penguin Random House, Barcelona.
- PICK, Daniel (2000): *Svengali's Web: The Alien Enchanter in Modern Culture*, Yale University Press, New Haven.
- PLANCHE, James Robinson (1820): *The Vampire; or, the Bride of The Isles. A Romantic Melo-Drama, in two Acts: precede by an introductory vision*, John Lowndes, Londres.
- POLIDORI, John William (1816): *The Diary of Dr. John William Polidori*, Richard Clay & Sons, Londres.
- (1819): «Letter from Dr. Polidori», *The New Monthly Magazine* (1 de mayo), p. 332.
- (1824): *El vampiro. Novela atribuida a Lord Byron*, Imprenta de Narciso Oliva, Barcelona.
- (1841): *El vampiro. Novela atribuida a Lord B[i]ron*, Imprenta del Diario Popular, Madrid.
- (1843): *El vampiro, ó la sangre de las víctimas. Novela de Lord Byron*, sin editorial, Madrid.
- (1884): *The Vampyre*, John Dicks, London, disponible en <<https://www.bl.uk/collection-items/illustrated-edition-of-the-vampyre>> [noviembre de 2019].
- (1999): *Ernestus Berchtold o el Moderno Edipo. Seguido del Diario de Villa Diodati*, Celeste Ediciones, Madrid.
- (2008) [1997]: *The Vampyre and Other Tales of the Macabre*, Oxford, Oxford University Press.
- (2015): «El Vampiro», *Vampiros ... y más que vampiros*, Valdemar, Madrid, pp. 11-41.
- PRAZ, Mario (1999): *La carne, la muerte y el diablo en la literatura romántica*, Acantilado, Barcelona.
- SCRIBE, Eugene (1820): *Le Vampire, comédie-vaudeville en un acte*, Guibert, París.

- SHELLEY, Mary W. (2003): *Frankenstein o El moderno Prometeo*, Cátedra, Madrid.
- SKAL, David J. (2004): *Hollywood Gothic. The Tangled Web of Drácula from novel to stage to screen*, Norton, Nueva York.
- SUÁREZ, Gonzalo (dir.) (1988): *Remando al viento*, Ditirambo Films, España.
- SUMMERS, Montague (2003): *Vampire: His Kith and Kin*, Kessinger Publishing, Kila.
- TWITCHELL, James B. (1981): *The Living Dead. A study of the Vampire in Literature*, Duke University Press, Durham.
- VOLTAIRE (2000): *Diccionario filosófico*, Temas de hoy, Madrid.

LO FANTÁSTICO Y LA IDENTIDAD FEMENINA EN EL BALLET *GISELLE*, UNA RELACIÓN INDIRECTA CON LA LITERATURA

ISABEL SEGURA MORENO
Centro Universitario SAFA (Universidad de Jaén)
isegura@ujaen.es

Recibido: 13-10-2019
Aceptado: 09-08-2020



RESUMEN

Este trabajo analiza la relación existente entre dos disciplinas artísticas —el ballet y la literatura— y, concretamente, entre la obra coreográfica *Giselle* (1841), de Jean Coralli (1779-1845) y Jules Perrot (1810-1892), y dos obras literarias de Víctor Hugo (1802-1885) y Heinrich Heine (1797-1856): el poema *Fantômes*, incluido en *Les Orientales* (1829) y una leyenda popular de Heine, recogida en *los Espíritus Elementales* (1837). Para ello, se explica el proceso a través del cual, ambos textos literarios se transforman en uno de los ballets más reconocidos, exponiendo de la forma más clara posible las convergencias y divergencias existentes entre estas tres obras, pertenecientes a disciplinas artísticas distintas, aunque estando, a la vez, inmersas en el género fantástico. Asimismo, se plantea un análisis comparativo que parte de los roles adoptados por los personajes femeninos en la obra *Giselle*, para llegar después a los roles que estas adquieren en distintas obras literarias de Hugo y Heine.

PALABRAS CLAVE: literatura; ballet; lo fantástico; identidad; amor.

THE FANTASTIC AND FEMALE IDENTITY IN THE BALLET *GISELLE*, AN INDIRECT RELATIONSHIP WITH LITERATURE

ABSTRACT

This work analyzes the relationship between two artistic disciplines —ballet and literature— and, specifically, between the choreographic work *Giselle* (1841), by Jean Cor-

alli (1779-1845) and Jules Perrot (1810-1892), and two literary works: the poem *Fantômes* by Victor Hugo (1802-1885), published in his work *Les Orientales* (1829), and a popular legend from *The Elementary Spirits* (1837), by Heinrich Heine (1797-1856). To do this, we explain the process through which both literary texts become one of the most recognized ballets, describing as clearly as possible the convergences and divergences between these three works, which belong to different artistic disciplines, though at the same time remaining in the fantastic genre. Likewise, a comparative analysis is proposed that focuses initially on the roles adopted by the female characters in *Giselle* to cover later the roles they acquire in different literary works by Hugo and Heine.

KEYWORDS: literature; ballet; the fantastic; identity; love.



INTRODUCCIÓN

El ballet *Giselle*, representado por primera vez, el 28 de junio de 1841, en la Ópera de París, constituye una de las grandes obras maestras del Ballet Romántico. La coreografía original estuvo a cargo de Jean Coralli (1779-1854), coreógrafo principal de la Ópera y también participó Jules Perrot (1810-1892) que, con el paso del tiempo y gracias a la labor de Serge Lifar (1905-1986), fue reconocido como coautor de la obra (Passi, 1980: 105). Aunque es muy amplio el número de versiones y adaptaciones de este ballet (Passi, 1980: 106), es necesario mencionar que, en 1850, el gran coreógrafo Marius Petipa (1818-1910) llevó a cabo una reconstrucción, en la cual introdujo varios de sus propios toques personales, sobre todo para el segundo acto; más tarde, todos esos elementos fueron desarrollados en el *Grand Pas* de las willis (Roslavleva, 1966: 88) y dieron como resultado otra producción, que fue estrenada el 5 de febrero de 1884, en el Teatro Marinski de San Petersburgo.

Para el análisis de este ballet, se ha empleado la versión de David Blair (1968) para el American Ballet Theatre, que estuvo protagonizada por Carla Fracci, en el papel de Giselle y por Erik Bruhn, en el papel de Albrecht. Dicha adaptación, que más tarde se presentó en formato cinematográfico, resultó ser el único documento filmado de una de las parejas de ballet más notables del momento. Por tanto, a través de dicha versión, el objetivo central de este trabajo es exponer las convergencias y divergencias existentes entre el ballet *Giselle* y, más concretamente, entre el libreto del ballet elaborado por el poeta y

narrador Théophile Gautier (1811-1872) y las obras literarias en las cuales éste se inspiró para su creación, todas ellas inmersas en el género fantástico: el poema *Fantômes*, de Víctor Hugo, recogido en su obra *Les Orientales* (1829) y una leyenda popular de Heine, perteneciente a *los Espíritus Elementales* (1837). Además, se plantea un análisis comparativo entre los roles adoptados por los personajes femeninos en el ballet *Giselle* y en las distintas obras literarias de Hugo y Heine, respectivamente.

LAS FUENTES LITERARIAS Y EL BALLE: LA CREACIÓN DEL LIBRETO

Giselle es una obra clave, no solo por ser la cumbre del ballet romántico, sino porque constituye una de las primeras muestras comprobadas de relación con la literatura. No obstante, y a diferencia de lo que ocurre en otros ballets, como *La Bella durmiente* (1890), *Cascanueces* (1892) o *Cenicienta* (1893), cuyos argumentos constituyen un traslado fiel de las obras literarias en las cuales se inspiran, en *Giselle* ocurre algo diferente, pues en su elaboración va a intervenir otro elemento de vital importancia: el libreto. De ahí que exista una relación indirecta con la literatura, pues en la configuración de la trama tiene lugar un proceso complejo en el que intervienen varios autores: por un lado, Víctor Hugo y Heinrich Heine, que aportan las fuentes literarias y, por otro, Théophile Gautier, que redacta el libreto del ballet a partir de estas. La aparición creadora de la figura del libretista tuvo lugar en el París romántico y, junto al coreógrafo, su labor de composición de argumentos de ballets contribuyó en gran medida al desarrollo de la calidad de sus espectáculos.

Antes de decantarse por la poesía, Gautier se dedicó a la pintura y frecuentó los ambientes bohemios de París pero, cuando conoció a Víctor Hugo, creció su entusiasmo hacia el nuevo estilo y hacia la nueva literatura romántica y decidió dedicarse de lleno a la escritura. Gautier fue promotor de la doctrina del «arte por el arte», pero en cierto modo fue también un poeta comprometido, pues lideró el episodio de «La batalla de Hernani», que constituyó una muestra del inconformismo social y político y una reivindicación de la libertad artística, encarnada por las ideas románticas (Albera, 2009: 36-37). Escribió novela y poesía, pero también fue autor dramático, director de revistas, crítico literario y crítico artístico y, de ahí, su afición por el ballet. Para él, esta forma de arte también se correspondía con el gusto y la estética del Romanticismo, del que era un gran defensor; por ello, a diferencia de los escritores de la primera mitad del siglo XIX, lejos de despreciar las representaciones

de ballet, Gautier las ensalzó y publicó cientos de reseñas y críticas que, en la actualidad, constituyen una fuente única acerca del ballet romántico.

Para construir el argumento de *Giselle*, Gautier se inspiró en los versos de dos poetas de la época, que él admiraba profundamente: el francés Víctor Hugo y el alemán Henrich Heine. Del primero, tomó un poema denominado *Fantômes*, de su obra *Les Orientales* (1829) y del segundo, optó por utilizar una leyenda popular, que Heine recogió en *los Espíritus Elementales* (1837). La razón que lo condujo a dicha elección se debió, probablemente, a que el argumento de la leyenda de Heine y el poema de Víctor Hugo (ambos protagonizados por mujeres), permitían honrar a partir de su historia, a la protagonista del ballet Carlotta Grissi y, por extensión, ensalzaban la figura femenina (Passi, 1980: 105); además, constituían fuentes valiosas de inspiración para un ballet, pues el público, cansado de diosas y ninfas ahora quería fantasmas y brujas. Los adelantos técnicos en materia escénica, como la luz de gas, la superposición de decorados y los efectos lumínicos permitieron crear esa atmósfera fantasmal que el público demandaba y, por tanto, también favorecieron la ascensión del ballet (Abad Carles, 2004: 88-89).

El Romanticismo fue, no solo un movimiento general en toda Europa al que se sumó una nación tras otra y creó un lenguaje universal, sino una tendencia que continuó siendo un factor permanente en el desarrollo del arte. Hasta la llegada del Romanticismo «el desarrollo de la sensibilidad no había recibido un impulso tan fuerte, y el derecho del artista a seguir la voz de sus sentimientos y su disposición individual nunca fue probablemente acentuada de manera tan incondicional» (Hauser, 1969: 349). No obstante, como también explica este autor, entre el Romanticismo alemán y el de otros países, concretamente el francés, existieron diferencias notables. El Romanticismo alemán, al que pertenecía Heinrich Heine, procedente en sus orígenes de una actitud revolucionaria, desembocó finalmente hacia una posición reaccionaria; por el contrario, el Romanticismo francés pasó de una posición conservadora y monárquica a una actitud más liberal. Los alemanes se sentían probablemente el pueblo más desgraciado de Europa y, en ellos, ese sentimiento de carencia de patria y de soledad encontró su forma de expresión en una serie de intentos de huida: la huida a la utopía, a los cuentos, a la niñez, a lo inconsciente, al sueño, a la locura; todas ellas eran formas encubiertas del mismo sentimiento de fuga de aquel caos, pues «el Romanticismo expresa de manera más inquebrantable ese carácter utópico, del que siempre se desprende ese sentimiento de nostalgia» (Hauser, 1969: 361). El entusiasmo de los poetas alemanes por la Revolución Francesa se tradujo en una actitud abstracta y deformadora de la realidad,

más en el plano de la discusión filosófica y menos en la realidad. Por el contrario, el Romanticismo francés mostró un carácter más fuerte que en Alemania y, a partir de 1830, con el prefacio de *Cromwell* de Víctor Hugo (1802-1885), se convirtió en toda una declaración de principios (Ayuso de Vicente, García Gallarín y Solano Santos, 1990: 339). En Francia se libró la batalla contra el clasicismo de manera más acusada que en cualquier otro país porque, además, formulaba sus metas artísticas de forma paralela a la Revolución política.

Víctor Hugo fue un poeta, dramaturgo y escritor romántico francés, considerado en la actualidad, como uno de los escritores más relevantes en lengua francesa; además, fue un intelectual y un autor comprometido que contribuyó de forma notable a la renovación lírica y teatral de la época. Cultivó prácticamente todos los géneros (novela, poesía, drama, ensayo...), en los cuales reflejó su pasión por la palabra, un gran sentido de lo épico, una imaginación fecunda y un compromiso social. En 1829, el poeta publicó por primera vez, una colección de poemas inspirada en la Guerra de la independencia griega, que tituló *Los Orientales*. El tema de la obra fue la celebración de la libertad que unía el antiguo mundo griego con el mundo moderno y que se traducía en la libertad política y en la libertad en el arte. Con su defensa del tema elegido en esta obra se encaraba abiertamente con los defensores del clasicismo francés y proclamaba la demanda de los clásicos de la antigüedad. Así, con tintes fantásticos, el poema *Fantômes*, que sirvió de inspiración a Gautier para la creación del ballet *Giselle*, se refiere al encuentro del poeta con los fantasmas de un grupo de jóvenes muertas en la adolescencia a causa de la guerra; a través de estos versos, el poeta anuncia el canto de unas niñas inocentes que, de pronto, vieron truncadas sus vidas y fueron arrastradas por el carro de la muerte.

Heinrich Heine fue también un escritor y poeta muy representativo de la última generación del Romanticismo alemán. Defensor de la Revolución Francesa fue, como Víctor Hugo, un revolucionario y un iniciador de nuevos caminos, tanto en la literatura como en el plano político, un precursor de la poesía pre-marxista y un seguidor de la doctrina de Saint-Simon. Gozó de gran popularidad, pero al mismo tiempo fue polémico (Balzer, 1995: 9) por su carácter «simultáneamente alegre y triste, creyente y escéptico, tierno y cruel, sentimental y burlón, clásico y romántico, alemán y francés, delicado y cínico, entusiasta y lleno de sangre fría, todo menos fastidioso», señala González Blanco (1924: 14). Teniendo en cuenta el interés de los románticos por los estudios folclóricos de cada país (Colomer, 2010: 102), Heine colocó en el lugar histórico merecido toda una maravillosa herencia del pasado que estaba siendo socavada y, por ello, publicó los *Espíritus elementales* (1837), una recopilación

ción de historias y leyendas populares de la tradición germánica pagana anterior al cristianismo. En ella, el poeta recoge las grandes creaciones del alma popular haciendo desfilar todos los elementos del folclore centroeuropeo: brujas, elfos, ondinas, enanos, valquirias, willis... hasta llegar al mismo Fausto y al Demonio y, finalmente, al emperador Barbarroja que, según la tradición, continúa vivo y recluido en una cueva a la espera de poder instaurar, algún día, un reino universal de igualdad, justicia y libertad (Heine, 1855), valores que defendieron también las revoluciones modernas y el propio Heine.

En cualquier caso, pese a las diferencias que existieron entre el Romanticismo alemán y el francés, al igual que en el resto de países, todos ellos se unieron bajo la defensa de ciertos lemas comunes, como el culto a la individualidad del artista o el uso del medio artístico como forma de expresión, en contraposición al siglo anterior, en el cual lo importante había sido la moral colectiva y la razón. Esta última, que en décadas precedentes había sido el pilar fundamental de la sociedad, entró en el Romanticismo en una crisis que trajo como resultado los monstruos que Goya había anunciado unos años antes. Lo intangible, lo irreal, el mundo de los sueños y la fantasía irrumpieron en la mente romántica como un antídoto contra la razón desmesurada. Así, en palabras del propio Gautier, citado por Guest (2008: 8): «It was a movement akin to the Renaissance. A sap of new life was circulating with impetuous force. Everything was sprouting, blossoming, bursting out all at once. The air was intoxicating. We were mad with lyricism and art. It seemed as if the great lost secret had been discovered, as indeed was true, for we had discovered a long-lost poetry».

Frente a la razón, los románticos optaron por lo irracional, y ante la necesidad de buscar nuevas fuentes de inspiración, acudieron al miedo, dotando a sus narraciones de una serie de elementos fantásticos; de ahí que desde su origen, la novela gótica haya mantenido una estrecha relación con el denominado «género fantástico» (Jackson, 1981: 79), el cual trató de plasmar la transgresión del concepto de realidad existente, sustituyendo el terror, en pro de sensaciones, tales como la inquietud, la angustia o el desasosiego. Todo esto, junto a la herencia acuñada por la «literatura gótica», contribuyó al surgimiento del género fantástico en Europa. Este, posteriormente, evolucionó en busca de su propia autonomía y dio lugar al fantasma, al vampiro, al monstruo y, a la vez, a que una serie de autores lo cultivaran de lleno. De este modo, «lo sobrenatural» trajo consigo la apertura hacia la realidad. Sin embargo, era necesario configurar un mundo perfectamente reconocible para que la irrupción en él del componente sobrenatural originara el efecto deseado; por ello,

«la literatura fantástica, provoca (y, por tanto, refleja) la incertidumbre en la percepción de la realidad y el propio yo» (Roas, 2001: 9), algo que se aprecia en el ballet *Giselle* y en las obras literarias en las cuales éste se inspira.

Asimismo, el «dualismo romántico» en todas sus vertientes dio como resultado un sentimiento trágico de la vida, puesto que lo irreal y lo intangible son inaccesibles para el ser humano; al mismo tiempo, esta manera de sentir contribuyó a una gran proliferación de obras literarias trágicas basadas en amores imposibles como el *Werther* de Goethe (1744), *El estudiante de Salamanca* (1840) de Espronceda, *Don Juan Tenorio* de Zorrilla (1844), *Las Rimas y las Leyendas* de Bécquer (1858-1864) o *Anna Karenina* de Tolstoi (1877), por citar algunas. Por consiguiente, toda esta estética y filosofía también fue trasladada al ballet y así nació *Giselle*. Lo fantástico y las narraciones fantásticas protagonizadas por personajes femeninos destacaron como parte fundamental en la producción artística de Théophile Gautier (Kortländer y Siepe, 2005); así, cabe mencionar «La Cafetière» (1831), «La Pipe d'opium» (1838), «La Morte amoureuse» (1836), «Le Pied de momie» (1840) o «Arria Marcella» (1852) y los libretos que escribió para otros ballets como *La Péri* (1843), *Pâquerette* (1851) o *Gemma* (1854) (París Bautista y Bayo Bernal, 1997: 137). Por lo tanto, aunque, en realidad, Gautier fue un advenedizo en el arte del ballet, representó verdaderamente el movimiento romántico en él a través, fundamentalmente, de *Giselle*. Un siglo después, Cyril Beaumont recopiló algunos de los textos y escritos del poeta sobre danza y los recogió en una obra que él tituló *El Ballet romántico en la perspectiva de Théophile Gautier*, que fue publicada en Londres, en 1932.

Aunque *Giselle* tiene un precedente en *La Sylphide* (1832), su construcción resulta más coherente y articulada porque expresa de forma magistral, los dos aspectos básicos de la sensibilidad romántica: un primer acto, perteneciente al plano de lo real, situado en una aldea medieval y, un segundo acto, desarrollado en un mundo sobrenatural, repleto de elementos fantásticos y simbólicos (Passi, 1980: 105). *Giselle* reproduce los puntos claves de las fuentes literarias en las que Gautier se basa; sin embargo, la trama del libreto va a incorporar elementos adicionales para su desarrollo, con la excepción de las willis, cuya caracterización en el ballet, representa el traslado fiel del texto literario de Heine.

Les willis sont des fiancées qui sont mortes avant le jour des nocés. (...) Parées de leurs habits de nocés, des couronnes de fleurs sur la tête, des anneaux étincelants à leurs doigts, les willis dansent au clair de lune comme les elfes. Leur figure, quoique d'un blanc de neige, est belle de jeunesse; elles rient avec une joie si effroyable, elles vous appellent avec tant de séduction; leur air a de si douces promesses! Ces bacchantes mortes sont irresistibles (Heine, 1855: 60).

Asimismo, el poema de Víctor Hugo se refiere de este modo a las jóvenes doncellas que han sucumbido a la muerte y vagan por el mundo como espíritus errantes:

Deux fantômes ! c'est là, quand je rêve dans l'ombre,
qu'ils viennent tour à tour m'entendre et me parler.
Un jour douteux me montre et me cache leur nombre.
A travers les rameaux et le feuillage sombre,
je vois leurs yeux étinceler.
Mon âme est une sœur pour ces ombres si belles.
La vie et le tombeau pour nous n'ont plus de loi.
Tantôt j'aide leurs pas, tantôt je prends leurs ailes.
Vision ineffable où je suis mort comme elles,
elles, vivantes comme moi! (Hugo, 1858: 123-124).

La leyenda popular de las willis ocupa en el ballet prácticamente la totalidad del segundo acto; no obstante, es necesario destacar que, a partir de ambos poemas, la trama evolucionó y dio lugar a un primer acto situado en un valle a orillas del Rhin, en el que habita Giselle, una joven campesina que es traicionada antes de casarse y es convertida en willi. Por tanto, este ballet, que mantiene las convenciones románticas de división de dos mundos (real e imaginario), combina «un mundo lo más cercano a la realidad que pueda existir, convirtiéndose el realismo en una necesidad estructural en todo texto fantástico» (Roas, 2001: 9), pues en él, los personajes de carne y hueso del primer acto confluyen con los seres fantasmales del segundo. Este mismo asunto también se encuentra en el film de Tim Burton, *La novia cadáver* (2005), en el cual, el genial cineasta incorpora al imaginario colectivo, las más lejanas leyendas universales que tratan temas como la compleja interacción entre la luz y la oscuridad, la traición antes del casamiento y, sobre todo, estar atrapado entre dos mundos irreconciliables, como también le sucede a la protagonista de *Giselle*.

