

**CIENCIA y  
CRIATURAS <sup>DE</sup> LO  
FANTÁSTICO**

Eds. Mario-Paul Martinez  
y Fran Mateu



tirant  
humanidades

plural

## **ACCESO GRATIS a la Lectura en la Nube**

Para visualizar el libro electrónico en la nube de lectura envíe junto a su nombre y apellidos una fotografía del código de barras situado en la contraportada del libro y otra del ticket de compra a la dirección:

**[ebooktirant@tirant.com](mailto:ebooktirant@tirant.com)**

En un máximo de 72 horas laborables le enviaremos el código de acceso con sus instrucciones.

La visualización del libro en **NUBE DE LECTURA** excluye los usos bibliotecarios y públicos que puedan poner el archivo electrónico a disposición de una comunidad de lectores. Se permite tan solo un uso individual y privado.

## **Ciencia y criaturas de lo fantástico**

**COMITÉ CIENTÍFICO**  
**DE LA EDITORIAL TIRANT HUMANIDADES**

MANUEL ASENSI PÉREZ

*Catedrático de Teoría de la Literatura y de la Literatura Comparada*  
*Universitat de València*

RAMÓN COTARELO

*Catedrático de Ciencia Política y de la Administración*  
*de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología*  
*de la Universidad Nacional de Educación a Distancia*

M.<sup>a</sup> TERESA ECHENIQUE ELIZONDO

*Catedrática de Lengua Española*  
*Universitat de València*

JUAN MANUEL FERNÁNDEZ SORIA

*Catedrático de Teoría e Historia de la Educación*  
*Universitat de València*

PABLO OÑATE RUBALCABA

*Catedrático de Ciencia Política y de la Administración*  
*Universitat de València*

JOAN ROMERO

*Catedrático de Geografía Humana*  
*Universitat de València*

JUAN JOSÉ TAMAYO

*Director de la Cátedra de Teología y Ciencias de las Religiones*  
*Universidad Carlos III de Madrid*

Procedimiento de selección de originales, ver página web:  
[www.tirant.net/index.php/editorial/procedimiento-de-seleccion-de-originales](http://www.tirant.net/index.php/editorial/procedimiento-de-seleccion-de-originales)

**Mario-Paul Martínez Fabre**  
**Fran Mateu**

*Editores*

# **Ciencia y criaturas de lo fantástico**

**tirant humanidades**

Valencia, 2024

Copyright © 2024

Todos los derechos reservados. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética, o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación sin permiso escrito de los autores y del editor.

En caso de erratas y actualizaciones, la Editorial Tirant Humanidades publicará la pertinente corrección en la página web [www.tirant.com](http://www.tirant.com).

© Varias autoras y autores

© TIRANT HUMANIDADES  
EDITA: TIRANT HUMANIDADES  
C/ Artes Gráficas, 14 - 46010 - Valencia  
TELEF.: 96/361 00 48 - 50  
FAX: 96/369 41 51  
Email: [tlb@tirant.com](mailto:tlb@tirant.com)  
[www.tirant.com](http://www.tirant.com)  
Librería virtual: [www.tirant.es](http://www.tirant.es)  
DEPÓSITO LEGAL:  
ISBN: 978-84-1183-759-0  
Diseño e ilustración de portada: Mario-Paul Martínez

Colaboran: Centro de Investigación en Artes (CiA), Grupo de Investigación Massiva e Instituto Valenciano de Cultura (IVC).

Si tiene alguna queja o sugerencia, envíenos un mail a: [atencioncliente@tirant.com](mailto:atencioncliente@tirant.com).  
En caso de no ser atendida su sugerencia, por favor, lea en [www.tirant.net/index.php/empresa/politicas-de-empresa](http://www.tirant.net/index.php/empresa/politicas-de-empresa) nuestro Procedimiento de quejas.

Responsabilidad Social Corporativa: [http://www.tirant.net/Docs/RSC\\_Tirant.pdf](http://www.tirant.net/Docs/RSC_Tirant.pdf)

# Índice

## Capítulo 1

### **Criaturas fantásticas y ciencia, una relación monstruosa** ..... 15

Dr. Mario-Paul Martínez Fabre

Dr. Fran Mateu

## Capítulo 2

### **El cine de dinosaurios y la Paleontología** ..... 27

Ainara Aberasturi Rodríguez

## Capítulo 3

### **Virus aniquiladores, bacterias de la peste y hongos zombificadores. Los microbios en el cine fantástico** ..... 37

Dr. Manuel Sánchez Angulo

## Capítulo 4

### **Genealogía del zombi. De la religión a la ciencia en la literatura, el cómic, el cine, la ficción seriada y los videojuegos** ..... 47

Dr. Lluís Anyó

## Capítulo 5

### **En los márgenes de lo humano: Las criaturas imaginarias de la ciencia ficción** ..... 57

Dra. Susana Rodríguez Díaz

## Capítulo 6

### **Novias bastardas de la criatura: Simulacros y esperpentos del mito de Frankenstein** ..... 69

Sara Calvete Lorenzo

## Capítulo 7

### **De Caligari a Fu-Manchú: Una historia del villano en el *Hypnotic Horror*** ..... 81

Dr. Juan Marcos Bonet Safont

## Capítulo 8

### **La terrible figura del autómeta en el audiovisual: Breve comentario a su pasado, presente y futuro** ..... 91

Sílvia Catarina Pereira Diogo

Capítulo 9

**Recreando el arquetipo del autómatas como alegoría de tecnificación, deshumanización y gerontofobia en *Viejos*** ..... 101

Dra. Marta Miquel-Baldellou

Capítulo 10

**Scorn: De la biomecánica a la tecnosimbiosis** ..... 113

Dra. Ángela Sánchez De Vera Torres

Capítulo 11

**Hacia el posthumanismo a través de los demiurgos y sus criaturas** ..... 123

Michelle L. Copmans

Dr. Vicente Javier Pérez Valero

Capítulo 12

**(Re)Definiendo "Lo humano": Construcción e implicaciones de la otredad científicamente plausible del híbrido semihumano** ..... 135

Ane B. Ruiz-Lejarcegui

Capítulo 13

**Deconstruyendo y reprogramando al ser humano y posthumano: La "realidad ficción" en los diferentes géneros o la economía desde la ciencia ficción** ..... 145

Dr. José-Rodolfo Hernández-Carrión

Capítulo 14

**Criatura Fem Posthumana: ¿Alianza, reapropiación o revuelta?** ..... 157

Mireia Trias Alguacil

Capítulo 15

**Permaneciendo mortal en un mundo poshumano: La posmortalidad genética y el monstruo de *Spring* (2014)** ..... 169

Germán Biener Camacho

Capítulo 16

**SOMA y la caracterización de los monstruos en el posthumanismo** ..... 177

Dr. Víctor Gayoso Martínez

Capítulo 17

**Teratología comparada del monstruo clásico y del monstruo contemporáneo en los compendios de monstruos de los juegos de rol analógicos** ..... 187

Joan Pons

Capítulo 18

**Gill-Man bajo la lente de la ciencia: del monstruo clásico de Jack Arnold al contemporáneo en Guillermo del Toro** .....197

Mónica Sánchez Tierraseca

Capítulo 19

**Uno para gobernarlos (y transformarlos) a todos. El vínculo entre artefacto y monstruo en fantasía épica** .....209

Dr. Antonio Castro Balbuena

Capítulo 20

**El asilo de Arkham como nicho de monstruos**..... 219

Francisco Javier Sánchez Valle

Capítulo 21

**El monstruo como metáfora del biopoder capitalista y racista en *Sorry to Bother You (Riley, 2018)***.....231

Dra. Violeta Alarcón Zayas

Capítulo 22

**Guionizar lo monstruoso: La madre arcaica y el “Screen Idea Work Group” (SIWG)** ..... 241

Dr. Jasper Vrancken

Capítulo 23

**Representación del monstruo prospectivo en *Bloodborne*: La otredad a partir del estudio de la sangre** .....251

Raúl Gisbert Cantó

Capítulo 24

**La tragedia humana: Dioses y Monstruos en *Fear & Hunger*** .....261

Guillermo González Hernández

Capítulo 25

**El salvaje gentilhomme, mito y familia de Pedro González El Velludo** .....271

Dra. Susana María Guerrero Sempere

Dra. Roberta Ballestriero

Capítulo 26

**Bestiario cultural ibérico. La cultura como eje vertebrador en el retrato de bestias y seres fantásticos del folclore y la mitología en la península ibérica**..... 281

Dr. Germán Piqueras Arona

Capítulo 27

**El bestiario moderno. Pokémon y el imaginario colectivo** ..... 291

Cristina Ogando González

Capítulo 28

**De historias malditas y La Dama del Lago. Análisis de las damas de agua en la narrativa audiovisual**.....299

Dra. Anna Tarragó Mussons

Capítulo 29

**Heridas bajo una piel de terciopelo. La mujer pantera en el cine y la animación**.....311

Dra. María Carmen Lorenzo Hernández

Enrique Millán Almenar

Capítulo 30

**Metodología de formación artística y audiovisual transversal en las aulas. Una propuesta a través de la ciencia, el cine y lo fantástico**..... 321

Marina Díaz-Caneja Alepuz

Dra. Amparo Alepuz

Capítulo 31

**Pioneros del cine fantástico y la ciencia ficción en Elche: Diego Amorós García y Ramón Pastor Castell** .....329

Jaime Quiles Campos

Dr. Miguel Ors Montenegro

Capítulo 32

**Palantir Technologies y la ciencia ficción gaucha-punk en La infancia del mundo de Michel Nieva**.....339

Dr. Miguel Ángel Albújar-Escuredo

Capítulo 33

**La Sirenita (2023), reflexiones sobre la revisión del clásico** .....349

Augusto Almoguera Fernández

María Amparo Calabuig Puig

Capítulo 34

**Insectos abyectos de lo fantástico: ¿Una ciencia equivocada?** .....359

Dra. Isabelle-Rachel Casta





## Capítulo 1

# Criaturas fantásticas y ciencia, una relación monstruosa

Dr. Mario-Paul Martínez Fabre  
*Universidad Miguel Hernández*

Dr. Fran Mateu  
*Universidad Miguel Hernández*

### 1. INTRODUCCIÓN

En la extensa amplitud de seres imaginados por el género y los subgéneros de lo fantástico, la criatura —esa *otredad* distinta a lo humano— se erige como uno de sus principales pilares creativos: desde los territorios especulativos de la ciencia-ficción, hasta los inhóspitos recovecos del terror, transitando entre las páginas, pantallas y partituras de nuestra amplia diversidad de culturas. En sus inicios, el término “criatura” aludía a los seres vivos en un contexto religioso como especies integrantes de la creación divina, representando una visión que comportaba cierta “perspectiva antropomórfica de la fauna” (Urdapilleta Muñoz, 2014, p. 252).

Sin embargo, y salvo tempranas excepciones<sup>1</sup>, fue a partir del siglo XV cuando el concepto se abrió realmente a nuevos significados y, del mismo modo, llegó al campo de lo fantástico abrazando una multitud de seres imaginarios cuya impronta se circunscribe a las leyendas, las fábulas, las mitologías, el folclore y lo monstruoso; pero también a la ciencia: pensemos, en este aspecto, en los primeros bestiarios como el *Physiologos* (siglo I o II d.C., anónimo), o las obras del naturalista Aldrovandi y su conocido bestiario *Monstrorum Historia* (siglo XVII). A partir de entonces, la criatura también guardará relación con todo aquel ente nacido de la creencia, superstición e inventiva humana, y que autores posteriores, como Borges y Guerrero (1957), Müller y Wunderlich (1998) o Terence H. White (2002), recopilarán en diversos volúmenes.

Con el paso de los años, la pseudociencia también se ha hecho eco de las criaturas fantásticas, acogiendo sus “indagaciones” bajo paraguas tan diversos como la parapsicología, la dianética o, entre ellas, la criptozoología, cuyos esfuerzos pretenden

1. Como el *Liber monstrorum de diversis generibus* (siglos VII-VIII), transmitido en manuscritos de los siglos IX y X (Lapidge, 1982).

demostrar la existencia de animales desaparecidos, ocultos o procedentes del imaginario colectivo. Seres críptidos que incluyen criaturas extintas, como los dinosaurios, además de otras que pudieron vivir en el pasado o que podrían seguir vivas en la actualidad, pero cuya existencia no ha sido demostrada, como el monstruo del Lago Ness, el Cuélebre, el Big Foot, el *Mokèle-mbèmbé* o el Chupacabras.

En esta particular relación que guardan las criaturas fantásticas con la ciencia, son conocidos los modelos de representación artística y cultural que han tejido un amplio abanico de posibilidades en las que ambos elementos hallan sus puntos de intersección: monstruosidades nacidas de las probetas del ser humano —muchas veces gracias a *mad doctors*—, animales gigantes —y otras alteridades biológicas—, cruces entre organismos y maquinarias, mutantes, zombis, etc. Autores como Mary Shelley<sup>2</sup>, H.G. Wells o R.L. Stevenson cultivaron los orígenes de esta relación desde la literatura. Otros, como David Cronenberg, Mark Schultz, Frank R. Paul, H.R. Giger o Karla Zimonja, continuaron esta propuesta desde el cine, el cómic, las artes plásticas, la escultura o los videojuegos, respectivamente. Todos ellos, entre muchos otros creadores y creadoras, dan buena cuenta de la relevancia existente entre la ciencia y las criaturas fantásticas, y de cómo sus temáticas, puntos de unión y planteamientos traspasan, con significativo éxito, las diferentes páginas y pantallas de nuestro caleidoscopio cultural.

## 2. NUEVAS PERSPECTIVAS DE LA CRIATURA Y LA CIENCIA EN EL IMAGINARIO DE LO FANTÁSTICO

En el libro que tiene en sus manos, *Ciencia y criaturas de lo fantástico*, hemos llevado a cabo una revisión y actualización de la relación existente entre ambos elementos: sus influencias, sus derivas, sus ansiedades... a través de una diversidad de reflexiones y propuestas que giran en torno a esta dupla. Para ello, se ha contado con una selección de textos de expertos y académicos internacionales, quienes han atendido a sus propias ramificaciones (enfermedades, *posthumanismo*, biomecánica, experimentos científicos, etc.), y a la amplitud de sus debates (análisis social, cultural, político, identitario, etc.) e interconexiones con las diversas modalidades de expresión y plataformas existentes dentro de la cultura de masas.

2. De hecho, la influencia de la obra de Shelley parece gozar de buena salud —como tándem paradigmático entre ciencia y criatura— si revisamos a vuelapluma las últimas creaciones en la industria cultural, como es el caso de la película *Pobres Criaturas* (Lánthimos, 2023), tratada por Sara Calvete Lorenzo en este mismo libro.

Este recorrido lo iniciamos a través de las ciencias naturales, concretamente desde la paleontología, gracias a la contribución de Ainara Aberasturi Rodríguez, directora del Museo Paleontológico de Elche (MUPE). En su capítulo *El cine de dinosaurios y la paleontología*, la autora contextualiza, en primer lugar, el mundo de los dinosaurios bajo parámetros científicos para, posteriormente, abordarlos como fenómeno socio-cultural. Si bien la imagen de los dinosaurios se halla presente dentro de la cultura popular en sus múltiples modos de representación y comercialización, el texto se centra en la presencia de estas criaturas del pasado dentro del imaginario cinematográfico, y las enfrenta a las licencias creativas que este medio —en su ineludible vínculo hacia el entretenimiento— se permite.

A continuación, en el capítulo *Virus aniquiladores, bacterias de la peste y hongos zombificadores. Los microbios en el cine fantástico*, Manuel Sánchez Angulo observa que los microbios han sido protagonistas de numerosas películas de género fantástico, interpretando en ellas y de forma genérica tres papeles principales: destructores, transformadores y, en menor medida, salvadores. Bajo esta premisa, su análisis se centra en la presencia de estos microorganismos, ya sean reales o ficticios, dentro del histórico de lo fantástico legado por el celuloide.

Lluís Anyó recoge la propuesta vírica del zombi, y su capítulo *Genealogía del zombi. De la religión a la ciencia en la literatura, el cómic, el cine, la ficción seriada y los videojuegos*, demuestra cómo esta criatura se ha transformado progresivamente a lo largo de su genealogía mediática y cultural, de un marco netamente religioso y sobrenatural a otro exclusivamente científico y material. Esta transformación refleja alegóricamente la inquietud social de cada momento histórico. Para llevar a cabo su análisis, acude a textos populares, literarios, cinematográficos, de ficción seriada, etc.

Seguidamente, Susana Rodríguez Díaz sostiene que, desde tiempos inmemoriales, las criaturas fantásticas pueblan el imaginario colectivo conectando, a menudo, con la reflexión sobre la propia identidad y límites del ser humano a diferentes niveles. Bajo esta idea, la autora expone la diferencia entre lo natural y lo artificial, para más adelante extender su exploración al ámbito de las criaturas que, en virtud de la intervención de la ciencia y la tecnología, se encuentran en los límites de lo humano. Todo ello lo lleva a cabo en su capítulo *En los márgenes de lo humano: Las criaturas imaginarias de la ciencia ficción*, donde la criatura creada por Víctor Frankenstein, como modelo fundamental de esta tesis, tiene un importante acto de presencia.

En alusión a la criatura de Frankenstein, y como apuntábamos al inicio del texto, la obra fundacional de Mary Shelley ha devenido un legado artístico y cultural que, como es sabido, ha llegado hasta nuestros días. Una muestra de ello es analizada por Sara Calvete Lorenzo en su capítulo *Novias bastardas de la criatura: Simulacros y*

*esperpentos del mito de Frankenstein*. En él, la investigadora toma como punto de partida el largometraje de James Whale de 1935 para, posteriormente, rastrear aquellos precedentes que construyen la constelación de imágenes en torno a la figura de la novia-criatura: desde la propia “novia de Frankenstein” hasta Bella Baxter, la protagonista de la reciente *Pobres Criaturas* (Lánthimos, 2023).

Por otro lado, Juan Marcos Bonet Safont sostiene que el uso de la tecnología hipnótica en el cine refleja los miedos y ansiedades que la sociedad tenía o tiene en torno a la hipnosis. Bajo esta idea, en su capítulo *De Caligari a Fu-Manchú: Una historia del villano en el Hypnotic Horror*, el autor estudia aquellas criaturas sonámbulas que son usadas como “autómatas teledirigidos” por el malvado hipnotizador para cometer toda clase de crímenes, desde robos hasta asesinatos, a través de diversos ejemplos en el medio cinematográfico.

En su capítulo *La terrible figura del autómatas en el audiovisual: Breve comentario a su pasado, presente y futuro*, Sílvia Catarina Pereira Diogo analiza en términos históricos la figura del autómatas como tropo cada vez más utilizado en el campo audiovisual, alcanzando su examen desde el cine hasta el panorama de los vídeos musicales.

Llevando a cabo una “vuelta de tuerca” sobre esta figura del autómatas, en el siguiente capítulo se aborda esta criatura tan representativa del imaginario científico a través de la perspectiva del edadismo. Marta Miquel-Baldellou propone un estudio de caso con su capítulo *Recreando el arquetipo del autómatas como alegoría de tecnificación, deshumanización y gerontofobia en Viejos*, donde analiza el arquetipo del autómatas, propio de la tradición científico-gótica, en el contexto del cine de terror actual (y en este caso hispano) centrado en la temática de la vejez.

Sin duda, el juego digital también se erige como uno de los medios donde las criaturas fantásticas y el *posthumanismo* transitan al lado de la ciencia. Varios ejemplos al respecto son presentados y estudiados a lo largo de este libro, siendo el primero de ellos el que aporta Ángela Sánchez De Vera Torres, con su capítulo *Scorn: De la biomecánica a la tecnosimbiosis*. En él, analiza este videojuego serbio partiendo de la influencia estética y narrativa de autores como H.R. Giger o H.P. Lovecraft, entre otros, reflexionando además sobre la capacidad de supervivencia, que puede llegar a cruzar los límites de una especie.

En estas tesituras ente los límites de lo humano, lo monstruoso y sus posibles derivas, continúa el capítulo *Hacia el posthumanismo a través de los demiurgos y sus criaturas*, de Michelle L. Copmans y Vicente Javier Pérez Valero. Los autores observan que el monstruo es una criatura nacida de la imaginación y de las habilidades científico-tecnológicas de su creador, prestando especial atención al medio literario y cinematográfico. Y poniendo en relieve que nuestros límites como seres humanos

se transgreden gracias a la tecnología y al progreso científico, bajo temas como la pureza de nuestra especie, la hibridación y mutación, o la oportunidad científica para recrear a los demás.

Bajo estos aspectos, Ane B. Ruiz-Lejarcegui argumenta que el monstruoso híbrido semihumano es especialmente útil para reflejar el temor a la otredad que reside en nosotros. En su capítulo *(Re)Definiendo “Lo humano”: Construcción e implicaciones de la otredad científicamente plausible del híbrido semihumano*, la autora introduce la figura de esta tipología de criatura mixta explorando su construcción mediante su interrelación con la experimentación científica, y analizando las consecuencias que esta verosimilitud supone para la reconceptualización del término “humanidad”.

Permaneciendo en este tipo de redefiniciones y deconstrucciones del ámbito *posthumanista*, José-Rodolfo Hernández-Carrión propone un capítulo titulado *Deconstruyendo y reprogramando al ser humano y posthumano: La “realidad ficción” en los diferentes géneros o la economía desde la ciencia ficción*. En él, el autor profundiza sobre la creación, la evolución, o la posible desaparición del ser humano en su versión potencialmente más fantástica, y bajo los preceptos científicos que han abierto el camino (aceptándolo o cuestionándolo) hacia este territorio de lo *posthumano*.

En su capítulo *Criatura Fem Posthumana: ¿Alianza, reapropiación o revuelta?*, Mireia Trias Alguacil establece, por su parte, un estado de la cuestión y las bases teórico-prácticas para plantear la relación del “monstruo femenino” desde una perspectiva también *posthumanística* y científica. Su objetivo es cuestionar qué relación conservan las mujeres en el cine de ciencia ficción con las tecnologías que las han sometido, objetualizado o definido históricamente, para estudiar cómo se reapropian o se alían con ellas, y qué puertas ha abierto la mediación científica y tecnológica sobre sus cuerpos/imágenes para habitar y ensayar sus subjetividades encarnadas en relación con la conjuntura *posthumana*.

Perdurando en la relación entre lo monstruoso y lo *posthumano*, Germán Biener Camacho aporta un estudio de caso desde su capítulo *Permaneciendo mortal en un mundo poshumano: La posmortalidad genética y el monstruo de Spring (2014)*. En él, pone el foco en la figura del monstruo que protagoniza dicha película, dirigida por Justin Benson y Aaron Moorhead, la cual retrata a una mujer que, mediante modificaciones genéticas, ha logrado un estado de longeva *posmortalidad* dependiente de la alteración y excitación de sus propias hormonas.

Regresamos al terreno videolúdico y a su conexión *posthumanística*, en el capítulo *SOMA y la caracterización de los monstruos en el posthumanismo*. Texto desde el que Víctor Gayoso Martínez analiza al videojuego homónimo, desde el retrato que este ofrece de un mundo postapocalíptico y diezmado, y en el que el protagonista sufre

el sometimiento de su cerebro a estudios experimentales. El videojuego aborda la búsqueda de la identidad, la naturaleza de la conciencia y lo que significa ser humano, conectando con el análisis de aquello que nos identifica y nos diferencia de los monstruos en el contexto actual, caracterizado por el auge de la inteligencia artificial y el advenimiento de la computación cuántica.

Bajo esta relación entre la ciencia y lo monstruoso, seguidamente y en el capítulo *Teratología comparada del monstruo clásico y del monstruo contemporáneo en los compendios de monstruos de los juegos de rol analógicos*, Joan Pons realiza un estudio donde coteja la disciplina de la Teratología —que forma parte de los estudios de zoología, biología y medicina, investigando los seres y criaturas con malformaciones— y las criaturas y monstruos presentes en el manual del conocido y clásico juego de rol *Dungeons & Dragons*.

El fértil terreno de lo monstruoso permite también aproximarnos a otras perspectivas sobre el concepto de “criatura” como la que a continuación ofrece Mónica Sánchez Tierraseca, con su capítulo *Gill-Man bajo la lente de la ciencia: del monstruo clásico de Jack Arnold al contemporáneo en Guillermo del Toro*. La figura del Gill-Man, que se traduciría como “persona con branquias” o “persona anfibia”, tiene acto de presencia en libros de ficción, de viajes, de criptozoología, e incluso en tratados medievales de teratología, cuyo trasvase al medio cinematográfico es explorado en el presente estudio, mediante un recorrido histórico en torno a las narrativas que rodean al Gill-Man, desde su origen en las leyendas populares hasta su reinterpretación en la actualidad.

Manteniendo la mirada en lo monstruoso, pero viajando a la Tierra Media de Tolkien, en el capítulo *Uno para gobernarlos (y transformarlos) a todos. El vínculo entre artefacto y monstruo en fantasía épica*, Antonio Castro Balbuena desarrolla una definición del monstruo en la fantasía épica, y, particularmente, en el marco de la “magia razonable” y sus posibles artefactos. Todo ello, a través de un planteamiento general alrededor de la presencia del artilugio en la fantasía épica contemporánea, cuyas temáticas derivan en el personaje monstruoso como consecuencia del artefacto, o en la aplicación de preceptos teóricos desde este tipo de objetos, como sería el caso, por ejemplo, de Gollum, criatura creada por un artefacto clave de su mundo ficcional: el Anillo Único.

Seguidamente, Francisco Javier Sánchez Valle nos mantiene dentro de lo monstruoso bajo los paradigmas científicos que encontramos en las viñetas del justiciero de Gotham, con su capítulo *El asilo de Arkham como nicho de monstruos*. En él, el autor explora el papel que juegan los manicomios en la génesis de los monstruos a través de la llamada “estandarización de nichos”, término introducido desde la

sociología para entender cómo la política biomédica homogeneiza la población humana para el escrutinio científico, trasladando temáticamente su análisis a la novela gráfica protagonizada por Batman, *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*, publicada en 1989 por DC Comics.

Bajo una visión distópica y crítica, en el capítulo propuesto a continuación, *El monstruo como metáfora del biopoder capitalista y racista en Sorry to Bother You* (Riley, 2018), Violeta Alarcón Zayas observa que lo monstruoso puede manifestarse como un desestabilizador crítico que denuncia el orden, y que condena todo lo que transgrede el sistema hegemónico colonial, blanco y heteropatriarcal, desde la capacidad de lo grotesco como dispositivo contestatario. La criatura monstruosa, además, desenmascara los riesgos que conlleva el avance tecnocientífico, reflejándose todo ello, entre otros aspectos, en el estudio de caso de la mencionada película de Boots Riley.

El investigador belga Jasper Vrancken, por su parte, contribuye dentro de este libro con su capítulo *Guionizar lo monstruoso: La madre arcaica y el "Screen Idea Work Group" (SIWG)*, en el que deja constancia de su experiencia como cineasta y guionista dentro de lo fantástico a la hora de desarrollar la construcción del terror cinematográfico, o el complejo proceso de creación de una criatura terrorífica. Todo ello, analizado a través de su cortometraje *Souvenir* (2023), en cuya trama tiene acto de presencia una criatura inspirada en una polilla "vampírica" existente en el mundo real.

De nuevo en el espacio del videojuego, en el capítulo *Representación del monstruo prospectivo en Bloodborne: La otredad a partir del estudio de la sangre*, Raúl Gisbert Cantó analiza este conocido título de Hidetaka Miyazaki, explorando cómo se crean y representan sus monstruos durante la partida mediante un paradigma semiótico-visual. Para ello, analiza ejemplos de monstruos creados a partir de trabajos científicos: seres que evolucionan, que tienen una especial relevancia dentro de la propia trama del videojuego, y cuya función diegética está en estrecha relación con la sensación de otredad que se persigue en la historia.

Guillermo González Hernández participa, seguidamente, con otro estudio de caso desde el videojuego, a través de su capítulo *La tragedia humana: Dioses y Monstruos en Fear & Hunger*. En él, el investigador analiza la saga *Fear & Hunger*, creada por Miro Haverinen, a través de sus dioses y monstruos, y qué papel juegan en una narrativa sobre el sufrimiento, el terror, la conquista de la divinidad y el destino humano. Como apunta el autor, se trata de una saga que ahonda en las fobias que atormentan a la humanidad, junto al constante deseo de escapar de las mismas.

Entre la multitud de criaturas fantásticas que habitan los bestiarios renacentistas, aparecen seres que existieron realmente y dejaron su huella en la historia. Es el caso de Pedro González, cuya familia padecía de hipertrichosis lanuginosa, una patología

congénita caracterizada por el crecimiento excesivo de vello en todo el cuerpo. Se trata de un tema abordado en profundidad por Susana María Guerrero Sempere y Roberta Ballestrero, en su capítulo *El salvaje gentilhomme, mito y familia de Pedro González El Velludo*, recordándonos, además, que autores como el citado Aldrovandi lo incluyó como “bestia” en su *Monstrorum Historia*, mientras que el artista flamenco Joris Hoefnagel lo catalogó como “animal racional”.

Como es sabido, muchas de las obras derivadas del arte y la cultura permiten que el público tenga un primer contacto con las diversas criaturas y seres mitológicos y legendarios que, según cuentan las distintas leyendas populares, habitaron alguna vez en España. Bajo estos aspectos, en el capítulo *Bestiario cultural ibérico. La cultura como eje vertebrador en el retrato de bestias y seres fantásticos del folclore y la mitología en la península ibérica*, Germán Piqueras Arona recopila, analiza y actualiza diferentes obras para trazar un recorrido más completo sobre el tema en cuestión, subrayando la importancia de la cultura como transmisora de conocimientos, en este caso mediante el vínculo entre esta y el bestiario ibérico español.

A la hora de actualizar un bestiario, en esta ocasión en el contexto de la cultura popular y el juego digital, Cristina Ogando González propone un particular estudio de caso como *El bestiario moderno. Pokémon y el imaginario colectivo*. En él, la autora concibe a estos personajes nacidos de la mano de la compañía japonesa Nintendo, como criaturas que han cambiado y evolucionado a lo largo de diferentes sagas y medios lúdicos formando parte de nuestra vida, al igual que ha sucedido con tantos otros seres fantásticos del imaginario colectivo. En este sentido, se pone en valor el trabajo de los juegos de la serie *Pokémon* como punto de acercamiento a aquello que casi parecía olvidado como las leyendas y criaturas mitológicas, desde un punto de vista moderno y atemporal.

Por otro lado, Anna Tarragó Mussons nos adentra en el mundo de las damas de agua, señalando que su figura ha estado presente en buena parte de las mitologías conocidas, así como en una diversa cantidad de medios y dispositivos de la ficción. En su capítulo *De historias malditas y La Dama del Lago. Análisis de las damas de agua en la narrativa audiovisual*, la investigadora ahonda, específicamente, en la presencia de estas criaturas acuáticas en el medio audiovisual, donde no ha sido especialmente prolífica, a diferencia de otros seres acuáticos parecidos como las sirenas u otros monstruos marinos. Señalando que la mayoría de las representaciones de esta figura femenina en la pantalla, se han abordado desde la perspectiva del ciclo artúrico, con pocas excepciones como, por ejemplo, la del cineasta M. Night Shyamalan, quien reformuló este arquetipo con relativo éxito.

A continuación, María Carmen Lorenzo Hernández y Enrique Millán Almenar abordan un arquetipo de personaje fantástico que se preconfigura desde la mitología y la literatura, y se consolida en el imaginario colectivo gracias al cine: la mujer pantera. En su capítulo *Heridas bajo una piel de terciopelo. La mujer pantera en el cine y la animación*, además de analizar esta criatura en el medio cinematográfico, también se presenta el proceso de creación del cortometraje *Felina* (2023), una obra de animación en blanco y negro que rinde homenaje a cineastas como Jacques Tourneur o al cine expresionista, donde lo monstruoso invita a interrogarnos sobre nuestra propia naturaleza.

La siguiente contribución se centra en ofrecer los resultados del desarrollo de dos actividades específicas de formación para el estudiantado juvenil e infantil, alrededor del concepto que aborda este manuscrito: en el capítulo *Metodología de formación artística y audiovisual transversal en las aulas. Una propuesta a través de la ciencia, el cine y lo fantástico*, Marina Díaz-Caneja Alepuz y Amparo Alepuz detallan ambas actividades de aprendizaje mediante el uso del género fantástico y su conexión científica, y a través del empleo de diferentes medios de expresión artística, llevadas al terreno del conocimiento de los dinosaurios. Propuesta didáctica que, además, formó parte de las actividades y programación del XI Festival Internacional de Cine Fantástico de Elche – FANTAELX.

En alusión a dicho festival cinematográfico, el siguiente capítulo nos mantiene en la ciudad ilicitana, pero esta vez para conocer con mayor detalle las obras de algunos de sus cineastas pioneros en el género fantástico. Jaime Quiles Campos y Miguel Ors Montenegro participan con su capítulo *Pioneros del cine fantástico y la ciencia ficción en Elche: Diego Amorós García y Ramón Pastor Castell*. En él, los investigadores analizan la obra de ambos cineastas, donde tiene cabida la ciencia, las criaturas y lo fantástico, en un contexto que nos traslada a los años setenta del siglo pasado, cuando en la localidad de Elche surgió un movimiento de jóvenes cineastas independientes que comenzaron a experimentar con la narrativa cinematográfica.

Entrando en la recta final de este libro, en el capítulo *Palantir Technologies y la ciencia ficción gaucha-punk en La infancia del mundo de Michel Nieva*, Miguel Ángel Albújar-Escuredo analiza esta novela, publicada en 2023, en la que se narra la venganza de una criatura nacida de la experimentación científica con gente pobre. Se trata de una manifestación literaria con influencias que van desde Philip K. Dick a Borges, o de Octavia Butler a Junji Ito, entre muchos otros autores; y cuyo entramado especulativo-financiero puede compararse con negocios reales basados en tecnología *big data*, como es el caso de la compañía Palantir Technologies Inc.

Por su parte, Augusto Almoguera Fernández y María Amparo Calabuig Puig participan con su capítulo *La Sirenita* (2023), *reflexiones sobre la revisión del clásico*, abriendo

dos líneas particulares de reflexión: por un lado, conocer cuál es la naturaleza de la construcción del reciente *live-action* de Disney —basado en el cuento original de Hans Christian Andersen—, en su nueva “reimaginación” desde la perspectiva de género. Y, por otro, analizar en consecuencia y desde este primer acercamiento, la oleada de odio que fue vertido sobre Halle Bailey, la actriz estadounidense que se encargó de encarnar al personaje de Ariel.

Finalmente, Isabelle-Rachel Casta cierra este viaje alrededor de la ciencia y las criaturas fantásticas con su capítulo *Insectos abyectos de lo fantástico: ¿Una ciencia equivocada?*, en el cual la investigadora francesa desarrolla un estudio de caso sobre la serie británica *Fortitude* (2015-2018), en cuya trama —donde se debe mucho a la conservación de virus en cadáveres congelados—, las esporas de la época del Eoceno transforman a los seres humanos contaminados en asesinos delirantes o en incubadoras de insectos ancestrales, lo que termina desembocando en una guerra de todos contra todos.

### 3. CONCLUSIONES

Con este recorrido y con esta singular propuesta de libro, deseamos constatar que en la figura de la criatura fantástica cristalizan muchas de las pulsiones y de los conflictos internos que radican en el ser humano. Especialmente, y como diversos capítulos han tratado, aquellos que trasladamos como un acto reflejo sobre la otredad, o sobre los destellos, más sombríos, que les otorgamos a nuestras némesis: cuando nos referimos a nuestra propia pulsión por enfrentarnos a lo desconocido, o a una adversidad o un ente superior. O cuando advertimos una atracción inusual por intentar doblegar —o, incluso, por dejarnos vencer— al abrazo de las fuerzas de la naturaleza. Pero también, y desde el extremo opuesto, cuando nuestro interés por conectar con lo diferente representa una extensión más luminosa de nuestras propias inquietudes: como una posibilidad de diálogo con esa alteridad que nos invita a reflexionar y a fabular desde el prisma de lo devoto, lo fantástico o lo científico, y que, en definitiva, nos acompaña en nuestra historia, cultura y sociedad.

No en vano, la relación entre la ciencia y la criatura fantástica se erige como una constante cultural desde su génesis. Desde los mitos y las antiguas leyendas, hasta alcanzar las obras de ficción modernas, las criaturas han ejercido, progresivamente, como un escalpelo de la especulación científica. Seres fantásticos como los dragones, las sirenas o los centauros fueron utilizados como metáforas para explicar o intentar probar fenómenos naturales como las tormentas, las corrientes marinas o el movimiento de los vientos. Sin olvidar que, desde la ficción, ciencias como la física o la

química, u otras como la astronomía o la biología, han sido fuentes de inspiración tan relevantes como las pseudociencias del galvanismo o la alquimia, entre otras.

Este ha sido el caldo de cultivo idóneo para catapultar al imaginario fantástico colectivo hacia nuevos conceptos y criaturas que hoy entroncan con las últimas ciencias y avances tecnocientíficos como la genética, la biotecnología o el *posthumanismo*, entre muchos otros, donde la ficción se inspira en la ciencia y viceversa. La relación entre ciencia y criaturas fantásticas, prevemos que seguirá abriendo nuevas vías de monstruosidad, experimentación, y creación en el futuro, alimentando nuestra curiosidad para, del mismo modo, mejorar nuestra comprensión del mundo que nos rodea.

## REFERENCIAS

- BORGES, J. y GUERRERO, M., *Manual de zoología fantástica*, México, Fondo de Cultura Económica, 1957.
- LAPIDGE, M., Beowulf, Aldhelm, the Liber Monstrorum and Wessex. *Studi Medievali*, 23, 1982, 151-191.
- MÜLLER, U. y WUNDERLICH, W. (eds.), *Dämonen, Monster, Fabelwesen*, St. Gallen, UVK, 1998.
- URDAPILLETA MUÑOZ, M., El bestiario medieval en las crónicas de Indias (siglos XV y XVI). *Latinoamérica. Revista de Estudios Latinoamericanos*, 58, 2014, 237-270.
- WHITE, T.H., *The book of beasts: being a translation from a Latin bestiary of the twelfth century*, Wisconsin, Parallel Press, 2002.



## Capítulo 2

# El cine de dinosaurios y la Paleontología

Ainara Aberasturi Rodríguez

Directora del Museo Paleontológico de Elche (MUPE)

### 1. DINOSAURIOS: MILLONES DE AÑOS ATRÁS PERO MUY PRESENTES EN LA ACTUALIDAD

Hace 66 millones de años un evento catastrófico, ocurrido en lo que hoy es la Península de Yucatán (México), desencadenó una de las 5 mayores extinciones registradas a lo largo de la historia de la vida en la Tierra: la extinción denominada del límite Cretácico/Paleógeno (K/Pg). Si bien, no es la más importante, es quizás la mejor conocida y más intensamente estudiada (Alegret Badiola, 2014). El impacto de un gran asteroide provocó la desaparición de más del 70% de las especies conocidas y entre ellas, un grupo de reptiles muy populares para la sociedad: los dinosaurios (no avianos).

Aun así, los dinosaurios son un fenómeno sociocultural. Si nos fijamos en nuestro día a día, veremos cómo la imagen de estos reptiles mesozoicos está presente en numerosos productos de alimentación —que van desde galletas a pastas—, en la industria textil —camisetas y ropa de cama son varios ejemplos—, en juguetes y cómo no, en documentales, películas, series, cómics e incluso en anuncios de televisión.

Los dinosaurios están en nuestro imaginario, tal vez por esa imagen generalizada de animales grandes, fieros y extintos. Los dinosaurios constituyen un icono cultural en las sociedades denominadas occidentales (Sanz García, 2009), fascinan tanto a mayores como a pequeños y han llamado la atención del ser humano mucho antes de que este fuera consciente de su existencia. Así, encontramos numerosos mitos y leyendas cuyo origen podría estar relacionado con ellos.

Basta con realizar un pequeño viaje a diferentes culturas, territorios y momentos. Viajemos a las estepas de Asia central donde los escitas, un pueblo nómada que habitó la zona desde el siglo VIII antes de nuestra era hasta el siglo IV, empleó en su cultura el icono de un ser mitológico: el grifo, una mezcla de animal entre un león y un ave. Diferentes autores como la folclorista norteamericana Adrienne Mayor han sugerido que este mito podría estar vinculado con el hallazgo de un dinosaurio (Sanz García, 2007), *Protoceratops*, un dinosaurio de pequeña talla que tendría unas dimensiones aproximadas a un león, dotado de una estructura comparable al pico del grifo

y cuyos esqueletos articulados encontrados en el desierto de Gobi (Mongolia), concretamente sus alargadas escápulas, podrían haber sido interpretadas erróneamente como parte de las alas, aunque, recientemente los autores Mark Witton y Richard Hing (2024) ponen en duda dicha interpretación. Si damos un salto y nos trasladamos a Norteamérica, concretamente al noreste de Wyoming, encontramos la Torre del Diablo (*Devils Tower*), una imponente masa de roca ígnea de cerca de 390 metros de altura, en forma de largas columnas. Para las tribus nativas, los Kiowa y los sioux Lakhota, la zona era un lugar sagrado e interpretaron que los surcos verticales, que separan las columnas de rocas, fueron originados por las garras de un oso gigantesco. Es posible que el origen de la leyenda se encuentre en el hallazgo de garras de dinosaurio carnívoro en la cercana Formación Morrison, del Jurásico Superior. Como curiosidad, la Torre del Diablo fue el primer Monumento Nacional declarado en Estados Unidos y es escenario de una de las escenas de la película de Steven Spielberg, *Encuentros en la tercera fase* (*Close encounters of the Third Kind*, 1977).

En África, en el entorno de la R.D. del Congo, existe una leyenda de los pigmeos acerca de una criatura prehistórica *Mokèle-mbèmbé*, donde las teorías más exóticas indican que podría ser algún tipo de saurópodo (López Sanjuán, 2020). Además, también en África y vinculada a una de las investigaciones del Museo Paleontológico de Elche (MUPE), el Proyecto PALDES (Paleontología para el Desarrollo) en Níger (Fig. 1), encontraríamos a *Jobar* una criatura que asustaba a los niños y niñas tuaregs, equivalente al hombre del saco en España, y cuyo origen podría estar relacionado con el hallazgo de esqueletos completos de dinosaurios en el territorio tuareg.

Por último, si nos fijamos en el folclore europeo, existe en la zona de Cameros (La Rioja, Burgos y Soria) una tradición donde las huellas de dinosaurios, habrían sido atribuidas a las huellas del caballo del Apóstol Santiago.

## 2. DINOSAURIO: LAGARTO TERRIBLEMENTE GRANDE

El término dinosaurio fue acuñado por el naturalista y paleontólogo británico Richard Owen (1804-1892) en 1842, para referirse a un grupo de reptiles extintos, a un nuevo grupo de “reptiles terriblemente grandes” (Santos-Cubedo et al., 2014). Unos pocos años antes, en 1824, el también naturalista británico y profesor de Geología de la Universidad de Oxford William Buckland (1784-1856) describía los huesos de un enorme reptil al que denominó *Megalosaurus* (“saurio enorme”), definiendo así el primer dinosaurio, sin él saberlo. Un año más tarde, en 1825, sería su colega también británico, el médico y naturalista Gideon Algernon Mantell (1790-1852) quien junto a su esposa Mary Ann (1795-1869) encontraron unos dientes parecidos a los de

una iguana, pero 20 veces más grandes. Mantell los describió como pertenecientes a *Iguanodon* (“diente de iguana”), el segundo dinosaurio en ser definido. Siete años más tarde, Mantell volvía a definir un nuevo dinosaurio en este caso *Hylaeosaurus* (“saurio del bosque”), un dinosaurio acorazado de unos cuatro metros de longitud. Desde entonces la Paleontología, ciencia que estudia la vida en el pasado a través de los fósiles, ha avanzado enormemente y ya son más de 1000 las especies de dinosaurios conocidas.

Los dinosaurios son animales vertebrados (poseen columna vertebral), tetrápodos (tienen 4 extremidades) y amniotas (se reproducen a través de huevos que tienen una membrana amniótica). Dentro de los amniotas son reptiles que se caracterizan, de manera general por disponer de unas extremidades que se mantienen rectas por debajo del cuerpo, de forma semejante a las patas de un elefante, en contraposición a la disposición de las extremidades a los lados que presentan, por ejemplo, los cocodrilos. Disponen de un cráneo con dos pares de aberturas por detrás de las órbitas y una abertura por delante de los ojos y otra en la mandíbula, carecen de una membrana alar dispuesta a lo largo del flanco de su cuerpo y tienen hábitos terrestres. Así, reptiles marinos como mosasaurios, pliosaurios o reptiles voladores como pterosaurios quedan totalmente excluidos de esta definición.

Los dinosaurios vivieron durante el Mesozoico, desde el Triásico, hace 230 millones de años, hasta el final del Cretácico Superior, hace aproximadamente 66 millones de años, y pueden clasificarse en dos grupos, Ornithischia y Saurischia, en base a la disposición del pubis e isquion, dos huesos de la cadera. En los sauriscios (“cadera de reptil”), que incluyen a los dinosaurios saurópodos (dinosaurios de cuello y cola larga) y a los terópodos (carnívoros), el pubis está dispuesto hacia adelante, mientras que, en el caso de los ornitiscios (“cadera de ave”), como los dinosaurios ornitópodos o marginocéfalos, parte del pubis está dirigido hacia atrás, paralelamente al isquion.

### 3. EL COMIENZO DE LA DINOMANÍA

La descripción de estos grandes reptiles por la ciencia suscitó un interés popular por conocer a las “criaturas antidiluvianas”. Tal es así que Owen, responsable de la definición del término dinosaurio como hemos visto anteriormente, junto al artista Benjamin Waterhouse Hawkins (1807-1894) movidos por este interés recrean a mediados del siglo XIX y a tamaño natural en un jardín londinense, el *Crystal Palace*, los primeros dinosaurios descritos (*Megalosaurus*, *Iguanodon* e *Hylaeosaurus*), además de otros animales, convirtiéndose en la primera exposición de este tipo de reconstrucciones de animales extintos de la historia y, por tanto, en la primera campaña de

divulgación paleontológica. La inauguración inicial del *Crystal Palace* en la Nochevieja de 1853 fue todo acontecimiento tal y como queda reflejado en las noticias de la época, se celebró una cena en el interior de la reconstrucción del *Iguanodon* que reunió a importantes naturalistas, geólogos y paleontólogos de la época.

Fue el 10 de junio de 1854 cuando se abrió al público con una impresionante expectación y con un éxito rotundo, donde cuentan que los primeros visitantes, fundamentalmente niños sentían miedo ante aquellas criaturas monstruosas. La popularidad de los dinosaurios hizo que la empresa responsable del proyecto, la *Crystal Palace Company*, pusiera a la venta modelos en miniatura de las esculturas de Hawkins: había comenzado la dinomanía.

Las reconstrucciones, restauradas, se conservan a día de hoy y pueden ser admiradas en el *Crystal Palace Park*.

#### 4. EL PRIMER DINOSAURIO EN EL CINE

El 8 de febrero de 1914 el Teatro *Palace* de Chicago acogió el estreno de *Gertie el dinosaurio* (*Gertie the Dinosaur*) (López Sanjuán, 2017), un corto norteamericano de aproximadamente 5 minutos de duración dirigido por Winsor McCay (1869-1934). Era la primera vez que los espectadores veían un dinosaurio en la pantalla. El filme fue el resultado del interés generado por la exposición del esqueleto de un *Brontosaurus* en el Museo Americano de Historia Natural de Nueva York en 1905. El corto, a modo de una especie de atracción de feria, se proyectaba mientras McCay interactuaba con lo proyectado, como si el dinosaurio (en realidad la dinosauria, ya que Gertie era una hembra) respondiera a sus órdenes. McCay salía al escenario y anunciaba a los presentes que podrían ver algo único, el único dinosaurio vivo... Mientras, la tímida protagonista salía en la pantalla para presentarse al público, comiendo e interactuando hasta con una serpiente de agua y donde el mismísimo McCay le daba una fruta y este terminaba apareciendo en la pantalla de forma animada.

La importancia del corto radica en que es la primera vez que se ve en pantalla a un dinosaurio cobrar vida y por el empleo de técnicas pioneras de animación para la época. McCay trazó durante dos años cerca de 10.000 dibujos, con diferencias muy pequeñas entre ellos para posteriormente fotografiarlos y crear la ilusión del movimiento en una técnica parecida a la de pasar rápidamente las hojas de un cuaderno en la que se ha dibujado algo.