El ballet se inicia con la presentación en escena de Giselle, que está perdidamente enamorada de Albrecht, un campesino de un pueblo cercano que la visita y la corteja. Pero enamorado de Giselle también está Hilarión, un rudo guardabosques, que descubre la verdadera identidad de Albrecht, pues en realidad éste es un duque disfrazado. Giselle ama la danza más que nada en el mundo; sin embargo, su madre está preocupada por la delicada salud de su hija y para advertirla, le cuenta la popular leyenda de las willis, la historia de unas jóvenes doncellas amantes del baile que, habiendo sido traicionadas por sus parejas antes del matrimonio, murieron y fueron convertidas en espíritus fan-

tasmales en la otra vida. Y dice así un fragmento de la leyenda de Heine: «les pauvres jeunes créatures ne peuvent demeurer tranquilles dans leur tombeau. Dans leurs cœurs éteints, dans leurs pieds morts, est resté cet amour de la danse qu'elles n'ont pu satisfaire durant leur vie» (Heine, 1855: 61).

Durante las fiestas de la vendimia tiene lugar una cacería real en el pueblo; en la misma se encuentra Bathilde, la prometida de Albrecht, que obsequia a Giselle con un colgante como premio por la danza que la joven ejecuta para ella; al mismo tiempo, los campesinos bailan para festejar la llegada de los nobles a la aldea y, entonces, tiene lugar la denominada «Danza de los campesinos», que alterna la forma del «Paso a dos» con los «solos» de los protagonistas. El estilo académico, rigurosamente respetado por la pureza de líneas y el articulado equilibrio de la sucesión de pasos y de figuras no se manifiesta jamás en solo virtuosismo; por el contrario, cada instante en la obra está ligado íntimamente al desarrollo dramático, hasta el punto de traducir el lenguaje (casi siempre «danzante») y de resolver por sí misma toda acción, anulando las formas cerradas y creando una continuidad esencial entre «divertissements», episodios narrativos, dramáticos y líricos (Passi, 1980: 105-106).

Hilarión, abatido y enfadado porque ha sido rechazado por Giselle, se adentra en la cabaña de Albrecht y descubre que, en realidad, este personaje no es un campesino más, sino un miembro de la realeza. Poco después, tras ser coronada Giselle como reina de la fiesta de la uva, Hilarión le revela la sorprendente noticia, que se convierte en una auténtica tragedia para la joven. Rota de dolor, Giselle enloquece y muere de un ataque al corazón ante los ojos de su madre y la desdicha de todos los presentes. Esta estrofa de los versos de Víctor Hugo, reproduce el sentimiento de dolor que puede sentir una madre al perder a su joven hija, como le ocurre a Berthe en el ballet:

Elle est morte. —A quinze ans, belle, heureuse, adorée!
Morte au sortir d'un bal qui nous mit tous en deuil,
Morte, hélas! et des bras d'une mère égarée
La mort aux froides mains la prit toute parée,
Pour l'endormir dans le cercueil (Hugo, 1858: 126).

En contraposición al escenario repleto de luz y color del primer acto, el segundo se presenta al público en un entorno boscoso de oscuridad y tinieblas, en el que aparece de fondo la tumba de Giselle, que visita primero Hilarión y después Albrecht. De pronto, el primero es sorprendido por las willis y, poco después, ante el deseo de venganza de las jóvenes, éste es apresado por ellas y muere ahogado en un lago cercano. De este modo, describe Heine en su leyenda

da, la amenaza y el poder oculto que ejercen las willis sobre cualquier hombre que ose perturbar su espacio: «à minuit, elles se lèvent, se rassemblent en troupes sur la grande route, et malheur au jeune homme qui les rencontre! Il faut qu'il danse avec elles; elles l'enlacent avec un désir effréné, et il danse avec elles jusqu'à ce qu'il tombe mort» (Heine, 1855: 61). No obstante, cuando Albrecht entra a llevar flores a la tumba de su amada fallecida, sucede algo muy distinto: ante él se muestra el espíritu de Giselle y esta le pide que la siga. Es entonces el momento en el que ambos ejecutan el «Paso a dos», en el cual Giselle vuelve a ser la protagonista de la escena. Las willis ya han acabado con la vida del fracasado Hilarión y, ahora, planean el encuentro con su siguiente víctima: Albrecht. Pero la joven Giselle, ya convertida en willi, no puede controlar su amor sincero por Albrecht y, por eso, actúa en contra de sus compañeras y de su misma reina, que había condenado al joven a bailar hasta morir.

Por lo tanto y aunque, en efecto, el tema principal del ballet es, por un lado, la división entre dos mundos (real y ficticio) y, por otro, la danza y la pasión que Giselle siente por ella, hay otro asunto destacado que también se desprende del ballet y que adquiere en él una gran importancia: la desigualdad entre clases sociales. En la obra, la tragedia se desencadena debido a la diferencia de clase de los protagonistas, que impide poder hacer realidad la unión entre los jóvenes. La versión original de este ballet se estrenó en 1841 con el establecimiento de la monarquía burguesa de Luis Felipe;¹ por ello, *Giselle* encarna más explícitamente los valores de esa época, no solo en términos de política de género, sino también en términos de lucha de clases y de compromiso, que el ballet expresa a través de una narrativa que enuncia un amor condenado a través de la línea de clase (Banes, 1998: 23). Por tanto, el tema de la seducción y el abandono de una mujer de clase baja por un noble es lógicamente una cuestión de género, pero también constituye un síntoma claro de poder político.

La explotación social y económica y la servidumbre de los campesinos y la clase obrera a la aristocracia, del mismo modo, que el tema del amor verdadero obstruido por las fronteras de clase como muestra claramente la obra supone una crítica a la rigidez de las jerarquías que insisten en los matrimo-

1 Luis Felipe (1773- 1850) fue el último rey de Francia. Durante la Revolución Francesa fue conocido con el título de «Ciudadano Chartres». Fue duque de Valois hasta 1785, duque de Chartres de 1773 a 1793 y, tras la muerte de su padre, duque de Orleans, con el nombre de Luis Felipe III de Orleans de 1793 a 1830. Su reinado fue constitucional y recibió el apoyo social de la burguesía y el beneficio de un ciclo económico expansivo durante el que Francia accedió plenamente a la Revolución industrial, con lo que las diferencias sociales entre la burguesía y el proletariado se agudizaron. Las barricadas de 1848 le apartaron del poder, dando paso a la II República.

nios endogámicos. Por eso, si se hace alusión al verbo «soñar», implícito en la coreografía y en sus fuentes literarias, este puede connotar dos significados bastante distintos: la acción de soñar o la acción de dormir. Seguramente, Hugo y Heine se sintieron más identificados con la primera acepción y, por ello, acusaron a sus contemporáneos de vivir en un estado de «letargo histórico» (Andrade, Gimber y Goicoechea, 2010: 17-18) que, en cierto modo, es lo que también denuncia el libreto de Gautier. En el Romanticismo, el sueño era visto como algo sublime y como una esfera superior a la vida real, pero también suponía una condición física que representaba la ausencia de acción y de consciencia, es decir, lo más parecido a no estar vivo. Por tanto, al igual que los poemas en los que se basa, el ballet opta por la primera acepción de «soñar», porque *Giselle* y Albrecht no están dormidos, sino que actúan; sufren porque la sociedad en la que viven está situada en la acción de «dormir» y, por ello, la condenan y se trasladan a esa esfera superior en la que no hay lamento, ni desigualdad, sino otra forma de justicia:

Surgía de nuevo una generación para la cual el acto poético, los estados de inconsciencia, de éxtasis natural o provocado, y los singulares discursos dictados por el ser secreto se convertían en revelaciones sobre la realidad y en fragmentos del único conocimiento auténtico. De nuevo el hombre quería aceptar los productos de su imaginación como expresiones válidas de sí mismo. De nuevo las fronteras entre el yo y el no-yo se trastornaban o se borraban; se invocaban como criterios testimonios que no eran los de la sola razón; y esa desesperación, esa nostalgia de lo irracional orientaban a los espíritus en su búsqueda de nuevas razones para vivir (Béguin, 1993: 14).

La nueva estética de la desilusión, surgida con Heine y que también se desprende del ballet, es un fiel reflejo de una visión del mundo donde todo está roto, manchado y deformado, tres cualidades que conectan con el personaje de *Giselle* y que aparecen claramente dibujadas en la conocida «Escena de la locura». El sueño romántico de dos jóvenes enamorados se convierte de pronto en pesadilla y en tragedia; del ballet brotan dos sentimientos contrarios, igual que en la obra de Hugo y, más claramente aún, en la obra de Heine, en la que se ve «por un lado, una sensibilidad ardiente, sutil, femenina, de exquisita delicadeza y; por otra, un espíritu infernal, una ironía maligna y selvática que asaeta a su enemigo con saetas emponzoñadas» (Heine, 1944: 10). Esa dicotomía también se halla en *Giselle*; el sentimiento de nostalgia, de hastío, de melancolía... pero también la idea de trascendencia, de utopía.

GISELLE, LA PROTECTORA

Como sucede en la leyenda de Heinrich Heine o en el poema de Víctor Hugo, *Giselle* es un ballet protagonizado por mujeres. Ellas tienen la función de construir la historia de la coreografía y, especialmente, Giselle, que es la protagonista absoluta. Hasta este momento, ningún ballet había permitido a una bailarina desarrollar tanto esa dualidad del Romanticismo que ya he comentado; el personaje protagonista aúna el aspecto terrenal y mundano del primer acto, en el que Giselle es una humilde campesina, con el más allá del segundo, en el cual, convertida en un espíritu fantasmal, salva a Albrecht del poder de las irreconciliables willis. Esta compleja labor interpretativa tiene un antecedente en *La Sylphide* (1832), aunque el personaje de Giselle es más complejo porque es mujer y espíritu, mientras que la sílfide es irreal siempre. En cualquier caso, interpretar esta dualidad es difícil para una bailarina, pero volvería a repetirse, unos pocos años más tarde, con el papel de Odette-Odile en *El Lago de los cisnes* (1895), de Marius Petipa.

En esta época, el papel del varón en el ballet, también despreciado por Gautier, estaba ya en crisis y aunque el personaje de Albrecht todavía permitía al bailarín actuar y bailar, esto se reduciría considerablemente unos pocos años después. Albrecht es la única figura masculina que se construye a través del vocabulario de la danza académica, junto al campesino que honra con su danza al cortejo real. Por el contrario, los personajes de Hilarión y el Duque de Curlandia, al igual que el resto de campesinos, solo interpretan en la obra un papel de mimo, una fórmula muy empleada en las obras de ballet para realzar y dar más valor a los personajes contruidos sobre los esquemas del lenguaje corporal. Giselle es, como tantas heroínas del Romanticismo, una joven dulce, inocente y hermosa, que se encuentra atrapada en un triángulo de amor; sin embargo, su vida dará un giro considerable al descubrir que el hombre al que ama es realmente el Duque de Silesia. Albrecht está enamorado de Giselle pero está comprometido con Bathilde, una mujer de la realeza y un personaje femenino que al igual que Berthe, la madre de la protagonista, también desempeñan en la obra un papel de mimo.

Desde que sale a escena, Giselle muestra su pasión por la danza a través de una serie de «ballonés»,² que se repiten a lo largo de la obra, perfectamente sincronizados con la música; de hecho, resulta curioso cómo un código de pasos tan limitado puede dar lugar a «un complejo desarrollo de variacio-

2 «Rebotar»: paso de ballet en el que el bailarín o la bailarina pretende mostrar la ligereza del movimiento.

nes y progresiones coreográficas» (Abad Carlés, 2004: 83), que van a definir su papel. Sin embargo, no es la danza ni su pasión por bailar la que acaba con la vida de Giselle, sino la noticia de que Albrecht está prometido con Bathilde, una mujer de sangre azul. Ante el dolor de la traición y, sobre todo, ante la imposibilidad de hacer posible su unión con el amado, Giselle enloquece y, finalmente, muere, convirtiéndose en una willi, en una «conciencia desgraciada», según la leyenda de Heine; no obstante, no se rinde y decide luchar por su liberación (Flórez Miguel, 1983: 180). A diferencia de las demás willis, definidas por el deseo de venganza para cualquier hombre, Giselle continúa amando a Albrecht aun en la muerte y, por ello, se niega a seguir a sus compañeras en su deseo de acabar con la vida del joven; con decisión propia, Giselle actúa y se sitúa como contraria a las demás, impidiendo que estas lleven a cabo su fin. Por tanto, el amor que Giselle siente por el joven es un amor equiparable al de otros personajes femeninos de la literatura romántica, como Margarita del *Fausto* de Goethe (1832) o Doña Inés del *Don Juan Tenorio* de Zorrilla (1844); es decir, un amor que trasciende todas las barreras e, incluso, las de la muerte. Toda esta filosofía se traduce en la forma de expresión del «ballet blanco» (Roslavleva, 1966: 91) del segundo acto, en el que la figura femenina desempeña un rol fundamental. Giselle ya no es una chica inocente y frágil; ahora defiende su propósito y no duda, incluso, en enfrentarse a su misma reina para conseguir lo que quiere.

Cuando da comienzo el ballet y los jóvenes enamorados están juntos en la aldea, el estilo de ambos al danzar presenta el mismo lenguaje de lado a lado, para dar a entender que no existe jerarquía social entre los protagonistas; ambos son iguales y, por tanto, no existe diferenciación de género en el baile, como sostiene Banés (1998: 26). De hecho, a diferencia de Hilarión, Albrecht es el único hombre que es bien recibido y aceptado en la comunidad porque él sí ama realmente a Giselle y así lo demuestra al final del primer acto arrepentido y destrozado por la muerte de su amada. Es, en este momento, donde el ballet difunde y expresa un mensaje que se puede considerar revolucionario, pues iguala en el amor a dos personas de distinto linaje, en una comunidad que se presenta claramente dividida en estamentos sociales. Esta división está presente en el acto primero, menos complejo técnicamente y desarrollado *à terre*; en el acto segundo, en cambio, se produce un vuelco considerable y todo se torna en una fría pero brillante coreografía, desarrollada *à l'air*, la cual tiene lugar en un mundo inferior gobernado por mujeres carentes de distinción o sentimiento humano, con la excepción de Giselle. En cuanto a la técnica de la danza, en el primer acto, apenas hay grandes saltos o elevaciones, mientras

que el segundo acto se presenta al público repleto de variaciones voluptuosas, en correspondencia con esa estética tenebrosa y fantasmal en la que habitan los espíritus y las ánimas.

En el ballet, al igual que en los textos literarios en los que se basa, la figura del hombre se muestra inmóvil (a excepción de Albrecht), mientras que la mujer actúa; por ello, la trama adquiere sentido a través de la acción de las willis, de Myrtha, y, por supuesto, de Giselle, la cual posee una función fundamental para el desarrollo de la trama, pues ella es la protectora y la defensora de Albrecht, la que lo salva del poder oscuro de su reina y su séquito fantasmal y, la que lo guía de nuevo al mundo real; así en palabras de Ivor Guest (2008: 215): «The fragility of the heroine, her mind balanced between reason and madness; the hero's love which outlives his passion and stretches out to seek his beloved beyond the tomb; the hopelessness of their love in this life, but the purification which it brings to his soul».

Los personajes del ballet pertenecen al Antiguo Régimen: Giselle es una campesina humilde que está enamorada de un hombre de la nobleza, una unión que está condenada al fracaso; sin embargo, tanto Hugo y Heine (los poetas) como Gautier (el libretista) fueron posteriores a la Revolución Francesa de 1789. Giselle no pertenece a la nueva clase emergente (la burguesía) sino al mundo rural, en el cual la nobleza era un estamento social que no se mezclaba con los que no eran sus iguales y mantenía sus privilegios; por eso, Albrecht está comprometido con otra mujer de la realeza, a la que, en realidad, no ama pero no puede vencer las barreras sociales impuestas. La literatura refleja las consecuencias trágicas que conlleva la imposibilidad de la realización del amor, como se ve, por ejemplo, en el *Romance del Conde Olinos*, en *Los amantes de Teruel* de Tirso de Molina, en la *Tragicomedia de Calisto y Melibea* de Fernando de Rojas y en *Romeo y Julieta* de Shakespeare. Las razones pueden ser la diferencia de linaje, la limpieza de sangre o la rivalidad entre las familias, pero siempre condenan a los amantes a un amor clandestino abocado a un final desgraciado. Ése es el final que se trasluce también cuando Víctor Hugo habla de la muerte prematura de la joven: «Ella allait moissonnant les rouses de la vie; beauté, plaisir, jeunesse, amour!» (Hugo, 1858: 128); no obstante, aunque *Giselle* muere su espíritu trasciende y, es entonces, cuando consigue derruir las barreras establecidas para convertirse por fin en la compañera-amante de Albrecht.

Giselle no se rinde y, por ello, actúa para hacer realidad el sueño que no pudo cumplir en vida y, al final, lo logra. Es la heroína prototípica de «el amor romántico», un amor omnipotente y eterno, que es el motor y la razón

de existir, porque solo en él se puede encontrar la felicidad, aunque haya que sacrificarlo todo, pues sin ese amor, la vida no tiene sentido. Otros amores desgraciados de la literatura, como ya he citado, hacen víctimas a los dos amantes que consiguen de esta forma su unión, como una victoria ante las convenciones sociales y haciendo realidad el tópico del amor constante más allá de la muerte, tal y cómo reflejaba Quevedo en sus *Sonetos* (1991: 168). En esta obra de ballet, solo muere la protagonista femenina, por lo que puede considerarse a Giselle un ejemplo de «mujer auto-sacrificio» que, como prueba de amor y entrega, hace que su amado siga viviendo. Dueña ahora de sus destinos y a través de la muerte, Giselle pasa a vivir a otra esfera, libre de las trabas sociales que impedían su unión con Albrecht. Convertida en willi, ya no es una mujer delicada y frágil, sino fuerte y capaz; por ello se enfrenta a Myrtha y a la sociedad de las willis para hacer realidad su deseo y ser consecuente con su amor, un amor que todo lo puede y que llega a su máxima expresión a través de uno de los episodios más importantes y hermosos de toda la obra: el esperado «Gran Pas de deux», desarrollado en una atmósfera etérea a la luz de la luna.

Finalmente, Giselle se desvanece entre la niebla, después de guiar a Albrecht en su camino de regreso al mundo real, que tanto sufrimiento les ha provocado y al que Giselle, ya liberada no quiere volver, pero tampoco quiere impedir que Albrecht vuelva. Él se enfrentará ahora a su vida terrenal, sometido a las convenciones sociales, sin Giselle y al lado de una mujer a la que no desea. La protagonista del ballet ha triunfado sobre la muerte en ese definitivo encuentro amoroso, convirtiéndola en una mujer autosuficiente porque ha logrado el objetivo que no pudo cumplir en la vida terrenal cuando era una joven frágil. A partir de ahora, vivirá en paz en la eternidad con el recuerdo de Albrecht, a quien amó y protegió de sus compañeras willis, poniendo a prueba, una vez más, su determinación y su fortaleza: el amor romántico no solo ha roto las barreras terrenales sino también las que se sitúan entre lo terrenal y el más allá.

MYRTHA, LA REINA DE LAS WILLIS

Otro personaje que no aparece en la leyenda de Heine ni en el poema de Hugo y que Gautier incorporó en el libreto del ballet es Myrtha, la reina de las willis, probablemente, para dejar patente el puesto de honor que las mujeres ocupaban en el arte del ballet. Debido a su carácter enigmático, la

construcción de este personaje resulta, en cierto modo compleja: es una presencia hermosa, etérea y sensual, pero a la vez, misteriosa, altiva y arrogante. Simboliza a la mujer rencorosa que está dispuesta a vengarse de cualquier hombre que se atreva perturbar su reino; es la reina de las willis y como todas las demás, aparece aderezada con un vestido de novia de gasa blanca, que se traduce en el «tutú romántico» propio de las bailarinas de la época; no obstante, al ocupar un papel de gran importancia en la obra, siempre se sitúa en el centro de la escena. Aunque en algunas versiones de *Giselle* también aparece llevando en sus brazos una ramita de muérdago e, incluso, una varita mágica, en todas ellas siempre porta una corona, como símbolo distintivo de su poder.

A diferencia de las brujas o hadas de otros ballets como *Carabosse* o el Hada Lila de *La Bella durmiente*, el personaje de Myrtha también aporta otro matiz diferenciador a esta obra. Por un lado, su papel representa a la compañera cómplice de Giselle, a la cual recibe amablemente en su reino junto a las demás willis; sin embargo, por otro lado, también representa la enemiga contrincante de la protagonista pues, como ya se ha apuntado, Giselle no duda en desafiarla para salvar la vida de su amante. Por tanto, aunque Giselle y Myrtha poseen la misma identidad y ambas son, en esencia, un mismo espíritu fantasmal, la reina de las willis va a dejar entrever a través de su acción, esa dualidad entre el bien y el mal, tan característica de las brujas y las hadas de los cuentos populares y tan común en las obras de ballet del siglo XIX. La descripción que el propio Gautier realizó del segundo acto de la obra, aporta un buen retrato de este complejo personaje:

With her characteristic melancholy grace [Adèle Dumilatre, in the role of Myrtha] frolics in the pale star-light, wick glides over the water like a white mist, poises herself on flexible branches, leaps on the tips of the grass, like Virgil's Camilla, who walked on wheat without bending it, and, arming herself with a magic wand, she evokes the other willis, her subjects, who come forth with their moonlight veils from the tufted reeds, clusters of verdure, and calixes of flowers to take part in the dance. She announces to them that they are to admit a new willi that night. Indeed, Giselle's shade, stiff and pale in its transparent shroud, suddenly leaps from the ground at Myrtha's bidding...The shroud falls and vanishes. Giselle, still benumbed from the icy damp of the dark abode she has left, makes a few tottering steps, looking fearfully at the tomb which bears her name... (Verdy y Sperber, 1977: 55-56).

Como las demás willis, Myrtha es un espíritu traicionado en la vida terrenal, que solo desea saciar su sed de venganza en el más allá; por ello,

aunque es reina y posee un papel muy relevante en la coreografía, combate junto a sus compañeras contra cualquier hombre que se atreva a presenciarlas hasta acabar con su vida, como le sucede a Hilarión. Es necesario llamar la atención sobre la consideración que merecen en el arte y en el imaginario colectivo los grupos de mujeres. Así, la filósofa feminista Celia Amorós, se refiere al patriarcado como un sistema de pactos entre varones; ellos se juramentan para reconocerse entre sí como iguales y forman un grupo, «la fratía» (fraternidad); las mujeres no son sujetos de pactos ni miembros en igualdad de esos grupos, sino que los varones le dan un papel simbólico, un lugar que le asignan como objeto de los pactos y del que no podrán salirse si quieren ser respetadas:

En la Revolución Francesa, de forma muy significativa, la tendencia jacobina —es decir, la línea radical pequeño-burguesa inspirada en buena medida en Rousseau y que enfatizará la igualdad francesa entre varones— hará de la madre una institución, la ubre simbólica depositaria y transmisora de las virtudes cívicas. Ahora bien, precisamente por ello, se le negará el derecho de ciudadanía: su misión es hacer buenos ciudadanos y velar desde el espacio público para que se cumplan las condiciones éticas en el campo de lo privado (Amorós, 2006: 131).