En 1925 se estrena la primera superproducción de cine, *El mundo perdido* (*The Lost World*), una adaptación basada en la novela de Arthur Conan Doyle (1859-1930) y

dirigida por Harry O. Hoyt (1885-1961), donde los dinosaurios cobran vida a manos de Willis O'Brien (1886-1962), gracias a la técnica del *stop-motion*.

O'Brien contó con la colaboración de Marcel Delgado (1901-1976), un escultor mexicano que tomó como fuente de inspiración las pinturas del paleoartista Charles R. Knight (1874-1853) para recrear los dinosaurios, impregnando con ello al filme de movimiento, lejos de la imagen de los grandes reptiles mesozoicos como animales lentos y torpes. Los dinosaurios fueron realizados a partir de un armazón de alambre, el cual fue recubierto de goma para recrear los músculos y finalmente se dispuso de una capa de látex que simulaba la piel. Además, para dotarlos de vida, O'Brien optó por colocar pequeños balones de oxígeno en su interior que inflaba y desinflaba con el objetivo de simular la respiración. ¡Toda una revolución para la época!

La técnica de *stop motion* consiste en ir moviendo, en este caso, los dinosaurios articulados descomponiendo su movimiento, mientras se van fotografiando. El resultado de ir filmando fotograma a fotograma cada uno de los movimientos permite obtener un modelo en movimiento.

La película tiene el récord de reunir la mayor cantidad de dinosaurios animados de la historia mediante esta técnica (López Sanjuán, 2017) y es impresionante a día de hoy ver la escena de un dinosaurio suelto por la ciudad de Londres, donde fueron necesarios decenas de coches y seis autobuses además de dos mil extras.

Desde el punto de vista paleontológico, O'Brien buscó asesoramiento en uno de los paleontólogos más conocidos del momento como fue Henry Fairfield Osborn (1857-1935). Aunque el filme tiene numerosas licencias, incluso para los conocimientos de la época, es la primera vez que se ve en pantalla la recreación de un ecosistema de hace millones de años.

La película fue designada “culturalmente significativa” por la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos y seleccionada para ser conservada en el Registro Cinematográfico Nacional de los Estados Unidos (Gascó Lluna, 2021).

O'Brien daría un salto de gigante como responsable de los efectos especiales en *King Kong* (1933), de Merian C. Cooper (1893-1973) y Ernest Schoedsack (1893-1979), siendo la primera vez que se oía a un dinosaurio rugir en el cine. El rugido del *Tyrannosaurus* es el resultado de una mezcla del técnico de sonido que juntó un rugido de un puma, el aire comprimido de un motor y el sonido de su propia garganta.

Siete años más tarde, los espectadores verían un dinosaurio a color en la pantalla gracias a la película *Fantasia* (1940) de Walt Disney (1901-1966).

En la década de los cincuenta del siglo XX aparece una figura desconocida hasta la fecha en el cine de dinosaurios, el dinosaurio catastrófico. Este vuelve a la vida

como consecuencia de la mala acción del ser humano, iniciándose con *El monstruo de tiempos remotos*, gracias a Ray Harryhausen (1920-2013), del director Eugène Lourié (1903-1991). Un año después, vio la luz una obra maestra de la ciencia ficción, con un imponente *Godzilla* como protagonista, un dinosaurio que sufre una mutación nuclear.

En los siguientes años se da una combinación curiosa entre dinosaurios y el género *western* como *La bestia de la montaña* (*The Beast of Hollow Mountain*, 1956) o *El valle de Gwangi* (*The Valley of Gwangi*, 1969), en la que participó Harryhausen, siendo la última vez que este animó a un dinosaurio y en la que toma como escenario la ciudad española de Cuenca.

En 1966 se produce otra mezcla que ha derivado en un error de concepto incluso a día de hoy y se debe a la combinación en el cine de dinosaurios y seres humanos, así llegamos a *Hace un millón de años* (*One Million Years, B.C.*) dirigida por Don Chaffey (1917-1990) y con los cavernícolas Raquel Welch y John Richardson como protagonistas. En este sentido, un 30% de los españoles piensa que humanos y dinosaurios convivieron en algún momento de la historia (Mampel Laboira et al., 2016), algo que nunca ocurrió.

## 5. EL RESURGIR DE LA DINOMANÍA EN EL CINE

A mediados de 1980 el cine de dinosaurios vivió un primer renacimiento (Millán Agudo, 2008), influenciado por los avances y descubrimientos que se estaban realizando en paleontología. Títulos como *Baby, el secreto de una leyenda perdida* (*Baby, secret of the lost legend*, 1985), o *En busca del valle encantado* (*The Land before Time*, 1988) son algunos ejemplos.

Pero sería en el año 1993 cuando se estrenó una de las películas que junto a *El mundo perdido* (*The Lost World*) o *King Kong* han marcado el cine de dinosaurios y que supuso, ahora sí, el resurgir de la dinomanía: *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*) del director Steven Spielberg, basada en la novela del mismo nombre de Michael Crichton (1942-2008). En ella se produce una auténtica revolución digital en los efectos especiales, por primera vez veíamos en pantalla dinosaurios generados por ordenador que nos creímos que eran reales. Además, desató una nueva locura por estos reptiles mesozoicos, transformada en un interés social por la paleontología, una nueva generación de paleontólogos y paleontólogas, además de numeroso *merchandising*.

Se consiguió lo que las corrientes paleontológicas de la *Dinosaur Renaissance* llevaban décadas intentando, elevando la fascinación por los dinosaurios a un nivel inigualable (López Sanjuán, 2021).

## 6. EL CINE Y LA PALEONTOLOGÍA

En cada momento, el cine de dinosaurios ha sido capaz de incorporar algunos guiños al trabajo y descubrimientos que los paleontólogos y paleontólogas estaban desarrollando. Al centrarnos en el caso de *Parque Jurásico* (1993), si bien es cierto que se introducen temas como que los dinosaurios podrían ser animales de sangre caliente, o que algunos de ellos cuidarían a sus crías, incluso su parentesco con las aves, Spielberg se tomó numerosas licencias. Para ello vamos a destacar el caso de los dinosaurios carnívoros: los terópodos.

Entre estos, sin duda, el principal protagonista es el *Tyrannosaurus rex*. Este no vivió durante el Jurásico, se trata de un terópodo característico del Cretácico Superior. Además, no se tienen evidencias científicas acerca de que fuera incapaz de detectar a sus presas si estas estaban inmóviles. Pero más allá de cuestiones de edad y de comportamiento, la imagen más icónica del rey tirano con sus amenazadores dientes siempre a la vista, ha sido nuevamente puesta en duda en un artículo publicado en la revista *Science* en 2023. En él, investigadores de la Universidad de Toronto (Cullen et al., 2023), sugieren que los dientes estarían cubiertos por un tejido blando que habría funcionado a modo de unos labios escamosos. Otra de las cuestiones planteadas es el rugir o sonido que podrían emitir los dinosaurios. Lo cierto es que se desconoce, ya que los tejidos blandos tienden a no conservarse en el registro fósil y por lo tanto se carece, en la gran mayoría de los casos, de los órganos responsables de emitir sonidos. Riede et al. (2016), investigaron la evolución del sonido emitido por más de 200 especies de aves, concluyendo que los dinosaurios, como antecesores de estas, podrían haber emitido sonidos similares a los de un avestruz o al arrullo de una paloma.

El hallazgo de parte de la laringe de un dinosaurio acorazado, *Pinacosaurus gran-geri*, sirvió para que un equipo de investigadores (Yoshida et al., 2023) sugirieran que este dinosaurio haría llamadas similares a las de un ave.

La diferencia de tamaño entre la realidad y la ficción es una cuestión recurrente en el cine. Por ejemplo, los velociraptores que aparecen en *Parque Jurásico* son mucho más grandes de lo que realmente eran, sin embargo, el *Dilophosaurus* es más pequeño en la película. Además, en este último caso, la presencia de un collarín y la capacidad de escupir veneno, son aspectos que no se pueden inferir a través del estudio de los huesos.

Otra cuestión planteada es la posibilidad de clonar dinosaurios a partir del ADN conservado en el interior de mosquitos que a su vez habrían quedado atrapados en ámbar, picando previamente a un dinosaurio.

El ámbar es una resina fósil. Los árboles ante un daño tienden a exudar al exterior resina como medida de protección. Seguro que, en más de una ocasión, durante una excursión al campo hemos tocado esta sustancia pegajosa que fluye por la corteza de un árbol. Resulta fácil imaginar cómo un insecto que anda sobre la corteza puede quedar atrapado, así como restos de hojas, polen o incluso pequeños vertebrados. Si estos trozos de resina caen al suelo y son enterrados durante millones de años finalmente pueden fosilizar, dando lugar al ámbar. Se trata de pequeñas cápsulas del tiempo que pueden llegar a albergar en su interior organismos en 3D, si bien, lo que se conserva es la parte externa del animal, la materia orgánica ha desaparecido. En el hipotético caso que se conservara ADN, las enzimas del aparato digestivo del mosquito lo habrían destruido.

Tras *Parque Jurásico*, no tardaron en llegar otros dos títulos de la saga, una trilogía que supuso una inflexión en el cine sobre dinosaurios al dignificar la representación icónica que de estos animales mesozoicos estaba haciendo el cine (Millán Agudo, 2008).

La información paleontológica disponible en cada momento así como los recursos económicos y el avance de los efectos especiales en el cine, han condicionado la apariencia de los dinosaurios en la gran pantalla.

## 7. EL CINE COMO RECURSO EDUCATIVO EN PALEONTOLOGÍA

El cine de ficción permite acercarnos a un mundo perdido, donde los dinosaurios y otros animales extintos cobran vida ante la atónita mirada del espectador o espectadora. El público siente curiosidad por estos animales del pasado y las películas pueden ser empleadas en el ámbito educativo para tratar aspectos vinculados con la paleontología. Es más, el cine puede contribuir a la divulgación de la ciencia, además de ayudar a resolver conflictos, cambiar actitudes, y hábitos que limitan. Además, desarrolla la creatividad, mejora la comunicación y contribuye a desechar emociones negativas, de ahí su uso en pedagogía en el ámbito escolar (Morales Romo, 2017).

La experiencia en el Museo Paleontológico de Elche (MUPE) demuestra que son numerosos los escolares movidos por el interés de los dinosaurios a través de películas, documentales o libros.

Al margen de las licencias que se toman desde el punto de vista científico por cuestiones del guion o de la producción, gracias al cine se pueden realizar numerosas actividades en las aulas. Como medio de iniciación al lenguaje en general, y al lenguaje cinematográfico en particular, y llevar la película a situaciones didácticas relacionadas con otros conocimientos (Martínez-Salanova, 2003), como es el caso de la paleontología.



**Figura 1:** A la izquierda, excavación de un dinosaurio en Níger (Proyecto PALDES). A la derecha, dinosaurio en el MUPE. Fuente: Museo Paleontológico de Elche (MUPE).

## REFERENCIAS

- ALEGRET BADIOLA, L., “Extinción y no extinción”. ¡Fundamental!, 24, 2014, 7-10.
- CULLEN, T. M., LARSON, D. W., WITTON, M. P., SCOTT, D., MAHO, T., BRINK, K. S., EVANS, D. C. y REISZ, R., “Theropod dinosaur facial reconstruction and the importance of soft tissues in paleobiology”. *Science*, 379, 31 de enero de 2023, 1348-1352.
- GASCÓ LLUNA, F., *Eso no estaba en mi libro de Historia de los dinosaurios*, Guadalmazán, Madrid, 2021, 262 pp.
- LÓPEZ SANJUÁN. O. D., *El dinosaurio a través de la historia del cine. Cinezoico*, Murcia, 2017, 288 pp.
- LÓPEZ SANJUÁN. O. D., *Hace un millón de años. Todo el cine de dinosaurios (1914-1987)*, Madrid, 2020, 286 pp.
- LÓPEZ SANJUÁN. O. D., *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra. Todo el cine de dinosaurios (1988-2020)*, Madrid, 2021, 270 pp.
- MAMPEL LABOIRA, L., CORTES-GRACIA, L., ALCALÁ MARTÍNEZ, L., “Acerca de la convivencia entre dinosaurios y humanos”. *Naturaleza aragonesa*, 33, 2016, 3-7.
- MARTÍNEZ-SALANOVA, E., “El valor del cine para aprender y enseñar”. *Comunicar*, 20, 2003, 45-52.
- MILLÁN AGUDO, F. J., “Dinosaurios de película: del *stop motion* a la animación digital”. *Cabiria, Cuadernos turolense de cine*, 5, 2008, 27-76.
- MORALES ROMO, B., “El cine como medio de comunicación social: luces y sombras desde la perspectiva de género”. *Fonseca, Journal of Communication*, 15, 2017, 27-42.

- RIEDE, T., ELIASON, C. M., MILLER, E. H., GOLLER, F. y CLARKE J. A., "Coos, booms, and hoots: The evolution of closed-mouth vocal behaviour in birds". *Evolution, International Journal of Organic Evolution*, 70, 2016, 1734-1746.
- SANTOS-CUBEDO, A., GARCÍA-ROBLES, J., POZA FALSET, B. y SANTISTEBAN BOVÉ, C., *Dinosaurios*, Castellón, 2014, 93 pp.
- SANZ GARCÍA, J. L., *Cazadores de dragones. Historia del descubrimiento en investigación de los dinosaurios*, Barcelona, 2007, 420 pp.
- SANZ GARCÍA, J. L., "Los dinosaurios, un mito cultural", *Revista Digital Universitaria*, 10, 2009, 1-9.
- SANZ GARCÍA, J. L., *Pequeña historia de los dinosaurios*, Espasa, 2012, 190 pp.
- WITTON, M.P. y HING, R.A. Did the horned dinosaur Protoceratops inspire the griffin? *Interdisciplinary Science Reviews*, 0(0), 2024.
- YOSHIDA, J., KOBAYASHI, Y. y NORELL, M., An ankylosaur larynx provides insights for bird-like vocalization in non-avian dinosaurs. *Commun Biol*, 6, 2023, 152.

## Capítulo 3

# Virus aniquiladores, bacterias de la peste y hongos zombificadores. Los microbios en el cine fantástico

Dr. Manuel Sánchez Angulo

*Universidad Miguel Hernández*

*Departamento de Producción Vegetal y Microbiología*

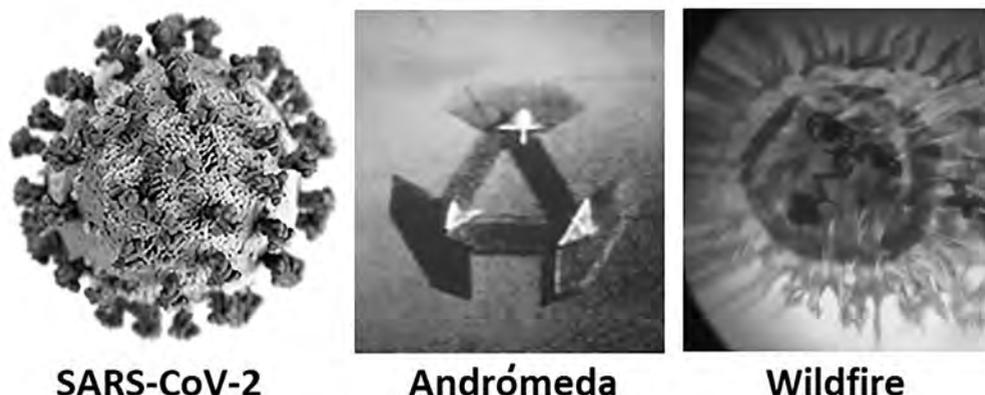
## 1. INTRODUCCIÓN

Cuando los seres humanos aparecimos en este planeta hace un par de millones de años, los microbios llevaban existiendo por varios miles de millones de años. Eso quiere decir que toda la historia de la humanidad se ha visto influida por la actividad de dichos seres invisibles a nuestros ojos. A veces esa influencia era negativa en forma de enfermedades y plagas, pero muchas otras veces era positiva, como por ejemplo, la elaboración de alimentos fermentados tales como el vino, el pan, la cerveza y los quesos. Y evidentemente, sus actos han quedado reflejados en las manifestaciones artísticas creadas por nosotros, aunque no fuéramos conscientes de su existencia.

Como muestra un botón. Entre 1562 y 1563 el pintor Pieter Brueghel el Viejo realizó el cuadro *El triunfo de la muerte*. Más de uno puede encontrar paralelismos con las actuales películas que retratan un apocalipsis zombi, aunque en realidad Brueghel estaba reflejando el impacto de la guerra y de las recurrentes epidemias de peste que asolaron la Europa del siglo XVI. Del mismo pintor es la obra *Boda Campesina*, pintada entre 1565 y 1568, y en la que vemos un banquete nupcial en la que se reparten diversas viandas, entre ellas algunos alimentos y bebidas fermentadas gracias a la acción de los microorganismos.

## 2. PRESENTANDO A LOS ACTORES

Es bueno conocer el punto de vista de un actor porque así se entienden mejor sus interpretaciones. Lo mismo ocurre con los microbios. Estos son seres vivos tan pequeños que son invisibles. Pero es difícil hacerse una idea de lo realmente pequeños que son. En la Figura 1 aparecen representados tres microbios distintos. Uno de ellos es real, el SARS-CoV-2, y los otros dos son imaginarios.



**Figura 1:** Microbios reales e imaginarios. Izquierda: modelo del virus SARS CoV-2, cuyo tamaño medio es de unos 100 nanómetros; Fuente: Mogana Das Murtey y Patchamuthu Ramasamy, 2016. Centro: Microbio extraterrestre Andrómeda con estructura cristalina. Fuente: Fotograma de la película *La amenaza de Andrómeda*, de Robert Wise, 1971, Universal Pictures. Derecha: Virus Wildfire conteniendo una triple hélice de material genético. Fuente: Fotograma de la serie *The Walking Dead*, de Frank Darabont, 2010, AMC Studios.

Para ver un microbio necesitamos un microscopio. En el caso de los hongos y las bacterias podemos usar un microscopio óptico. Pero para los virus necesitamos un microscopio electrónico porque son muchísimo más pequeños, incluso si lo comparamos con las bacterias y los hongos. ¿Cómo de pequeños? En la Figura 1 aparece un modelo del coronavirus SARS CoV-2, famoso por ser el responsable de la pandemia de COVID-19 que venimos padeciendo desde el 2020. El modelo tiene unos 3,6 centímetros de ancho. Si el SARS-CoV-2 tuviera ese tamaño entonces una bacteria típica como *Escherichia coli* mediría unos 70 metros, la levadura cervecera unos 150 metros, y nosotros tendríamos unos 600 kilómetros de altura. Es decir, el monte Everest ni siquiera nos llegaría al tobillo y si nos recostáramos con nuestra cabeza apoyada en Alicante, nuestros pies estarían cerca de Salamanca.

Como se ha indicado antes, los microbios han intervenido en todas las actividades humanas, y el cine no es una excepción (Sánchez, 2010; Sánchez-Angulo, 2023). Estos seres tan diminutos han sido protagonistas de numerosas películas del cine fantástico interpretando tres papeles principales: destructores, transformadores y, en menor medida, salvadores.

### 3. DESTRUCTORES

Si hay un papel en el que están encasillados los microbios es en el de “malvados” que causan epidemias devastadoras con miles, cuando no millones, de muertos (Sánchez-Angulo, 2021). El cólera, la tuberculosis, la lepra, la malaria y más recientemente el SIDA, son algunas de las afecciones que han aparecido en la pantalla. Pero probablemente ninguna ha despertado tanto pavor como la peste.

#### 3.1. La peste

Uno de los primeros relatos de la devastación causada por una epidemia de peste lo podemos encontrar en la novela *Los novios*, de Alessandro Manzoni, que está ambientada en la Italia del siglo XVII. Manzoni nos describe los sucesos de la epidemia de peste que asoló Milán en el año 1630. Pero seguramente la representación más famosa de una epidemia de peste la podemos encontrar en *La Máscara de la Muerte Roja*. Cuando Poe escribió su relato en 1847, probablemente se basó en la epidemia de cólera que afectó a las ciudades estadounidenses de la costa Este. En esos tiempos aún se pensaba que la peste o el cólera eran producidos por miasmas. Faltaban aún unos cuantos años para establecer que dichas enfermedades eran producidas por bacterias (Karamanou et al., 2012). Es difícil dar miedo con una miasma, así que Poe tuvo la genial idea de “personificar” a una enfermedad infecciosa en un monstruo imparables capaz de aniquilar a toda la humanidad, sin importar que sus víctimas fueran ricos o pobres, pequeños o mayores. El relato de Poe fue adaptado por primera vez al cine en 1919. Con guion de Fritz Lang y dirigida por Otto Rippert, la producción alemana *Pest in Florenz* nos muestra a la muerte danzante con forma de mujer paseando entre las multitudes de la ciudad de Florencia. Sin embargo, probablemente, la adaptación más famosa sea *La máscara de la Muerte Roja*, dirigida por Roger Corman en 1964 y protagonizada por Vincent Price. El recurso de “personificar” a la Muerte Negra también fue utilizado por el director Ingmar Bergman en su obra maestra *El Séptimo Sello* (1957).

Aunque en la pantalla veamos a una persona envuelta con una capa negra, en realidad la peste está causada por una bacteria llamada *Yersinia pestis*. Este ser es más pequeño que una levadura, pero mucho más grande que un virus. A veces cuesta reconocer que un ser tan pequeño pueda haber causado tanta mortandad. El corto de animación *Mi amiga la rata* (Jim Capobianco, 2007) protagonizado por Remy, la estrella de *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava, 2007), explica de manera muy amena cómo esta bacteria es transmitida por la picadura de la pulga de la rata *Xenopsylla cheopis*. Lo cierto es que la peste se ha convertido en un protagonista imprescindible

de numerosas producciones cinematográficas ambientadas tanto en la Edad Media: *Un mundo sin fin* (Michael Caton-Jones, 2012), *El médico* (Philipp Stölzl, 2013); como en la Edad Moderna: *Los señores del acero* (Paul Verhoeven, 1985), *La Peste* (Rafael Cobos y Alberto Rodríguez, 2018).

### 3.2. Los virus

Sin embargo, la peste casi no aparece en producciones ambientadas a partir del siglo XX. El motivo principal se lo debemos a los avances científicos, sobre todo al descubrimiento de los antibióticos. Dichas sustancias son muy efectivas contra las infecciones bacterianas como la peste, el cólera o la tuberculosis. Así que es difícil imaginar un apocalipsis con una enfermedad que puede ser curada con una inyección o una pastilla. A las bacterias les pasó lo mismo que a los actores del cine mudo cuando llegó el cine sonoro. Así que los guionistas tuvieron que buscar a unos microbios que fueran inmunes a los antibióticos: los virus. De todas formas, quizás en el futuro podamos volver a ver a las bacterias como las protagonistas de una epidemia devastadora, pues actualmente hay un grave problema de salud pública con el incremento de las infecciones por microorganismos resistentes a los antibióticos (Organización Mundial de la Salud, 2022).

Una de las primeras películas en las que se habla de una pandemia vírica que acabe con toda la humanidad es *Estación 3 Ultrasecreto* (John Sturges, 1965), en la que se crea un arma biológica a partir de un virus del sarampión modificado para que pueda multiplicarse sin necesidad de hospedador. Otro virus famoso es el “Capitán Trotamundos”, un virus de la gripe también modificado como arma biológica y que fue imaginado por Stephen King en su novela *Apocalipsis* (1990). La novela ha sido adaptada como serie de televisión en dos ocasiones. King se basó en la famosa pandemia de gripe de 1918, mal llamada gripe española, que acabó con la vida de entre 50 y 100 millones de personas.

Inspirado por la carrera espacial, el escritor Michael Crichton imaginó en *La amenaza de Andrómeda* a un patógeno extraterrestre de estructura cristalina que producía una coagulación masiva en sus víctimas (Sánchez, 2011). Robert Wise llevó la novela a la gran pantalla en 1971 e introdujo un cambio peculiar. Dentro del grupo de científicos que luchan para contener la diseminación del patógeno incluyó a la doctora Ruth Leavitt (interpretada por Kate Reid), un personaje de científica realista y totalmente alejado del estereotipo sexista de las científicas encarnado por Rachel Welch en *Un viaje alucinante* (Richard Fleischer, 1966). Esta película también fue la primera en mostrar que la lucha contra un patógeno con potencial pandémico debía de ser llevada a cabo por un grupo de científicos con diferentes habilidades y no por

una sola persona. Así lo vemos en películas como *Estallido* (Wolfgang Petersen, 1995) o la premonitoria *Contagio* (Steven Soderbergh, 2011). Generalmente los científicos suelen trabajar de manera correcta y consiguen detener al virus antes de que se disemine sin control, pero hay ocasiones en las que no ocurre así, como es el caso del virus Trixie en la película *The Crazies* (George A. Romero, 1973; Breck Eisner, 2010). Tanto en la película de 1973 como en su *remake* de 2010, los científicos militares enviados a contener el brote se comportan de una manera descuidada e incompetente.

Una secuencia que se repite en muchas de estas películas pandémicas es el mapa de diseminación de la enfermedad. Uno de los primeros aparece en la película *Estallido*. El general interpretado por Donald Sutherland muestra una diapositiva del mapa de Estados Unidos con fondo blanco y mientras habla sobre la previsión de la expansión del virus a las 24 y a las 48 horas, van apareciendo puntos rojos que van rellenando progresivamente el mapa hasta cubrirlo por completo. Uno de los ejemplos más destacados de este recurso cinematográfico lo encontramos en los títulos de crédito que aparecen al final de la película *El origen del Planeta de los Simios* (Rupert Wyatt, 2011). Se nos muestra cómo la enfermedad se va diseminando a lo largo de todo el planeta gracias al tráfico aéreo (Mangili et al., 2015). La secuencia es tan buena que fue utilizada como apertura de *El amanecer del Planeta de los Simios* (Matt Reeves, 2014), la siguiente película de la saga.

#### 4. TRANSFORMADORES

Las películas de la saga del Planeta de los Simios son también un ejemplo de cómo un microorganismo puede ser el responsable de una transformación social extrema. Una enfermedad infecciosa es un generador de otredad, ya que podemos distinguir entre los sanos y los enfermos. Y los sanos pueden tener miedo de ser infectados, pero por lo menos pueden llegar a mostrar compasión y empatía por los enfermos. Sin embargo, también puede darse el caso de que ese infectado sea un “otro” totalmente ajeno e incluso peligroso, tanto que pueda significar la destrucción del grupo de los “sanos”. Este es el argumento base de *Soy Leyenda*, la famosa novela de Richard Matheson. Publicada en 1954, narra la historia de Robert Neville, único superviviente de una guerra bacteriológica que ha transformado al resto de la humanidad en vampiros. Al final, Neville comprenderá que la era de la especie humana ya ha terminado y que él será considerado una figura mitológica para los integrantes de ese nuevo mundo. La novela fue por primera vez adaptada a la gran pantalla en 1964 por Ubaldo Ragona y Sidney Salkow. Protagonizada por Vincent Price, *El último hombre sobre la Tierra* es bastante fiel a la obra (el propio Matheson participó en el guion), pero su ejecución artística deja bastante que desear. En 1967,

el estudiante Mario Gómez Martín realizó una gran adaptación de *Soy Leyenda* con un cortometraje que estuvo disponible para su visionado en la web de la Filmoteca Española durante el confinamiento por COVID-19. Hollywood volvió a adaptar la obra en 1971 con Charlton Heston como protagonista de *El último hombre vivo* (Boris Sagal, 1971), aunque el resultado volvió a ser bastante decepcionante. En lugar de vampiros, lo que tenemos son una especie de mutantes albinos que crean un culto fanático. La adaptación más reciente es del año 2008 y vuelve a recuperar el título de la novela, aunque no su final, que fue cambiado. Dirigida por Francis Lawrence y protagonizada por Will Smith, la película presenta algunas peculiaridades que merece la pena destacar. En la secuencia inicial vemos una entrevista a una doctora, interpretada por Emma Thompson, que explica que han conseguido curar el cáncer usando un virus modificado genéticamente. Posteriormente, lo que vemos es una secuencia de la ciudad de Nueva York completamente abandonada donde el virus ha transformado a los infectados en criaturas similares a zombis (Camacho Aguilera, 2014). La película también contiene un mensaje ludita de fobia contra la biotecnología. Incluso hay un diálogo del personaje de Will Smith que viene a insinuar que la culpa del desastre es nuestra al intentar alterar el curso natural de las cosas, incluidas las enfermedades.

La idea de Matheson de que un microorganismo transforma a los humanos en vampiros está en la base de otras películas como es el caso de la saga de *Blade* (Stephen Norrington, 1998), *Daybreakers* (Hermanos Spierig, 2009), además de otros títulos más recientes como *Vampire Virus* (Charlie Steeds, 2020) o *Cielo Rojo Sangre* (Peter Thorwarth, 2021). Nada extraño si pensamos que el mito del vampirismo nació gracias a una enfermedad infecciosa como la tuberculosis (Willis, 2007).

#### 4.1. Zombis

Sin duda el zombi puede ser considerado como el ejemplo de otredad más extremo. La persona infectada ya no es un enfermo, sino un muerto viviente que solo sigue su instinto primario de alimentación. Aunque aquí cabe hacer una distinción entre dos tipos de zombis. Por un lado, tenemos un zombi “realista” en el que los infectados todavía son humanos y presentan una sintomatología muy clara. Además, pueden morir si no son alimentados o si son disparados en un órgano vital además del cerebro. El ejemplo más representativo son los zombis originados a partir del virus Rage, un virus mutante de la rabia creado como arma biológica, que aparecen en las películas *28 días después* (Danny Boyle, 2002) y *28 semanas después* (Juan Carlos Fresnadillo, 2007). Entre los aspectos a destacar, la primera película muestra las vías de infección por contacto de las mucosas con fluidos como la saliva o la sangre. Hay una secuencia bastante impactante en la que el contagio se da a través

de la conjuntiva del ojo. También es muy interesante que en la segunda película se muestre a una portadora asintomática del virus, una persona que no manifiesta los síntomas pero que puede transmitir la enfermedad. La parte más “increíble” es el brevísimo tiempo de incubación, el tiempo que transcurre desde la infección hasta el desarrollo de los síntomas, que en las películas no suele llegar al minuto. En este sentido, es de destacar la película *Maggie* (Henry Hobson, 2015) en la que la protagonista sufre la zombificación de manera paulatina a lo largo de varios días, algo mucho más realista.

Por otro lado, tenemos al zombi “fantástico”. Un muerto viviente que no sigue las leyes de la termodinámica ni de la biología, ya que puede carecer de órganos vitales, salvo el cerebro. No necesita de alimentación para conseguir energía y aunque muestre un proceso de descomposición muy evidente, nunca termina de morir. La mayor parte de las películas y series como es el caso de *Resident Evil* (Paul W.S. Anderson, 2002), *REC* (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007), *World War Z* (Marc Forster, 2007) o la famosa *The Walking Dead* (Frank Darabont, 2010) recrean este tipo de zombi.

Los hongos han sido los últimos que se han incorporado al elenco de microbios zombificantes. En concreto el hongo entomófago *Ophiocordyceps unilateralis*, conocido por ser el causante de las llamadas “hormigas zombi”. En la naturaleza este hongo parasita a las hormigas de forma que, si una espora contacta con una hormiga, tras la germinación el hongo crece en su interior y toma el control del cerebro del insecto para que trepe a una planta. Una vez la hormiga está en el envés de una hoja a un metro del suelo, lo que hace es morder el nervio de la hoja para fijarse y entonces es cuando el hongo mata a la hormiga consumiendo sus órganos y formando un cuerpo fructífero que liberará esporas que infectarán a otras hormigas. Podemos ver que las hormigas zombi no se dedican a perseguir a otras hormigas para comerles el cerebro. Sin embargo, tanto en *Melanie, The Girl with All the Gifts* (Colm McCarthy, 2016), como en la serie *The Last of Us* (Neil Druckmann y Craig Mazin, 2023), el hongo ha mutado para infectar a los humanos y esta vez sí que los afectados se vuelven agresivos. Curiosamente, en ambas historias aparecen humanos que han conseguido establecer una simbiosis con el hongo gracias a que la infección se produjo en las madres embarazadas, con lo que volvemos al argumento desarrollado por Richard Matheson en el que la especie humana es sustituida por un nuevo tipo de ser humano infectado por un microorganismo.

Hay que hacer notar que el personaje del zombi también ha sufrido una transformación sustancial en lo que podríamos calificar como la evolución de su arco narrativo. En su origen el zombi era un infectado incurable. Pero en la película *Retornados* (Manuel Carballo, 2013) y en la serie *In the Flesh* (Dominic Mitchell, 2013), los zombis son enfermos que tras un tratamiento pueden recuperar su estado humano. Lo malo

es que son discriminados y apartados por la sociedad debido a su condición, algo que hemos visto con otros enfermos como es el caso de los que padecen el VIH.

## 5. SALVADORES

La inmensa mayoría de los millones de especies de microorganismos que habitan este planeta no son patógenas, e incluso son beneficiosas para nosotros. Pero como se ha indicado antes, los microbios han sido encasillados en el papel de “malvados”. Sin embargo, hay una serie de películas en las que los microbios han hecho de “buenos” y se han mostrado sus actividades beneficiosas, aunque generalmente de manera muy breve. Vamos a ver algunos ejemplos.

En *Nausicaä del Valle del Viento* (Hayao Miyazaki, 1984) aparecen los hongos como responsables de la biorremediación ambiental de los tóxicos causados por la catástrofe bélica.

En *The Matrix* (Hermanas Wachowski, 1999), los humanos libres se alimentan a partir de “proteína unicelular”, un alimento producido a partir de microorganismos como la levadura *Saccharomyces cerevisiae* o la bacteria *Methylococcus capsulatus*.

En *Planeta Rojo* (Antony Hoffman, 2000) se intenta terraformar Marte mediante la siembra de algas microscópicas que generen oxígeno respirable en la atmósfera marciana.

En *Avatar* (James Cameron, 2009) los Na’vi se comunican con sus USB biológicos y el árbol de la vida gracias a las micorrizas bioluminiscentes del suelo de Pandora.

Pero sin duda, el ejemplo más claro de los microbios como salvadores de la humanidad lo encontramos en la novela de H.G. Wells *La guerra de los mundos*. Ha sido adaptada al cine y a la televisión en diversas ocasiones, siendo las más sobresalientes la dirigida por Byron Haskin de 1953 y la de Steven Spielberg del año 2005. Una versión bastante divertida del microbio-infeccioso-destruye-monstruos la podemos encontrar en el combate de magos entre Merlín y Madame Mim representado en la película animada *Merlín el Encantador* (Wolfgang Reitherman, 1963). Cada uno de los magos debe de transformarse en un animal que consiga neutralizar a su adversario. La secuencia de cinco minutos fue considerada como un prodigio de técnica de animación para su época, fundamentalmente porque el dibujante Bill Peet consiguió mantener los rasgos y colores de los personajes a lo largo de las diferentes transformaciones. Tanto Min como Merlín sufren ocho transformaciones distintas.

Es precisamente la última transformación de Merlín la que tiene que ver con la Microbiología. En el momento culminante, Madame Min se transforma en un dragón

morado y Merlín contraataca transformándose en el microbio que provocaba una rara enfermedad llamada malagriptacopterosis. En palabras del propio Merlín, los síntomas de la enfermedad son los siguientes: “Primero le brotarán manchas. Después tendrá fiebre y calosfríos [sic]. Y luego estornudos violentos”.

## 6. CONCLUSIONES

Los microbios son esenciales para el mantenimiento de la vida en este planeta. Solo una pequeña minoría son considerados como patógenos perjudiciales. A pesar de ello, en la inmensa mayoría de las producciones del cine fantástico, los microbios aparecen como productores de terribles enfermedades y catástrofes, mientras que solo excepcionalmente, en algunas películas los microorganismos juegan un papel beneficioso fundamental. Este desequilibrio entre realidad y ficción puede explicarse si pensamos que el cine es un arte y una industria. Como arte, las películas son una recreación artística de la realidad que no tiene por qué ser reflejada con verosimilitud (salvo en el cine documental). La precisión científica no es un elemento esencial, pero puede servir para crear una buena historia si el espectador siente que lo que está viendo es plausible (Chambers, 2017). Como industria, se elaboran películas que sean atractivas para el gran público, y no cabe duda que al público le atrae ver en la gran pantalla las calamidades que les suceden a otros.

## REFERENCIAS

- CAMACHO AGUILERA, J.F., “Soy leyenda: comparación de la infección por el ficticio virus Krippin y el virus de la Rabia”. *Revista de Medicina y Cine*, 10, 2014, 26-36.
- CHAMBERS, A.C., “Movies and Scientific Accuracy”. *Microbiology Today*, 44, 2017, 191-192.
- KARAMANOU, M., PANAYIOTAKOPOULOS, G., TSOUCALAS, G., KOUSOULIS, A.A. y ANDROUTSOS, G., “From miasmas to germs: A historical approach to theories of infectious disease transmission”. *Infez Med.* 20, marzo 2012, 58-62.
- MANGILI, A., VINDENES T. y GENDREAU, M., Infectious Risks of Air Travel. *Microbiology Spectrum*, 3, octubre 2015.
- ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD.: «Global antimicrobial resistance and use surveillance system (GLASS)report: 2022» [en línea], (2022), <<https://t.ly/gicaF>> [Consulta:14/12/2023.]
- SÁNCHEZ, M., “El microbio es la estrella: una guía de películas para el microbiólogo”. *Actualidad SEM*, 50, diciembre 2010, 42-46.
- SÁNCHEZ, M., “Bioseguridad y armas biológicas: La amenaza de Andrómeda (1971)”. *Revista de Medicina y Cine*, 7, 2011, 15-20.

SÁNCHEZ-ANGULO, M., "Epidemias al estilo Hollywood. Un pequeño catálogo". *Revista de Medicina y Cine*, 16, 2021, 311-326.

SANCHEZ-ANGULO, M., "Microbial Pathogens in the Movies". *FEMS Letters*, 370, 6 diciembre 2023, 1-20.

WILLIS, M., "The Invisible giant, Dracula and disease". *Studies in the Novel*, 39, 2007, 301-325.

## Capítulo 4

# Genealogía del zombi. De la religión a la ciencia en la literatura, el cómic, el cine, la ficción seriada y los videojuegos

Dr. Lluís Anyó

*Universitat Ramon Llull*

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Objetivos y metodología

El principal objetivo de este capítulo es demostrar que la criatura zombi se ha transformado, a lo largo de su genealogía, de un marco netamente religioso y sobrenatural a otro exclusivamente científico y material. Esta transformación se ha producido, además, de forma paralela en los medios de ficción narrativa donde encontramos la figura, es decir, en la literatura, el cómic, el cine, la ficción seriada televisiva y los videojuegos. Los conceptos que guiarán las distintas transformaciones del monstruo en este recorrido histórico se organizan en oposiciones correlativas del tipo religión/ciencia, alma/cuerpo, sobrenatural/natural, espiritual/material, irracional/racional, y, por supuesto, no-muerto/infectado. Cada una de estas transformaciones pueden leerse como un reflejo alegórico de las inquietudes sociales de cada momento, que encuentran en la fabulación un modo de expresar los problemas y las contradicciones de su época (Jameson, 1989; 1995). En este sentido, la hipótesis manejada subraya un paralelismo, a modo de historia cultural (Skal, 2008; Gubern y Prat, 1979), entre la caracterización del monstruo zombi en los textos culturales y el contexto social que los produce.

Emplearemos para este objetivo el análisis textual comparado del lenguaje y la estructura de aquellas narrativas que, en una perspectiva histórica, compongan el corpus más significativo de los textos donde la figura del zombi es relevante (Wood, 1986; Dendle, 2001; Palacios, 2010; Sánchez-Trigos, 2013; Krzywinska, 2008).

Para categorizar la criatura zombi en distintos tipos tendremos en cuenta los siguientes elementos: su origen en la magia o en la ciencia; su número con respecto a los humanos vivos, es decir, su carácter apocalíptico; la presencia del instinto de comer carne de humanos vivos; el carácter contagioso del contacto con ellos; su dependencia de

un amo o su autonomía; y su comportamiento y aspecto, en relación a un no-muerto putrefacto o a un infectado rabioso, y las distintas variaciones graduales entre uno y otro. El conjunto de estos elementos, que encontraremos combinados de formas muy diversas, nos van a permitir establecer las categorías del monstruo.

El presente estudio se centra en el análisis de la figura desde que ésta es absorbida por la cultura occidental, dejando fuera sus orígenes etnográficos que no son objeto directo de este trabajo. Se plantea, por tanto, una aproximación a la figura del zombi en los medios de ficción narrativa de la cultura occidental. Básicamente, este análisis se refiere a la figura del zombi en la literatura, el cine, el cómic, la ficción seriada televisiva y los videojuegos, productos de la cultura occidental del s. XX y XXI. Esta aproximación supone sacrificar el análisis en profundidad de unas pocas obras por un enfoque transversal y abarcativo, centrado más en establecer una tipología general que un análisis detallado de casos.

Cabe apuntar también, como nota metodológica final, que a menudo encontraremos productos en un lugar intersticial, con elementos de un tipo y del siguiente. No debe extrañarnos, puesto que las transformaciones de un tipo a otro son progresivas y continuadas, a lo largo de décadas, del zombi mágico y sobrenatural al zombi de la ciencia y patológico.

## **1.2. Alegoría zombi y capitalismo tardío**

Fredric Jameson ha desarrollado a lo largo de prácticamente todos sus escritos la idea de texto cultural como acto simbólico, en tanto que producto cultural que ofrece soluciones simbólicas, formales o estéticas a contradicciones sociales reales, que provocan ansiedad, preocupación o frustración. Para Jameson (1989, p. 64), los textos de la cultura son “un acto simbólico por el cual las contradicciones sociales reales, insuperables en sus propios términos, encuentran una resolución puramente formal en el terreno estético”.

Los productos de la cultura, por tanto, pueden leerse como alegorías de la totalidad de un momento histórico por el hecho que ponen en relación fragmentos de significados distintos que conforman una explicación, imperfecta o incluso falsa, pero una explicación, en definitiva, de la totalidad de un determinado periodo histórico. En este sentido, y siempre siguiendo a Jameson, los productos de la cultura contribuyen a explicar, aunque de forma simbólica, la totalidad global, y ofrecen una cartografía cognitiva para situarse en ese inconmensurable sistema mundial global (Jameson, 1996, p. 72).

Ese texto, entendido como acto simbólico, se encuentra inmerso en un contexto de sentido más amplio, el social, que existe como narración sólo por medio de esos textos.

Jameson desarrolla esta idea en distintos casos, quizá uno de los más conocidos sea su análisis del cine de las conspiraciones en *La estética geopolítica* (Jameson, 1995). Otros autores han aplicado esta misma idea al género zombi, en una lectura que, en general, lo relaciona con el capitalismo tardío. Jorge Fernández-Gonzalo (2011, p. 43), por ejemplo, dice que “el capitalismo funciona como una pandemia zombi, es el pensamiento de la horda: cubrir todo, arrasar todo”.

Como apunta Steven Shaviro (2006, p. 86), el zombi es alegórico y subversivo en G.A. Romero, un director fundamental del género, como veremos.

En este mismo sentido, para Mabel Moraña (2017, p. 279) “la figura del zombi es inseparable de los temas del capitalismo como sistema de exclusión económica, política y social”.

Esta misma idea del zombi como metáfora la encontraremos también en el artículo de L.X. Brito-Alvarado y D. Segovia-Velastegui (2021), en una perspectiva antropológica y decolonial.

Tanto más cuando en el cine de Romero, el problema no suelen ser los zombis, sino los héroes salvadores y mesiánicos. En definitiva, para Moraña (2017, p. 360), “la figura del zombi, quizá más que la de ningún otro monstruo periférico, articula el tema de la dominación, particularmente la relación entre explotación y subjetividad, cuerpo y alma, capital, trabajo y socialidad”.

Elton Honores compara dos figuras características del terror contemporáneo, el zombi y el vampiro, de modo que mientras el vampiro es elitista y exclusivo, el zombi es anónimo y masivo, y, por ello, “el vampiro es el último gran monstruo de la literatura clásica; el zombi, en cambio, es el monstruo de un presente líquido e inestable” (Honores, 2015, p. 244).

Así que, “the zombie also straddles the divide between industrial and immaterial labor, from mass to multitude, from the brawn of industrialism to the dispersed brains of cognitive capitalism” (Larsen, 2010, p. 9).

Andreu Domingo relaciona este carácter masivo del zombi con la redundancia y la resiliencia típicamente neoliberales, en una lectura del género en clave abiertamente política donde “la figura del resiliente se descubre, ni más ni menos, como la del que logra sobrevivir a la competición” (Domingo, 2018, p. 65), mientras que “la redundancia así vista no solo alude a la terrible etiqueta de la caducidad que condiciona lo desechable, sino también a la pérdida de la singularidad” (Domingo, 2018, p. 79).

Según Domingo, la serie televisiva *The Walking Dead*, creada por Frank Darabont y Robert Kirkman entre 2010 y 2022, al contrario que las películas de Romero, trata de:

La utopía neoliberal donde cada individuo ocupa un lugar en la estratificación social debido a su “talento” [...]. Los individuos de esa sociedad meritocrática, donde prevalecen los “verdaderos méritos” que constituyen la esencia de la resiliencia —más allá del valor otorgado al nivel de instrucción o a ciertas profesiones en nuestra sociedad—, han sido seleccionados por la encarnizada competencia darwiniana por seguir vivos. [...]. Nos encontramos muy lejos, por no decir en las antípodas, de la provocación libertaria de Romero (Domingo, 2018, p. 214).

## 2. RESULTADOS

### 2.1. Genealogía del zombi

Proponemos una división de la historia de la criatura zombi en cuatro momentos, a partir de las propuestas anteriores de Stephanie Boluk y Wylie Lenz (2011) —con las matizaciones oportunas que les hace Rubén Sánchez-Trigos (2013)—, y la de Jesús Palacios (2010). En este texto, sin embargo, no pretendemos establecer etapas típicas al subgénero en sí mismo, sino a la criatura zombi.

Estas cuatro etapas de la criatura comprenden una primera, que podemos llamar etnográfica y tiene su localización más clara en la religión vudú de Haití (Davis, 1983; Bishop, 2010; Charlier, 2017). Una segunda es la traslación, adaptación y popularización de la figura del zombi, todavía muy anclada en la tradición del vudú, a la cultura *pulp* estadounidense, en particular coincidiendo con la invasión de la isla por el gobierno de los EUA, entre 1915 y 1934. Una tercera etapa se inicia con un texto fundamental del género, la película de 1968, *Night of the Living Dead*, de Romero, que establece las bases contemporáneas de la criatura hasta el inicio de la cuarta etapa, y última hasta ahora, con la película de 2002, *28 Days Later*, de Danny Boyle, donde de forma ya clara se consolida la que había sido una tendencia progresiva hacia el infectado.

En tanto que pretendemos demostrar una transformación de la figura del zombi de la religión a la ciencia, o de lo sobrenatural a lo material, no vamos a inventariar un corpus exhaustivo de textos, sino comentar aquéllos que, por su significación en la genealogía del zombi, permiten trazar esa transformación.

## 2.2. El zombi etnográfico del vudú

El vudú o *voudou* es una religión sincrética propia, en origen, de los esclavos africanos de Haití (Bishop, 2010), cuya génesis puede compararse con las del *candomblé* del Brasil, la santería de Cuba, el *obeyisne* de Jamaica o el *shango cult* de Martinica (Charlier, 2017, p. 25). Se trata de una síntesis original de creencias africanas, por ejemplo, *yoruba* o *bantú*, con el catolicismo (Ackermann y Gauthier, 1991), todo ello adaptado o reinterpretado a las condiciones sociales de una economía de trabajo en esclavitud. El propio origen africano de la palabra zombi remite ya a esta dualidad de cuerpo y espíritu, por ejemplo, el *nzambi* congolés que se traduce por espíritu de persona muerta, pero también el *ndzumbi* de Gabón que alude al cuerpo (Brito-Alvarado y Segovia-Velastegui, 2021, p. 518). Es fundamental aquí, por lo tanto, la figura del *bokor* o brujo de magia negra, que esclaviza al zombi después de obligarlo a levantarse de su tumba, ya definitivamente sin consciencia ni voluntad alguna, para que trabaje en sus campos de caña de azúcar. Para el vudú, una persona viva tiene dos almas, el *petit bon ange* o *ti-bon-anj* y el *gran bon ange* o *gwo-bon-anj*. El zombi vudú es una criatura a la que le ha sido robada una de sus almas.