Las mujeres que escapan de ese lugar simbólico que les adjudica el patriarcado constituyen un peligro para la estabilidad de los pactos entre varones: si la figura simbólica de la madre da unidad y sella el pacto, la bruja es la figura femenina que amenaza el grupo. Cualquier grupo en el que las mujeres puedan decidir es percibido por el patriarcado como una conspiración para desestabilizar el sistema; por ello, las brujas, que no quieren ser objeto de transacción en los pactos entre varones, son las traidoras. La Revolución Francesa había proclamado el derrocamiento del Antiguo Régimen en favor de una nueva clase social (la burguesía) pero los derechos conquistados no eran para toda la ciudadanía, sino solo para los hombres. Las mujeres no solo fueron excluidas, sino que muchas pagaron con su muerte la exigencia de la igualdad de derechos.³ Así, las willis representan otro grupo de mujeres activistas, que plantean la reivindicación de género como defensa y como venganza en la doble acepción de la palabra «vindicación», empleada por la feminista inglesa Mary Wollstonecraft, en su ensayo *Vindica-*

3 Olimpia de Gouges redactó, en 1791, una Declaración de los Derechos de la Mujer y de la Ciudadana, que no fue reconocida por el nuevo poder político. Murió en la guillotina.

ción de los derechos de la mujer (1792); las willis se defienden y se vengan de los hombres que no las consideran iguales y, por eso, su revolución es una especie de ajuste de cuentas con la sociedad que no las tenía en cuenta. Según Banes (1998: 31), las willis son mujeres paganas y anti-religiosas dedicadas a llevar a cabo acciones truculentas, lo que pone al descubierto una inversión de los valores cristianos cuestionados por la labor de un grupo de mujeres incontrolables e incontroladas, que podían connotar un peligro, no solo para cuestiones religiosas, sino también para cuestiones políticas. La lectura de género se puede desprender de esta cita: «por ser la bruja el envés de la hoja cuyo haz representa la madre, cualquier mujer que no se limite a asumir convencionalmente su papel de madre correrá el riesgo de ser percibida como bruja. Si no ejerce la mediación que le es asignada, pasa automáticamente a ser la antimediación, la responsable de la disolución del pacto» (Amorós, 2006: 135).

Pero algunas mujeres han aceptado históricamente esa responsabilidad, conscientes de que solo estaban reivindicando la igualdad de género frente al patriarcado y asumiendo los riesgos que eso entrañaba: las willis son un ejemplo de ello. Myrtha es una presencia deslumbrante pero también aterradoradora porque cuestiona el sistema y es el eje sobre el que se mueven todas las demás willis; por ello, Selma Cohen refiriéndose a las variaciones propias de la versión de Petipa, dice de estas lo siguiente:

The classical limpidity of the transitions and groups of these ensembles recalls the floor-plan sketches of Petipa's ballet, in which the strictly regimented lines of the dancer's come together, separate and move in circles, forming crosses, stars, and other figures. Living examples of these ensembles are «Le Jardin anime» in *Le Corsaire*, «La Valse Villageoise» and the nymphs scene in «The Sleeping Beauty», and the Kingdom of the Shades scene in *La Bayadera*, which remains a supreme achievement (1998: 157-158).

Como se aprecia en esta cita, las willis de *Giselle*, como las brujas, las vampiras y otros seres sobrenaturales, también ejecutan variaciones en círculo, donde llevan a cabo sus ritos y ceremonias oscuras. Así, como explica Cirlot (1997: 137), el acto de incluir seres, objetos o figuras dentro de una circunferencia, tiene dos sentidos diferenciados: desde dentro, implica una limitación y determinación y, desde fuera, constituye la defensa de dichos contenidos físicos o psíquicos que, de tal modo, se protegen de los «perils of the soul» (peligros del alma), los cuales amenazan desde el exterior, como muestra el ballet. Además, el giro circular tiene el significado de que hay

algo que se pone en juego, que se activa y que vivifica todas las fuerzas establecidas a lo largo de un proceso para incorporarlas a su marcha (Cirlot, 1997: 137), algo que también se aprecia claramente en las variaciones de Myrtha y de las willis. Por último, el círculo también simboliza el paso del tiempo (Cirlot, 1997: 137), que en el ballet se expresa con la caída de la noche y la llegada del amanecer, momento en el que las willis desaparecen. Pero esta variación en círculo y las danzas del segundo acto como simboliza el ballet, también personifican el mito lunar, el mito de la historia de la pérdida y del hallazgo; es decir, la pérdida de Giselle por parte de Albrecht en la vida terrenal y el encuentro de los enamorados en la vida eterna. En la mitología clásica, este mito representa la búsqueda por parte de Deméter de la parte de sí misma que se ha perdido y así va siguiendo la trayectoria de la luna después de su fase llena; cuando vaga a través de los cielos, la luz decrece hasta que, finalmente, la luz se apodera de ella y, entonces, desaparece (Baring y Cashford, 1991: 438).

Por lo tanto, Myrtha y las willis al igual que otros estos seres sobrenaturales voluptuosos y lascivos, como la vampira Lucy Westenra, en *Drácula* de Stoker; la misteriosa Clarimonde en «La muerta enamorada» o la enigmática bruja en *Albertus* (ambas obras literarias del propio Gautier) reflejan la imagen de mujer pagana y erotizada, que pretende dominar, succionar y devorar al hombre cuando se le antoje. Mujeres fatales, peligrosas, demoníacas, que conjugan perfectamente la destrucción y el amor pero que, de alguna forma, están también cuestionando el orden establecido, el cual ni siquiera ha respetado la esfera de las emociones.

CONCLUSIÓN

Lamentablemente, hoy en día no se puede asistir a una representación de *Giselle* tal y como la pudieron contemplar los espectadores del siglo XIX, pues muchos de sus elementos se han perdido debido al paso de los años y a la multitud de adaptaciones, algo que suele ocurrir con frecuencia en el mundo del ballet. En el Romanticismo, todas las artes confluyeron entre sí sin perder su identidad; de ahí que este trabajo haya tratado de demostrar cómo el ballet *Giselle* sirve como punto de unión con la lectura de historias y leyendas de poetas destacados de la época como Víctor Hugo y Heinrich Heine. Théophile Gautier no fue coreógrafo ni bailarín pero sí fue un enamorado del arte del ballet y, por ello, teniendo en cuenta toda la estética y convenciones

del Romanticismo, plasmó en el libreto del ballet *Giselle* otra historia de amor romántico protagonizada por mujeres, en la cual defendió lo fantástico e irracional frente a la razón y la oscuridad y lo desconocido frente a la luz.

BIBLIOGRAFÍA

- ABAD CARLES, Ana (2004): *Historia del ballet y la danza moderna*, Alianza Editorial, Madrid.
- ALBERA, François (2009): *La vanguardia en el cine*, trad. Heber Cardoso, Manantial, Buenos Aires.
- AMORÓS, Celia (2006): *La gran diferencia y sus pequeñas consecuencias... para las luchas de las mujeres*, Cátedra, Madrid.
- ANDRADE, Pilar, Arno Gimber y María Goicoechea (eds.) (2010): *Espacios y tiempo de lo fantástico. Una mirada desde el siglo XXI*, Peter Lang, Berna.
- AYUSO DE VICENTE, María Victoria, Consuelo GARCÍA GALLARÍN y Sagrario SOLANO SANTOS (eds.) (1990): *Diccionario de Términos literarios*, Akal, Madrid.
- BANES, Sally (1998): *Dancing Women: Female Bodies Onstage*, Routledge, Londres.
- BARING, Anne, y Jules CASHFORD (1991): *El mito de la diosa: Evolución de una imagen*, trad. Andrés Piquer & al., Siruela, Madrid.
- BÉGUIN, Albert (1993): *El alma romántica y el sueño*, trad. Mario Monteforte, F.C.E., Madrid.
- BLAIR, David (1968): *Giselle*, dir. Hugo Niebeling, Unitel & TVE, Madrid.
- BOURCIER, Paul (1981): *Historia de la danza en occidente*, trad. José Pablo Gomis, Blume, Barcelona.
- CIRLOT, Juan Eduardo (1997): *Diccionario de símbolos*, Labor, Barcelona.
- COHEN, Selma (1998): *International Encyclopedia of Dance*, Oxford University, Nueva York.
- COLOMER, Teresa (2010): *Introducción a la literatura infantil y juvenil*, Síntesis, Madrid.
- FLÓREZ MIGUEL, Cirilo (1983): *Génesis de la razón histórica*, Ediciones de la Universidad, Salamanca.
- GONZÁLEZ BLANCO, Edmundo (1929): *Los poetas: Enrique Heine. Sus mejores versos*, Unión, Madrid.
- GUEST, Ivor (2008): *The Romantic Ballet in Paris*, Dance Books, Hampshire.
- HAUSER, Arnold (1969): *Historia social de la literatura y el arte*, trad. A. Tovar y F. P. Varas-Reyes, Guadarrama, Madrid.
- HEINE, Heinrich (1855) : *De L'Allemagne*, M. Lèvy Frères, Hampshire.
- (1944): *Poesías*, trad. Teodor Llorente, Fama, Barcelona.
- (1944): *Gedichte-Auswahl /Antología poética*, trad. Berit Balzer, Ediciones de la Torre, Madrid.
- HUGO, Víctor (1858): *Les orientales*, Colección Hetzel, París.
- JACKSON, Rosemary (1981): *Fantasy, the literature of subversion*, Routledge, Nueva York.
- KORTLÄNDER, Bernd, y Hans T. SIEPE (2005): «Heinrich Heine poète allemand et écrivain français», *Revue d'histoire littéraire de la France*, núm. 105/4, pp. 913-928.
- LEULLIOT, Bernard (1973): «Editer Victor Hugo», *Romantisme*, núm. 6, pp. 111-123.

- PARÍS BAUTISTA, Carmen, y Javier BAYO BERNAL (1997): *Diccionario biográfico de la danza*, Esteban Sanz, Madrid.
- PASSI, Mario (dir.) (1980): *El ballet. Enciclopedia del arte coreográfico*, Aguilar, Madrid.
- QUEVEDO, Francisco de (1991): *Antología poética*, Austral Universal Espasa-Calpe, Madrid.
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», en David Roas (ed.). *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 7-44.
- ROSLAVLEVA, Natalia (1966): *Era of Russian ballet*, E. P. Dunton & Co, Nueva York.
- VERDY, Violette, y Ann SPERBER (1977): *Giselle: A role for a lifetime: with the text of the ballet scenario adapted from Théophile Gautier*, M. Dekker, Nueva York.

EL MOVIMIENTO EN EL UMBRAL. LA SUSPENSIÓN DE LO FANTÁSTICO EN *MABOROSI* (1995), DE HIROKAZU KOREEDA

VÍCTOR ITURREGUI-MOTILOA
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
alloturturro11@gmail.com

Recibido: 09-03-2020
Aceptado: 26-08-2020



RESUMEN

Este artículo consiste en un análisis fílmico y narratológico de la película *Maborosi* (Hirokazu Koreeda, 1995). En su ópera prima, el cineasta japonés propone una atípica historia de fantasmas, en tanto que la vida de la protagonista se basa en una búsqueda imposible de lo sobrenatural. El relato se construye a partir de una solución formal que representa ese cuestionamiento de lo fantástico: el movimiento y el sonido distante como ruptura de la ilusión. Por ello se han escogido escenas paradigmáticas en las que esas temáticas son representadas. Más tarde se establece una relación con la obra de Yasujiro Ozu, para ilustrar la filiación de *Maborosi* con ese cine que transita entre lo terrenal y lo trascendental.

PALABRAS CLAVE: lo fantástico, Hirokazu Koreeda, cine japonés, Yasujiro Ozu, análisis fílmico.

MOVEMENT WITHIN THE THRESHOLD. THE SUSPENSION OF THE FANTASTIC
IN *MABOROSI* (1995) BY HIROKAZU KOREEDA

ABSTRACT

This paper consists of a filmic and narratological analysis of *Maborosi* (Hirokazu Koreeda, 1995). In his first work, the Japanese filmmaker sets up an atypical ghost story, since the protagonist struggles to find the supernatural. The narration is built upon a

formal decision for questioning the fantasy: movement and distant sound as rupture of illusion. In order to show how these themes are represented, several exemplary scenes have been chosen. Furthermore, we will establish a comparison with Yasujiro Ozu's filmography and poetics. We suggest that *Maborosi* follows the path of a certain cinematographic trend which moves between the mundane and the transcendental.

KEYWORDS: the fantastic, Hirokazu Koreeda, Japanese cinema, Yasujiro Ozu, film analysis.



1. EL DUELO Y LA IMPOSIBILIDAD DE FANTASÍA. INTRODUCCIÓN

Esta investigación consiste en un estudio de los elementos fantásticos de *Maborosi* (*Maboroshi no hikari*, Hirokazu Koreeda, 1995). En este filme japonés opera una imposibilidad del fantasma, una espera nunca satisfecha, el espectro de luz del difunto marido que ilusiona a la mujer protagonista. Porque todas las trazas lumínicas y sonoras de la película ponen en forma dos vectores narrativos contrapuestos: el *querer ver* por parte de Yumiko y el *no poder ser visto* referido al muerto Ikuo. Es decir, lo ilusionante y lo ilusorio. De esta oposición se desprende buena parte del grueso temático del filme, esto es, que un fantasma es una ausencia casi sensible, una huella que deviene herida. Estas proposiciones emergen enunciadas sobre todo en la primera mitad del relato, mientras que en el metraje restante —división fuertemente marcada por un viaje, un tránsito a otra vida— la sucesión de causalidades disminuye. A raíz de este paso adelante físico y simbólico solo queda lugar para la repetición.

Como ya hemos señalado, Koreeda construye con *Maborosi* un relato que a simple vista se torna fantástico, pero esa «confrontación problemática entre lo real y lo imposible» (Roas, 2011: 14) nunca brota de manera explícita. Es más, si lo hace, es rápidamente socavada por el concepto visual y narrativo de la movilidad. Si las historias fantásticas nos dicen que *algo no puede ser, pero es*, *Maborosi* entona la siguiente proposición: parece que *algo puede ser, pero no es*. Si profundizamos en esta aclaración teórica, diremos con Todorov que «lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural» (1982: 34). Lo fantástico, en suma, para llegar a serlo, no debe ser tomado como alegórico o poético, sino más bien en su literalidad. Es decir, la narra-

ción de Koreeda dispone primero una negación sistemática de los tropos fantásticos que desemboca en una indiscernibilidad sistémica extendida a todos los sucesos. Más adelante se explicará cómo el filme apuesta por una negación discursiva constante de lo fantástico, mientras que el carácter de la protagonista conservará su creencia en lo sobrenatural.

Si bien en su segundo filme *After Life* (*Wandaruru raifu*, 1998) Koreeda no deja lugar a dudas en lo que concierne a la vida después de la muerte (anunciada ya desde su título), en su *opera prima* el cineasta japonés coloca su cámara en el más acá. Para no abandonar este microestudio de los títulos de las obras, diremos que estas tres palabras (*maboroshi no hikari*) literalmente significan en japonés «luz fantasmal». Si se extiende esta poética formulación a las creencias sobrenaturales y feéricas de occidente hay que tratar con los fuegos fatuos o las luminarias. Sin embargo, y en vista de lo que las imágenes y los sonidos construidos por Koreeda van a expresar, esa luz que presagia un desencadenamiento de acontecimientos sobrenaturales, no será más que eso: una luz; o más bien, la luz de una ilusión. No podemos pasar por alto que este filme fue rodado únicamente con luz natural, decisión fotográfica que imprime en la película un aspecto «liminal», con composiciones que, en ocasiones, «dificultan la visibilidad» de la película (Mizuta, 2005: 134). A raíz de ello, *Maborosi* se desenvuelve como «un relato hecho a partir de solo lo que es necesario» (Richie, 2011: 41), pero no es que solo muestre lo necesario, es que no hay nada más que mostrar. A fin de cuentas, el fantasma de Ikuo no debe interpretarse más que como el «producto de la imaginación que sirve para satisfacer un deseo reprimido» (Souriau, 1998: 570) de Yumiko: su retorno.

Para esclarecer estas claves formales y narrativas se ha escogido como herramienta metodológica el análisis fílmico y narratológico de corte semiótico-estructuralista. Desde esta perspectiva el estudio se centrará en los procesos de significación puestos en juego por los significantes fílmicos —imágenes, sonidos, texturas, temporalidades— (Zumalde, 2006). Del mismo modo será necesario un escrutinio atento de la evolución dramática y cronotópica de los personajes, en especial de la protagonista, Yumiko. En este punto el análisis ha tomado en consideración los estudios de cambios de personalidad y los temperamentos sistematizados por Sánchez Escalonilla (2004: 275-280). En la base de todo este armazón teórico descansa una esquematización de los procesos lógicos profundos del relato, a saber, las oposiciones clásicas entre vida-muerte y ser-apariencia (Courtés y Greimas, 1990: 98 y 436), y la referida a «cultura (deseos) vs naturaleza (miedos)» (Greimas, 1973: 167), verdaderos núcleos de sentido de las figuras, objetos y espacios formalizados en *Maborosi*.

2. UNA HISTORIA DE TRÁNSITOS. SINOPSIS

En pos de una comprensión diáfana de los acontecimientos fundamentales del relato estableceremos una sinopsis de la trama que servirá de base para la descripción de las escenas a analizar. Yumiko es una niña que vive en Osaka con sus padres, sus hermanos y su abuela. Una noche, esta última decide abandonar a su familia porque cree que está a punto de morir y prefiere eludir los problemas generados en sus últimos días. Así, esta partida marca a la niña de por vida: pese a que sus padres le expliquen la situación, se siente responsable de la desaparición voluntaria de su abuela. Unos años más tarde, Yumiko habrá crecido e iniciado una relación sentimental con su amigo de la infancia Ikuo, con quien tiene un hijo de meses. Ambos viven una vida muy sencilla: él trabaja en un taller mecánico y ella se ocupa de las tareas domésticas. Básicamente su rutina consiste en las idas y venidas laborales de Ikuo y los recados en el barrio de Yumiko; a veces acuden al restaurante de un amigo a cenar y pasean juntos en bicicleta.

Una noche, Ikuo se demora más de lo habitual en su vuelta a casa. La policía se persona en el domicilio y le comunica a Yumiko que es posible que su marido haya muerto arrollado por un tren. En la comisaría le confirman la defunción y la investigación apunta a un suicidio. Yumiko se queda sola con su hijo, y un tiempo indeterminado después (unos pocos años, presumiblemente) acepta un matrimonio acordado con Tamio, un hombre viudo que vive en un pueblecito costero. Allí deberán adaptarse tanto al fuerte cambio que supone dejar la ciudad por una pequeña localidad como a la convivencia con una nueva familia.⁴ A partir de este momento la mujer, al igual que ya hacía en su anterior vida, no hace sino esperar. De hecho, solo una vez en todo este tiempo abandona el pueblo y visita Osaka, con motivo de la boda de su hermano.

Al final de la historia Yumiko no puede más que sufrir y compadecerse, seguir esperando o renunciar a la esperanza de que Ikuo se le aparezca. Su presencia en un cortejo fúnebre quizás signifique que en ella ha muerto todo esto. O, al contrario, que, como le sugiere su marido Tamio, la llama, la luz, el fuego fatuo, aún sigue vivo y algún día se manifieste de alguna forma.

⁴ Como se puede apreciar, muy pronto el filme resuena con algunos de los temas del cine de Yasujiro Ozu, rescatados y actualizados por Koreeda. Esto se da sobre todo en lo referente a la relación problemática de los ancianos con su familia, los avatares paterno-filiales y los contrastes entre lo rural y lo urbano, todo ello presente en las historias, por ejemplo, de *Primavera tardía* (1949), *El sabor del té verde con arroz* (1952) o *Cuentos de Tokyo* (1953). Tal filiación se verá evidenciada en el plano formal y no se limita a un simple homenaje a uno de los maestros nipones, como expondremos más adelante.

3. EL MOVIMIENTO Y EL SONIDO COMO DESVELO

Dicho lo cual, es hora ya de poner sobre la mesa las ideas manejadas por Koreeda y de estudiar atentamente cuáles son las estrategias narrativas y formales en las cuales se encarnan los acontecimientos que vehiculan sus propuestas filosóficas. En primer y más evidente lugar, *Maborosi* porta consigo una reflexión acerca de aquello que se suele denominar «la vida después de la muerte». De inmediato tenemos que puntualizar que, al contrario que en *After Life*, donde la narración se focaliza en el umbral mismo del portal a otro plano de existencia, *Maborosi* permanece en el mundo de los vivos. Por tanto, nos hallamos ante una diégesis que se desarrolla en ese pantanoso terreno de «la vida después de la muerte *de alguien*». Filiación temática, dicho sea de paso, a través de la cual Koreeda entona la negación de lo fantástico a partir de la inútil expectativa de su protagonista. Recordemos que el punto de vista confeccionado por el filme se ancla en puridad en la figura de la viuda Yumiko, una mujer que espera y atiende.⁵ Las imágenes expresan que Yumiko cree y quiere creer que, en algún momento, en algún lugar, Ikuo se le aparecerá o regresará de alguna forma. Sin embargo, y al mismo tiempo, la enunciación fílmica nos hace ver que el recorrido de esa creencia se agota en sí mismo: que Ikuo no va a volver, al menos en el tiempo narrado. Y que cualquier vestigio, por nimio que fuera, simplemente se explicará a sí mismo desde la razón y la materialidad física. De donde se extrae el segundo gran bloque de contenido movilizado por la película: el de un fantasma como una imagen imposible. Ya no paradójica, sino directa e indefectiblemente irrealizable. En otras palabras, el espectro ni parece ni es; ni puede parecer, ni puede ser.