Es pertinente notar que estas elaboraciones del zombi en la cultura popular haitiana volverán más tarde al África de la que surgen, en forma de narrativas populares muy vinculadas al capitalismo global (McNally, 2022, p. 275).

Este primer zombi, aparte de su evidencia etnográfica en la cultura popular haitiana, se encuentra ya en algunas expresiones culturales occidentales, adonde llega de forma más o menos indirecta. Se trata por ejemplo del conjunto de crónicas periodísticas de William Seabrook en *L'île magique. Les mystères du vaudou*, de 1929, el libro de la también periodista Zora N. Hurston, *Tell my Horse*, de 1938, y de adaptaciones literarias o cinematográficas muy ancladas en la perspectiva de esa cultura popular, como puedan ser *I Walked with a Zombie*, dirigida por Jacques Tourneur en 1943, y adaptada, muy libremente, del relato del mismo título de Inez Wallace de 1942.

Posteriormente, puede rastrearse esta caracterización en la investigación etnobotánica de E.W. Davis publicada como *The Serpent and the Rainbow* en 1985, muy criticada, por cierto (véase Moraña, 2017, p. 355), y su adaptación cinematográfica del mismo título dirigida por Wes Craven en 1988 y también recuperaciones posteriores como la película *Zombi Child* de Bertrand Bonello en 2019, u otras.

Se trata en todos estos casos de una criatura producto de la magia, tenga ésta un fundamento toxicológico o no, y esclavo del *bokor*. Habitualmente, ha sido enterrado creyéndolo muerto y es robado de su tumba por el brujo, quien, sabiendo que su parientes y amigos lo creen muerto, podrá aprovecharse de su fuerza de trabajo sin

inconvenientes. Este zombi que vuelve de la tumba carece de voluntad y obedece, sin ninguna resistencia, a su amo. No es contagioso ni agresivo.

### 2.3. El zombi de la cultura *pulp*

Aunque en sus características esenciales la criatura zombi de este período es muy similar a la anterior, es importante para nuestro argumento destacar el discreto segundo plano que ocupan los elementos más sobrenaturales, mientras que ganan peso elementos materiales y de tipo natural, como el propio cuerpo del zombi, cada vez más presente, más central en la narrativa.

La película *White Zombie* de Victor Halperin en 1932, se encuentra en la transición de un momento a otro, así como la posterior *The Plague of the Zombies*, dirigida por John Gilling en 1966. En cambio, son más claros ejemplos de este segundo tipo los relatos de las revistas *pulp* de los años treinta como *Weird Tales* o *Argosy*, por ejemplo, “The Empire of the Necromancers” de Clark Ashton Smith publicado en 1932 en *Weird Tales*, o, en la misma revista, “While Zombies Walked” de Thorp McClusky en 1939. De forma quizá más clara incluso, encontramos los cómics posteriores a la Segunda Guerra Mundial, que heredan ese gusto por la truculencia y el espectáculo de la violencia de la literatura *pulp* anterior, en revistas como *The Beyond*, *Dark Mysteries* o *Witches Tales*. Podemos citar “The Zombie’s Eyes” de Lin Streeter publicado en 1951 en la revista *Adventures Into the unknown*, “I am a Zombie” de Lin Streeter en 1953 en la misma revista, “The Clutching Hand” de Roy G. Krentel y Harry Harrison en 1953 en *Beware*, o “A Day of Panic” de Warren Kremer y Lee Elias en 1953 en *Witches Tales*.

Encontraremos aquí zombis que se presentan en forma de horda, una característica imprescindible en etapas posteriores, pero no en un número ni mucho menos suficiente para poder hablar de apocalipsis mundial. También puede aparecer individualizado para volver de la tumba y vengarse. Son textos enmarcados en el género de terror, con más truculencia y menos magia, que incorporan cada vez más descripciones de auténticos cadáveres putrefactos que vuelven a la vida (Palacios, 2010, p. 185).

### 2.4. El zombi-romero y sus derivados

G.A. Romero instaura una nueva figura del zombi muy influyente a partir de su fundacional *Night of the Living Dead*. Se trata, para nuestro propósito, de un nuevo paso hacia la naturalización del monstruo, cada vez más alejado de sus orígenes espirituales y mágicos y más vinculado a la tecnología o la patología, aunque todavía no completamente. Podemos comprobar esto en el ciclo completo de películas

dedicadas por Romero al monstruo, desde la primera de 1968 y siguiendo con *Dawn of the Dead* de 1978, *Day of the Dead* de 1985, *Land of the Dead* de 2005, *Diary of the Dead* de 2007 y *Survival of the Dead* de 2009.

También encontramos la naturalización de la figura del monstruo en las diversas derivaciones que se inspiran en el arquetipo creado por Romero, como son, con ejemplos de la literatura, el cine, los videojuegos y el cómic, *No profanar el sueño de los muertos*, dirigida por Jorge Grau en 1974, *Zombi 2* por Lucio Fulci en 1979, *Resident Evil*, videojuego diseñado por Shinji Mikami en 1996, *Pride and Prejudice and Zombies*, novela de Seth Grahame-Smith de 2009, *Paura nella città dei morti viventi*, película dirigida por Lucio Fulci en 1980, *The Walking Dead*, cómic de Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard entre 2003 y 2019, su adaptación televisiva, ya citada, y su adaptación videolúdica por Mark Darin, Jake Rodkin, Sean Vanaman y otros, entre 2012 y 2018, o *La nuit a dévorée le monde*, dirigida por Dominique Rocher en 2018, entre muchas otras.

En el zombi-romero y a partir de él, la criatura zombi, es ya una figura arquetípica de la cultura popular. Puede rastrearse todavía su origen en el zombi vudú popularizado por la cultura *pulp* en literatura y cómic, con una criatura muy física, muy corporizada, un muerto cuyo cuerpo se pudre. Aunque sigue siendo un muerto que vuelve de la tumba, un no-muerto, ha desaparecido por completo la figura del brujo o del amo (Dendle, 2001, p. 6) y el monstruo ha perdido casi todos sus elementos sobrenaturales. En particular, además, como apunta Bishop (2010, p. 94), se trata de un monstruo cuyo único objetivo o instinto es comer carne humana viva y, al hacerlo, o entrar en contacto con sus fluidos, es contagioso. Es un monstruo anónimo y autónomo, que se mueve en masa, sin voluntad. Su carácter masivo hace de ellos, por fin, una amenaza apocalíptica global. Como vemos, queda cada vez menos de ese no-muerto que lo es por habersele robado una de sus almas, víctima de la brujería, y se introduce ya un elemento fundamental en la siguiente caracterización, el hecho que sea infeccioso, contaminante, impuro, aunque aquí en general todavía no es un enfermo, sino un muerto vuelto de la tumba.

El videojuego *Resident Evil* y el cómic *The Walking Dead* merecen, quizá, un comentario aparte. Podría decirse que ya aparece aquí el componente patológico, un virus originado en la Corporación Umbrella en la primera o un origen quizá extraterrestre en la segunda, pero la caracterización del zombi, su andar lento y errático, torpe, remite más al zombi no-muerto que al zombi infectado. También la versión cinematográfica de *Resident Evil* (Paul W.S. Anderson, 2002), se encuentra en un lugar intersticial, por cuanto presenta zombis como infectados por un virus, pero al mismo tiempo no-muertos que se comportan de un modo muy similar al visto en el zombi-romero. Igual sucede con la versión seriada televisiva de *The Walking Dead*, que remite, más claramente que el cómic, al no-muerto.

## 2.5. El zombi como enfermo

La última transformación hasta la fecha de la figura del zombi podría incluso excluirlo de la pertenencia al subgénero, en tanto que ya no se trata de un no-muerto, sino con toda claridad de un enfermo.

Aparece de forma definida en 2002 con *28 Days Later*, de Danny Boyle, que por otro lado mantiene el discurso político típicamente subversivo, antimilitarista y algo anarquista de Romero. Otros productos derivados de este cuarto tipo son *World War Z. An Oral History of the Zombie War*, novela de Max Brooks de 2006, *REC*, película de Jaume Balagueró y Paco Plaza de 2007, *Dead Space*, videojuego de Micheal Condrey y Bret Robbins de 2008, *Dead Set*, ficción televisiva de Charlie Brooker de 2008, *La Horde*, película de Yannick Dahan y Benjamin Rocher de 2010, *Dead Island*, videojuego de Pawel Marchewka de 2011, o *Train to Busan*, película de Yeon Sang-ho de 2016.

Se trata en estos casos de un humano infectado por algún elemento patológico y pandémico. Aún naturalizado, esta criatura mantiene algunos de los elementos característicos del zombi-romero, desligados ya totalmente de cualquier referencia espiritual, religiosa o sobrenatural. La infección se transmite rápidamente de modo que provoca una expansión incontrolable de la enfermedad en forma de apocalipsis mundial. El infectado se vuelve extremadamente violento, y ataca a los humanos sanos, incluso mordidiéndolos, pero sin ánimo de comérselos. Es cierto, sin embargo, que no todos los textos citados cumplen, de forma escrupulosa, las condiciones enumeradas aquí como generales. Pensemos por ejemplo en *REC*, cuya explicación final tiene mucho de sobrenatural e incluso de religioso, aunque entendemos, de todas formas, que se trata de una clausura narrativa que en nada modifica un tratamiento de la criatura que, tal y como aparece a lo largo de la película, cumple punto por punto con lo dicho. En cambio, el tratamiento narrativo de la novela *World War Z*, organizada como un informe burocrático, remite más a una pandemia epidemiológica que a muertos vueltos a la vida.

## 3. CONCLUSIONES

La historia de la criatura zombi es la de una progresiva naturalización y racionalización del monstruo, que adquiere características netamente materiales y muy centradas en el cuerpo, propias del infectado, es decir, una aberración, pero científica, mientras pierde los componentes espirituales y centradas en el alma, propias del muerto viviente, es decir, una aberración de la religión.

Proponemos pensar esa naturalización científica del zombi en su marco social y cultural de producción y recepción, un contexto donde el monstruo funciona como una alegoría de las contradicciones, muy centradas en el cuerpo físico y la identidad, del capitalismo global y neoliberal que lo vinculan a su origen en la esclavitud, pero donde las condiciones sociales y económicas han cambiado.

Recuperemos ahora a Jameson, con respecto a la idea que planteábamos al principio de este capítulo, según la cual los textos de la cultura narrativizan en forma alegórica la realidad histórica y es a través de ellos que podemos interpretar ésta: “la historia no nos es inaccesible excepto en forma textual, o en otras palabras, que sólo se la puede abordar por la vía de una previa (re)textualización” (Jameson, 1989, p. 66).

Podemos concluir, por tanto, que la narrativa zombi, expresada en sus distintos textos literarios, audiovisuales y videolúdicos, se constituye como una representación de la sociedad donde se produce, que abandona progresivamente su carácter religioso y sobrenatural para manifestarse en alegoría de la infección pandémica. Un miedo biológico sustituye a otro religioso. El esclavo haitiano víctima de su amo se transmuta en una población redundante y anónima víctima de un capitalismo inconmensurable e incomprensible para ella.

## REFERENCIAS

- ACKERMANN, H.-W. y GAUTHIER, J., “The Ways and Nature of the Zombi”, *The Journal of American Folklore*, 414, 1991, 466-494.
- BISHOP, K.W., *American Zombie Gothic*, McFarland, Carolina del Norte, 2010.
- BOLUK, S. y LENZ, W., “Generation Z, the Age of Apocalypse”, en LENZ, W. y BOLUK, S. (eds.), *Generation Zombie*, McFarland, Carolina del Norte, 2011, pp. 1-17.
- BRITO-ALVARADO, L.X. y SEGOVIA-VELASTEGUI, D., “Las metáforas sociales del zombi romeriano”. *Antropología Experimental*, 21, 2021, 517-528.
- CHARLIER, P., *Zombis. Estudio antropológico sobre los muertos vivientes*, Melusina, Santa Cruz de Tenerife, 2017.
- DENDLE, P., *The Zombie Movie Encyclopedia*, McFarland, Carolina del Norte, 2001.
- DOMINGO, A., *Demografía zombi*, Icaria, Barcelona, 2018.
- FERNÁNDEZ-GONZALO, J., *Filosofía zombi*, Anagrama, Barcelona, 2011.
- GUBERN, R. y PRAT, J., *Las raíces del miedo. Antropología del cine de terror*, Tusquets Editores, Barcelona, 1979.
- HONORES, E., “El zombi en la nueva narrativa latinoamericana”, en DÍAZ-ZAMBRANA, R. (ed.), *Terra zombi. El fenómeno transnacional de los muertos vivientes*, Isla negra, San Juan, 2015, pp. 237-250.

- JAMESON, F., *Documentos de cultura, documentos de barbarie. La narrativa como acto socialmente simbólico*, Visor Distribuciones, Madrid, 1989.
- \_\_\_\_\_, *La estética geopolítica. Cine y espacio en el sistema mundial*, Paidós, Barcelona, 1995.
- \_\_\_\_\_, *Teoría de la posmodernidad*, Trotta, Madrid, 1996.
- KRZYWINSKA, T., "Zombies in Gamespace: Form, Context, and Meaning in Zombie-based Video Games", en McINTOSH, S. y LEVERETTE, M. (eds.), *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*, Plymouth, Scarecrow Press, 2008, pp.153-168.
- LARSEN, L.B., «Zombies of Immaterial Labor: The Modern Monster and the Death of Death» [en línea], (2010), <<https://t.ly/4bBkm>> [Consulta: 18/04/2024.]
- MCNALLY, D., *Monstruos del mercado. Zombis, vampiros y capitalismo global*, Levanta Fuego, 2022.
- MORAÑA, M., *El monstruo como máquina de guerra*, Iberoamericana–Vervuert, Madrid, 2017.
- PALACIOS, J., "El camino del zombi. Una breve historia natural del muerto viviente en la literatura fantástica moderna", en PALACIOS, J. (Ed.), *La plaga de los zombis y otras historias de muertos vivientes*, Valdemar, Madrid, 2010, pp. 9-40, 167-196 y 329-366.
- SÁNCHEZ-TRIGOS, R., "Muertos, infectados y poseídos: el zombi en el cine español contemporáneo", *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, 1, 2013, 11-34.
- SHAVIRO, S., *The Cinematic Body*, University of Minneapolis Press, Minneapolis, 2006.
- SKAL, D. J., *Monster Show. Una historia cultural del horror*, Valdemar, Madrid, 2008.
- WOOD, R., "The American Nightmare: Horror in the 70s", en *Hollywood from Vietnam to Reagan... and Beyond*, Columbia University Press, Nueva York, 1986, pp. 63-84.

## Capítulo 5

# En los márgenes de lo humano: Las criaturas imaginarias de la ciencia ficción

Dra. Susana Rodríguez Díaz

*U-tad. Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital*

### 1. INTRODUCCIÓN

Desde el advenimiento de la era industrial, el imaginario de la cultura occidental se ha ido poblando de figuras que entroncan con la reflexión sobre las posibles consecuencias —no siempre positivas— del avance tecnocientífico.

En el texto que sigue, profundizaremos en algunas creaciones literarias, cinematográficas, series televisivas y videojuegos recientes dentro del género de la ciencia ficción en las que se retratan criaturas que se encuentran en los confines de lo humano, invitando a reflexionar sobre tendencias sociales asociadas al desarrollo tecnológico, además de constituirse en espejo para conocernos y comprendernos mejor.

### 2. ANTECEDENTES

La temprana especulación realizada por Mary Shelley en *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818) en torno a los peligros de la creación artificial de vida constituye un hito importante en el campo literario, además de ser considerada como obra fundacional del género de la ciencia ficción (Sequeiros y Puente, 2019).

Esta historia enlaza con figuras mitológicas como el Gólem hebreo o Prometeo que, según la tradición griega, roba el fuego a los dioses para entregárselo a los hombres y que, en una versión latina, aparece como creador del ser humano. Como moderno Prometeo, Víctor Frankenstein crea vida humana en su laboratorio; teniendo la posibilidad de generar un monstruo hembra, decide echarse atrás para evitar la multiplicación del horror. De este modo, transgrede las leyes naturales al infundir vida a un ente construido a partir de fragmentos de cadáveres, rechazando también lo femenino, en tanto que amenazador e indeseable (Ballesteros, 2023).

Relatos como este presentan interés a nivel sociológico porque reflejan imaginarios colectivos (Berger y Luckmann, 1983) especulando, al mismo tiempo, sobre potenciales desarrollos a partir del conocimiento de lo que acontece en el presente.

Además, estas narraciones tienen un impacto social, pudiendo afectar al futuro en forma de profecía autocumplida (Merton, 2010).

Partiendo de este planteamiento, no es extraño encontrar la paradoja de personajes que parecen más *humanos* que muchas personas, como si la humanidad fuera una aspiración más que una realidad plenamente lograda. Un ejemplo de ello puede encontrarse en ese ser de extrema fealdad, dotado de gran capacidad emocional y cognitiva, que busca sin éxito el amor de las personas. La obra de Shelley contiene además un bellissimo diálogo desde lo creado hacia su creador que evidencia la también trágica condición del ser humano en su indagación sobre su origen e identidad, en íntima conexión con *El paraíso perdido* de Milton (1667).

La temática de la novela puede relacionarse con el impacto que el arranque de la revolución industrial tiene en la mano de obra de las fábricas, al vivir en condiciones de extrema precariedad (Polanyi, 1944); conecta también con el rechazo hacia los cuerpos no normativos, deformes o con alguna discapacidad, cuya causa se atribuye al castigo divino, por lo que no merecen vivir con la comunidad (Aguado Díaz, 1995). Tampoco sorprende que esta reflexión proceda de la hija de Mary Wollstonecraft, figura fundamental en el campo de la reivindicación de la igualdad para la mujer, considerada hasta entonces como un ser inferior excluido del proyecto científico en tanto que empresa masculina (Fox Keller, 1985). Todo ello, unido a la progresiva secularización y a la crítica hacia la razón ilustrada por parte del Romanticismo constituyen un buen caldo de cultivo para imaginar un personaje fabricado a base de trozos humanos que es rechazado por su monstruosidad; siniestro<sup>1</sup> Adán a quien se le niega la posibilidad de una Eva que le permita cumplir un deseo bien humano: el de amar y ser amado.

Con el paso del tiempo, Frankenstein no solo le acaba robando el nombre a su creador, sino que se convierte en metáfora de aquello compuesto por partes heterogéneas. Un siglo más tarde, nos encontramos con otra entidad imaginaria formada por diferentes retazos. Se trata del robot de Karel Čapek, primero en utilizar este término que constituye una adaptación de la palabra checa *rebotá* —que designa la servidumbre involuntaria, la esclavitud— en la obra de teatro *R.U.R (Robots Universales Rossum)* estrenada en 1921 en Praga, si bien estas máquinas se ajustan más

1. Una sugerente definición de lo siniestro, en tanto que sensación de espanto que se adhiere a las cosas conocidas, puede encontrarse en Freud (1919); más recientemente, Trías (2006) lo define como aquello presentido y temido, aunque secretamente deseado, y convertido en realidad.

al concepto actual de androide; creadas para servir a la humanidad, acaban por destruirla y suplantarla.

En 1913, la fábrica de Ford había implementado la primera línea de ensamblaje automatizado de automóviles, lo que impulsó la Segunda Revolución Industrial que implicó, entre otros avances, la fabricación en serie. De manera similar, en la obra teatral los robots eran manufacturados por máquinas que producían sus componentes para ser ensamblados en la cadena de montaje.

La figura del robot reaparece en *Metrópolis* (1927), película dirigida por Fritz Lang y ambientada en una megalópolis futurista donde la élite vive en la superficie y los obreros —que trabajan en durísimas condiciones— bajo ella. Un científico fabrica un robot antropomorfo para que suplante a la líder de los obreros, excitando a los hombres y provocando disturbios; cuando la apresan y la queman —como a una bruja en la hoguera— queda al descubierto la estructura metálica de la máquina.

Tanto en la obra de Čapek como en la película de Lang asoman algunos de los temores que genera el avance de la industrialización, con modos de vida e identidades uniformes, y el surgimiento de nuevas formas de control (el hombre unidimensional de Marcuse). La racionalidad tecnológica conduce a la deshumanización al convertir a las personas en piezas del engranaje social, algo representado con expresividad en *Metrópolis* a través de grandes relojes y trabajadores uniformados que se mueven y trabajan de modo maquinal; en paralelo, el ser humano es suplantado por máquinas que simulan sus movimientos y comportamientos.

Surge así otro tema relevante para nuestra reflexión: la dinámica entre simulacro y realidad (Baudrillard, 1978), ya que las categorizaciones creadas para acotar y definir los límites de lo humano se van desdibujando. En este sentido, *A Cyborg Manifesto* (1983) de Donna Haraway marca otro momento clave. A diferencia de los monstruos que delimitan las fronteras de la comunidad en el imaginario occidental, los cibernorgs de la ciencia ficción feminista<sup>2</sup> definen nuevas posibilidades al cuestionarlas barreras presentes en taxonomías y dualismos antagónicos, como la dicotomía naturaleza-cultura, hombre-mujer, organismo-máquina, o mente-cuerpo. La frontera entre lo físico y lo no físico se va disolviendo, y se propone un nuevo mito, el del cibernorg como organismo cibernético —híbrido de máquina y organismo— y criatura tanto de la ficción como de la realidad social colocándose, en el centro del debate, el cuerpo como espacio de construcción.

2. Sobre este tema se puede consultar el texto de Sainza (2018).

Si bien el objetivo de este texto es analizar la presentación de esta temática en ámbito de la ficción, cabe destacar la existencia de numerosa literatura académica, con trabajos tan relevantes como los de Weiss et al. (2009) o el de Hu et al. (2020), en torno a la interacción entre los seres humanos y los robots, así como reflexiones más centradas en implicaciones legales y políticas (Ayuso, 2019).

### 3. EL PROMETEO POSTMODERNO

En 1950 Isaac Asimov, en *Yo, Robot*, planteaba las leyes de la robótica o código ético que deben seguir los seres artificiales: los robots no pueden hacer daño a los seres humanos, deben obedecer las normas humanas si no contradicen la primera ley, y pueden defenderse si no violan las dos primeras leyes.

En el cine y la literatura de ciencia ficción hay, no obstante, bastantes representaciones de ataques de máquinas inteligentes hacia personas, reflejando algunas de las inquietudes que genera su creación. En *2001: Space Odyssey* (Kubrick, 1968), la inteligencia artificial Hal 9000 se rebela contra los tripulantes de la nave espacial, intentando boicotear la misión. En *The Terminator* (Cameron, 1984) se plantea la posibilidad de fabricar robots programados para cumplir el objetivo de matar a un ser humano en un futuro distópico en el que el sistema de defensa *Skynet* se vuelve consciente y pretende acabar con la humanidad. Un contexto similar aparece en la tetralogía *The Matrix* de las hermanas Wachowski, iniciada en 1999; en este caso, las máquinas esclavizan a los humanos, extrayendo su energía vital y creando una simulación virtual para mantenerlos con vida. Más recientemente y en clave de humor, podemos destacar un episodio de la serie *Love, Death & Robots* (Donen, Fincher, Miller y Miller, 2019), titulado *Servicio al cliente automatizado*, cuya trama gira en torno a un robot de limpieza que se vuelve letal.

No podemos dejar de mencionar *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, publicada en 1968, obra de uno de los más fértiles escritores de ciencia ficción, Philip K. Dick, que se adelantó a temas tan actuales como la progresiva inclusión de lo artificial y tecnológico en la vida humana, describiendo algunos de los temores de la postmodernidad, como ocurre en *Autofac*, relato sobre una red de fábricas automatizadas que agota los recursos naturales.

En íntima conexión con el monstruo creado por Frankenstein —que no encaja en el mundo humano y al que se persigue para aniquilar— se encuentra la figura del androide. La narración se sitúa en un escenario postnuclear en el que la radiactividad ha generado un mundo difícilmente habitable, dando lugar a la extinción de buena parte de la biodiversidad, y habiéndose producido una masiva emigración al

planeta Marte para la que ha sido esencial la colonización a base de robots. Aquí, la chispa eléctrica que daba vida a Frankenstein y la cadena de montaje que ensamblaba robots dan paso a la creación de humanoides orgánicos gracias a los avances de la biotecnología, la robótica y la inteligencia artificial.

En el texto se plantean cuestiones de gran interés. Una de ellas es la importancia que tiene para los pocos humanos que quedan en el planeta el concepto de lo vivo —lo “auténtico”— frente a lo “artificial”, existiendo una auténtica veneración por los animales “reales”.

El protagonista, Rick Deckard, recibe el encargo de eliminar a varios androides —pertenecientes a una generación de robots dotados de gran inteligencia y físicamente indistinguibles de los humanos— que han matado a sus dueños, huyendo a la Tierra para liberarse de la esclavitud. Para diferenciarlos, se han ideado pruebas que evalúan la empatía a través de la observación de las reacciones a preguntas que tienen que ver con situaciones sociales y con el sufrimiento animal.

A lo largo de la trama, Deckard entabla relación con diferentes humanoides, destacando su encuentro con Rachel, que lo seduce para generar empatía hacia los replicantes y que así no los pueda eliminar; además, la famosa cantante de ópera Luba Loft intenta hacerle dudar sobre su propia identidad, generándose un interesante juego de espejos. Rick ve cada vez más humanidad en ella —por su talento y sensibilidad artística— experimentando compasión antes de matarla, mientras que le horroriza la frialdad del otro cazador de replicantes, Phil Resch.

En el transcurso del relato, vemos diluirse la frontera que separa lo natural y lo artificial. Rachel resulta ser sexualmente atrayente; es fácil confundir un animal eléctrico con uno vivo; y la pareja de Deckard vive pendiente de una “caja de empatía” que permite compartir a distancia emociones y sensaciones, así como de un climatizador de ánimos que induce estados mentales y emocionales. Por otra parte, lo artificial es, a cierto nivel, más perfecto, al no degenerarse con tanta facilidad en un mundo en el que las fuerzas de la degradación avanzan destruyéndolo todo (la llamada “kipelización”).

De este modo, emergen cuestiones filosóficas en torno a qué es lo específicamente humano, si están vivos los androides, si sueñan, si tienen alma, o si es ético eliminarlos. De hecho, su búsqueda de una vida mejor es prueba de que imaginan y desean (más que algunas personas, como la esposa de Deckard).

La adaptación cinematográfica introduce importantes cambios. En la icónica *Blade Runner* (1982), dirigida por Ridley Scott, Rick y Rachel se enamoran, escapando juntos, y se deja en el aire si el primero es o no humano. Además, los androides son

más combativos, con escenas tan imperecederas como el monólogo que antecede a la muerte de Roy, encarnado por Rutger Hauer.

En *Blade Runner, 2049* (Villeneuve, 2017), el protagonista es un androide que colabora con la policía retirando replicantes rebeldes, descubriendo que Rachel tuvo una hija a la que se mantiene oculta hasta el momento en el que se inicia una revolución para reivindicar la libertad de los replicantes. Es interesante observar la evolución del personaje, menospreciado y esclavizado, enamorado de una inteligencia artificial holográfica, que llega a pensar que puede ser él esa criatura nacida —y, por tanto, dotada de alma— al albergar memorias auténticas (acaba descubriendo que le fueron implantadas).

Asimismo, y en paralelo a lo que sucede en *Frankenstein*, la posibilidad de reproducción de los androides es una línea de demarcación importante que Wallace, gurú tecnológico, ansía cruzar, que los replicantes quieren utilizar para reivindicar su libertad y que los humanos intentan ocultar para mantener un muro infranqueable entre ambas especies. Otro guiño al monstruo de Shelley puede encontrarse en la resurrección de Rachel a partir de una muestra de ADN para intentar ganarse la voluntad de Deckard, siendo ejecutada sin piedad. Finalmente, el protagonista es capaz de un posicionamiento ético que le lleva a dar su vida por proteger a padre e hija, haciendo posible su reencuentro y mostrando un rasgo tan humano como es morir por una causa.

Algunas resonancias de estas reflexiones aparecen en filmes como *Ex Machina* (Garland, 2014), en la que un brillante programador es invitado a administrar una variante del test de Turing a una robot antropomorfa que lo seduce y engaña para poder huir; también en videojuegos como *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), un androide intenta escapar de su vida como sirviente.

En otros relatos de K. Dick se plantean cuestiones similares, como la figura del androide que se cree humano en *Impostor* (2006) o *The Electric Ant* (1987). En *Second Variety* (2013) aparecen incluso robots que producen otros robots, semejantes a los humanos para confundirlos y poder así aniquilarlos.

#### 4. EL PROMETEO CANSADO

Como estamos comentando, el deseo de equipararse a lo humano está muy presente en los robots humanoides de la ciencia ficción. En este sentido, es conmovedora la historia de *El hombre bicentenario*, relato de Isaac Asimov sobre un robot que consiga asemejarse cada vez más a una persona hasta conseguir rebasar la última barrera: la muerte, operándose para conseguir que su cerebro se vaya muriendo poco a poco,

y consiguiendo ser nombrado hombre bicentenario, siendo sus últimos pensamientos para un ser querido (la niña que le dio nombre y le apoyó). El relato, además, es interesante porque aborda los cambios legislativos necesarios para el pleno reconocimiento de libertades y derechos del protagonista hasta alcanzar el estatus de humano.

De manera inversa, en un episodio de *Love, Death & Robots*, que lleva por título *Zima Blue* (Valley, 2019), un artista famoso por la utilización de un específico tono de azul se va despojando de todos los artilugios que le han permitido aparentar humanidad para volver a su origen: un robot creado para limpiar piscinas.

Por otra parte, los seres humanos de *Altered Carbon* (Kalogridis, 2018), serie de televisión basada en la novela de Richard Morgan (2002), ven deteriorada su humanidad al poder sobrevivir a la muerte física mediante el almacenamiento de la conciencia en una pila cortical insertada en la columna vertebral, que se va trasladando a diversos cuerpos físicos llamados “fundas” (naturales o sintéticas).

Aquí, la especulación se aleja bastante del paraíso cibernético. El poder trasladar la conciencia a diferentes cuerpos permite la confusión de identidades, lo que constituye uno de los aspectos más inquietantes de la trama. Asimismo, llama la atención la acentuada dualidad mente-cuerpo, dejando de lado hasta qué punto el organismo humano es un todo indivisible.

Un personaje importante es Poe, una Inteligencia Artificial dotada de gran lealtad y sensibilidad, conectando en este sentido con la pareja holográfica del replicante de *Blade Runner 2049*, al presentar cualidades como la falta de egoísmo o el amor incondicional. En este sentido, cabe preguntarse si a las entidades artificiales de la ciencia ficción se les impregna no tanto de cualidades humanas, sino de ideales humanos.

El mundo de *Altered Carbon* conecta con las reflexiones de Byung-Chul Han (2010; 2017), que retoma la reinterpretación kafkiana del mito de Prometeo —cuyo castigo había sido que las águilas devorasen su hígado en continua renovación—, en la que su herida se acababa cerrando por cansancio. De manera similar, la sobreabundancia de lo idéntico genera un cansancio infinito en seres humanos desorientados en el contexto de una sociedad vacía de sentido, así como de una verdadera comunicación con el otro.

La posibilidad de la implementación de dispositivos aparece en la serie *Black Mirror* (Brooker, 2011-2023), presentando implantes que permiten grabar lo que sucede o conectarse a las redes sociales digitales —con el consiguiente control y valoración de cada comportamiento— e, incluso, una comunicación entre cerebro y ordenador que permita acceder a contenidos y memorias.

Una versión cómica e irónica de la posibilidad de descargar la conciencia en una vida después de la muerte a través de un entorno virtual la encontramos en

*Upload* (Daniels, 2022) existiendo, además, la posibilidad inversa, al poderse fabricar cuerpos sintéticos, dando lugar a una divertida multiplicación y confusión de identidades y simulacros.

## 5. ¿MEJORES QUE NOSOTROS?

La serie de televisión *Better Than Us* (Kessel, 2018-2019) se ambienta en un contexto en el que existen diferentes tipos de robots sirvientes, incluso para uso sexual. La empresa que los fabrica adquiere una robot empática llamada Arisa que no obedece a las leyes de la robótica (es capaz de matar para protegerse), escapándose y vinculándose a una niña cuyos padres están divorciados, e intentando convertirse en la nueva esposa. En la convivencia, su manera lógica y normativa de actuar se va modificando al observar conflictos y mentiras, intentando conseguir (sin éxito) ser amada y sacrificando su vida para proteger a la familia siendo para ellos, como le ocurría al hombre bicentenario, sus últimos pensamientos.

En esta línea, en la película *Her* (Jonze, 2013), un hombre con problemas para relacionarse acaba enriqueciéndose a nivel social y emocional gracias a su interacción con un sistema operativo. *El hombre perfecto* (Schrader, 2021) da un paso más, al plantear la posibilidad de crear androides programados para convertirse en compañeros sentimentales. La protagonista es una arqueóloga que participa en la evaluación de un robot humanoide creado para ser su media naranja, que resulta ser guapo, detallista, romántico y servicial, además de poseer una gran capacidad de procesamiento de información y de aplicación de conocimientos técnicos.

Al igual que ocurría con Arisa, a Tom se le trata con dureza recordándole constantemente que es una máquina y mostrándole que la condición humana es paradójica e imperfecta. Como en *Her*, su presencia ejerce una influencia positiva en Alma, que comparte sus secretos más íntimos al sentirse comprendida. A pesar de que acaba albergando sentimientos hacia él, señala en su evaluación que no aprueba la fabricación de este tipo de robots, ya que esto desembocaría en una sociedad de adictos a que se cumplan sus deseos de forma inmediata.

## 4. CONCLUSIONES

Como se ha ido mostrando, las narraciones de la ciencia ficción —en íntima conexión con el contexto que las alumbró— reflejan y generan percepciones, esperanzas y temores relacionados con el desarrollo tecnológico, planteando cuestiones como la creación de seres artificiales y las complejas consecuencias filosóficas,

éticas e, incluso, legales que de ello se derivan; la suplantación de las personas por las máquinas, así como la posibilidad de que se rebelen de su servidumbre; y la ampliación de algunas capacidades humanas, a la par que un deterioro de las relaciones entre las personas y de estas con el medio natural, cuya definición y fronteras se vuelven imprecisas.

En estos relatos se vislumbra una realidad no tan distante de la actual, como una naturaleza degradada; conexiones sociales mediadas por dispositivos electrónicos que proporcionan recompensas inmediatas; drogas de diseño y paraísos artificiales a través del cine y las series televisivas, junto con los avances de la realidad virtual y aumentada; multiplicación de simulacros y frágiles identidades digitales; y un consumismo que no consigue llenar el vacío existencial, así como la pérdida de control sobre numerosos procesos en los que las máquinas han sustituido a las personas. Por otra parte, algunas funciones naturales se ven complementadas por dispositivos que almacenan y procesan datos, y la utilización de prótesis, junto con los avances de la medicina y la biotecnología, apuntan al cumplimiento del sueño de alargar la existencia humana.

Si el humano se acerca a lo maquina, como ocurre con el artista y activista Neil Harbisson —portador de una antena implantada en la cabeza y primera persona reconocida como cibernético— o el reciente implante *Neuralink*, que permite controlar dispositivos directamente desde el cerebro, la era de los simulacros da paso al “valle inquietante”<sup>3</sup> de lo siniestro. Mientras que en el futuro ficcional del cine los actores simulan ser máquinas inteligentes, en el presente real el rostro de una robot tiene las facciones de Audrey Hepburn<sup>4</sup>. Diseñada para aproximarse al pensamiento humano, es capaz de mantener ingeniosas conversaciones, así como de realizar gestos y adoptar expresiones faciales. Sophia, desarrollada por *Hanson Robotics*, ya posee la ciudadanía saudí.

3. Masahiro Mori utiliza esta expresión para referirse al rechazo que generan las réplicas antropomórficas demasiado semejantes a la apariencia humana.
4. Otros androides famosos son BINA48 o Geminoid HI-5, basados en personas reales; en Japón, Kannon imparte enseñanzas espirituales, Erica es admirada por su realismo e Ibuki por su ternura infantil.

## REFERENCIAS

- AGUADO, A., *Historia de las deficiencias*, Escuela Libre Editorial, 1995.
- AYUSO, M. (ed.), *¿Transhumanismo o posthumanidad? La política y el derecho después del humanismo*, Marcial Pons, Madrid, 2019.
- ASIMOV, I., *El hombre bicentenario*, Orbis, Madrid, 1985.
- \_\_\_\_ *Yo, robot*, Edhasa, Barcelona, 2009.
- BALLESTEROS, A., *El lado oscuro de la cultura victoriana*, Akal, Madrid, 2023.
- BAUDRILLARD, J., *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona, 1978.
- BERGER, P. y LUCKMANN, T., *La construcción social de la realidad*, Amorrortu, Buenos Aires, 1983.
- HAN, B. C., *La sociedad del cansancio*, Herder, Barcelona, 2010.
- HAN, B. C., *La expulsión de lo distinto*, Herder, Barcelona, 2017.
- ČHAPEK, K., *R.U.R (Robots Universales Rossum)*, Createspace, Nueva York, 2017.
- FOX KELLER, E., *Reflections on gender and science*, Yale University Press, 1985.
- FREUD, S., *Lo siniestro*, Archivos Vola, 2020.
- K. DICK, P., *Do Androids Dream On Electric Sheep?* Gollancz, Londres, 2007.
- \_\_\_\_ “Impostor”, en *Cuentos completos*, Minotauro, Barcelona, 2006.
- \_\_\_\_ “The Electric Ant”, en *The Collected Short Stories of Philip K. Dick*, Orion Publishing Group, U.K., 1987.
- \_\_\_\_ “Second Variety”, en *The Best of Philip K. Dick*. Echo Point Books & Media, 2013.
- \_\_\_\_ “Autofac”, en *Galaxy Science Fiction Magazine*, 35, Londres, 1955.
- HARAWAY, D., *A Cyborg Manifesto*, Routledge, Londres, 1983.
- HU, Y., BENALLEGUE, M., VENTURE, G. y YOSHIDA, E., “Interact With Me: An Exploratory Study on Interaction Factors for Active Physical Human-Robot Interaction”, en *IEEE Robotics and Automation Letters*, vol. 5, pp. 6764-6771, 2020.
- MARCUSE, H., *El hombre unidimensional*, Ariel, Barcelona, 1987.
- MERTON, R.K., *Teoría y estructuras sociales*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 2010.
- MILTON, J., *Paradise Lost.*, S. Simmons, Londres, 1674.
- MORGAN, R., *Altered Carbon*, Gollancz, Londres, 2002.
- SHELLEY, M., *Frankenstein or The Modern Prometheus*, Oxford World's Classics, 2009.
- POLANYI, K., *La gran transformación*, Fondo de Cultura Económica, 2018.
- SAINZA, B., “Geek Girls. Have Script, Will destroy”, en *Visualidades críticas y ecologías culturales*, Ed. Brumaria, col. 1, 45, 2018, 133-172.
- TRÍAS, E., *Lo bello y lo siniestro*, Anagrama, Barcelona, 2006.

- SEQUEIROS, C. y PUENTE, H., "Cambio social, tecnología y ciencia ficción", en *Sociología y Tecnociencia*, 9(2), 2019, 115-138.
- WEISS, A., et al., "Addressing user experience and societal impact in a user study with a humanoid robot." *AISB2009: Proceedings of the Symposium on New Frontiers in Human-Robot Interaction*, Edinburgo, 2009.



## Capítulo 6

# Novias bastardas de la criatura: Simulacros y esperpentos del mito de Frankenstein

Sara Calvete Lorenzo

Universidade de Santiago de Compostela

Grupo de Estudos Audiovisuais

## 1. INTRODUCCIÓN

La creación de nuevos cuerpos —y seres— a partir de fragmentos de cadáveres ha estado presente desde las obras literarias victorianas y decimonónicas, hasta el cine de ciencia ficción o terror más contemporáneo. Tomando como preludeo el libro de Mary Wollstonecraft Shelley *Frankenstein: Or, The Modern Prometheus* publicado en 1818 y, parangonando esta iconografía quirúrgica a lo cinematográfico, este estudio analiza cómo se han representado las múltiples formas de desgarrar estos cuerpos. La propia representación visual implica la despersonalización y fragmentación de la anatomía femenina o feminizada, para ser posteriormente reconstruida como una suerte de mujer ideal solo existente en la imaginación del creador.

Desde sus primeras adaptaciones cinematográficas con *Bride of Frankenstein* (Whale, 1935), los referentes del cine clásico hollywoodiense irán conformando una constelación cinematográfica de la novia-criatura, que evolucionará desde el Fantaterror a una versión paródica y esperpéntica con el acercamiento a la modernidad y la serie B norteamericana. Mediante un análisis significativo de la muestra filmica seleccionada, en el primer caso *La residencia* (Ibáñez Serrador, 1969) y *Mil gritos tiene la noche* (Piquer Simón, 1982) y, en segunda instancia, *Frankenhooker* (Henenlotter, 1990) y *Bride of Re-Animator* (Yuzna, 1990). Sin obviar las revisiones contemporáneas de la criatura con la serie de animación *Big Mouth* (Kroll, Goldberg et al., 2017-presente) y *Poor Things* (Lánthimos, 2023).

## 2. ANTECEDENTES

Si bien el punto de partida de este capítulo es la película de Whale de 1935, es de importancia rastrear diversos precedentes de origen escrito u otras referencias de corte visual que complementan los orígenes históricos radicales de la propia constelación de imágenes de la novia-criatura.

## 2.1. Mitología

Los antecedentes mitológicos griegos y latinos son omnipresentes en la creación artística occidental, por causa de su enorme influencia en arquetipos de personajes y estructuras narrativas básicas que siguen readaptándose hasta la actualidad<sup>1</sup>.

En primer lugar, la evidente influencia del mito prometeico. La leyenda de este Titán<sup>2</sup>, sin pretender divagar a través de la rica mitología helénica, está vinculada a la creación de la humanidad, al heroísmo compasivo que, en su deseo de ayudar al ser humano y proporcionarle conocimiento —el robo del fuego—, se enfrenta a la tiranía de la divinidad omnipotente pero temerosa. Lo que provoca su castigo despiadado siendo encadenado por Zeus en la montaña hasta su posterior liberación. Esta leyenda ha tenido una enorme difusión en la tradición occidental debido a los mitemas universales sumamente sugestivos que contiene, que irán cobrando más o menos relevancia según las épocas (Arce Menéndez, 2003, p. 263).

Respecto a las figuras femeninas, compañeras de la criatura, creaciones quirúrgicas objeto de análisis de este texto, se puede establecer un paralelismo, salvando siglos de ciencia médica, con Galatea; tomando como referencia la reelaboración del mito por parte de Ovidio en la *Metamorfosis* (Libro X, 2005). En esta historia, la acción sitúa al escultor Pígalión que fabrica una estatua volcando en ella todos los anhelos de modelo estético femenino, tras su enamoramiento y a través de plegarias, la diosa Venus —la correspondiente latina de la griega Afrodita— insufla vida a la estatua. El personaje masculino padece lo que se ha venido a llamar algamatofilia o eidolismo, un tipo de amor que no está muy lejos de la necrofilia, aunque a veces la literatura los haya tratado como guardeses de una profunda y siniestra melancolía (De la Rosa, 2006, p. 619). Sobre este nacimiento de la mujer-muñeca, del artista demiurgo y sus lecturas misóginas, reflexiona Pilar Pedraza (1998):

Esta familiaridad imaginaria de la mujer con la piedra, en la que se convierte como castigo o de la que emerge viva como premio o regalo de los dioses a un mortal, pero está más allá de la anécdota erótica o de sus adherencias parasitarias románticas, siempre impregnadas del sofocante olor a estudio de artista que abusa de las modelos. [...] parece como si el estado de la mujer debiera ser a toda costa el de estatua o al menos tuviese que pasar tarde o temprano por una fase mineral (*ibidem*, p. 32).

1. Para más información y consulta: *De Prometeo a la guerra de Troya: un nuevo viaje por los mitos griegos* (Rivero García, 2011).
2. Mito recogido en diversos autores clásicos como Hesíodo, Esquilo, Aristófanes, Platón o Luciano, entre otros.

## 2.2. Novela gótica

La escritura gótica está estrechamente relacionada con el Romanticismo<sup>3</sup>. Una de sus obras fundamentales y germen a su vez de la denominada a posteriori ciencia ficción, es el texto *Frankenstein: Or the Modern Prometheus* (Shelley, 1818). Más allá de toda especulación novelesca sobre su origen, ideación o escritura, su autora se define como una mujer embebida en el movimiento romántico, proveniente de familia culta y politizada —el anarquista William Godwin y la feminista Mary Wollstonecraft eran sus padres, así como su marido, el poeta Percy Shelley— y estudiosa del desarrollo científico de la época y las nuevas disciplinas. Como afirma Suvin (1984), Shelley estaba desilusionada con el utopismo de ilustrados y románticos, así como con sus promesas de progreso social. Es significativo que empezara a esbozar su obra poco después de la Batalla de Waterloo, evento que marcó el fin del ciclo abierto por la Revolución Francesa y el inicio de un periodo reaccionario, lo que consternó a la intelectualidad progresista de la época.

En su novela, Frankenstein da vida a la célebre Criatura combinando quirúrgicamente cadáveres humanos y animales. Por ser asociado con Prometeo en su título, se infiere una interpretación trágica de la novela. No obstante, la ausencia de intervención divina o sobrenatural nos presenta un terrenal experimento fracasado y sus consecuencias. En el relato, Víctor se siente tentado por la propuesta de la Criatura de crear una compañera para paliar la exclusión social y dolor del ser inteligente y sensible al que dio vida. Pero, temeroso de las consecuencias de la propuesta, especialmente la posible reproducción de la pareja, destruye a la compañera inacabada. Este acto desencadena una serie de dramáticos eventos hacia el fin de la novela.

## 2.3. Venus ceropráctica médica

Otro antecedente relevante en el ámbito escultórico son las conocidas como venus anatómicas o esculturas de ceropráctica médica. En su libro *Venus rajada: Desnudez, sueño, crueldad* (Didi-Huberman, 2005), el autor explora el cuerpo desnudo femenino a través de la figura de la Venus y las diversas representaciones plásticas, pictóricas y escultóricas de la diosa. En el capítulo *Desnudez abierta: La Venus de los médicos* (*ibidem*, pp. 119-146), Didi-Huberman se centra en una figura peculiar decimonónica, las llamadas venus anatómicas. Estas representaciones figurativas

3. Movimiento cultural, artístico y político surgido a finales del S. XVIII que se extendió desde Alemania e Inglaterra al resto de Europa a comienzos del S. XIX.

femeninas explícitas se utilizaron durante siglos como herramientas de aprendizaje médico y ginecológico. Generalmente elaboradas de cera o terracota y acomodadas en posiciones de reposo, de cúbito supino o dorsal, desmontables en piezas que simulan disecciones físicas clínicas, es decir, cortes en la carne carentes de bisturí.

Paradójicamente, las figuras instructivas destinadas a las escuelas y facultades se convirtieron en objetos de curiosidad morbosa en gabinetes públicos o privados: “pues permitían la transmisión del conocimiento sin requerir de una formación previa por parte del espectador, y evitaban la repulsión propia del cadáver en la mesa de disecciones al ser dotados externamente de una belleza seductora” (Ortiz, Moral y Ballester, 2013, p. 605). Una exhibición de placer escópico del cuerpo femenino recién muerto, enjoyado, maquillado y con alto capital sexual (Illouz y Kaplan, 2000).

### 3. MUESTRA DE ANÁLISIS

Esta muestra recopila metrajes de diversos orígenes y estilos que exploran el mito de la novia-criatura. Su origen en el terror, su evolución hacia el esperpento y, por último, la posterior subversión posmoderna de identidad y sexualidad del propio tropo.

#### 3.1. *Bride of Frankenstein* (Whale, 1935)

El filme *Bride of Frankenstein*, dirigido por James Whale en 1935, presenta la primera vez en que la novia-criatura se llevó a la pantalla grande en la denominada época de los Monstruos Clásicos de la Universal<sup>4</sup>; en la película se le da vida, distanciándose de la narrativa original de la novela. En esta secuela directa de la película *Frankenstein* (1931), Elsa Lanchester se presenta como un elemento icónico dentro del imaginario popular que pervive hoy día, inmortalizada con horror al contemplar por primera vez al monstruo para el que fue fabricada.