Para ilustrar este aserto vamos a considerar una escena concreta de la película (Figura 1) que condensa en unos segundos todo este aparataje lógico-formal. La imagen corresponde a los instantes posteriores al fallecimiento de Ikuo. Yumiko sobrelleva el luto encerrada en su casa, prácticamente inmóvil, y su vecina le ayuda a cuidar de su pequeño hijo Yuichi. Imagen basal del relato, la cual, además, preside una cadena de iteraciones formales significativas que retomaremos en seguida. En su aparente sencillez, este plano rodado en una sola toma y sin mover la cámara, acoge en su marco tres elementos cruciales para nuestro análisis. La composición nos presenta una perspectiva en la que la posición de la cámara está a la altura del *tatami*, conformando un plano frontal de la habitación infantil, la estancia del neonato (de la nueva, la

⁵ Me permito esta licencia francófila para recalcar que Yumiko, a un tiempo desea, espera (*espérer*, tener esperanza en que algo ocurra) y es paciente, atiende (*attendre*, aguardar a alguien).

otra vida). En primer término, Yumiko yace sentada contra la ventana y la cabeza gacha. En el medio de la estancia, la vecina está lavando al bebé con un barreño y unas toallas. Al fondo, pegados a la pared opuesta, un mueble de estanterías, la cuna del niño y un espejo elíptico. Rematando con serifa el enunciado, una luz rutilante que emana de, o es proyectada sobre, la pared del cuarto atrae sin remedio la mirada del espectador. Llegados a este punto somos invitados a pensar que esa pequeña luminaria se refiere a la luz fantasmal homónima al título del filme. En otras palabras, que Ikuo se está manifestando, por primera, última y falsaria vez, desde el otro lado. Pero si nos atenemos tanto a lo que la película nos dice como a alguna de las acepciones y definiciones de fantasma sobre las que hemos puesto la lupa, las cosas no están tan claras. Veamos por qué.

Durante el transcurso de la secuencia destaca la ya mencionada posición de Yumiko en la habitación: de espaldas a la ventana y colocada de tal manera que su cabeza se refleja en el espejo a su derecha. Como se desarrollará ulteriormente, estos dos objetos gozan de un lugar privilegiado en la casuística de las apariciones espectrales, tanto las supuestamente reales como las creadas por la ficción. Trayendo la argumentación a nuestro terreno, el hecho de que Koreeda sitúe a la protagonista justo ahí no es baladí: desde los primeros días de luto, Yumiko ya siente una atracción por las vías de tránsito, por los umbrales, los espacios liminales. Innumerables son las escenas en las que Yumiko cruza una puerta o atraviesa un túnel. Junto a esta idea, otra de igual calado: el momento exacto en el que un sonido o ruido se da en relación con lo que estamos viendo. En el caso de esta escena nos interesa el fluir de una radio proveniente de la casa contigua a la de Yumiko. La vecina se queja de lo alto que un señor pone el aparato, a lo que la joven responde que Ikuo decía que el estruendo del transistor «era su forma de probar que estaba vivo». Solamente adelantamos que, en radical disparidad con otras obras que tratan el mismo tema, *Maborosi* privilegia por momentos lo sonoro a lo visual como prueba de vida (o de muerte), aunque niegue, en última instancia, la mayor.

Nos guardaremos bien de no agotar los argumentos sobre estos recursos estilísticos, en los que abundaremos más abajo, ya que la fantasmalidad invertida de la joven viuda y el sentido de los ruidos se evidencian en otras escenas muy importantes, donde el timbre de una bicicleta ocupa un lugar central. Por si esto no fuera suficiente, Yumiko apenas ejecuta movimientos más allá de los necesarios para comunicarse con su vecina. Esta última, en el otro extremo, está en constante movimiento: viste y cuida del niño, se sienta, se levanta. Es más —y aquí reside la clave de la imagen—, esta mujer llega a interponerse

entre la pared y la ventana, descubriendo así que la luminaria no es más que una curiosa refracción generada por la luz del sol (u otra fuente de luz) y el cristal del ventanal. Del mismo modo, el eclipse operado por la amiga de la familia oblitera cualquier resquicio por el que se pueda colar la incertidumbre frente al espíritu. Por tanto, es el movimiento, el dinamismo, en clara oposición al estatismo y la inmovilidad de Yumiko, el que acciona la palanca del desvelo.



Figura 1

Tal y como hemos anunciado, esta escena nos permite clasificar los dos grandes bloques de contenido a los que Koreeda asigna una solución plástica. Para sintetizar: a) el movimiento y el espacio y b) la compasión del sonido. A cada uno de estos ejes le corresponden sendas formalizaciones y procesos narrativos en los que cristaliza la temática del filme. Para la consecución de estos fines se ha considerado una selección de secuencias, planos y significantes sonoros, que condensan cinematográficamente la situación dubitativa de Yumiko.

4. VIAJES DE IDA Y VUELTA. MEDIOS DE TRANSPORTE Y TRANSMISIÓN

Comencemos, entonces, por la primera categoría. Aquella que recoge una serie de situaciones y acciones en las que el movimiento y el espacio en el que este se dibuja juegan un papel fundamental en el relato. Ya hemos apuntado, en el escrutinio de la escena axial de la luminaria en la habitación de Yuichi, que una de las oposiciones primordiales de *Maborosi* es la del dinamismo *vs* estatismo. El sentido de esta dicotomía sufrirá, además, un deslizamiento progresivo que provocará el avance de la trama y su postrera resolu-

ción. En otras palabras, el significado de la dialéctica movimiento-quietud variará en la medida en que los objetos, las figuras y las acciones correspondientes evolucionen en sus estructuras significantes. La movilidad, por tanto, será portadora de un sentido dual: el del tránsito a otra vida y el desvelamiento de la ilusión.

En lo que hace al primer carácter, el objeto figurativo en torno al que orbita todo este proceso es el tren. El tren representa, principalmente, el desplazamiento imparable hacia delante. Un vehículo que, ya sea en una dirección o en otra, permite transportar algo o alguien de un punto a otro. Es el caso, primero, de Ikuo, quien se arroja y es golpeado mortalmente por este transporte. En la conversación que Yumiko tiene con la policía tras el incidente, uno de los agentes señala que el joven fue golpeado en el sentido del tren, aclaración que despeja las dudas sobre la accidentalidad del suceso y confirma la voluntariedad por parte de Ikuo de seguir el movimiento del coche (el suicidio). Para fortalecer esta idea nos apoyaremos en una serie de escenas pertenecientes al primer tercio del filme. No deja de ser curioso que Ikuo utilice con asiduidad otro medio de transporte —más pequeño— como es su bicicleta. En un *travelling* horizontal, la cámara se centra en el esforzado *sprint* realizado por Ikuo, quien trata de alcanzar la velocidad del tren que pasa cerca de su vecindario. Unas escenas más tarde, en otra vuelta a casa después del trabajo, con todas las connotaciones liminales que este detalle narrativo conlleva, el malogrado joven pedalea con todas sus fuerzas por sortear la barrera descendiente de un paso a nivel, inmediatamente antes de que el tren haga lo suyo. Por no extendernos todavía, a todo esto, en los numerosos planos en túneles.

Sin embargo, las imágenes más paradigmáticas —veremos por qué— sobre la idea del dinamismo tienen lugar, paradójicamente, en ausencia de ambos personajes. Se trata de dos planos de pareja composición y encuadre, que difieren en la temporalidad y en la disposición de este objeto capital que es el tren.⁶ La cara de esta moneda ocurre la noche en que Ikuo se quita la vida. La elevada posición de la cámara hace posible que el piso en el que vive la pareja se sitúe exactamente a la misma altura que las vías del tren de Osaka. Es entonces cuando irrumpe en el plano (Figura 2) un fortísimo y violento ferrocarril que, dada la posición ya descrita, parece que entre en tromba en el domicilio de Ikuo y Yumiko por su terraza. Presagio visual que obtiene su

6 Es significativo que la composición de los planos no sea la misma. La leve elevación de la perspectiva hace que otro objeto primordial entre a escena: el espejo de tráfico. En el epígrafe 6 trataremos con más profundidad estas superficies reflectantes.

réplica después de cumplirse la previsión, la muerte. En la cruz, esta vez de día, la salida del tren (Figura 3) desde dentro del edificio a toda máquina marca el paréntesis final del trauma. O al menos el primer paso para su superación. Como un puñal alojado durante demasiado tiempo en el corazón de la familia, pero que, finalmente, sale y cura la herida con el candor del metal.



Figura 2



Figura 3

Si nos fijamos en la dinámica sostenida por Yumiko, ésta se verá afectada también, evidentemente, por la aparición del tren en su existencia. La joven viuda pasará a replicar acciones y situaciones, con su correspondiente repetición formal, llevadas a cabo por su pareja antes de morir. Así, se hará con la bici de Ikuo, paseará con ella en paralelo al tren, regresará al restaurante al que solían ir a cenar. Todo ello puntuado por un acompañamiento musical (de los pocos que hay) que acentúa la melancolía de este montaje. Y finalmente, toda vez que el tren haya salido de las cavernas de su domicilio, Yumiko recibirá, en forma de oferta matrimonial de Tamio, el billete con destino al otro lado. Si el tren penetró violentamente en su vida, ahora será ella la que se introduzca en sus vagones, ese amasijo de hierros que facilitó la muerte, el viaje a otra vida, de Ikuo, para que, de idéntica forma, la joven emprenda el trayecto a su nuevo hogar de convivencia. Lisa y llanamente, a su nueva vida. Porque si para Ikuo hubo luz al final de aquel túnel que a diario cruzaba de camino a su puesto, Yumiko no va a ser menos, y al abrigo de ese vagón de vida y muerte, de cruce de fronteras, hallará esa ilusión luminosa que la guiará hasta su próxima etapa personal.

A modo de conclusión de este apartado, y para ser más exhaustivos, señalaremos escenas que en otros puntos del relato extienden los contenidos ya comentados. Hablamos concretamente de dos escenas, una previa y otra posterior a la muerte de Ikuo. El primer miembro de esta dupla lo hallamos en los primeros compases del relato: la pequeña Yumiko sale corriendo tras su abuela en el momento que se apercebe de que les abandona. Se trata del

primer «túnel» —para ser más exactos es el pasadizo en el que viven y que conduce a la calle— que es enunciado en la película. En segunda instancia Koreeda no circunscribe el paso por este tipo de travesías a los adultos, también coloca a los niños. Así, Yuichi y su nueva hermana putativa juegan por el monte, cerca de un lago, que les conduce finalmente a la, quizás, galería más poética de todas cuantas pueblan el filme. Paralelismo que compone una circularidad entre los personajes, destinados, por el relato, a dirigirse hacia el punto de fuga luminoso. Cada uno encuentra en esas aberturas de diversos tiempos y espacios, su destino inmediato: la muerte (Ikuo), el trauma infantil (pequeña Yumiko), la felicidad y la amistad (Yuichi), la nueva vida (Yumiko adulta) (Figuras 4-7).



Figuras 4 a 7

En otro orden de cosas, que el desarrollo de la segunda mitad del relato tenga lugar en una recogida aldea costera no se escapa a la arbitrariedad. Más allá de las evidentes diferencias arquitectónicas, cívicas y domésticas establecidas entre lo urbano y lo rural, entre Osaka y Wajima media un salto simbólico. En esta estructura de idas y venidas, el mar actúa de muro de contención para Yumiko. Es al mismo tiempo un espacio natural que emite sensación de libertad y un campo salvaje enemigo del ser humano. En seguida nos extenderemos en explicar cómo el mar, además, une en el horizonte lo celestial con lo terrenal. El matrimonio y la familia a la que Yumiko debe en-

tregarse está condicionado por esa calma tensa de la marea. En adición, el batir de las olas contra la orilla connota la constante y nunca resolutive anunciación de que algo llegará. Para muestra, un botón: la escena en la que la señora Tomeno sale al mar en la tormenta. En otro momento hemos tomado nota de la hibridación de dos acontecimientos narrativos que opera en esta escena: de un lado, la marcha voluntaria de su abuela en su infancia; de otro, la angustiada espera a que Ikuo (no) vuelva al hogar la noche del suicidio. En otra noche de tormento (y tormenta), la familia se preocupa —en especial Yumiko— porque la anciana no regresa; la secuencia se extiende hasta los cinco minutos. Además, la inquietud general del ambiente se ve salpicada, figurativamente, con la presencia de la nieve: esto es, la congelación del agua, la cual hace referencia a que ha podido pasar lo peor, que todo ha parado (para mal). La nieve caerá una última vez, más tarde, en un momento pregonante del filme. El agua, en un nivel ya biológico, es aquello que tan pronto quita la vida como la mantiene.

Así pues, seguir la dirección que toma el ferrocarril implica, en la diégesis, la asunción y aceptación de sus consecuencias y del destino al que conduce. Hay que puntualizar, dicho sea de paso, que el movimiento no significa vida o muerte, sino tránsito, de un punto de la existencia a otro. Ahora bien, en referencia a Ikuo, ese tránsito acarrea una muerte biológica cuya contrapartida no se activa en este caso: la muerte simbólica no es tal si lo que Ikuo quería, suicidándose, era pasar a mejor vida. Respecto a Yumiko, el estatismo hubiese acabado con su vida simbólica, social, habría consumado esa fantasmalidad en la que estaba incurriendo, pasivamente, fría, vaga. De modo que el movimiento, con trayecto vida-vida, permite a Yumiko sobrevivir física y metafóricamente. Recalamos que, aunque uno esté muerto y la otra viva, ambos realizan el mismo movimiento para acceder a un estadio superior que, en un principio no querían, pero que se vieron obligados a aceptar. Tránsito, pues, viaje, mudanza, que se formaliza en Ikuo con su muerte y en Yumiko con su traslado al pueblo costero. La diferencia clave —y aquí es donde Koreeda se desmarca del drama fantástico habitual— se halla en el hecho de que, al contrario que la historia de la mujer, la cual prosigue a efectos narrativos y biológicos, la del hombre cesa en todas sus potencialidades. Es decir, que su recorrido vital-narrativo termina sin solución de continuidad. No hay posibilidad de que su fantasma irrumpa ni en el plano de la realidad ni en el plano del relato. Su presencia, por tanto, está vetada: en el filme de Koreeda la muerte es la muerte, y nada más. Solo después de una vida hay otra vida, a saber, la de Yumiko. Ésta, por su lado, encarnará ese

anhelo que el discurso sanciona: su creencia y esperanza en que Ikuo volverá espiritualmente choca frontalmente con las reglas (rationales) impuestas por el universo ficcional.

4.1. *Vacíos, coordenadas y el movimiento en el umbral*

Dando un paso más allá, y adentrándonos en las manipulaciones que articulan el relato, se constata una serie concreta de operaciones narrativas: una repetición de situaciones cotidianas y una dilación generalizada de las escenas. Para cerrar el asunto del tren, solo en una ocasión Yumiko coge este transporte para volver a Osaka. Con motivo de la boda de su hermano —acontecimiento nunca mostrado, solo aludido—, la mujer aprovecha su estancia para visitar los lugares donde compartía vivencias con Ikuo y saludar a sus amigos y vecinos. Cuando va al restaurante de su amigo, el encuadre, debido a la posición de los personajes, acusa un notorio espacio vacío, el que debería ser ocupado (y era ocupado en el pasado) por Ikuo (Figuras 8-9).



Figura 8



Figura 9

Por otro lado, *Maborosi* se desenvuelve a partir de la morosidad y la extensión de situaciones rutinarias: labores domésticas, compras en el mercado, comidas y cenas diarias, etc. En este monótono día a día Yumiko corre el peligro de volver a quedarse quieta (un número significativo de las escenas en casa) mientras el resto de personajes se mueve. Aún así, esta arriesgada quietud se ve aliviada por la centralidad de Yumiko en las habitaciones y cuartos del nuevo hogar en la costa (Figuras 10-11). Estas imágenes contrastan con aquellas cercanas a la muerte de Ikuo, en Osaka, donde Yumiko estaba más próxima, por atracción a marcos abiertos a otro lugar (espejos y ventanas), a los límites del cuadro. Con estas precisas palabras lo describe Cardullo: «el

desequilibrio de Yumiko (...) ha sido trascendido en su tranquila y armoniosa fusión con la cotidianidad de su rutinaria existencia» (1998: 415).



Figura 10

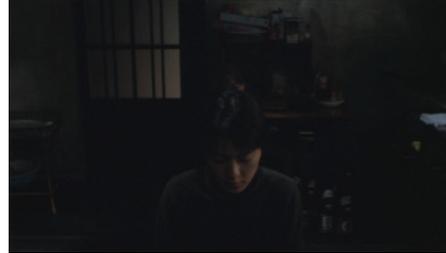


Figura 11

Tirando de aritmética, la narración post-muerte de Ikuo ocupa más de dos tercios de todo el metraje, sin que ocurran hechos llamativos o que accionen causalmente la trama. Sin que, haciendo hincapié en nuestra hipótesis, en mucho tiempo Ikuo no regrese de entre los muertos. Concluimos, por todo ello, que Koreeda se vale de dos estrategias narrativas, la repetición y la dilación, históricamente vinculadas a las ficciones sobre espectros, para apuntar en la dirección opuesta, esto es, en la imposibilidad de lo sobrenatural. Teniendo siempre en cuenta que lo fantasmal es aquello que se dilata en el tiempo y en el espacio, que se prorroga, el eterno retorno de lo muerto, lo que regresa con violenta insistencia del otro lado. Pero, en este caso, de forma fallida e impotente.

Para terminar, otra escena que condensa, como la anterior, algunas de las proposiciones de Koreeda. En ese desplazamiento semántico al que hacíamos alusión unas páginas más arriba, Yumiko estará obligada a moverse, a vivir, para no quedarse estancada en su dolor. Por mor de suturar la evolución temática y narrativa, Koreeda diseña un inteligente trasvase significativo con la capital figura del tren. Recordemos que este medio de transporte es el que posibilita que ambos protagonistas avancen en sus respectivas vidas. Pues bien, toda vez que la historia se aboca a su conclusión y el espectador prácticamente ha perdido la fe que perdura en Yumiko, una elegiaca secuencia pone puntos suspensivos a lo que antes había sido vetado. La viuda pasea por la costa, cuando avista en la lejanía una negra hilera de personas que integra un cortejo fúnebre. Procesión coronada por un féretro, el desfile se acerca al litoral, siguiendo la tradición nipona que hace un crematorio a la orilla de un lago o del mar. En el siguiente plano, la perspectiva es ahora más elevada y vertical, de tal modo que la comitiva, que camina lentamente por un camino, parte en dos la imagen. Mientras el conjunto atraviesa el bosque comienza a nevar.

En otro corte neto de montaje la escala del plano aumenta sobremanera: la cámara fija, ahora muy lejana y abarcando mucho más espacio que en ningún otro encuadre, capta el pausado recorrido horizontal de los penitentes. Paremos mientes en la plasticidad de esta secuencia.

Como puede observarse, esta vista está constituida por tres elementos básicos de un paisaje convencional: el cielo, el mar y la tierra (Figura 12). Sobre este fondo se recorta el cortejo funerario, que entra por la derecha del encuadre hasta salir por el extremo opuesto. A estos les sigue una rezagada Yumiko, como un vagón descarriado que lucha por seguir la estela del tren. No resulta descabellado trazar esta asociación entre el ferrocarril y el grupo que acompaña al difunto en esta decisiva toma de más de dos minutos. Allá donde el tren arrollaba fatídicamente a Ikuo; allí donde Yumiko se metía en el vagón para dejar atrás su dolor en la ciudad; aquí, a una prudente distancia, son las personas (Yumiko incluida) las que simultáneamente encarnan y transportan esa muerte, ese viaje a otro lugar. Y lo hacen, nada casualmente, entre el cielo y la tierra, entre el reino de los muertos y el reino de los vivos. Entre ambos territorios, un mar aprisionado por una enorme extensión de cielo que le hunde hasta abajo contra la tierra y la piedra. Dicho de otro modo, el océano deviene ese intersticio, ese balance entre la vida y la muerte, el aquí y el allá, en el que desemboca la aflicción de Yumiko. Su vía de escape fluye por esta delgada línea en la que preponderan las alturas (la ilusión), pero aún persiste el magnetismo de la gravedad terrestre (la realidad). En términos psicológicos: en su parte superior, su cabeza, Ikuo (personaje simbólicamente celestial) ocupa un espacio avasallador, pero sus pies siguen en la tierra. Sincretismo inestable, pero ese es el punto en que la mujer, de momento, se siente más cómoda.

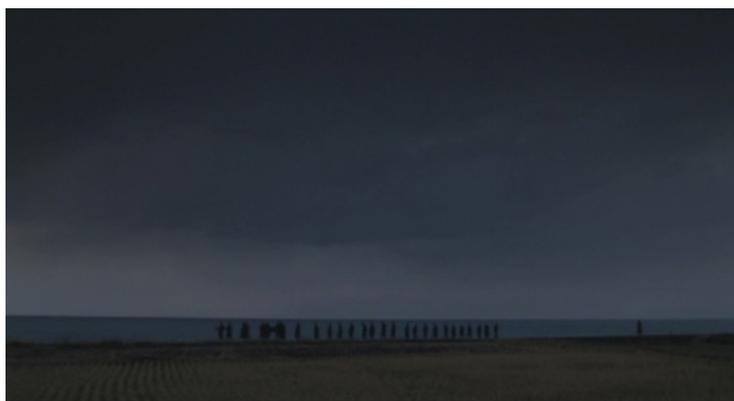


Figura 12

Este desequilibrio compositivo, a pesar de la posición intermedia de Yumiko, irá emparejado, significativamente, con esa habitación vacía del final, en la que una ventana abierta preside la estancia. De todo esto se puede extraer un corolario: el movimiento en el umbral como solución formal a los problemas de Yumiko. Masa de cielo que se cierne sobre la tierra, ventana entreabierta a una futura materialización de Ikuo, centralidad y frontalidad en la posición de Yumiko: *Maborosi* cabalga sobre la ola de la indecisión, sosteniendo el movimiento en el umbral.

5. ESTERTORES DE LA NADA. EL SONIDO COMO COMPASIÓN Y ABSTRACCIÓN

Ya que el filme deja bien a las claras la dificultad de identificación con Ikuo, en lo referente a la negación de cualquier imagen fantasmal real, Koreeda opta por alojar a Yumiko en un espacio mental y visual intermedio. Aunque esta alternativa se verá rápidamente contrariada, puesto que el sonido, valor añadido de la imagen, tampoco satisfará los deseos erotanáticos de Yumiko. Así, los significantes sonoros del filme extienden la esperanza de la mujer, al mismo tiempo que, en esa dilación que no conduce a nada, prolongan su dolor.