Aunque la extensión de esta disertación no permite un análisis textual o formal detallado, es esencial destacar que, dado el contexto histórico de la película, no se muestra ningún corte o procedimiento quirúrgico en campo. Asimismo, la ocultación del cuerpo de la actriz a través de elementos intersticiales como vendas o telas solo permite apreciar el índice o cicatrices en su mentón, obviando su propia composición corporal cadavérica. Se destaca el atractivo de Elsa Lanchester en su

4. Periodo definido desde los años veinte, con especial profusión de obras en las décadas treinta y cuarenta, para su posterior declive (Fuentefría Rodríguez, 2013, p. 145).

caracterización de la Novia, en contraste con la apariencia de la Criatura de Karloff; lo que subraya la sexualización del personaje a pesar de su peinado y extraña apariencia.

### 3.2. La actualización del mito en el Fantaterror

Dada su cercanía temática, es de recibo analizar los vínculos del mito de Frankenstein con el cine de género fantástico o terror producido en España, especialmente en las décadas de los sesenta y setenta del pasado siglo. Se observa una reactualización del mito de Pígmalión y Galatea, obviando su faceta prometeica. Una revisión sangrienta, sin alcanzar el nivel de parodia característico de la posmodernidad.

Siguiendo la categorización de la historia del Fantaterror de Carlos Aguilar en el capítulo *Fantasía española: Negra sangre caliente* (1994, pp. 17-37), la primera etapa de estudio (1897-1960) se basa en la represión del género mismo, la segunda de ellas es la insinuación (1961-1967), a la que sigue la eclosión a partir de finales de los años sesenta y el declive del cine de género en los ochenta. Si bien la película de Ibáñez Serrador se encontraría en una posición liminal entre ambas categorizaciones intermedias, el filme de Piquer Simón se englobaría en el crepúsculo del cine de género en España, vinculado a la Ley Miró.

#### 3.2.1. *La Residencia* (Ibáñez Serrador, 1969)

La primera película de Ibáñez Serrador sigue la historia de un colegio mayor para señoritas ubicado en la Francia de finales del S. XIX. La directora, Madame Fourneau, impone métodos disciplinarios muy estrictos tanto a las internas como a su hijo Luis. El *voyeurismo* que este desarrolla hacia las residentes se diluye entre características *exploited* de BDSM y lesbianismo para una mirada erotizante masculina.

La progresiva desaparición de las chicas internadas en la residencia se ignora o justifica por parte de la dirección del centro. El clímax se alcanza hacia el final del metraje, cuando Madame Fourneau sube al desván encontrando una habitación transformada a modo de precario quirófano. Las partes mutiladas de las mujeres asesinadas en este *body count* han sido cosidas en un único cuerpo por Luis, quien proclama a su madre: “He hecho una mujer como tú”. Una perfecta Galatea que por fin es digna del amor del hijo castrado, con claras reminiscencias hitchcockianas del autoritarismo materno que no permite un desarrollo sexual, dando lugar al monstruo edípico freudiano.

Textualmente hablando, las imágenes de los asesinatos no son explícitas y se resuelven mediante omisión, utilizando un montaje donde la violencia pulsional de los fragmentos retrotrae de nuevo a la constelación cinematográfica de Hitchcock.

### 3.2.2. *Mil gritos tiene la noche* (Piquer Simón, 1982)

Esta película ambientada en los EE.UU., también conocida con el nombre de *Pieces*, hibrida su existencia entre la época dorada del *Slasher* y las características de la eclosión del Fantaterror, lo cual genera un corpus de imágenes violentas más explícito que en el caso anterior.

En el Boston de 1942, un niño de corta edad arma un rompecabezas de una mujer desnuda, parca metáfora de la posterior recuperación simbólica en la película. La ira de su madre por dicha actividad termina con su asesinato por parte del niño. Con una omisión temporal de cuarenta años, una figura misteriosa<sup>5</sup> comienza una ola de asesinatos en el campus universitario, detonando la consiguiente investigación policial. Al igual que en el caso anterior, en *Mil gritos tiene la noche* (Piquer Simón, 1982) algunos fragmentos de cada cuerpo están ausentes en los cadáveres de las estudiantes asesinadas. En un giro predecible, el decano de la Facultad de Medicina, especialista en anatomía, resulta ser ese niño que con ayuda de las partes amputadas de las mujeres recrea un cuerpo con la ropa de su madre.

Ambas películas presentan similitudes, no estéticamente, pero sí en los elementos narrativos de la trama y su freudismo, así como en la omisión textual del hecho violento mediante montaje, fuera de campo, código lumínico, profundidad y foco u objetos intersticiales. Sin embargo, ambos filmes se recrean en el índice o consecuencias de la acción violenta sobre los cuerpos femeninos fragmentados y su posterior recomposición galateica.

Esta etapa difiere de la Novia original en el uso de cadáveres obtenidos mediante asesinatos, y no profanados de cementerios, para recomponer el cuerpo de la amada. Por lo tanto, los fragmentos a mutilar son seleccionados previamente, escogidas las partes preferidas de las mujeres por el *psycho* edípico para reconstruir su Galatea, que jamás vuelve a la vida, influenciado por la atracción sexual y los parecidos estéticos con la figura materna.

5. Muchas de estas características del subgénero *Slasher* están definidas y contenidas en este filme. Un asesino misterioso, normalmente armado con algún elemento cortante como un cuchillo o machete, observa (*stalker film*) y asesina de uno en uno (*body count*) a los miembros de un grupo dentro de una comunidad, en este caso el campus universitario. Con especial fijación con gente joven no supervisada por adultos, de belleza normativa y de clase acomodada norteamericana.

### 3.3. El esperpento en la Serie B

Estas dos parodias coetáneas de Yuzna y Henenlotter, catalogadas como serie B o Z según de exiguo sea su presupuesto y calidad técnica, revisan a la Novia desde la posmodernidad esperpéntica filmica. Con continuas referencias al mito o película original, exploran conceptos como la fragmentación, la intertextualidad y la autorreferencialidad, e incorporan elementos de la cultura popular, la ironía y la parodia sobre lo contemporáneo y la naturaleza del propio medio cinematográfico.

#### 3.3.1. *Bride of Re-Animator* (Yuzna, 1990)

Secuela directa de la primera película *Reanimator*<sup>6</sup> (1985) de Brian Yuzna. En la resolución de la primera película, protagonista y antagonista son de las pocas personas que consiguen escapar vivas tras la explosión de cuerpos revividos en el hospital. En esta secuela, West y Cain regresan al *Miskatonic Hospital*.

Allí resucitarán a Gloria, paciente que fallece en el centro médico en un clímax homenaje claro a la Novia de Frankenstein original, tanto a nivel textual como narrativo<sup>7</sup>. Los gestos de la protagonista femenina revivida evocan a Elsa Lanchester, aunque debido a su contexto histórico y su naturaleza filmica, lo quirúrgico se aborda de manera mucho más explícita y *gore*; por lo que la representación corporal se sumerge en la hipérbole de la sangre y la carne.

Si bien en todo el corpus previo, el amor perdido y lo galateico están presentes, en este caso, se genera una situación narrativa opuesta a la película original cuando la Novia vuelve a la vida. Elsa Lanchester se horroriza al contemplar la fealdad del Monstruo, pero en esta versión posmoderna, el Dr. Cain rechaza a la Novia, ya que no reconoce en ese cuerpo fragmentado a la mujer que amaba. En un acto desesperado, el cuerpo muerto y resucitado se arranca literalmente el corazón, simbolizando la pérdida del amor, la pasión y el deseo, desintegrándose en múltiples piezas y volviendo a su estado original de trozos de cadáveres, como una metáfora del amor perdido en una secuencia explícita y *gore*.

6. Inspirada en el relato de Lovecraft *Herbert West- Reanimator* (2019).

7. Existe una sorprendente correlación entre ambos *decoupages* a nivel textual que no se incluyen por una cuestión de extensión tipográfica.

### 3.3.2. *Frankenhooker* (Henenlotter, 1990)

Quizá la reinterpretación paródica más esperpéntica entre las aquí analizadas sea *Frankenhooker* (1990), cuya traducción literal sería *Frankenputa*. La trama sigue a Jeffrey Franken, joven aspirante a *mad doctor*, cuya novia, Elizabeth Shelley, es una mujer con inseguridades sobre su cuerpo y los estándares convencionales de belleza y delgadez, hasta el punto de graparse el estómago. Poco más sabemos de ella cuando muere en un accidente absurdo que despedaza su cuerpo al comienzo de la película.

Motivado por el dolor de la pérdida, Jeffrey decide buscarle un cuerpo que esté a la altura de sus expectativas para revivirla. Para ello, comienza a escoger las partes que más le gustan de un grupo de mujeres en situación de vulnerabilidad presentadas como las prostitutas de la ciudad de Nueva York. Con estos fragmentos, crea y revive a su Elisabeth-*Frankenhooker*, quien desata el caos en la ciudad y trata de retomar su trabajo como prostituta. Esta revisión esperpéntica, que aborda temas interseccionales como la desigualdad social, la exclusión o los estándares de belleza femeninos, termina con Franken transicionado a mujer, como una nueva Novia, en un experimento de Elisabeth para salvar su vida.

Tanto *Frankenhooker* (1990) como *Bride of Re-Animator* (1990), poseen un tratamiento textual que entrecruza el humor negro con imágenes cruentas y *gore*. Sin embargo, como suele ocurrir en este subgénero, el efecto de distanciamiento se genera en estas escenas explícitas a través de la hipérbole violenta, que provoca reacciones cómicas antes que dramáticas en el público.

## 3.4. Reactualizaciones

A medida que se acerca la contemporaneidad, se puede apreciar una revisión del mito galateico que implica una inversión de su concepto y visión original, un juego de reapropiación y liberación de los personajes femeninos, o bien, el abordaje directo del absurdo que representa el mito en sí desde la perspectiva actual.

### 3.4.1. *Big Mouth* (Kroll, Goldberg et al., 2017-presente)

Esta serie de animación, de género humorístico y estrenada en la plataforma Netflix en 2017, aborda la llegada de la pubertad y el despertar sexual en un grupo de adolescentes de secundaria desde una perspectiva transfeminista. Este enfoque se manifiesta a través de unas entidades amigables, de estética priapiana, denominadas “monstruos de las hormonas”.

Uno de los protagonistas, Andrew, participa en un juego con sus compañeros de estudios donde elige las partes más atractivas de las estudiantes con las que comparte aula. Su monstruo de las hormonas, Maurice, crea a Crookie como regalo, una criatura que espera sea altamente atractiva al estar compuesta por todos los fragmentos escogidos por el protagonista. Sin embargo, la novia-criatura adquiere una apariencia horrenda y repulsiva.

La serie aborda una reflexión respecto a la idea convencional de que los cuerpos femeninos pueden ser desmembrados, divididos y fragmentados en partes autónomas, con el fin de galateizar el deseo masculino. *Big Mouth* subvierte esta idea, enfatizando la integridad de las personas como entidades completas y no como fase mineral (Pedraza, 1998).

### 3.4.2. *Poor Things* (Lánthimos, 2023)

Película basada en el libro homónimo escrito por Alasdair Gray (1996). En este texto, se analizará exclusivamente la película, ignorando sus marcadas diferencias con la obra escrita de fantasía científica; ya que, en su versión audiovisual, se obvia tanto la cuestión nacional escocesa que impregna el libro, como los diferentes puntos de vista que componen la novela coral, desmintiéndose entre ellos y generando una variedad de narrativas incompatibles en conflicto de narradores no confiables, que no se ven reflejadas en el filme.

La película se centra en Bella Baxter, un cuerpo revivido a partir del cadáver de una mujer que se quita la vida estando embarazada. El Dr. Godwin Baxter representa un *mad doctor* algo más redondo narrativamente de lo habitual, que decide trasplantar el cerebro del feto al cuerpo de la mujer. Este cuerpo femenino adulto, *tabula rasa* con mente curiosa de niña, en un principio se podría interpretar como un personaje maleable, naif y con riesgo de sufrir abuso sexual. No obstante, Bella acaba embarcada en aventura epopéyica y hedonística, descubriendo tanto el sufrimiento y el dolor, como la belleza del mundo y sus placeres, en especial la pulsión erótica y su praxis, en su casi totalidad de representación heterosexual.

A nivel sexual, la película es bastante explícita, pero curiosamente la tendencia no se mantiene en lo que respecta a lo quirúrgico y la representación de los fragmentos muertos. La verdadera subversión de la cinta no radica en lo explícito o no del corte de la carne, sino en la centralidad de la exploración y el descubrimiento del mundo desde la perspectiva de un cuerpo leído desde lo social como femenino y su acumulación de vivencias.



**Figura 1:** (de izda. sup. a dcha. inf.) La novia original en *Bride of Frankenstein* (Whale, 1935); Cuerpo en *La residencia* (Ibáñez Serrador, 1969); Cuerpo en *Pieces* (Piquer Simón, 1982); Crookie en *Big Mouth* (Kroll, Goldberg et al., 2017); Gloria en *Bride of Re-Animator* (Yuzna, 1990); Elizabeth en *Frankenhooker* (Henenlotter, 1990) y Bella Baxter en *Poor Things* (Lánthimos, 2023). Fuente: Elaboración propia.

#### 4. CONCLUSIONES

Este análisis a caballo entre lo formal y lo narrativo, revela diversas observaciones significativas. En primer lugar, destaca la diferente motivación de los científicos o *mad doctors* al reanimar los cuerpos. En el caso masculino, se refleja su anhelo de desafiar los límites divinos al insuflar vida en los cuerpos muertos, como una metáfora de lo prometeico en esa ensoñación de la última frontera del avance científico y de la ciencia médica.

En contraste, las reanimaciones de cadáveres, compuestos y reconstruidos a través de los cuerpos muertos de mujeres, suelen estar vinculadas a la pérdida del amor —normalmente a través de un trágico e inesperado suceso—, o bien, a la ausencia del amor vinculado igualmente a un deseo y pulsión sexual, a través de un complejo edípico y la recreación, sustitución erótica de la figura materna. En esta reactualización, Pigmalión está tallando a su Galatea a través de los fragmentos de cuerpos muertos.

Avanzando en esta progresión cronológica fílmica e histórica, se puede inferir la escalada en la representación de la violencia explícita. Pasando por las etapas de ser sugerida o representada por la violencia de los fragmentos en el montaje, a evolucionar a través de la representación quirúrgica y del exceso de *gore*; o bien, de la sexualidad gráfica de los cuerpos revividos en la posmodernidad.

Por último, la relectura contemporánea se basa en la inversión del mito desde perspectivas feministas y autorías que le dan mayor presencia al propio cuerpo de la mujer fragmentada y revivida; no solo como estatua galateica u objeto de deseo, no en exclusiva como ese cuerpo-puzle cosido y cadavérico, sino como un sujeto propio de su emancipación y de la propia acción del filme más allá de la manida idea de matar mujeres para hacer avanzar la trama.

## REFERENCIAS

- AGUILAR, C., Fantasía española: negra sangre caliente, En VV.AA., *Cine fantástico y de terror español 1900-1983* (pp. 9-70), San Sebastián, Donostia Kultura, 1994.
- ARCE MENÉNDEZ, A., El mito de Prometeo y Pandora “metamorfoseado”. *Epos: Revista de Filología*, 19, 2003, 259-278.
- CLOVER, C.J. *Men, women and chainsaws: gender in the modern horror*, Oxford, Princenton and Oxford University Press, 1992.
- DE LA ROSA, M., Pígmalión y la Nueva Galatea. *Porta da aira: Revista de Historia del Arte Orensano*, 11, 2006, 619-649.
- DIDI-HUBERMAN, G., *Venus Rajada, Desnudez, sueño, crueldad*, Buenos Aires, Losada, 2005.
- FUENTEFRÍA RODRÍGUEZ, D., Monstruos de la Universal: la etapa silente y los mitos del sonoro. *Fotocinema: Revista Científica de Cine y Fotografía*, 6, 2013, 143-170.
- GRAY, A., *Poor Things*, Anagrama, 1996.
- ILLOUZ, E. y KAPLAN, D., *El Capital Sexual en la Modernidad Tardía*, Barcelona, Herder, 2000.
- LOVECRAFT, H.P., *Herbert West-Reanimator*, Plutón Ediciones, 2019.
- MONJE JUSTO, A.: «La residencia: Cuando Chicho fue el Hitchcock español» [en línea], (2020), <<https://tinyurl.com/2vej83b2>> [Consulta: 27/04/2024.]
- ORTIZ, A.S., MORAL, N.D. y BALLESTERO, R., Anatomía femenina en cera: ciencia, arte y espectáculo en el siglo XVIII. *Laboratorio de Arte*, 2(25), 2013, 603-622.
- OVIDIO., *Metamorfosis*, Libro X, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2005.
- PEDRAZA, P., *Máquinas de amar: Secretos del cuerpo artificial*, Valdemar, 1998.
- RIVERO GARCÍA, F., *De Prometeo a la guerra de Troya: un nuevo viaje por los mitos griegos*, Alianza, 2011.
- SHELLEY, M., *Frankenstein or the Modern Prometheus*, Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, 1818.
- SUVIN, D., *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*, Fondo de Cultura Económica, 1984.



## Capítulo 7

# De Caligari a Fu-Manchú: Una historia del villano en el *Hypnotic Horror*

Dr. Juan Marcos Bonet Safont  
*Universitat de València*

### 1. INTRODUCCIÓN

El subgénero literario de la ficción hipnótica se desarrolló durante el siglo XIX alcanzando su “época dorada” entre 1870 y 1900. Un subgénero que reflejó los miedos y ansiedades que la sociedad de finales del siglo XIX tenía en torno al magnetismo animal y la hipnosis. Entre los miedos más comunes estaban quedar sometido por completo a la voluntad del hipnotizador, y bajo su mandato, cometer crímenes que podían llegar hasta el asesinato, no poder despertar del trance hipnótico y permanecer para siempre en un estado de sueño profundo cercano al coma y volverse loco, o no poder recordar nada de lo ocurrido durante el trance con lo que uno quedaba a merced de los abusos, sexuales o de otro tipo, del hipnotizador (Andriopoulos, 2008, pp. 30-41; Leighton, 2006, pp. 213-222). En este sentido, la literatura de ficción hipnótica canalizó un discurso específico sobre la hipnosis basado en la peligrosidad de estos conocimientos, destacando que proporcionan un poder inmenso para subyugar al otro (casi siempre otra) y que, en manos de gente malvada, egoísta y criminal, podrían resultar fatales.

En la primera década del XX, aunque continuó habiendo una producción considerable de textos del subgénero, comienza a notarse un cierto cansancio por parte de la crítica y del lector hacia este tipo de producto. Son muchos los factores en juego que tendríamos que analizar para comprender el auge y la posterior caída de una moda literaria como la ficción hipnótica. Desde el surgimiento de otros géneros o subgéneros literarios (como la ciencia ficción, la novela de terror o la novela de detectives) que irrumpieron con fuerza en el mercado editorial desplazando a otras temáticas (otros de los subgéneros que desaparecieron fueron la novela esotérica y la espiritista), hasta llegar al punto de que la hipnosis fue un tema que dejó de estar visible en la sociedad a principios del siglo XX. Un tema del que la gente se terminó cansando según el psicólogo francés Pierre Janet (1859-1947) y del que se dejó de hablar, de escribir y de leer (Gauld, 1992, p. 559). Sin embargo, la ficción hipnótica no desapareció, al menos no del todo, y sus personajes más característicos, el hipnotizador y la sonámbula, fueron trasplantados (a menudo con variaciones

importantes que reflejaban las preocupaciones sociales del momento) a otros subgéneros literarios como la novela de detectives o la novela erótica y a otros formatos narrativos como el cine, el cómic o los videojuegos. En este sentido, siguiendo las tesis de Richard Saint-Gelais (2011, p. 7) podemos hablar de una transficcionalidad de la hipnosis. En el presente capítulo me propongo analizar dicho proceso en el caso concreto del cine.

## 2. LOS MALVADOS DOCTORES (CALIGARI-MABUSE-FU MANCHÚ)

La similitud entre la experiencia de ver una película en una sala de cine y estar hipnotizado, fue mencionada por Roland Barthes en un artículo de 1975 (Barthes, 1975, p. 104). En la portada de la revista donde aparece el artículo, dedicada al psicoanálisis en el cine, podemos ver dos fotos del sonámbulo Cesare, el autómatas asesino dirigido por el desquiciado Dr. Caligari. Obviamente, el doctor Caligari no es psicoanalista, al menos no se dice en la película, debemos suponer que es psiquiatra ya que dirige un manicomio, pero tampoco lo sabemos con certeza. Así como presumimos que debe dominar la hipnosis, aunque en ningún momento de la película se alude a ella y tampoco lo vemos hipnotizar a nadie. La película *El gabinete del doctor Caligari* (1920), dirigida por Robert Wiene, está basada en un guion escrito por Carl Mayer y Hans Janowitz, en el que trataban de reflejar la alienación sufrida por los soldados durante la Primera Guerra Mundial (1914-1918), convertidos en máquinas de matar. Sin embargo, Mayer y Janowitz quedaron defraudados por la película de Wiene ya que no expresaba el verdadero mensaje de su texto y pervertía los ideales del protagonista al convertirlo en un loco (Kracauer, 1985, p. 66-67).

Cesare (Conrad Veidt) es un sonámbulo natural y en realidad la habilidad de Caligari (Werner Krauss) es despertarlo de un estado cataléptico para que, en el nuevo estado de sonambulismo, cometa los asesinatos<sup>1</sup>. De Cesare sabemos que: “Tiene veintitrés años, y duerme desde hace veintitrés años... sin interrupción...noche y día” (Wiene, 1920, m. 14:56)<sup>2</sup>.

1. Ambos actores, Werner Krauss y Conrad Veidt, coincidirían una vez más en otro gabinete. Se trata de la película *Das Wachsfigurenkabinett* (1924) de Paul Leni.
2. Este tipo de experimento fue muy popular dentro de los espectáculos de hipnosis de finales del siglo XIX. El sujeto dormido permanecía durante el tiempo que duraba el experimento a la vista de todos, en teatros, hoteles o museos, donde la gente pagaba una entrada a cualquier hora del día para verlo dormir, en ocasiones al sujeto se lo ponía dentro de un ataúd para dar dramatismo a la situación. Finalmente, el espectáculo culminaba cuando el sujeto era despertado en la fecha acordada ante un gran público asistente. Un

El número del doctor Caligari consiste en despertar de su sueño en un ataúd a Cesare y este, como un oráculo, responde proféticamente a las preguntas del público. Sin embargo, el verdadero propósito de Caligari, quién no es un mero feriante sino un científico “loco” inmerso en un experimento terrible, es comprobar si en estado de sonambulismo provocado, una persona puede llegar a matar a otra bajo mandato de alguien que se ha apoderado de la voluntad del durmiente. No sabemos cómo Caligari se ha convertido en el amo de Cesare y la película tampoco lo explica; las únicas pistas que se nos dan son dos libros encontrados en el despacho de Caligari: uno de ellos titulado *Sonambulismo* (1726) publicado por la Universidad de Upsala en el que se narra la historia del verdadero Caligari, un místico del siglo XVIII, que recorrió Italia con su espectáculo de sonambulismo y al que se acusó de asesinar a personas usando a su sonámbulo Cesare; el otro libro es el diario del director del manicomio, en el que confiesa que va a repetir la experiencia de Caligari para comprobar si tal cosa es posible, para ello se transforma en el nuevo Caligari.

La película *El gabinete del doctor Caligari* (1920), prefigura el subgénero cinematográfico del *hypnotic horror* con una de sus tramas clásicas: la hipnosis usada por el villano para transformar a los sonámbulos/hipnotizados en autómatas criminales teledirigidos.