Comencemos por la bicicleta, porque el primer sonido enteramente audible de la película es el timbre del transporte habitual de Ikuo. Recordemos que el prólogo que abre el relato se desarrolla en la infancia de los protagonistas. La pequeña Yumiko está leyendo tranquilamente en su casa. Centrada en el encuadre, una acción de Ikuo le mueve, por primera vez, a abandonar la centralidad de la imagen. Si después de su fallecimiento Yumiko transitará en los límites del encuadre que los espejos y las ventanas marcan, para contrarrestar la falta de Ikuo, también cuando era un niño en la plenitud de su vida le arrastraba. El que será su futura pareja se dispone a dar un paseo y hace sonar su bicicleta a modo de aviso. Ella le llama, en busca de ayuda, pero hace caso omiso, o no llega a escuchar su petición.

Se ha señalado con anterioridad que la radio del viejo vecino del matrimonio sonaba constantemente para mantener una prueba de vida, un flujo que indicaba que aún no había muerto. Pues bien, el timbre de la bicicleta de Ikuo se inviste de esa misma función y su tintineo anuncia su llegada a casa desde el trabajo y, por tanto, que está vivo. Por esta razón, la noche de su muerte, el espectador, e Ikuo, solo pueden esperar lo peor ante su ausencia. De forma análoga, el estruendo pasajero del tren que cambia la vida de la pareja anticipa su peso en la narración.

Para concluir este apartado dedicado al sonido pararemos mientes en el tratamiento de tres escenas de diálogos donde la conversación de los personajes se torna en un coro de voces distantes. La primera escena que quiero traer a colación tiene lugar al inicio de la película. Sabemos que la abuela de Yumiko abandona voluntariamente a su familia para evitar ser un estorbo y querer morir sola en su propia casa. Nublada por su juventud y su consiguiente desconocimiento, la nieta no alcanza a comprender el porqué de su decisión. La conversación con la que trata de frenar a su abuela está filmada con una pronunciada disposición vertical: la cámara ocupa el extremo de un puente del que solo llega a captar la mitad en su campo de visión. Se trata de un plano fijo y alejado de las figuras que lo ocupan.

El segundo ejemplo corresponde a la conversación entablada entre Yumiko y Taiko en la costa junto a la pira funeraria. Hay que apuntar que es el primer y último momento en el que la mujer expresa sus sentimientos de forma explícita y pasional: entre lágrimas y una respiración, se lamenta de la muerte de Ikuo. Respecto a la planificación de la escena, de nuevo la cámara se encuentra a una distancia considerable de las figuras. La tercera imagen tiene lugar en la recta final del relato: Yumiko y Tamio enseñan al pequeño a andar en bicicleta. Sin embargo, este acontecimiento de innegable valor narrativo (la vida sigue, la bicicleta) se muestra, más que nunca, en la lejanía.

Si se aplica la lógica por la que en el rodaje de un diálogo convencional el micrófono se encuentra a una distancia similar a la cámara, las palabras intercambiadas entre las actrices y los actores que habitan estas imágenes serían inaudibles. Sin la posibilidad de identificar con seguridad el método de registro sonoro, o bien las actrices y actores llevan micrófonos corbateros o los dispositivos de grabación han sido colocados en un lugar próximo e invisible desde la perspectiva establecida.

Con la asunción de este hecho es posible extraer un corolario: no se puede acceder a una imagen clara y concreta, por eso se nos ofrece una abstracción, una generalización. No es posible, en suma, una imagen fundacional, un primer o medio plano. En su lugar recibimos imágenes lejanas que conservan el sonido como si esas figuras que lo emiten estuviesen cerca. Dicho con otras palabras, *Maborosi* opta por la desdramatización de los rostros y los cuerpos. Para llevar esto a cabo, la cámara de Koreeda se posa en la lejanía, en la distancia. Pero las herramientas para captar el sonido permanecen pegadas a la acción. En los acontecimientos narrativos de mayor calado, Koreeda se echa atrás, no busca un detalle emocional (un pri-

mer plano enfático, por ejemplo) o sobrenatural que decante la balanza hacia el lado fantástico.

Creemos entonces que Koreeda toma prestada, a su manera, una de las máximas bressonianas: «cuando un sonido puede reemplazar una imagen, suprimirla o neutralizarla» (Bresson, 1979: 57). El cineasta francés creía en la preponderancia de uno sobre el otro. Por el contrario, Koreeda proyecta una duda sobre los dos significantes fílmicos básicos. En definitiva, el sonido en *Maborosi* acude al rescate de la ausencia de fantasma (imagen) que sufre Yumiko, pero ni aun así el relato permite la emergencia de lo sobrenatural. El ruido deviene de esta forma ese sortilegio sonoro que despista, que hace creer —a través de la ausencia del objeto o figura que lo emite— en su presencia. En su lugar, la protagonista únicamente recibe la huella de otra huella, la ilusión de una ilusión.

6. EXTENSIONES DE LA VIDA Y LA MUERTE. LOS ESPEJOS Y LAS VENTANAS

Aunque a primera vista estas decisiones retóricas se presentan como los indicios más claros que siembran de pistas fantásticas o sobrenaturales la trama, Koreeda se encarga pronto de cerrar el paso a toda duda. Como venimos insistiendo, esta postura dubitativa la ostentan, en exclusividad, Yumiko y las escenas penúltima y última. Ni siquiera los niños —personajes que habitualmente detentan una sensibilidad mayor a la hora de percibir lo sobrenatural— protagonizan escenas que conduzcan a lo fantasmal. Pese a ello, no podemos dejar pasar la gran cantidad de figuras y enunciados especulares que construyen esa ilusión de una ilusión que sustenta la obra. En gran medida porque hay que llegar hasta el final del filme para que esa suspensión, ese suspense por el «¿aparecerá el fantasma o no?», implosione en el vaciado climático. En este sentido, insistimos en clasificar a *Maborosi* en esa reducida veta de filmes que hacen de la indeterminación una virtud. Es posible, pues, enmarcarla en un subgénero que se denominaría anti-fantástico, si se quiere, en el que se desenvuelve una relación apenas problemática entre lo real y lo imposible. Parece un fantasma, pero no lo es. Parece un film fantástico, pero al final no lo es. A este respecto, la anti-fantasía vacilante de *Maborosi* se entronca directamente con lo que Todorov denominó fantástico-extraño: «los acontecimientos que a lo largo del relato parecen sobrenaturales, reciben, finalmente, una explicación racional», por increíble que resulte (1982: 57). A lo que el teórico de origen búlgaro añade, a renglón seguido

y en total correspondencia con el desarrollo narrativo del filme de Koreeda, lo siguiente: «el carácter insólito de esos acontecimientos es lo que permitió que durante largo tiempo el personaje y el lector creyesen en la intervención de lo sobrenatural».⁷

6.1. *Los espejos*

Dejando las discusiones teóricas a un lado, pasemos a estudiar las funciones de los objetos especulares. En oposición al estilema anterior, el movimiento y el equilibrio como desenredo de la trama traumática de Yumiko, su deseo de acompañar a Ikuo al *otro lado* no se actualiza en un movimiento operatorio. Al contrario, la joven viuda trata de extender su malograda existencia a través de objetos y enclaves especulares. De este modo se compensa la quietud sobre la que ya hemos hablado más arriba: la dinámica se sustituye por la simbólica. Los espejos permiten estar en otro lado sin moverse del sitio. En la relación del ser humano consigo mismo y con el mundo, la superficie especular supone un «fenómeno umbral» dotado de una enorme fuerza simbólica. En lo que hace a Yumiko, el error de la mujer reside en tomar el reflejo por aquello que Umberto Eco llama «prótesis magnificante y extensiva» en su estudio acerca de los espejos (1988: 18-19), función que le permitiría ampliar su horizonte de percepción visual. Es decir, que la viuda desea trascender la simple neutralidad por la cual el espejo indica y dice la verdad. Del mismo modo, siguiendo con las ideas de Eco, Yumiko se sienta frente al espejo como si de un canal, un médium, se tratase, «un medio material que permite el paso de información» (1988: 19).

Pero esta manipulación formal del filme no se circunscribe al azogue de los espejos. A las mencionadas luminarias y túneles como fenómenos ilusorios y lugares de tránsito se les une ahora todo aquel apéndice que da continuidad al cuerpo de los personajes. Sin ir más lejos, el plano que cierra el iniciático prólogo del relato abrocha la vinculación del pequeño Ikuo con el reino de los muertos. De modo análogo a esas dos imágenes de entrada y salida del tren en la vivienda de la pareja, este tenebroso plano general subjetivo determina el sombrío futuro del joven (Figura 14). De vuelta a casa tras intentar rescatar a su abuela por segunda vez, Yumiko se cruza en la noche con el que será su marido unos años más tarde. El contraplano de la chica —con una fría

⁷ Algunos otros filmes que se enmarcan en esta categoría anti-fantástica son *El bosque* (M. Night Shyamalan, 2004) o *El secreto de Marrowbone* (Sergio G. Sánchez, 2017).

luz verdosa— es contestado por el del chico —coloreado de manera cálida—, de pie y sosteniendo su bicicleta, acompañado por una acusada sombra. Esta introducción está además puntuada por un lento fundido a negro que potencia la sensación tanática de la secuencia. Tampoco podemos ignorar que el segundo plano de todo el filme nos muestra, también desde el punto de vista de Yumiko, el primer pasadizo con luz al final, cruzado, precisamente, por Ikuo montado en su bicicleta (Figura 13).



Figura 13



Figura 13

Pero vayamos de una vez a analizar las dos figuras decisivas a este respecto: las superficies reflectantes y especulares y las ventanas. No perderemos tiempo si regresamos en una última ocasión a la imagen con la que abríamos el análisis. Ya que, en ese cuarto en el que aparece el fuego fatuo y Yumiko se pega al espejo, el día en el que parten hacia el pueblo, la viuda reparará un álbum de fotos de viajes. No hace falta profundizar en el significado que la fotografía adquiere tras la muerte de un ser querido, y las connotaciones mortuorias con las que muchos autores la han insuflado por su ontología e indexicalidad. También hemos apuntado que en una de las penetraciones simbólicas que el ferrocarril efectúa en la vivienda, exactamente en la que sucede al suicidio de Ikuo, Koreeda incorpora un espejo en el encuadre. Así pues, podemos concluir que los espejos contribuyen, en esta primera mitad del metraje, por una parte, al sortilegio que hace creer a Yumiko en la vuelta de Ikuo, y por otra, al espectador en esa creencia inducida a la protagonista mostrada por el relato.

Sin embargo, con el viaje de la ciudad al pueblo estos objetos desaparecerán por completo. En su nuevo hogar, Yumiko pierde el amarre reflectante que sustituye a su falta de movimiento. En lugar de los habituales espejos de cristal, en la costa encontrará el mar, el agua, superficie especular bajo ciertas condiciones. Desplazamiento nada desdeñable, puesto que la imagen reflejada cambia de lo artificial a lo natural. En la línea de la hi-

pótesis que sostenemos —aquella que afirma que el viaje de Yumiko hace que se centre, que siga viva y que se aleje de la ilusión fantasmal de Ikuo— artefactos como estos también sufren una *naturalización*, una *desilusión* realista, una despreocupación contraída asimismo por Yumiko. De la plata al agua. Por ejemplo, al final de la escena donde los niños juegan por el monte (Figura 15).



Figura 15

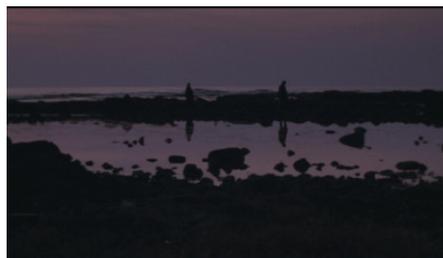


Figura 16

Y finalmente, en absoluta coherencia con el sintético plano que le precede, un reflejo definitivo (Figura 16). Al unirse al grupo fúnebre en la costa, Yumiko se queda hasta el fin de la ceremonia, junto a las llamas que consumen los restos del fallecido. Tamio llega al lugar con su coche para recoger a su mujer. Ésta, entre lágrimas, se pregunta por qué Ikuo se suicidó. A lo que Tai-mo responde —no sabemos si para consolarle o para inquietarle aún más— que su padre solía otear en el horizonte marino una luz brillante que le llamaba. Para rematar esta breve anécdota, Tamio concluye que una tragedia tal como el suicidio de un ser querido «puede pasarle a cualquiera». Con esta forma tan lapidaria, su segundo marido sanciona la excepcionalidad del acontecimiento: el de Ikuo es un caso más de suicidio —por el momento— inexplicable. Después de haber evitado todo aquel reflejo que le habría agarrado y tratado de arrastrar hasta el territorio de las sombras, Yumiko (y Koreeda) establece un pacto con la imagen en la que habita. Circulará por la línea divisoria de la inmanencia y la trascendencia, de la tierra y el cielo. Se reflejará, por tanto, una primera y última vez en la segunda sección del relato. El mar se convierte así en el repositorio natural de su reflejo, a buen recaudo de la ilusión de los espejos. Por todas estas razones, Yumiko, gracias a la pasarela que el mar interpone entre el cielo y la tierra, entre lo real y lo imaginario, se quedará antes con el oasis que con el espejismo.

6.2. *Las ventanas*

En un plano más real —sin perder un ápice de su simbolismo— las ventanas juegan el papel de escapatoria inmovilista. Empero, y en oposición al reflejo, al otro lado de la ventana aguarda la misma realidad que desde el punto donde se mira. Una ventana es una solución arquitectónica para poder ver el exterior desde el interior. El espejo, por su parte, replica a su objeto referencial y hace creer en una ilusión casi absoluta e indebidamente considerada invertida. Mientras que mirar en un espejo a la espera de que pase algo comporta dos opciones —que ese algo/alguien se manifieste, dentro de su espacio imaginario, o que ese algo/alguien se deje ver por el espejo, pero se encuentre realmente en este lado— la ventana da por hecho que el fantasma ya esté en nuestro mundo y asedie a un vivo.

Pese a que su función doméstica y social circunscribe su uso a estar «ahí para mirar afuera, no para mirar adentro» (Simmel, 2001: 50), Koreeda ejecuta otra vuelta de tuerca. Simmel vincula la ventana a la facultad exclusivamente humana de ligar y separar la naturaleza mediante una dirección unilateral, pero también se puede mirar a través de una ventana el interior que la recorta. Los fantasmas invierten las categorías lógicas y el funcionamiento convencional de los objetos y los espacios. De hecho, mirar desde dentro (aquí) implica vida, por tanto, estar vivo; mirar desde fuera (más allá), no-muerte, es decir, ser un fantasma. En el caso de *Maborosi* no es así, porque si se está muerto, obviamente no se puede mirar. Y en este filme no hay fantasma, salvo la Yumiko simbólica, por lo que nadie aguarda al otro lado de la ventana.

Yumiko sorprende a Ikuo en el exterior del taller, haciendo muecas y gestos no humanos a través de la ventana de entrada, acontecimiento que queda en una simple escena cómico-romántica. No obstante, en su retorno a la ciudad para acudir al enlace matrimonial de su hermano, Yumiko vuelve, entre otros sitios, a la fábrica donde trabajaba su difunto marido. Y aquí la palabra *retorno* no está escogida al azar: la joven repetirá la visita sorpresa que hizo a su novio, formalizada por medio de un plano-contraplano de ambos en plano medio. Pese a ello, el carácter fantasmal de la joven está más acusado en la iteración del acontecimiento: Yumiko ha retornado de su otra vida a los espacios vacíos que antes frecuentaba. La cámara ha sido colocada esta vez más alejada de los actores, Yumiko parece abstraída, fuera de tiempo y hierática (como un espectro amenazante), e Ikuo, evidentemente, no está. De nuevo emerge esa indeterminación visual, impedimento por el cual Yumiko no ve satisfecho su deseo de ver a Ikuo; ni en primero, medio, ni plano general (Figuras 17-20).



Figuras 17 a 20

Hay que puntualizar, todo sea dicho, que esta microdecisión forma parte de una macrodecisión principal. Ante la imposibilidad, tanto narrativa como enunciativa, de la presencia de un fantasma, Koreeda resuelve caracterizar a la persona viva como el ente que se afana en asediar a la muerta. En otras palabras, una muerta en vida. De lo cual se colige que el sentido de este retorno a Osaka reside en comprender, en primera instancia, la dualidad del personaje, y en segunda, su evolución dramática. Es decir, para Yumiko el regreso geográfico no supone un retroceso psicológico. Todo lo contrario, esta suspensión de su existencia indica el punto de inflexión en su personalidad. Una vez más, como venimos insistiendo, el movimiento es sinónimo de ruptura de la ilusión, del avance emocional.

7. LA HERENCIA DE OZU. A MODO DE CONCLUSIÓN

Para terminar, rescataremos el hilo trazado en el anterior epígrafe. Porque el plano final del filme no solo configura otra imagen de una ventana —esta vez abierta— sino que también nos habilita para vincularlo con el cine de Yasujiro Ozu (Figura 21). Koreeda recoge la herencia del estilo trascendental de Ozu —lo cotidiano, la disparidad (momento decisivo) y la estasis (Schrader, 1999: 60-74)— y lo lleva a su terreno de la indeterminación. Además de las evidentes

concomitancias argumentales con la última etapa del maestro japonés a las que hemos aludido, en ambos cineastas no hay opción para lo sobrenatural, solo resta lo cotidiano, la sola muerte. Dicho claramente por Richie: «cuando una persona muere en el mundo de Ozu (...) lo único que ocurre es que se va de manera instantánea y sencilla. En Ozu no existen fantasmas» (1964: 15). En adición, en los filmes de Ozu, a juicio de Deleuze, «todo es ordinario o trivial, incluso la muerte y los muertos que son objeto de un olvido natural» (1986: 28). De idéntica forma, para estos personajes «no existe el pasado» (Richie, 1964: 15). Más bien habría que puntualizar que lo tienen, pero nunca se representa audiovisualmente: los recuerdos solo son evocados, verbalizados en sus anécdotas e historias. De hecho, el cineasta nipón nunca usó ningún *flashback*, al igual que ocurre en *Maborosi*. Película en la que el pretérito es un espacio, no un tiempo: el de aquellos lugares en los que Yumiko estaba con Ikuo.

Pese a esta variación en el plano del contenido, Koreeda deja intacta su respectiva expresión fílmica: los llamados *pillow shots* o *still lifes* (planos almohada o naturalezas muertas). Los *pillow shots* de Ozu ocupaban el lugar de las transiciones o los injertos, y en *Maborosi* se utilizan para clausurar el relato. Ahora bien, no se trata de un plano de situación, sino de la réplica interior del plano paradigmático exterior en la costa: el equilibrio, la reconciliación, de puertas para adentro. Ozu acostumbraba, en los últimos planos de sus filmes, a mezclar un elemento natural y tradicional con uno moderno y artificial. En una operación análoga, *Maborosi* dispone una vista donde «se concilian elementos opuestos, se acuerdan posiciones contradictorias y se resuelve armónicamente» (Zunzunegui, 2008: 192) un problema de naturaleza imposible. Todo ello simbolizado en un plano muerto de 35 segundos.



Figura 21

Por todas estas razones podemos concluir que Koreeda hace uso de la figura del fantasma, esto es, de la trascendencia biológica, en su dimensión mítica, gracias a la explotación de su eficacia simbólica, de su equilibrio. En un sentido lato, «el objeto del mito es proporcionar un modelo lógico para resolver una contradicción» (Levi-Strauss, 1995: 252). Así entendido, el mito del fantasma activa su función conciliadora entre dos proposiciones opuestas: la muerte y la vida. Asimismo, este punto de sincretismo afecta a los espacios simbólicos del cielo y de la tierra, que en *Maborosi* se formalizan en ese gozne formal y narrativo que es el mar. En resumidas cuentas: la imposibilidad tanto de una imagen fantasmal como de su solución auditiva conllevan aceptar lo paradójico o negarlo y buscar el término medio materialista-espiritual. En dos imágenes sustanciales (la ilusión de la luz y el movimiento en el umbral, figuras 12 y 21) coexisten la trascendencia y la inmanencia, el cielo y la tierra, el adentro y el afuera. Porque no es el fantasma de Ikuo, sino su sencilla y cruel muerte lo que encanta y atenaza a Yumiko. Tal es así que el plano de cierre se consagra a una ventana abierta y nada más, por la que podría aparecer un fantasma, pero solo vemos el azul marino. Desde esta reposada y apacible perspectiva de un campo vacío, se otea «un mismo horizonte [que] enlaza lo cósmico y lo cotidiano, lo duradero y lo cambiante, un solo y mismo tiempo como forma inmutable de lo que cambia» (Deleuze, 1986: 32).

BIBLIOGRAFÍA

- BRESSON, Robert (1979): *Notas sobre el cinematógrafo*, trad. Saúl Yurkiévich, Biblioteca Era, Ciudad de México.
- CARDULLO, Bert (1998): «Life and nothing but», *The Hudson Review*, núm. 51 (2), pp. 409-416.
- COURTÉS, Joseph, y Algirdas Julien GREIMAS (1990): *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, trad. Enrique Ballón Aguirre, Gredos, Madrid.
- DELEUZE, Gilles (1986): *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2*, trad. Irene Agoff, Paidós, Barcelona.
- ECO, Umberto (1988): *De los espejos y otros ensayos*, trad. Cárdenas Moyano, Lumen, Barcelona.
- GREIMAS, Algirdas Julien (1973): *En torno al sentido. Ensayos semióticos*, trad. Salvador García Bardón y Federico Prades Sierra, Fragua, Madrid.
- KOREEDA, Hirokazu (dir.) (1995): *Maboroshi no hikari*, TV Man Union, Japón.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1995): *Antropología estructural*, trad. Eliseo Verón, Paidós, Barcelona.
- MIZUTA, Akira (2005): *Atomic Light (Shadow optics)*, University of Minnesota Press, Minneapolis.

- RICHE, Donald (1964): «Yasujiro Ozu. The syntax of his films», *Film Quarterly*, núm. 17 (2), pp. 11-16.
- RICHE, Donald (2011): «Koreeda's Maborosi: Showing only what is necessary», *Film Criticism*, núm. 35, pp. 37-45.
- ROAS, David (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- SÁNCHEZ ESCALONILLA, Antonio (2004): *Estrategias de guión cinematográfico*, Ariel, Barcelona.
- SCHRADER, Paul (1999): *El estilo trascendental en el cine. Ozu, Bresson, Dreyer*, trad. Breixo Viejo Viñas, Ediciones JC Clementine, Madrid.
- SIMMEL, Georg (2001): *El individuo y la libertad: ensayos de crítica de la cultura*, trad. Salvador Mas, Ediciones Península, Barcelona.
- SOURIAU, Étienne (1998): *Diccionario AKAL de Estética*, trad. Ismael Grasa Adé & al., Akal, Madrid.
- TODOROV, Tzvetan (1982): *Introducción a la literatura fantástica*, trad. Silvia Delpy, Ediciones Buenos Aires, Barcelona.
- ZUMALDE, Imanol (2006): *La materialidad de la forma fílmica. Crítica de la (sin)razón poses-structuralista*, Servicio Editorial UPV/EHU, Bilbao.
- ZUNZUNEGUI, Santos (2008): *La mirada plural*, Cátedra, Madrid.

RESEÑAS

REVIEWS

Emilia Pardo Bazán, *Cuentos fantásticos*, ed. Ana Abello Verano y Raquel de la Varga Llamazares, Eolas, León, 2020. ISBN 978-84-18079-36-8.

En esta época de revisión del canon, la obra de Emilia Pardo Bazán viene alcanzando una justa posición en la crítica reciente; esto es, al lado (y no detrás) de sus compañeros de *cruzada* realista-naturalista: Benito Pérez Galdós y Leopoldo Alas *Clarín*. No obstante, en el interior de las poéticas de estos autores se encuentra algo más que el *realismo* mimético tradicionalmente estudiado; inmersos en la multiplicidad estética que inundó el siglo XIX y el Fin de Siglo, enriquecieron su producción con tendencias y géneros de gran variedad. Este resultará el caso de Pardo Bazán, cuya obra podría enunciarse a través de las palabras de una de sus últimas heroínas, la protagonista de *Dulce Dueño* (1911): «Me situó de nuevo ante los espejos que me reflejan, y trato de definirme». A mostrar esta voluntad de constante redefinición literaria de Pardo Bazán se encamina la presente obra, una antología de sus *Cuentos fantásticos* editada por Ana Abello Verano y Raquel de la Varga Llamazares, investigadoras de la Universidad de León e integrantes del Grupo de Estudios literarios y comparados de lo Insólito y Perspectivas de Género (GEIG) de la misma universidad.

El volumen comienza con un sustancioso prólogo en el que las editoras realizan primero una semblanza de la figura de Pardo Bazán, para analizar después su intensa

relación con la forma del cuento (la escritora gallega concibió alrededor de seiscientos relatos, aparecidos tanto en publicaciones periódicas como en libros) y su afición al género fantástico. Así lo prueba la selección de los veinte cuentos editados, que el prólogo relaciona con la extensa tradición decimonónica del relato fantástico europeo, representado por autores como Radcliffe, Hoffmann, Poe, Gautier o Maupassant. Junto con el sustrato folklórico que permea la obra de Pardo Bazán, sus cuentos se nutrirán también de los autores mencionados, leídos todos por la políglota y viajera condesa, aprovechando incluso las técnicas de Poe en su «Filosofía de la composición» (12). Entre ellas, la abundancia de narradores no fiables que «acrecientan la duda de lo relatado» (12). A este punto se encaminan la mayoría de los relatos de la antología, retomando tradicionales mecanismos de construcción de «lo imposible»; entre ellos, lo onírico, lo prodigioso, lo legendario, el ámbito religioso y alegórico, la confusión entre ficción y realidad, la enfermedad y los estados alterados de conciencia, las metamorfosis, los espectros, lo demoníaco y los objetos dotados de cualidades insólitas (13-14).

Estas técnicas y motivos tradicionales de la literatura fantástica resultan puestos en práctica a lo largo de los cuentos

compilados, sobre cuyo comentario se detiene la segunda parte del prólogo, que comienza con la declaración del riguroso criterio de selección, escogiéndose «aquellas ficciones en las que prima el desenlace sobrenatural o se produce un evidente contraste entre la explicación racional y la imposible, sin resolverse de forma clara el misterio» (14). En este punto, ante la confrontación del lector con lo sobrenatural y la habitual (a menudo insuficiente) explicación racional del hecho por parte del narrador, el receptor del relato, inmerso en la «vacilación» que suscita lo insólito, habrá de asumir un papel activo, decidiendo sobre la naturaleza de lo presenciado (15). Con base en las técnicas y motivos enunciados en el prólogo, y aunque los relatos antologados se recogen de forma cronológica (al respetarse el orden de publicación original puede apreciarse la evolución de la narrativa breve de Pardo Bazán y su viraje cada vez más pronunciado hacia el simbolismo y la concisión narrativa), el estudio de los cuentos posibilita en última instancia la clasificación temática de las veinte piezas.

En el prólogo, Ana Abello y Raquel de la Varga distinguen nueve categorías temáticas, apuntadas de forma flexible y sin ánimo de encasillar los cuentos de la antología (16-25). Entre ellos, se encuentran relatos religiosos («El rizo del Nazareno»), alegóricos («El conjuro», «El engendro»), de carnaval o de personajes enmascarados («La máscara», «La charca»), hagiográficos («La santa de Karnar»), legendarios («Un destripador de antaño»), en línea con lo «fantástico interior» y las enfermedades o

estados alterados de conciencia («El ruido», «La calavera»), de adscripción «feminista» («La Borgoñona», «Vampiro», «La resucitada», «Las espinas»), de objetos mágicos («El talismán», «La turquesa») y finalmente de señales de ultratumba («Tiempo de ánimas», «El Oficio de difuntos»). Después de exponer la clasificación y el análisis de los cuentos, las editoras concluyen su estudio en la importancia de los textos fantásticos compilados, que reside fundamentalmente en tres argumentos: su notable presencia cuantitativa dentro de la producción de Pardo Bazán, su manifiesta calidad narrativa y su originalidad con respecto a la obra de la condesa calificada tradicionalmente como «realista» (25-26).

Después de dos notas de las editoras (una que recoge la procedencia de los relatos en su primera edición, otra de la bibliografía utilizada, así como de los elementos de cotejo) se da inicio la antología propiamente dicha. En su lectura, se comprueban los valores que aprecian las editoras del texto en el prólogo; por un lado, la calidad literaria de los relatos, asimilable en algunas ocasiones con sus novelas (la crítica al fanatismo de «Un destripador de antaño» resulta motriz ya en *Los Pazos de Ulloa*) (18-19) y emparentados con autores de la talla de Hoffmann y Poe. De ellos heredará doña Emilia motivos muy productivos (el monstruo, el doble, la resucitada, la locura y la obsesión), además de las técnicas narrativas ya señaladas. Sin embargo, la modernidad en la obra de la condesa se manifiesta además en sus componentes ideológicos, como ejemplifica el pensamiento feminista base

de muchos de sus relatos (20-24). En este punto reclama lo sobrenatural su función motriz y simbólica en la obra de Pardo Bazán, que «lejos de ser un indicio de entretenimiento o evasión, se convierte en cauce perfecto para tratar temas socialmente escabrosos de manera velada o simbólica, que de otra forma no hubieran (...) evitado el escándalo» (21). De esta forma, relatos como «La Borgoñona» o «Las espinas» muestran por debajo de su trama superior una denuncia del estado de la feminidad «relegada y anulada» (20) (por el hombre, la religión o la superstición), que ha de reprimir su sexualidad y su voluntad. Así se aprecia en cuentos de significación tan densa como «La resucitada», en cuyo análisis de la protagonista, entienden las autoras, citando a Julio Ángel Olivares Merino, un paradigma de «subyugación femenina y espectralidad asertiva» (24). Representan así estos cuentos un ejemplo más de la lucha de la condesa (en este caso, desde la ficción fantástica) en favor de los derechos de la mujer.

La lectura de la edición de estos *Cuentos fantásticos* puede concluir en la evidencia del logro de los objetivos enunciados en el prólogo; en definitiva, «llamar la atención sobre una faceta poco conocida y olvidada de la condesa, pero no por ello menos importante» (25). Para alcanzar esta meta, el camino pasa por romper el «estatuto de marginalidad» que durante mucho tiempo

la crítica literaria española del siglo xx atribuyó a lo fantástico en el inmenso corpus cuentístico de doña Emilia, visibilizando además «la figura de la mujer escritora en un contexto en que su labor quedó normalmente eclipsada por la sólida presencia editorial y académica de alguno de sus coetáneos» (12-13). Poco a poco el tiempo está cambiando esta situación, y de ello resulta responsable también esta antología, hito decisivo para la comprensión plena de las *otras* facetas de la literatura del Fin de Siglo en España. Vehículo privilegiado para ello resultan estos relatos fantásticos, valiosa llave de entrada a la evolución de la poética y el pensamiento de la autora gallega: «Vivimos envueltos en el misterio. Misterio es el nacer, misterio el vivir, misterio el morir (...). Caminamos entre sombras, y el guía que llevamos..., es un guía ciego: la fe. Porque la ciencia es admirable, pero limitada. Y acaso nunca penetrará en el fondo de las cosas» (160). Esta antología permite profundizar en el conocimiento de la obra de una escritora fundamental para la historia de la literatura española, más poliédrica de lo que tradicionalmente se ha dado a entender.

ANDRÉS SÁNCHEZ MARTÍNEZ
Universidad de Granada
andressanchez605@gmail.com



Sergio Hernández Roura, *Edgar Allan Poe y la literatura fantástica mexicana (1859-1922)*, Bonilla Artigas Editores, Ciudad de México, 2020. ISBN 978-607-8636-60-0.

Numerosos estudios se han realizado en torno a la figura de Edgar Allan Poe, estudios que con sus múltiples perspectivas, enfoques o grados de profundidad no agotan las posibilidades de abordaje de su obra. El impacto que esta escritura, cobijada por una singularidad narrativa y una poética personalísima, basada fundamentalmente en una lectura siniestra y perversa del contexto que le tocó vivir, lo convierten en un escritor que hace de su vida —y con su vida— una obra literaria seductora, controversial y sugestiva. Allan Poe deja de secundar el mundo para crear un avatar del mismo desde su complejo universo fantástico, extraño e insólito, para mirar el revés de la sociedad, la moral, el amor, la muerte. Pero, ¿cómo se leyó y se percibió fuera de su entorno natal a finales del siglo XIX y principios del XX? ¿Cuál fue su impacto, su recepción en países como México, al que llegó su obra como un polizón en medio de un realismo apabullante y un pensamiento positivista que privilegiaba la razón, el orden y un supuesto progreso? ¿Se ocuparon realmente del trabajo escritural, de su discurso, de las posibilidades que brindan los géneros no miméticos? O, por el contrario ¿se abocaron, según el espíritu de la época, a estudiar al autor en su sentido biográfico más exterior: influencias lite-

rarias, enfermedades, trastornos de la psiquis, vicios, pasiones y odios? Para saberlo es preciso leer este interesante y acucioso trabajo de investigación de Sergio Hernández Roura, quien nos ofrece un recorrido a través de la recepción de la obra de Poe en la República mexicana, y cómo ello derivó en el fortalecimiento de la literatura fantástica en el país, modo literario considerado ajeno a la sensibilidad de sus habitantes.

Este libro es una sustancial aportación al campo de los estudios de la recepción literaria, no solo por la recuperación del material biblioheterográfico, sino porque toda la información recolectada se pone en diálogo con la época a partir de tres tipos de textos: «1) las traducciones que hicieron de E. A. Poe; 2) Los textos críticos que dan cuenta de la manera en la que fue recibida su obra; 3) los textos de creación de carácter fantástico en los que es evidente su asimilación» (19). El volumen se compone de una breve introducción donde se especifica la importancia del estudio seguido de cuatro apartados y las conclusiones, así como de tres apéndices muy valiosos para el crítico o lector apasionado de la obra del estadounidense, seguido de la bibliografía citada. En esta reseña nos ocuparemos solo del cuerpo principal del trabajo, no sin antes señalar que los apéndices dan cuenta de

una labor erudita de búsqueda de referencias en torno a las traducciones de los cuentos al español de Poe.

El primer apartado se titula «El cuento fantástico mexicano». En él, Hernández Roura parte de la premisa de que este género está estrechamente ligado a la modernidad y a «los cambios en el concepto de la realidad fundamentales para entender las transformaciones de la literatura fantástica» (23). Cambios que se vienen desarrollando desde el siglo XIX a nivel político y social bajo el pensamiento positivista, pero también en el estético; por ello, cuando los escritores se acercan a la literatura fantástica «la dicotomía liberal romántico y conservador neoclásico no funciona» (33) porque los seduce de igual manera. Esta sección explicita la forma en que se aproximaron a este género desde las modalidades de lo gótico o la tradición de las leyendas, favorecidas por un Romanticismo mexicano que intentó recuperar el imaginario folclórico del país para impregnar de cierta originalidad los temas recurrentes de la época: pactos con el demonio, brujas, fantasmas y aparecidos. Destaca a Guillermo Prieto, Justo Sierra, Vicente Riva Palacio, José Bernardo Couto Pérez, Manuel Payno, como los primeros autores que integraron el terror y el miedo a lo sobrenatural a sus textos.

En el segundo se estudia «Las traducciones de Edgar Allan Poe». El lector podrá observar, a través de la investigación minuciosa de Hernández, los pocos libros traducidos en el país debido a la oferta de ediciones francesas o españolas, así como algunas latinoamericanas. Muchas de ellas,

por supuesto, mediatizadas, ya fuera por otro idioma o por la tendencia política del traductor. Fue la poesía, en mayor medida, la única que se tradujo directamente del inglés sin pasar por otras intermediaciones. Así, la recepción literaria de Poe casi siempre estuvo viciada o comprometida desde sus inicios, ensombrecida por la neblina social, cultural o política de la época, desvirtuando el verdadero carácter de su escritura singular, limitando su dialogismo como principio de toda literatura, su intersubjetividad. Por su parte, la prensa periódica contribuirá a la deformación o la valorización de su trabajo, siendo la primera en dar a conocer a un público mayor la vida y obra de Poe, resaltando su lado más oscuro y perturbador, mórbido en algunos casos. De esta manera, «las alteraciones de las obras originales responden al intento de adaptar los textos al gusto de la época principalmente con la finalidad de enfatizar una moralidad que no está presente en el original» (57). Cabe destacar la parte dedicada al rescate de las traducciones de textos apócrifos aparecidos en distintos periódicos que, aunque guardan semejanzas con la pluma de Poe, evidencian sus fallidas aproximaciones.

El apartado tercero, «La crítica de Edgar Allan Poe», no solo muestra cómo esta recibió el trabajo del cuentista estadounidense, sino a su vez cómo refrescó y confrontó la construcción de un nacionalismo literario alienado a lo político que estandarizó la creación en distintas áreas de la cultura imponiéndoles ciertas tendencias estéticas. Una interesante lectura del

contexto por parte investigador, quien va entretejiendo el panorama social e ideológico del momento de frente a la llegada de Poe. Así, descubriremos que el periodo del Porfiriato, en su afán de imponer su ideal estético, su moral, su concepto de realidad construido con base en el positivismo, fomentó las pugnas artísticas y éticas que se desataron en torno a un plan de homogeneización cultural. Plan que impulsaba el realismo convirtiéndolo en la manera hegemónica de representar a la sociedad, oponiéndolo directamente con el Naturalismo y el Modernismo que, «en cierta medida violentaba algunos principios fundamentales de la estética realista: pesimistas ambos, uno extremando el realismo y otro por medio de la exacerbación de lo individual y el culto a la forma y la imaginación» (77). Bajo ese panorama, Poe se sitúa en el centro de algunas discusiones polarizadas: su obra es elogiada por algunos, y él visto como un héroe decadente; o denostada por otros que no dejarán de observar en ella síntomas de degradación moral, social y política cuyos resultados desembocan en historias generadas por la locura. Sin duda, este es uno de los pasajes más estimulantes del volumen, y muestra, además, el impacto de los textos de Poe en los grupos intelectuales y culturales de México, entre los que destaca el Ateneo de la Juventud conformado por figuras literarias de la talla de Alfonso Reyes o Julio Torri.

Finalmente llegamos a la «Influencia de Poe en México». En esta parte el lector observará de qué manera los mexicanos absorbieron la poética del cuento de Allan

Poe, estudiando las singularidades de lo fantástico y la versatilidad del género para adaptarse a los contextos donde se usa como mediación de la realidad pactada. Recorre las diferentes categorías o modulaciones de este: lo fantástico legendario, el gótico, el esotérico, la ficción científica fantástica y su impacto en los escritores del país. Anuncia, a su vez, las nuevas combinatorias discursivas con lo insólito que, ya entrado el siglo veinte, serán componentes fundamentales del cuento posmoderno mexicano: el humor, lo onírico y lo metaliterario, enunciando que uno de los primeros en esbozarlos fue el escritor y poeta Amado Nervo.

Al terminar de leer esta investigación puntual y asertiva reconoceremos que Poe ofreció a la literatura mexicana una perspectiva renovada de representación de lo real por medio de la normalización de lo fantástico, revitalizó la búsqueda de identidad nacional de un pueblo escindido tras la Revolución bajo las ópticas de lo insólito, y enriqueció las posturas estéticas de las vanguardias. Gracias a esta influencia polarizada en el medio cultural, «salta a la vista la diversidad de formas y estilos en los que este autor se hace presente, lo que demuestra que no hubo una única manera de entenderlo. Una evidencia aplastante que refuta la concepción de influencia como un fenómeno pasivo y estéril, solo de copia» (181).

CECILIA EUDAVE

Universidad de Guadalajara (México)
eudave850@hotmail.com



Silvie Špánková,* *Pelos caminhos do insólito na narrativa breve de Branquinho da Fonseca e Domingos Monteiro*, Editorial Karolinum, Praga, 2020. ISBN 978-80-246-4404-2.

O encontro com o inaudito, a busca pelo desconhecido, como também o florescer do surpreendente são balizas de uma constituição ficcional marcada pela conformação de vários aspectos do insólito, que tem sido empregado como termo-conceito que recobre algumas das possibilidades de compreensão do fantástico. Por muito tempo esquecido ou desconhecido das discussões formais, os estudos sobre o insólito como categoria narrativa ganham novos horizontes e profundas reflexões nesse novo tempo e sob novos olhares, como, por exemplo, em *Pelos caminhos do insólito na narrativa breve de Branquinho da Fonseca e Domingos Monteiro*, de Silvie Špánková.

A ficção do insólito e sua conhecida forma curta em sentidos não tão distantes acabaram por estabelecer essa convivência não tão pungente nos círculos formais de estudo. Nesse sentido, a história se renova ao retomarmos a perspectiva da forma breve para refletir a partir delas sobre o insólito.

Como observa Flavio García, a quem Špánková recorre para se munir de instrumentais teóricos, o insólito constrói-se por meio da ruptura da ordem das coisas, definido como o que foge ao usual e/ou previsto, comum, regular. Trata-se, em geral, da significação que engloba o raro, sobrenatural, extraordinário e, também, o que não é característico. Na acepção de Carlos Reis, outro teórico a quem Špánková recorre em sua pesquisa, seria contra o típico que o insólito se afirmaria.

A narrativa breve, matéria tão pouco estudada, já que pouco explorada por escritores portugueses, alcança, conforme observa Špánková, em Branquinho da Fonseca e Domingos Monteiro, uma maneira singular de contribuição. Ambos, autores portugueses e da geração de 1930, apresentam-se na forma breve como exemplos da chamada ficção do insólito, que serve como eixo central do percurso temático descrito pela pesquisadora. O recurso à narrativa curta ao lado da exploração do insólito fornece-lhe a perspectiva acerca de uma fenomenologia muito própria e intertextual com obras clássicas que mergulham na tematização do que se entende por insólito.

Assim, em um percurso de renovação, o insólito, como categoria, toma a

* Silvie Špánková é doutora em Literatura Portuguesa (2010) pela Universidade Carolina de Praga; professora de literatura portuguesa na Universidade Masaryk de Brno, na República Checa; dedica-se atualmente ao estudo da narrativa breve portuguesa e à pesquisa do imaginário urbano, sobretudo lisboeta; publicou vários ensaios sobre a ficção portuguesa dos séculos XIX e XX; responde pela redação da revista académica *Études Romanes de Brno*.

cena colocando-se em meio a um novo cenário de descoberta e ainda de fixação como matéria a ser estudada de modo cada vez mais aprofundado. Como observa Špánková, há o «interesse por tudo que escapa ao realismo, vulgar e quotidiano, e que pode ser denominado, simplesmente, do insólito» (11). O percurso da autora pela narrativa breve se faz a partir do olhar debruçado sobre as obras de Branquinho da Fonseca e Domingos Monteiro, escritores que se destacam pela trama introspectiva e psicológica. A conexão entre eles está no modo como cada um escapa ao realismo de sua época. Cada qual ao seu modo estabelece uma maneira singular de constituição do insólito. Sob essas variadas influências, a autora vai traçando sua percepção sobre a obra de cada um deles. Trata-se de uma apreensão verticalizada da temática do insólito, apontando para formas recorrentes, que se perpetuaram exatamente pela forma como consolidaram a concepção do insólito em um determinado tema.

Špánková concretiza sua leitura a partir da ideia da tematologia, destacando a importância de cruzamentos textuais e da intertextualidade. Ela explora as perspectivas de Guillén e de Kristeva, respectivamente, exemplificando com a perpetuação de cruzamentos eternizados na figura vampiresca. Se já não bastasse seu percurso pela obra de Branquinho e Domingos Monteiro, a autora elabora todo um raciocínio de fundamentação do percurso histórico da monstruosidade. No mundo do monstro ou no mundo que cria o monstro, ela aborda a história que corro-

bora a confecção do vampiro ou ser não típico e explora suas leituras por meio da anotação apontada pela junção de traços presentes no alicerce do novo monstro.

Špánková permite-se situar o gótico em tempo e espaço para enfatizar seu posicionamento quanto à ordenação do gótico nas leituras possíveis sobre o tema. Ela trata o gótico destacando seus fios entretecidos pela resistência e assinalando traços da existência da estética gótica na atualidade. Assim, identifica conexões entre o Drácula, de Bram Stoker, e o Barão, de Branquinho da Fonseca, a partir de espaços diferentes de escrita, marcados pela presença de elementos do gótico, com a construção dos cenários escuros, serranos, sombrios, primitivos etc., confrontando-os com todo o imaginário sombrio e aterrorizador dos castelos medievais.

O trabalho de Špánková caminha pelo assombro do novo, ainda que com o olhar detido na construção histórica. Desse modo, o vampiro em Domingos Monteiro, diversamente do que ocorre em o Barão, não reuniria em si traços do conhecido Drácula de Stoker. Como afirma, o novo vampiro é tão perigoso como o antigo (144), contudo, o assombro e o medo derivados de sua presença evoluem em conjunto com o cenário sombrio e violento. Há, portanto, em Domingos Monteiro, uma leitura do vampiresco, da percepção do gótico, um pouco diferente da realizada em Branquinho. Enquanto aquele reinventa elementos e marcas, este reaproveita subsídios e produz uma interessante evolução do vampiro e sua sedução.

Em sua leitura sobre a casa e o imaginário vampiresco, Špánková ressalta a dualidade do monstro presente em Branquinho, destacando o solar sombrio ao lado de um ser fascinante e amedrontador, tal qual Drácula em seu castelo medieval. Já em Domingos Monteiro, há a presença vampiresca atrelada à violência e, mesmo, ao mórbido, visto que sua narrativa mergulha no cenário sombrio para construir a presença maligna. Os mundos ficcionais desses autores são construídos a partir da perspectiva do insólito, tendo como eixo central o diálogo entre um ontem e um hoje, em relação ao tempo histórico dos autores, conjugando o novo e o velho em imagens completamente transtornadas, seja pela existência da malignidade em parcela da alma do humano, seja pela totalidade do mal.

O espaço da casa, por exemplo, parece ganhar bem mais destaque que o próprio vampiro em Domingos Monteiro, afinal, como Špánková bem percebe, elas funcionam como espaços insólitos, principalmente ao causarem curiosidade ou surpresa, aliando suas novas formas ao material das narrativas clássicas pertencentes ao fantástico. A casa é um espaço de propagação do insólito no decorrer do tempo e, por isso, Špánková destaca a casa assombrada, a casa de mistério, a casa mortuária, bem como as presenças lúgubres e mortais no ambiente caseiro. A exploração dos espaços do familiar e do não-familiar nas narrativas de Domingos Monteiro aproxima-se da perspectiva freudiana.

Se já não bastassem elementos próprios à concepção de um imaginário acerca da ficção do insólito, a autora destaca a importância do mito literário do duplo, determinado, por vezes, pela conformação substantiva de uma subcondição de existência psicológica. Assim, o segundo eu, seguindo os preceitos iniciais de Richter, poderia desenvolver-se como uma força demoníaca e/ou monstruosa. Essa outra presença espelhada insurgente, o duplo, tão cara aos estudos do insólito, em sua versão psicológica, segundo defende Špánková, é basicamente o que predomina na literatura portuguesa. O duplo perfaz uma vivência própria e bastante abrangente nos estudos do insólito ficcional. Afinal, seja em Dorian Gray, de Oscar Wilde, seja em William Wilson, de Edgar Allan Poe, o tema do duplo se produz e reproduz sob a égide dos temas em que o insólito se manifesta.

Em *Pelos caminhos do insólito na narrativa breve de Branquinho da Fonseca e Domingos Monteiro*, encontram-se muitos matizes da ficção do insólito, seus grandes temas e, a partir deles, comparações entre um ontem e um hoje, fornecendo um novo olhar sobre o modo de construção forjado pelo surpreendente e não típico. Como a autora distinguiu desde o seu título, o eixo central de sua leitura foi a narrativa breve portuguesa formulada pela dimensão do insólito. Tal dimensão, avalizada por suas conclusões acerca das obras estudadas, aponta para uma maior compreensão da forma breve que tenha como traço constitutivo a manifestação do

insólito. A percepção da autora nasce como uma importante contribuição aos estudos do insólito, denotando a importância do novo e da releitura do antigo para compreender a conexão entre os mundos de possibilidade da construção portuguesa contemporânea. Os diálogos entre os clássicos do fantástico e as novas formulações permitem a ampliação do

imaginário e, em certo sentido, aprofundamentos no que tange ao leque abrangente de leituras.

LUCIANA MORAIS DA SILVA
Faculdade Unyleya
luciana.silva.235@gmail.com



Hebert Benítez Pezzolano (coord.), *El otro lado: disrupciones en la mimesis: lo insólito, lo fantástico y otros desplazamientos en la narrativa uruguaya (desde los años sesenta a las primeras décadas del siglo XXI)*, Ediciones Universitarias, Montevideo, 2018. ISBN 978-9974-0-1563-0.

El estudio de las manifestaciones literarias no-miméticas en el Uruguay viene cobrando un nuevo impulso durante las últimas décadas. Prueba de ello son los congresos internacionales organizados desde 2014 por el Departamento Nacional de Literatura, así como el surgimiento de nuevos grupos de investigación liderados por los profesores Claudio Paolini, Marcelo Damonte o Hebert Benítez Pezzolano, quien coordina el libro que aquí reseñamos. *El otro lado* está compuesto por ocho artículos de investigadores más o menos noveles en la crítica uruguaya y una introducción a cargo del profesor Benítez Pezzolano, donde perfila el desarrollo histórico de las problemáticas relacionadas con lo fantástico en el ámbito nacional, trazando las coordenadas teóricas que permiten enmarcar estos trabajos, por lo demás ricos en su heterogeneidad.

En el primer artículo, Alejandra Torres Torres da cuenta de las diferencias entre dos periodos de la escritura de Héctor Urdangarín (1903-1983) mediante el análisis de dos de sus obras: *Cuentos divinos*, publicado en 1931, y *Una forma de la desventura* de 1963. Torres Torres ofrece una mirada sagaz y atenta de las relaciones intertextuales con la obra de Felisberto Hernández y de las diferencias estilísti-

cas y de contenido entre las obras firmadas por Urdangarín y aquellas publicadas bajo sus dos seudónimos, o tal vez heterónimos. Destaca la esmerada pesquisa histórico-literaria que recupera las posibles circunstancias editoriales e históricas de la producción de los textos. El análisis propiamente dicho da cuenta de los elementos vanguardistas y de las influencias literarias y extraliterarias en la técnica de escritura.

En su texto, Alejandro Gortázar comienza por advertir sobre una mirada ocluida que no alcanza a dar cuenta de la pluralidad de formas no-miméticas en la literatura latinoamericana, y que tiende a asimilarlas bajo esquemas interpretativos que reducen su heterogeneidad o las simplifican, como el del realismo mágico, aun cuando algunas exploraciones literarias se hayan manifestado claramente y durante décadas como anti-rrrealistas. Siguiendo a Benítez Pezzolano, Gortázar reconoce un intento de adecuación a estas realidades locales en Ángel Rama, quién desentendiéndose de las categorías críticas hegemónicas y en boga durante los años sesenta y setenta, prefiere llamar *raros* a estos escritores y oponer al consabido rótulo de *literatura fantástica* el de *literatura imaginativa*. A partir de estas

coordenadas y teniendo en cuenta posteriores consideraciones de Armonía Somers y Teresa Porzecanski, Gortázar analiza el concepto de *imaginación* en la escritura de Héctor Galmés (1933-1986), atendiendo siempre al contexto histórico del régimen cívico-militar que tuvo lugar en Uruguay entre los años 1973 y 1985, y que constituye la principal clave interpretativa en el trabajo de Gortázar.

Yanina Vidal también escribe sobre Héctor Galmés, pero centrándose en el tema de la corporalidad como origen de conflictos y dando importancia a las relaciones intertextuales con el canon literario (por ejemplo el *Quijote*, la *Divina comedia*, o la Biblia). Uno de los principales ejes del trabajo son las referencias religiosas en Galmés, analizadas en clave alegórica. Vidal entiende la alegoría como una metáfora continua que precede al relato y que en él se actualiza en nuevas posibilidades. En «La infancia de Adán», por ejemplo, el personaje del Génesis pierde su estatuto de primer hombre para convertirse en uno cualquiera. Esta nueva normalidad se asienta en la dimensión corporal del personaje, sus necesidades físicas, su deterioro. Dado que en la alegoría reside la universalidad de lo maravilloso, con su distensión en lo mundano, la escritura de Galmés problematiza la distancia entre lo fantástico y lo maravilloso. Vidal también indaga en la relación entre la dualidad cuerpo-alma, y en el tema fantástico del doble, haciendo hincapié en la dimensión política del conflicto entre materia y espíritu.

En contraste, José Jorge presenta un trabajo de corte más bien biográfico sobre el autor riverense Tarik Carson (1946-2014), en el que destaca la exhaustiva pesquisa de archivo —a excepción de algunos títulos, la obra de Carson es de difícil acceso— que exhuma publicaciones, entrevistas y correspondencia personal. Jorge indaga además en algunos elementos narratológicos con los que intercala consideraciones del lado de la psicocrítica. En un registro por momentos ensayístico, comenta también las técnicas de escritura, el estilo y los contenidos temáticos de las obras, resaltando la recurrencia en Carson de temas como el retraimiento, el utilitarismo como estructura de reproducción aristocrática y el curioso uso de tópicos como el esoterismo o el ocultismo.

Luego, en un artículo de un fuerte lineamiento teórico, Felipe Correa condensa algunas de las ideas más lúcidas de las últimas décadas sobre la literatura fantástica. Se ocupa del tema del verosímil, elemento que considera central a la construcción de estas narrativas que buscan sobre todo un efectismo, construido mediante la desestabilización de los estatutos de realidad codificados en los textos. Correa introduce los principales rasgos de lo que Alazraki ha llamado *neofantástico* y que también han sido señalados por Campra: el cuestionamiento a la realidad por la vía no del ataque directo a sus reglas, sino mediante la denuncia de su insuficiencia como modelo; lo increíble pero pensable, sostenido en un equilibrio frágil mediante estrategias que evaden el problema de lo

inverosímil pero sin anularlo. De acuerdo con Correa, en estas narraciones los mecanismos de verosimilización no apuntalan la legalidad del mundo narrado, sino elementos que le son concomitantes (como la credibilidad del narrador). Finalmente, Correa —a partir del verosímil aristotélico— sincretiza las ideas de Campra, Arturo García Ramos y Jiří Šrámek, alineándolas a categorías referidas a una realidad extra-textual, la opinión pública, o las reglas intrínsecas al género literario.

Pablo Armand Ugón desarrolla una lectura de la novela *La Tumba* de Juan Introini (1948-2013), donde pone de manifiesto los complejos recursos de escritura de este autor. En Introini todo colabora a la construcción del extrañamiento: la alternancia de fuentes tipográficas, el intercalamiento de pseudo-paratextos o el uso de referencias intertextuales de lo más dispares (desde Plinio hasta H. P. Lovecraft, pasando por el poeta uruguayo Francisco E. Acuña de Figueroa, autor del himno nacional). Armand Ugón retoma la idea de conflicto entre órdenes irreconciliables de Campra y la interpreta como modos posibles de lectura habilitados por el texto, lo posible y lo imposible, de cuya colisión surgirá un tercero, el modo fantástico.

Acerca de lo imposible, Armand Ugón señala una insuficiencia en las propuestas de Alazraki y de Roas. En el primero, la evidencia de lo imposible permite ser considerada como metafórica, mientras que en el segundo, la concreción de lo imposible aún permite la lectura fantástica. Armand Ugón ajusta estas ideas al

caso de Introini, donde lo imposible no se manifiesta de manera concreta ni metafórica, sino que es sugerido difusamente por los narradores y los indicios en el texto, para luego volver a subsumirse en lo posible. Dado que Introini fue un eximio latinista, que investigó las relaciones entre la tradición clásica y la literatura nacional, tal vez se pueda proponer una mirada más atenta a estas conexiones.

Casi al final, Cecilia Fernández Costa nos ofrece una serie de reflexiones de naturaleza prevalentemente psicoanalítica, en las que articula los conceptos de *fantástico*, *realista* y *maravilloso* como herramientas de aproximación a la escritura de Mario Levrero. Parte de la idea de un *realismo profundo*, influencia de Garaudi en Ángel Rama, que es entendida como una distancia con fines de perspectiva, similar en su naturaleza a lo lúdico y que permite reconocer aquello que pasa desapercibido en el registro de lo objetivo. Sostiene además que el límite a la imaginación reclamado por Rama se asienta en el cruce entre lo colectivo y lo individual; cruce complejo y de límites difusos, porque en lo colectivo se asientan modelos de pensamiento que son de naturaleza consensual e histórica, y que al ser el único medio de acceso a una realidad objetiva (si tal cosa existiere), intervienen en la formación de la subjetividad del individuo.

Completa el volumen un texto donde Estefanía Pagano reflexiona sobre el desarrollo del *Taller Abierto de Lectura, Interpretación y Creación en torno a Literaturas No Realistas, Insólitas y Fantásticas*, llevado

a cabo durante el año 2015 en el hospital psiquiátrico Vilardebó de Montevideo. Pagano relata aspectos teóricos y prácticos del taller, la reacción de los pacientes ante la propuesta y sus efectos terapéuticos; y cómo se han visto enriquecidas las múltiples disciplinas involucradas en este proyecto de extensión universitaria.

Como señalábamos al comienzo, *El otro lado* es un libro variado, útil y relevan-

te para quien sienta curiosidad por ver estas discusiones reflejadas sobre nuevos corpus por la nueva generación crítica de la academia uruguaya.

DIEGO SAMUELLE GUILLÉN
Universidad Palacký de Olomouc
diego.samuelle@gmail.com



David Roas y Alessandra Massoni (eds.), *Las creadoras ante lo fantástico: visiones desde la narrativa, el cine y el cómic*, Visor, Madrid, 2020. ISBN 978-84-9895-241-4.

El título de este libro ilustra diversas cuestiones de elevado interés en la actualidad, aunque esto no significa que no lo fueran en el pasado ni que dejarán de serlo en el futuro. Por un lado, la focalización en la creación femenina, que a pesar de los pesares continúa padeciendo el peso del androcentrismo, actitudes ideológicas y limitaciones legales que siguen impidiendo la igualdad de todas las personas y la realización artística por parte de muchas mujeres, también en las sociedades occidentales. Patricia García incide en esta problemática dentro del marco de la literatura fantástica: «within the national and international canons of the fantastic an alarming lack of Hispanic female voices persists. This is reflected, for instance, in the underrepresentation of women writers in the most widely distributed anthologies of the Hispanic and international fantastic, with only approximately 10 per cent of those writers included being female» (2019: 16). Por otro lado, la segunda cuestión de interés radica en que el uso del término «creadoras» amplía la noción literaria de «escritoras», al presuponer ámbitos artísticos que no se reducen a lo meramente textual, como corrobora el subtítulo: el cine y el cómic cada vez están más integrados en una red

de estudios interdisciplinarios y multidisciplinariedad en los que lentamente converge el mundo académico de las Humanidades, mientras a la figura autoral se le abre un abanico más amplio de terrenos para la creación narrativa, desprendiéndose de esa secular raíz ligada a la idea de *autoridad* para exponerse como objeto de estudio, sin los prejuicios que lastraban todo aquello que no fuera considerado «literatura». Si bien en los países anglosajones esto lleva sucediendo desde hace décadas, en la curtida piel de toro este tipo de novedades requieren de una maduración larga, casi como sus excelentes quesos y embutidos. Por ello, este espíritu inclusivo constituye, sin duda, una de las virtudes que han acompañado desde sus inicios las diversas ediciones del exitoso congreso internacional «Visiones de lo fantástico», celebrado hasta el momento en la Universidad Autónoma de Barcelona, espacio en el cual se incubaron los capítulos presentes en el volumen aquí reseñado.

Tras una sucinta presentación a cargo de los editores, el primer trabajo de *Las creadoras ante lo fantástico* lo firma David Roas, destacado investigador de lo fantástico que ha desarrollado su carrera académica en la Universidad Autónoma de Bar-

celona. Se trata de una aproximación muy bien resuelta a las principales cuestiones relacionadas con la literatura fantástica escrita por mujeres o etiquetada como «femenina», fórmulas que no siempre coinciden: ¿qué función tiene el género en la definición de la categoría de lo fantástico femenino? ¿De qué modo cabe engarzar ambos términos? Para responder a la primera pregunta, Roas examina los postulados de la escritora y crítica belga Anne Richter en relación con su concepto de *fantastique féminin*, expresados en diversos de sus ensayos, siendo el primero la introducción a su antología *Le fantastique féminin d'Ann Radcliffe à nos jours* (1977) y el último, publicado cuarenta años después (dos antes de su fallecimiento), *Les écrivains fantastiques féminins et la métamorphose* (2017). Frente al «esencialismo arquetípico» de esta, que exalta como rasgos inherentes a lo femenino la locura, la irracionalidad y la imbricación con la Naturaleza, Roas despliega un eficaz argumentario, encabezado por la crítica al cajón de sastre en que Richter convierte la categoría de lo fantástico, al incluir «obras maravillosas, mágicorrealistas e incluso pertenecientes a la ciencia ficción» (16). Un avance significativo realizado por el investigador en este campo es la esmerada cartografía del «esencialismo arquetípico», al señalar que también se observa en trabajos de Danielle Hipkins, Monica Farnetti, Lucie Armitt y Zoé Jiménez Corretjer, subrayando que estas dos últimas «consideran que la literatura fantástica escrita por mujeres es un acto transgresor

tanto contra los esquemas patriarcales como contra los propios límites de la lógica» (18), es decir, asumiendo una de las tesis fundamentales de Hélène Cixous al respecto de su concepto de «écriture féminine» (a este respecto, véase Gregori, 2020). En relación con ello, vale la pena añadir que Richter se sitúa sin ambages en el feminismo de la diferencia, despreciando la ambición de la igualdad en la lucha emancipadora (lo llama «trampa») (1977: 15); dicho posicionamiento la conduce a afirmaciones más que cuestionables, incluso en su último ensayo: «Pour la femme qui se sent prisonnière au sein de la condition humaine, l'animalisation est une délivrance (...). A contrario, l'homme qui subit la même transformation conçoit celle-ci comme une aliénation dégradante» (Richter, 2017: 20-21).

Tras descartar tales postulados, Roas se refiere a dos trabajos que presentan un enfoque básicamente temático en su tratamiento de las manifestaciones fantásticas, pero que, libres en principio del yugo esencialista, presentan una visión transgresora de la conjunción de géneros (sexual y literario), cosa que permite al investigador reorientar la cuestión hacia el campo de lo fantástico feminista: *The Female Fantastic: Evolution, Theories and Poetics of Perversion* (2009), de Gloria Alpini, y *El signo y el espejo: una aproximación a lo fantástico femenino* (2014), de María Akrabova (habiendo un pequeño error en la fecha de este en el capítulo). En este planteamiento cabría añadir que resulta fundamental romper con el simplista molde binario que

el esencialismo *volens non volens* acaba reforzando. De este modo, como apunta Clark en relación con la creación de autoras argentinas contemporáneas: «the fantastic mode adds a facet to a literary and political enterprise which problematizes the binary oppositions that structure dominant discourses and permeate social and psychic life on all levels» (1996: 236). En definitiva, Roas plantea un concepto de fantástico feminista en que se daría la recurrencia de tres aspectos: «1) una cosmología de temas específicamente vinculados a la experiencia femenina; 2) las voces narradoras femeninas; 3) la presencia de mujeres como agentes de la acción» y que se constituiría «como una forma de atacar directa o indirectamente el orden patriarcal y socavar las estructuras de poder» (24); en otras palabras, sería una variante más de aquello que define y distingue a lo fantástico: la transgresión de nuestra idea compartida de lo real, eje sobre el cual gira el estudio del mismo Roas *Tras los límites de lo real: una definición de lo fantástico* (2011), uno de los trabajos de referencia en el campo de la teoría de lo no mimético.

En definitiva, el capítulo inicial resulta de gran utilidad porque constituye un marco global de comprensión de la obra fantástica de las artistas que crean en diferentes cauces narrativos. Le sigue un trabajo sobre lo gótico firmado por Irene Achón, docente de la Universidad San Jorge que ha orientado su investigación hacia lo fantástico en la época romántica. Significativamente subtítulo su capítulo

«Refugio del cuerpo de la mujer». El primer golpe de efecto, pues, es irónico, dada la tendencia en las manifestaciones históricas de lo gótico al encierro de mujeres en espacios lúgubres, víctimas de malvados representantes de las fuerzas vivas, además del secular confinamiento patriarcal de la mujer en el hogar atendiendo a tareas domésticas. Achón señala que «las creadoras góticas han encontrado en las historias fantásticas un lugar donde identificarse, donde expresar no solo los miedos y las inquietudes, sino un lugar con símbolos necesarios para denunciar el maltrato social que va desde el silencio hasta el menosprecio» (32), en un movimiento que se puede calificar de justicia poética. En concreto, el texto examina el papel de la maternidad en tres muestras de creación femenina partiendo del concepto ya clásico de *female gothic* que propuso Moers. A pesar de distar casi un centenar de años entre sí, las obras del corpus están unidas por el uso de motivos góticos, adoptando una madura reflexión sobre aspectos substanciales de la existencia desde el punto de vista femenino en clave metafórica o alegórica: la novela *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, el relato «The Yellow Wallpaper» (1892), de Charlotte Perkins Gilman, y la película *The Book of Birdie* (2017), de Elizabeth E. Schuch. Si bien las dos primeras ya han sido repetidamente estudiadas desde parámetros similares a los aplicados en este capítulo, Achón lo resuelve hilvanando su argumentación en torno a los aspectos que las unen también con el film: la transgresión

femenina del modelo patriarcal en diferentes grados y modos, siempre desde planteamientos feministas. Con todo, tal vez la autora debería haber precisado la relación entre los aspectos religiosos sobre los que descansa el filme de Schuch y las dos obras decimonónicas examinadas previamente, puesto que todas ellas comparten una misma base cultural fuertemente influenciada por el puritanismo. A nivel formal, cabe señalar que en algunas citas en inglés aparecen visibles errores de transcripción y hay algún despiste estilístico, como la repetición literal de una cita en la paráfrasis que la precede (37).

El siguiente capítulo, dedicado a Georges Sand, es el que encaja mejor con el título del volumen, es decir, *Las creadoras ante a lo fantástico*, puesto que, por un lado, el conjunto de la obra no mimética de la autora francesa se corresponde más bien con lo maravilloso, hallándose alguna singular incursión en lo fantástico, y, por el otro, la investigadora que firma el capítulo, Raquel Álvarez Álvarez, de la Universidad Nacional de Educación a Distancia, incide en el contraste entre esas eventuales muestras de fantástico frente a la modalidad habitual en la escritora, modalidad caracterizada por presentar bastantes puntos en común con el cuento popular. Es decir, se trata de un estudio de Sand *ante* lo fantástico más que de lo fantástico *en* Sand. De hecho, la investigadora advierte en nota a pie de página de algo que podría sorprender en un libro en que la cuestión de género literario o modalidad narrativa resulta hartamente sensible: «Par

commodité, nous conservons le terme *fantastique* pour parler de ses récits de genre, bien que ces derniers appartiennent en grande majorité au domaine du merveilleux» (48). Un uso tal del término no puede sino conducir a confusión a los/as lectores/as, aunque sean especialistas en este tipo de literatura. Que la misma escritora no los diferenciara o que fueran «sinónimos» en un determinado momento de la historia literaria (48 y 50) no justifica seguir manteniendo esas sinonimia o confusión en trabajos académicos del siglo XXI. Habría sido pertinente que la investigadora hubiera puesto más ahínco en el análisis de cuentos como «L'Orgue du Titan», que ella misma ve como una «excepción» por su fantasticidad frente a los textos maravillosos de Sand (55), y en la caracterización de lo inquietante que observa en diversos relatos de esta (56). Obviamente, el tono «optimista» e incluso «sereno» que la investigadora atribuye a la obra de la autora francesa (63, 67 y 68) se alejan diametralmente de lo fantástico. También salta a la vista que la autora no acepte que haya obras de teatro que se encuadren dentro de lo fantástico (49) habiendo publicados trabajos de tanto calado —solo por mencionar los del ámbito hispánico— como *Lo fantástico en escena. Formas de lo imposible en el teatro español contemporáneo* (2012) de Matteo De Beni, o el monográfico aparecido en 2014 en *Brumal* (vol. 2, núm. 2) a cargo del mismo autor y de Teresa López-Pellisa, otra especialista en este campo de estudio.

En cuanto al contenido del estudio,

tras ubicar lo no mimético dentro de la obra de Sand, Álvarez Álvarez analiza en qué medida se vincula con la primera generación de autores de narrativa fantástica y, finalmente, aborda los textos no miméticos de la escritora francesa como herramienta didáctico-filosófica, mostrando sus similitudes con la visión promovida por el movimiento surrealista. Respecto a lo segundo, la investigadora sitúa a Sand predominantemente en la línea de E.T.A. Hoffmann, cosa que le hace reiterar que esta sufre un claro desfase respecto a las corrientes en boga en su época. Si bien en lo personal la escritora se adhirió a la lucha feminista —con hábitos y comportamientos que durante su estancia con Chopin en Mallorca causaron el repudio de la conservadora población local, cabe añadir—, su escritura no mimética respondía a un objetivo más amplio: el ataque al sistema en vigor por su exacerbado materialismo. Así, Álvarez Álvarez argumenta que el corpus de Sand es una muestra de rebeldía contra el sistema dominante, el cual a su entender era el materialismo burgués, bajo una fuerte influencia masculina. Si a ello le sumamos que define lo no mimético de Sand como maternal, observamos una interesante conexión con las tesis del feminismo de la diferencia de Richter. Paralelamente, Sand entroncaría con el surrealismo por su asunción de otra forma de ver el mundo y la primacía del sueño en su construcción de lo no mimético: tesis muy válida, en efecto, aunque al mismo tiempo refuerza el carácter maravilloso de la obra analizada en este estudio,

al ser la escritura surrealista —o maravilloso onírico— una variante más de esa modalidad distinta de lo fantástico (Gregori, 2015: 26-30). Finalmente, debe señalarse que un buen número de entradas de la bibliografía no presentan los datos imprescindibles.

Julio Ángel Olivares Merino, escritor e investigador de la Universidad de Jaén especializado en el estudio de lo gótico y el terror, demuestra en su capítulo sobre «La resucitada» de Emilia Pardo Bazán un dominio completo de las herramientas de análisis de los estudios literarios con un objetivo claro y sólido: evidenciar que en este relato domina el conservadurismo de la escritora gallega, al no apostar por subvertir el *statu quo* de la sociedad patriarcal, subversión que sí tenía lugar en su obra ensayística y en buena parte de la literatura gótica de la que bebe el cuento de Pardo Bazán. De este modo, la «respuesta contestataria» de la protagonista, Dorotea, consistente en su regreso al mundo de los vivos (más allá de si es un acto imposible a nivel ficcional), constituiría un acto fallido de visibilización y vindicación de su estado de opresión como mujer en el marco familiar y social. Para este fin, Olivares Merino se sirve de variedad de herramientas narratológicas y de un examen oportuno de las relaciones intertextuales del relato de Pardo Bazán con otras obras de la literatura fantástica (Hoffmann, Poe, Espronceda, Alarcón, Cadalso, Bécquer, Tieck, Gautier, Tolstoi, José Bianco). Tanto por el acierto metodológico, en consonancia plena con

los objetivos fijados y con la bibliografía seleccionada, como por la estructura aplicada y el uso expresivo y claro de lengua, se trata de un trabajo modélico en el ámbito de los estudios sobre lo fantástico. El dominio del aparato teórico empleado y la atención al detalle confirman dicha afirmación: se examinan los posibles casos de parodia, ironía, desautomatización o ruptura de expectativas, para revelar en un proceso paulatino la dessemantización del espacio anteriormente propio (el hogar) y la pérdida de identidad de la protagonista, la cual a la vez le niega la agencialidad y la posibilidad efectiva de retorno. Se trata de una negación de la identidad como sujeto pleno que ya se producía antes de su confinamiento en el sepulcro (como muerta aparente o real), y que el episodio de supuesta resucitada no hace sino poner en evidencia. Olivares Merino no lo interpreta como una sutil denuncia de ese estado de cosas por parte de la voz autoral, sino como la restitución del orden «natural y lógico» por parte de la presencia masculina (88), con la que dicha voz se alinearía. En este sentido, coincide con Trigo en su valoración del cuento como una «enunciación conservadora que reafirma el patriarcado» (92).

Michelle Trujillo Cruz, de la Universidad Nacional Autónoma de México, explora en su trabajo algunos relatos de María Luisa Bombal. Tras exponer la problemática situación de la obra creativa de esta en un el campo literario chileno donde el realismo social era hegemónico, la autora plantea que los sitios del ámbito

natural con que presentan un fuerte vínculo las protagonistas de los relatos fantásticos de Bombal son un arma de doble filo: pueden ser un ámbito de reconocimiento corporal, de bienestar y de formas alternativas de ser en el mundo, pero «también frustrarán a largo plazo la verdadera liberación de su entorno opresor (...) por representar un tipo de conocimiento *no reconocido* por la razón» (99). Trujillo Cruz examina la creación de lo fantástico a partir de la multirreferencialidad del lenguaje como generador de ambigüedades en relación con los siguientes objetos de análisis: la casa de las protagonistas en las novelas *La última niebla* y *La amortajada*, en la primera de las cuales una mujer anónima se reconoce corporal y mentalmente gracias a su contacto con la naturaleza, a la vez que esta la aísla y comporta su pérdida de la juventud, mientras que en la segunda obra la protagonista, al morir, se desprende del odio hacia su esposo, reintegrándose orgánicamente al universo; en el relato «Las islas nuevas», un fragmento de ala en la espalda de una joven que provoca la huida del personaje masculino que se interesa por ella; una cabellera en el cuento «Trenzas», extrañamente vinculada con las raíces de un bosque que, al incendiarse, provoca un gran dolor en la propietaria de dicha cabellera; y la belleza del personaje que da nombre al relato «La historia de María Griselda», belleza que «parece tener un origen más cósmico que racional» (114), quedando fuera del alcance de su esposo, en concreto cuando ella se refugia en el

espacio natural del bosque, cuyos dones no podrá aprovechar tras regresar al hogar. La crítica de Bombal hacia el positivismo que deduce la autora de su análisis de «Trenzas» (112) se podría extrapolar a otros textos de la escritora: los hombres se alzan como artífices y adoradores del progreso, intentando dominar la naturaleza, mientras que las mujeres se conjuran para defenderla: son «relatos que transitan hacia lo fantástico para crear espacio de libertad y autoconocimiento una vez que lo aparentemente idílico se torna en pesadilla para sus protagonistas cuando el orden social, el cientificismo y el mundo racional entran en sus vidas para poseerla y explicarlas» (117).

Los investigadores de la Universidad de São Paulo Nathália Xavier Thomaz y Oscar Nestarez se aproximan a un clásico del terror contemporáneo, *The Haunting of Hill House*, de Shirley Jackson, examinando sus espacios góticos mediante el concepto de lo *Unheimliche* de Freud y los recursos estilísticos del modernismo literario. Si bien el planteamiento no revela nada especialmente novedoso, el uso de determinados conceptos permite que el texto resulte interesante a los/as especialistas en la materia: por un lado, el tópico simétricamente opuesto al tradicional *locus amoenus*, el *locus horrendus*, que en este caso adquiere el grado de *locus horrendus* «ideal» al caracterizar la Casa de la Colina (122), la cual presenta una relación espejular con el territorio mental de Eleanor, la protagonista. Además, el texto saca partido de dos traducciones recientes al por-

tugués de Brasil directamente ligadas al tema, en concreto, «O Infamiliar» (2019), del ensayo original en alemán «das Unheimliche», de Freud, y la novela de Jackson, *A Asombração da Casa da Colina* (2018), a cargo de Débora Landsberg. En relación con lo primero, los autores del trabajo señalan que en la novela se presenta todo un ciclo bien estructurado de acontecimientos: desde el movimiento pendular y extraño entre lo familiar o doméstico y lo no familiar u ominoso, hasta la apoteosis final en la que todo se vuelve desconocido y siniestro, pasando por la descontextualización del nombre de la protagonista, que funciona como evidencia de la disolución y de la falta de control que sufre Nellie en esa situación. Sin embargo, no se acaba de entender la traducción al portugués de las citas de obras que en la bibliografía final aparecen en su versión original inglesa, ni tampoco la ausencia de un apartado de conclusiones que integre y expanda deductivamente lo examinado en las páginas anteriores.

Cecilia Ferreira Prado, de la Universidad de las Islas Baleares, nos aproxima al mundo «rostrificado» de la novela *Los dos retratos* de la escritora argentina Norah Lange, en que las distorsiones producidas (o sentidas) en las imágenes de diversos retratos y espejos comportan efectos insólitos. La investigadora define la obra como perteneciente a lo fantástico puro todoroviano por el mantenimiento de la duda sobre la naturaleza de las visiones que se producen a lo largo del texto, una duda que la voz narrativa expresa re-

iteradamente; también la califica con el término de Harry Belevan «fantástico anhelado», al ser visiones «deseadas» por Marta (la narradora) y la abuela, aunque «estos extraños sucesos violentan con su irrupción la lógica del mundo que dibuja el relato y, por tanto, se consideran anormales dentro de ese mismo paradigma ficcional» (134). La investigadora examina con detenimiento tres acontecimientos que pueden interpretarse como fantásticos: en primer lugar, una migración constante de rostros de luz que parten de las fotografías, rozan los de la mesa y se introducen en el espejo, que los capta y absorbe; en segundo lugar, la observación del movimiento de algunos rostros en el segundo retrato; finalmente, la subversión del orden natural de la mimesis, al querer los personajes (el original) parecerse a su retrato (la copia). En los apartados siguientes, la autora compara la obra de Lange con el cuento «Las fotografías», de Silvina Ocampo y reflexiona sobre un cierto didactismo presente en la novela, que estaría relacionado con el conocimiento revelado mediante los rostros a la joven narradora, no solo por la socialización que implica el hecho de estar en contacto con estos rostros y enfrentarse a ellos, sino por hallarse ante el «gran misterio de la muerte» (144). Por otro lado, cabe señalar que aquello que Ferreira Prado define como fantástico de carácter «sintáctico» o «estructural» no es tal, aunque es cierto que el uso por parte de la narradora de ambigüedades del lenguaje incrementa la fantasmaticidad del texto, con

frases «opacas y contradictorias destinadas a despistar al lector sobre el suceso increíble» (138). Igualmente, se produce un baile de términos a la hora de definir la instancia que determina si un relato es o no fantástico según Todorov: a veces es el lector, otras un personaje, y en alguna ocasión se acierta a decir que se trata del lector implícito. Por cierto, el trabajo hubiera ganado cuerpo teórico y un abanico de referencias intertextuales si se hubiera ampliado la bibliografía final con estudios como el de Milner (1982).

En el capítulo a cargo de Sebastián Miras, de la Universidad de Alicante, hallamos una aproximación a diversas escritoras uruguayas de lo no mimético que publicaron este tipo de obras en la década de los años 50 del siglo pasado, en concreto Clotilde Luisi, Giselda Zani, Armonía Somers y María Inés Silva Vila. El cuadro constituye un panorama parcial pero coherente, al señalar el autor una serie de puntos en común que otorgan unidad al conjunto, con el telón de fondo de una «literatura imaginativa» distanciada de la rioplatense y menos popular que en Argentina: «La influencia tardía de ciertas experimentaciones vanguardistas, la ruptura con la estética de las generaciones anteriores (...), la desconfianza en los órdenes oficiales que conduce a la heterodoxia y el marginalismo» (147). Miras justifica la selección de los relatos del corpus por presentar «una aparición que revela una superficie perturbadora y prelude un acontecimiento funesto» (156), al tiempo que por lo general aplica los postulados

todorovianos para clasificarlos —«El derribamiento» de Somers se aproximaría a lo fantástico-extraño, «Regreso» de Luisi pertenecería a lo fantástico-maravilloso y «La casa de la calle del Socorro» de Zani podría definirse dentro de lo extraño puro—, aunque enigmáticamente recurre a Barrenechea para calificar de «no-natural» el orden que rige en «Último coche a Fraile Muerto» de Silva Vila. De acuerdo con dicho análisis, en realidad solo los relatos de Luisi y Silva Vila encajarían en el marco de lo fantástico, mientras que los otros dos entrarían dentro de la categoría más amplia de lo insólito. Se trata de un ejemplo más, por tanto, de la bondad del título del volumen: *Las creadoras ante lo fantástico*. En el apartado final del capítulo Miras determina que, en relación con la literatura argentina inmediatamente anterior, la narrativa no mimética uruguaya examinada no se encuentra a una distancia tan grande como la crítica afirmaba, al estar presente en ambas la figura del fantasma; no obstante, en el caso de las autoras uruguayas en cuestión, el investigador revela unas intenciones y mecanismos singulares. En un sentido menos positivo cabe advertir que, además de dividir en diversos apartados su trabajo, cosa que hubiera facilitado la lectura del mismo, el autor podría haber profundizado en alguno de los relatos, desarrollando con más detalle su análisis, especialmente en los casos de los textos de Luisi y Zani.

El trabajo de Alessandra Massoni Campillo crea una cesura en la dinámica

del volumen, al cambiar el objeto de estudio literario por el fílmico. En efecto, en su trabajo pone el foco en la película *Evolution*, de Lucile Hadžihalilović, analizándola desde los planteamientos del posthumanismo, que parten de reflexiones sobre el papel y el alcance de la ciencia, la lógica del capitalismo avanzado y la cuestión de la identidad. En este sentido, el vínculo más directo entre todo ello y el film seleccionado son las prácticas de manipulación genética, al indagar esta en «la creación de lo posthumano a partir del mayor dispositivo biológico: el cuerpo» (162). El objetivo fijado por la autora no es precisamente sencillo ni esquemático, pues pretende explorar el símbolo de lo materno en la película de Hadžihalilović, «por medio de un discurso construido en clave de género que, a su vez, pretende guiar la comprensión de la intersexualidad en el seno de un posthumanismo poco convencional» (162); todo ello en conjunción con una serie de aspectos que entran a considerar los límites de lo fantástico y la narrativa especulativa, en concreto lo extraño y lo monstruoso. A pesar de lo alambicado del planteamiento, la autora asume el reto con elegancia y profundidad intelectual, resolviendo las diferentes cuestiones con argumentos bien contruidos y alusiones pertinentes («Dagon» de Lovecraft, *La pell freda* de Sánchez Piñol, *Carrie* de Stephen King), en relación con los cauces de la metamorfosis, la constitución de lo neohumano o la transferencia de la maternidad a jóvenes varones. Massoni Campillo explora razonadamente las diferentes posi-

bilidades hermenéuticas que ofrece esta insólita capacidad de procreación, desde las eventuales lecturas basadas en la ciencia ficción, la evolución natural o lo fantástico, sin abandonar el ámbito de los estudios de género en relación con la biopolítica y nuestro mundo, donde «la maternidad es un obstáculo para el desarrollo de la autonomía de la madre, y en su término, de la mujer. *Evolution* subvierte estos valores al irrumpir [un] horizonte [reconoscible como la civilización actual], físico y conceptual, con su neohombre» (172). El único punto discutible, a mi entender, es de detalle: la decisión de citar «A Cyborg Manifesto» de Haraway en italiano cuando se podría reproducir el original inglés o alguna de sus traducciones al español, fácilmente accesibles en la red.

El trabajo que culmina el volumen, dedicado a dos webcómics de Emily Carroll, resulta de un interés indudable y contiene un sugerente análisis de los mismos, aunque seguramente su autor, el investigador Álvaro Pina de la Universidad de Jaén, no tiene en cuenta la globalidad del ámbito de estudio de las humanidades (sino solo el hispánico) cuando asevera que «lo fantástico empieza a reconocerse ya como una categoría estética plenamente transversal» (p. 177). El problema quizás no sea tanto la transversalidad —asumida desde hace décadas en mayor o menor grado en los *cultural studies* y en marco multidisciplinares— sino la categoría en sí, que se enfrenta al informe e improductivo concepto de lo *fantasy*, denunciado también por Roas en el volumen

aquí reseñado (21-22) y por tantos otros/as especialistas conscientes de la precisión estética y funcional que requieren los estudios académicos. También resulta chocante —entre otras generalizaciones tajantes que aparecen en su estudio— que Pina hable de «revolución social, cultural e incluso económica notable» (179) al referirse a la irrupción del webcómico, ya que seguramente sería más adecuado emplear estos términos cuando son oportunos (la irrupción de internet, por ejemplo). Centrándonos en la parte analítica del capítulo, el autor explora desde los presupuestos de lo fantástico —y en concreto mediante la distinción propuesta por Roas entre miedo físico y miedo metafísico— dos obras de Carroll, de manera satisfactoria: «His Face All Red» (2010) y «Margot's Room» (2011). Introduce una clasificación de cuatro formas distintas de percepción del fenómeno fantástico a partir de las figuras del actante y el receptor de la obra, por un lado, y de las nociones de intra y extratextual, por el otro. Esta clasificación le sirve para codificar el análisis de las webcómics del corpus, aunque debería haber ampliado el razonamiento con casos concretos (en lugar de la extensa nota 3 sobre comunicación y representación, por ejemplo, al no aportar demasiado al tema tratado), ya que de las cuatro formas de percepción presentadas solo la cuarta parece encajar con lo fantástico; en este último caso, además, resultaría innecesaria la división entre lo intratextual (del actante) y lo extratextual (del receptor) porque, a nivel perceptivo, ambas deben ser equi-

valentes: los/as lectores/as ven el mundo ficcionalizado como una representación de su mundo. De igual manera, resulta de dudosa utilidad heurística (y algo cacofónico) el neologismo «fantastrónico» que Pina propone para englobar «todo arte fantástico que precisa de un soporte electrónico» (189), en la línea de la *literatrónica* propuesta por otro autor citado en el trabajo, que vendría a sustituir (a primera vista) concepto más arraigados como literatura digital.

Llegados/as ya al final del recorrido por *Las creadoras ante lo fantástico*, lo único que se echa en falta en conjunto es un apartado final con las biobibliografías resumidas de los/as autores/as, las cuales seguramente no hubieran supuesto una gran dificultad logística. Por otra parte, y en síntesis, observamos que la mayoría de contribuciones al volumen examinan obras literarias, siendo el cómic o el cine los apéndices del mismo, presentes solo al final del índice tras un buen número de estudios sobre narrativa impresa. O esta sería, como mínimo, una lectura a primera vista, puesto que habría que tener en cuenta un factor a mi parecer revelador. Se trata del orden escogido por los editores del libro para ubicar los trabajos, que no es otro que la cronología del corpus. Gracias a dicho orden trasluce una

acertada selección de estudios representativos de diferentes momentos y espacios de lo fantástico y lo no mimético, en general: desde el gótico inicial hasta los web-cómics de Carroll, pasando por la narrativa de Sand en la órbita del romanticismo y sus derivados, lo fantástico finisecular como alternativa al realismo en el caso de Pardo Bazán, los dos primeros tercios del siglo xx en el Cono Sur alumbrados por Bombal, Lange, Luisi, Zani, Somers y Silva Vila, y el reciente cine de Hadžihalilović. En este sentido, de dicha elección cronológica se deriva que en el siglo xxi ya no encontramos análisis de corpus literarios, sino la atención puesta en dos ámbitos de creación que han tomado relevancia académica en las últimas décadas: el audiovisual y la narrativa gráfica, como si simbólicamente se indicara un fin de ciclo, un mudar de formatos sin marcha atrás, que habría surgido justamente en el campo siempre renovador de lo fantástico. ¿Qué nos deparará el futuro siendo el tiempo presente ya tan distópico?

ALFONS GREGORI
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w
Poznaniu
alfons@amu.edu.pl



BIBLIOGRAFÍA

- CLARK, María B. (1996): «Usurping Difference in the Feminine Fantastic from the Riverplate», *Studies in 20th Century Literature*, vol. 20, núm. 1, pp. 235-249.
- GARCIA, Patricia (2019): «The Fantastic: Towards a Feminist Perspective», en Patricia García & Teresa López-Pellisa (eds.), *Fantastic Short Stories by Women Authors from Spain and Latin America: A Critical Anthology*, University of Wales Press, Cardiff, pp. 1-24.
- GREGORI, Alfons (2015): *La dimensión política de lo irreal: el componente ideológico en la narrativa fantástica española y catalana*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- GREGORI, Alfons (2020): «Transgression, Essentialism and Literary System: An Approach to the Viability of the Female Fantastic», *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, núm. 22, v. 4. [En prensa]
- MILNER, Max (1982): *La fantasmagorie: essai sur l'optique fantastique*, Presses Universitaires de France, París.
- RICHTER, Anne (1977): *Le fantastique féminin: d'Ann Radcliffe à nos jours*, Marabout, París.
- (2017): *Les écrivains fantastiques féminins et la métamorphose*, Académie Royale de Belgique, Verviers.
- ROAS, David (2011): *Tras los límites de lo real: una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.