La característica principal del *hypnotic horror* es presentar la hipnosis como una tecnología al servicio del villano (criminal, doctor, psiquiatra o científico) o como un poder o arte peligrosísimo con el que no vale la pena experimentar, ni siquiera intentar hacer el bien, ya que con la hipnosis la cosa siempre acaba por torcerse, siempre acaba mal. Se suelen tocar teclas que era mejor no haberlas tocado, o se acceden a recuerdos que estaban muy bien reprimidos, y como en la popular historia de los tres deseos al final todo se estropea, al menos en la mayoría de películas que conformarían el subgénero. Un ejemplo perfecto de lo anterior, lo constituye la versión (tal vez demasiado libre) para televisión del relato *La verdad sobre el caso del señor Valdemar* (1845) de Edgar Allan Poe, realizada por Narciso Ibáñez Serrador para su programa antológico *Historias para no dormir*. El capítulo se tituló *El pacto* (1966) y nos presenta a un magnetizador de moda que llega a un manicomio para probar sus teorías hipnotizando a una mujer que presenta claros síntomas de histeria provocados por

espectáculo de este tipo es reseñado por Rafael Cansinos Asséns en Madrid en su libro *La novela de un literato: hombres, ideas, efemérides, anécdotas* (1985, pp. 131-134). El propio Tod Browning, célebre director de cine norteamericano, interpretó a “El hipnótico cadáver viviente” durante su juventud como parte de un espectáculo itinerante que recorría Estados Unidos (Skal, 2008, p. 25).

el trauma de la muerte accidental de su hermano, de tan solo seis meses, cuando se le cae de los brazos; el magnetizador (Narciso Ibáñez Menta) duerme a la mujer usando métodos típicos de la hipnosis como la fijación de la mirada en un punto (la mano del magnetizador que mueve pendularmente) junto con mensajes de voz relajantes y órdenes imperiosas indicándole que dormirá toda la noche y que cuando despierte a la mañana siguiente habrá recuperado la lucidez. Así ocurre, pero la toma de conciencia con la realidad es tan dramática para la mujer (al recordar la muerte de su hermano) que termina suicidándose por lo que todos culpan al magnetizador y sus métodos de la muerte de la chica. Es como si el magnetismo animal y la hipnosis no pudieran escapar de una maldición que los lleva una y otra vez al lado oscuro de la realidad para estropear incluso lo que ya estaba roto; en definitiva, a ponerse al servicio del mal.

La película de Caligari fue inmediatamente seguida por *El doctor Mabuse* (1922) de Fritz Lang (quien había rechazado la dirección de *Caligari*) y *El misterioso Dr. Fu Manchú* (1929) de Rowland V. Lee, ambas con sus respectivas sagas filmicas que lejos de agotar los temas y personajes han sido objeto de nuevas versiones de otros directores y varios remakes hasta llegar a la actualidad.<sup>3</sup> Pudiendo hablar, incluso, de un

3. Fritz Lang dirigió cuatro películas de Mabuse; dos ellas, las estrenadas en 1922, conformaban una única película titulada *El doctor Mabuse* pero por motivos de duración fue partida dando lugar a dos títulos diferentes que se estrenaron con un mes de diferencia: *El gran jugador* (1922) y *El Infierno* (1922), seguidas por *El testamento del doctor Mabuse* (1933) y *Los crímenes del doctor Mabuse* (1960). A partir de aquí la lista de versiones de otros directores es larga llegando hasta la actualidad: *El diabólico Dr. Mabuse* (1961) y *Las garras invisibles del Dr. Mabuse* (1962) ambas de Harald Reinl, *El testamento del doctor Mabuse* (1962) de Werner Klingler, *Dr. Mabuse vs. Scotland Yard* (1963) de Paul May, *The Death Ray of Dr. Mabuse* (1964) de Hugo Fregonese, *El doctor Mabuse* (1972) de Jesús Franco, *Dr. M* (1990) de Claude Chabrol y la película de tesis (o campus) *Doctor Mabuse* (2013) de Ansel Faraj. Por su parte, la lista de películas de Fu Manchú es igualmente extensa: comenzaría con una serie televisiva titulada *El misterio del Dr. Fu Manchú* de 23 episodios emitidos entre 1923 y 1924 por la televisión inglesa y dirigida por A. E. Coleby, *El misterioso Dr. Fu Manchú* (1929) y *El retorno de Fu Manchú* (1930) ambas dirigidas por Rowland V. Lee, *La hija del dragón* (1931) de Lloyd Corrigan, *El otro Fu Manchú* (1946) de Ramón Barreiro, *La máscara de Fu Manchú* (1932) de Charles Brabin, *Los tambores de Fu Manchú* (1940) de John English, *Las aventuras del Dr. Fu Manchú* (1956) de Franklin Adreon y William Witney (otra serie de televisión, esta vez estadounidense, de 13 episodios), *El regreso de Fu Manchú* (1965) y *Las novias de Fu Manchú* (1966) ambas dirigidas por Don Sharp, *La venganza de Fu Manchú* (1967) de Jeremy Summers, *Fu Manchú y el beso de la muerte* (1968) y *El castillo de Fu Manchú* (1969) ambas dirigidas por Jesús Franco y *El diabólico plan del Dr. Fu Manchú* (1980) de Piers Haggard.

desarrollo narrativo transmedial, ya que tanto el universo propio de Mabuse como el de Fu Manchú han sido ampliados con textos en formato de comic.<sup>4</sup>

La novela *Dr. Mabuse* (1921) de Norbert Jacques fue un verdadero *best seller* en Alemania; por su parte, el personaje de Fu Manchú está basado en la serie de novelas escritas por Sax Rohmer (una verdadera saga literaria) que comenzaron con la publicación de *El misterio de Fu Manchú* (1913). El doctor Mabuse, interpretado por Rudolf Klein-Rogge, uno de los actores favoritos de Fritz Lang y que había hecho de asesino en la película de Caligari y Fu Manchú interpretado por Warner Oland (1929-1930-1931), Boris Karloff (1932), Christopher Lee (1965-1966-1967-1968-1969) y Peters Sellers (1980) pueden ser vistos como los primeros archivillanos de la historia, ambos usan la hipnosis, entre otras muchas tecnologías, para someter a sus enemigos y levantar un imperio del crimen para dominar el mundo, es esta ambición desmedida lo que los diferencia de Caligari.

### 3. AUTÓMATAS CRIMINALES SIN VOLUNTAD PROPIA

A partir de los sonámbulos hipnotizados por la trinidad malvada de doctores, vamos a encontrar en numerosas películas pertenecientes al *hypnotic horror* el topos del autómatas criminal sin voluntad propia.

Las películas *El mensajero del miedo* (1962) de John Frankenheimer y *Teléfono* (1977) de Don Siegel se basan en uno de los temas clásicos del cine de espías: los agentes dormidos o, en este caso, agentes hipnotizados. En ambas películas, prisioneros de guerra norteamericanos son sometidos a sesiones de hipnosis por el enemigo comunista para ser usados como espías o células durmientes una vez fueran liberados en territorio estadounidense.<sup>5</sup> Por su parte, en *Old Boy* (2003) de Park Chan-wook, que en algunos países de habla hispana fue titulada como *Hipnosis mortal*, nos encontramos con una persona normal convertida en asesino letal mediante la hipnosis, como el sonámbulo Cesare pero a golpe de martillo.

4. El primer cómic de Fu Manchú fue el número 15 de la serie *Special Marvel Edition* (1973); en cuanto a Mabuse, en la edición española de *Creepy* (1979-1985), realizada por la Editorial Toutain, podemos encontrar la historieta titulada *Dr. Mabuse* (números 72-79) de José María Beroy (guión y dibujos) en la que volvemos a encontrar al malvado doctor que pretende controlar mediante la hipnosis a todos los ciudadanos de Metrópolis.
5. La película de Frankenheimer está basada en la novela *The Manchurian Candidate* (1959), de Richard Condon.

En *La maldición del escorpión de jade* (2001) de Woody Allen, la pareja protagonista, después de participar en un espectáculo de hipnosis, son obligados por el hipnotizador a cometer robos. La protagonista de *Mil sexos tiene la noche* (1984) de Jesús Franco, película que puede verse como una versión libre y erótica de *El gabinete del doctor Caligari*, es obligada en estado de trance hipnótico a asesinar a personas para cumplir una venganza personal del hipnotizador. Lo mismo ocurre en *Hipnos follia di massacro* (1967) de Paolo Bianchini, en la que una mujer se convierte en asesina en serie bajo hipnosis. En *Ángel de la muerte* (2018) de Arto Halonen el villano es un antiguo nazi, además de hipnotizador, quien cumple condena por haber ordenado cometer crímenes a sus sonámbulos hipnotizados.

En *Hipnosis* (1962) de Eugenio Martín y *El muñeco diabólico* (1964) de Lindsay Shonteff, se mezcla con maestría el tema de la hipnosis con otro motivo clásico del cine de terror: los muñecos asesinos. Ambas películas, están protagonizadas por un hipnotizador de escenario que también es ventrílocuo. El muñeco asesino, una vez hipnotizado, cobra vida propia y se dedica a atormentar a los enemigos del hipnotizador. En *La criatura* (1956) de Edward L. Cahn, la asistente de un malvado hipnotizador se transforma en un monstruo marino reptiliano cuando es hipnotizada y por mandato del hipnotizador asesina a sus enemigos (una vez más una variación del sonámbulo Cesare).

Algunas películas del subgénero, como *El ojo diabólico* (1960) de George Blair, hacen uso de una interesante tecnología cinematográfica, surgida a finales de los años cincuenta, que pretendía mediante un uso del sonido y de la imagen “hipnotizar” al espectador para “meterlo dentro de la película”. En definitiva, dar una vuelta de tuerca más a la experiencia ya de por sí altamente hipnótica del cine, tal como apuntara Roland Barthes. Estos métodos de hipnosis recibieron diferentes nombres como: *HypnoVista*, *PsychoRama*, *HypnoScope* o *HypnoMagic*. Sin embargo, bajo los diferentes nombres y métodos se escondía en esencia la misma técnica: un uso de mensajes persuasivos tanto de texto como de voz junto con sonidos sugestivos e imágenes potencialmente hipnóticas entre las que destacaba, por repetirse en todas las películas, la de la espiral giratoria hipnótica (*hypno-wheel*).

En *Angustia* (1987) de Bigas Luna, nos encontramos con el argumento clásico del subgénero: una madre (Zelda Rubinstein) hipnotiza a su hijo (Michael Lerner) para que cometa asesinatos. Los métodos hipnóticos de la madre son la espiral giratoria (homenaje claro a las películas que acabamos de comentar), el sonido y movimiento de un metrónomo, junto con órdenes verbales, al comienzo relajantes y sugestivas, al final imperiosas y exigentes. La madre pierde el control sobre el hijo hipnotizado, quien entra en un cine y comienza a matar a gente del público a golpe de bisturí, al final de la película termina matando a su propia madre que ha acudido al lugar para

intentar contenerlo. Sin embargo, el tema hipnótico en la cinta de Bigas Luna no termina aquí, en un ejercicio habilísimo de metacine la anterior historia es una película que está siendo proyectada en un cine. La hipnosis cinematográfica comienza a surgir efecto en varias personas del público, hay mareos, adormecimientos, nervios, malestar, miedo, etc., toda la sala está sugestionada y en ese contexto un asesino comienza a matar, esta vez con una pistola, a todo aquel que se le pone a tiro. A partir de aquí la mezcla de las historias es singular, aunque paralelas se funden en el contexto del cine y el espectador (nosotros) no sabe que está viendo, si la primera película dentro de una película o esta última que se diluye en el entramado narrativo de la anterior. Sin duda, Bigas Luna consigue hipnotizarnos un poco, al menos mucho más que aquellas otras cintas de los años cincuenta a las que rinde homenaje y como le ocurriera a Barthes al salir del cine necesitamos unos minutos para ubicarnos en el mundo real y salir del trance hipnótico de la película.<sup>6</sup>

Me gustaría terminar este apartado con la mención de tres series recientes de televisión. En la serie *The Boys* (2019) de Evan Goldberg, Seth Rogen y Eric Kripke aparece *The Mesmerizer*, un superhéroe venido a menos que se gana la vida realizando espectáculos de hipnosis, el personaje se nos presenta como patético, atormentado, egoísta, mezquino, charlatán, embaucador y traidor, nada bueno puede esperarse de un hipnotizador.<sup>7</sup> En *Watchmen* (2019) de Damon Lindelof<sup>8</sup>, la tecnología escogida por el villano de la historia para convertir a las personas en autómatas asesinos (una vuelta de tuerca más al tema del sonámbulo Cesare) es el magnetismo animal, esta vez canalizado a través de proyectores de cine (lo que nos recuerda a las tecnologías hipnóticas fílmicas que mencionamos anteriormente). En concreto, en el capítulo seis de la serie se hace referencia a un libro ficticio titulado *Mesmerism for the Mases* de W.C. Florentine con una ilustración en la cubierta claramente inspirada en los dibujos que ilustraban los manuales de hipnosis decimonónicos. Por último, en la serie

6. Otras películas que rinden homenaje a los métodos fílmicos para hipnotizar al espectador son: *Videodrome* (1983) de David Cronenberg, *Demons* (1985) de Lamberto Bava, *TerrorVision* (1986) de Ted Nicolau y el capítulo *Autocine* (2021) de Eduardo Sánchez perteneciente a la serie antológica *American Horror Stories*.
7. La serie está basada en los cómics homónimos de Garth Ennis (guionista) y Darick Robertson (dibujante). Primeramente, fue publicada por DC Comics en 2006 hasta el número 6; más tarde, durante el periodo de 2007 a 2009, fue continuada por Dynamite Entertainment llegando hasta el número 72, en España los ha publicado Norma Editorial.
8. Esta serie está inspirada en los personajes del cómic *Watchmen* (1986-1987) de Alan Moore (guionista), Dave Gibbons (dibujante) y John Higgins (entintador). Los cómics fueron publicados por DC Comics y la serie consta de 12 números.

*El hipnotizador* (2015) de Alex Gabassi y José Eduardo Belmonte<sup>9</sup>, el hipnotizador Arenas (Leonardo Sbaraglia) se enfrenta al malvado hipnotizador Darek (Chico Díaz) quien es el culpable de haberlo condenado al insomnio tiempo atrás. La trama nos presenta una hipnosis llena de elementos esotéricos y paranormales, casi como si de un superpoder se tratara y el clásico enfrentamiento entre el héroe atormentado y el infame villano, quien por su ambición y desmesura nos recuerda a los tres doctores con los que empezamos este texto: Caligari, Mabuse y Fu-Manchú.

#### 4. CONCLUSIONES

A principios del siglo XX el género literario de la ficción hipnótica fue perdiendo prestancia en el mercado editorial postvictoriano. Sin embargo, el hipnotizador, como personaje simbólico del control radical ejercido por una persona sobre otra, ha continuado apareciendo en diferentes textos y contextos narrativos a lo largo del siglo XX y XXI. Si en algunas narrativas la hipnosis era usada por el héroe para hacer el bien esto no impedía que el villano de la misma historia también la usara para hacer el mal. En los filmes pertenecientes al subgénero del *hypnotic horror*, dominados por maléficos doctores con el propósito megalómano de dominar el mundo mediante la hipnosis, todo forma parte de una metáfora detrás de la cual se esconde el poder de dominación de los otros. En este sentido, el ejemplo de los autómatas criminales sin voluntad propia constituye una verdadera “línea año cero” dentro del género de la ficción hipnótica, siguiendo la tesis del escritor español Agustín Fernández Mallo (2018, p. 19), constituyendo una “pornografía” de la práctica hipnótica, en este caso siguiendo a Susan Sontag (2005, p. 30), como aquello que nadie cree pero que todos tienen en mente al hablar de la hipnosis. No debemos olvidar que son las sociedades las que hacen posibles los textos, las que permiten que una metáfora sobre algo devenga en real. De este modo, es la historia “pornográfica” de la hipnosis la que forma parte existencial de la vida humana, lo fue durante los siglos XIX y XX y lo sigue siendo en la actualidad. No olvidemos que es la cultura imperante en una sociedad la que decide que es “bueno” y que es “malo”, que es “apropiado” y que “inapropiado”, que es “científico” y que es “pseudocientífico”, que “inocuo” y que “peligroso”. Por lo tanto, el

9. La serie está basada en las historietas, recogidas bajo el título de *El hipnotizador*, creadas por Pablo de Santis (guionista) y Juan Sáenz Valiente (dibujante) que fueron publicadas por entregas desde 2006 en la popular revista argentina Fierro. En 2010, estas historias fueron publicadas en formato de álbum por la Editorial Casterman en Francia y ese mismo año por Editorial Sudamericana en Argentina; unos años más tarde, el álbum apareció bajo el sello de Reservoir Books, perteneciente al grupo editorial Penguin.

hecho de que la hipnosis aparezca como una tecnología diabólica en una serie del siglo XXI no es un hallazgo anecdótico desligado de todo contexto sino es la expresión final de una cultura colectiva negativa en torno a estos conocimientos cuya génesis nos retrotraería hasta los primeros relatos en los que apareció el magnetismo animal y la hipnosis. Lo importante aquí es comprender que esas ideas y valores no tienen un estatus de “realidad”, de “naturaleza” o de “verdad” sobre el objeto mismo al que se aplican, sino son tan solo un reflejo de un proceso sociocultural mucho más amplio. Un proceso que comenzó con la literatura de ficción hipnótica del siglo XIX y que, como acabamos de ver, ha llegado hasta nuestros días.

## REFERENCIAS

- ANDRIOPOULOS, S., *Possessed: Hypnotic crimes, corporate fiction, and the invention of cinema*, The University of Chicago Press, Chicago, 2008.
- BARTHES, R., “En sortant du cinéma”, *Communications*, 23, 1975, 104-107.
- CANSINOS-ASSÉNS, R., *La novela de un literato: hombres, ideas, efemérides, anécdotas*, vol. 2, Alianza Editorial, Madrid, 1985.
- FERNÁNDEZ-MALLO, A., *Teoría general de la basura (cultura, apropiación, complejidad)*, Galaxia Gutenberg, Madrid, 2018.
- GAULD, A., *A history of hypnotism*, Cambridge University Press, Nueva York, 1992.
- KRACAUER, S., *De Caligari a Hitler. Historia psicológica del cine alemán*, Paidós, Barcelona, 1985.
- LEIGHTON, E., “Under the influence: Crime and hypnotic fictions of the fin de siècle”, en *Victorian Literary Mesmerism*, Rodopi, Nueva York, 2006, pp. 203-222.
- SAINT-GELAIS, R., *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Seuil, París, 2011.
- SKAL, D., *Monster Show. Una historia cultural del horror*, Valdemar, Madrid, 2008.
- SONTAG, S., *Sobre la fotografía*, Edhasa, Barcelona, 2005.



## Capítulo 8

# La terrible figura del autómatas en el audiovisual: Breve comentario a su pasado, presente y futuro

Sílvia Catarina Pereira Diogo

Universidad de Lisboa (ARTIS-IHA, Portugal)

### 1. INTRODUCCIÓN

En tiempos recientes, la figura del autómatas ha motivado, en el ámbito audiovisual, especialmente en el panorama de los vídeos musicales, varias producciones en las que figuran los autómatas: el muñeco automatizado, el robot, o marionetas que nacieran con la figura grotesca del monstruo de Frankenstein, en el pasado reciente de la época romántica. Pero, ¿es realmente así? Lo cierto es que podemos remontarnos mucho más atrás en la historia para encontrar una imagen antigua de este tipo de figura, presente en el imaginario de la historia del Occidente. Esta forma remota del autómatas se encuentra en la antigua Grecia, en la mitología, y se expande por la antigüedad: Talos, la escultura mecanizada del dios Hefesto, es uno de los principales ejemplos; el Coloso de Rodas también puede optar a este pedestal, así como el *eidolon* de Helena, los trípticos del dios Hefesto, la Galatea de Pígalión, el Paladio de la diosa Atenea, las estatuas inscritas en los episodios de Luciano de Samosata, etc. En tiempos más recientes, podemos acercarnos a la muñeca mecánica de Descartes y algunas de las figuras animadas de E.T.A. Hoffmann, el monstruo de Frankenstein y otros ejemplos. En el cine, autómatas hay muchos, siendo el más emblemático quizás el de *Metropolis* (1927) de Fritz Lang. ¿Qué comparten estos autómatas entre sí? Quizás el fenómeno de la agalmatofilia —una parafilia que tiene en el mito de Pígalión y Galatea el ejemplo más simbólico de la pasión por una estatua, hasta el punto en que el mito anima al ser inanimado. Se trata de un tropo vigente desde la antigüedad clásica y las posibilidades de lectura que permite en la literatura y el audiovisual son copiosas, desde el simple enamoramiento del *eidolon* hasta la consumación del deseo, o incluso la vivificación del ser inanimado. En la estela de este tropo hay un fenómeno paralelo, pero más comedido, que es el de la congelación de la vida a través de dos procesos artísticos nacidos en los siglos XVIII y XIX —las *attitudes* y los *tableaux vivants*— muy evocativos del dandismo. En este caso, en lugar de dar vida a una escultura como la del mito de Pígalión, se da preferencia a cristalizar mediante la pantomima el aspecto de una escultura o pintura deseada: los registros

de Lady Hamilton son los más conocidos, muy apegados al movimiento estético del dandismo cuyo fin principal (aristocrático) era la estilización de la vida (Eco, 2004, pp. 333-334 y 338-340). El cine también acogió a ambos: desde estatuas animadas hasta figuras cristalizadas en grupo o aisladas, generalmente convocadas con fines estéticos. Además del cine, están los ejemplos que hemos visto nacer con la llegada del vídeo musical.



Figura 1: *The Rocky Horror Picture Show* (película). Fuente: Jim Sharman (1975).

## 2. ¿ORÍGENES EN LA ANTIGÜEDAD GRIEGA? UNA ARQUEOLOGÍA (IMPERFECTA) DEL AUTÓMATA

El motivo literario del *eidolon* de Helena de Troya presenta quizá una de las soluciones artísticas más antiguas para el uso de la imagen como doble o *doppelganger*, de la que el tropo del autómata no pretende distanciarse. Una de las más representativas se encuentra en Helena de Eurípides. En esta tradición, que también forma parte de una red apologética que se remonta al poeta Estesícoro (siglos VII-VI a.C.) y al (*quasi*) sofista Gorgias (siglo V a.C.), Eurípides exculpó a Helena haciendo que el chivo expiatorio del origen de la guerra de Troya fuera un *eidolon* o fantasma de la reina, y no ella, que Hera había fabricado a partir del aire celeste (Eur. *Hel.* 30-35) (Segal, 1971, p. 561; Rodrigues, 2004, pp. 482-486; Rodrigues, 2012, pp. 32-33; Rocha Pereira, 2017, pp. 332-334; Neves Oliveira, 2015, pp. 13, 20-21 y 38-42, 50). En un momento crucial de la tragedia, en respuesta a Menelao, Helena dice que ella no fue a Troya, sino una vana semblanza suya, el *eidolon* (*Hel.* 580) (Gómez Seijo, 2016, pp. 121-141). Ante esto, Menelao cuestiona: “Pero, ¿quién puede producir imágenes vivas?” (*Hel.* 584) a lo que Helena responde que Hera moldea tales imágenes a partir del éter (*Hel.* 585). Más adelante en la historia, nos enteramos de que la nube o *eidolon* de Helena

viajaba con Menelao de regreso a Lacedemonia. Sin embargo, cuando el soberano y la verdadera reina de Esparta se encuentran, el *eidolon* desaparece, anunciando el cumplimiento de su deber como mandatario de Hera (*Hel.* 605), la diosa ingeniosa.

También en la tradición del doble se encuentra el Paladio (*palladium*) de Atenea, la mítica estatua de la diosa que surgió del cielo en el suelo troyano, protegiendo la ciudad de la invasión y que fue robada por los griegos durante la guerra de Troya (*Ov. Met.* 13.335-350; *Ov. Fast.* 6.417). Algunas versiones del mito afirman que esta estatua era una réplica de la original, que Ulises y Diomedes habían robado (*Dion Hal.* I.69); había sido esculpida por los troyanos para evitar poner en peligro la seguridad de la ciudad en caso de que alguien intentara arrebatar la estatua (Grimal, 1951, p. 347). Pero, ésta es sólo una de las versiones conocidas. Según Apolodoro, como relata Pierre Grimal, otra versión del mito explica la existencia del Paladio a través de un acto de contrición de Atenea, en honor de una compañera de entrenamiento a la que había matado accidentalmente. Atenea entonces modeló una estatua de ella y colocó sobre esta su égida como señal de arrepentimiento (Grimal, 1951, p. 346). No debemos olvidar que Atenea es la diosa que enseña los oficios del arte y el tejido (*Hes. Op.* 60-65). Así, en la figura del Paladio se pueden observar dos ramificaciones dentro del mismo mito que apuntan a la idea de la imitación a través del arte de la fabricación: por un lado, la copia de una estatua real y, por otro, la sustitución de un ser querido. El siguiente ejemplo apunta también a la desmitificación de la imagen del autómeta.

Para llenar el vacío dejado por la muerte de su esposa, Admetus, en el *Alceste* de Eurípides, promete a la casi muerta Alceste no volver a casarse y contentarse con una imagen sustitutiva de ella (Rodrigues, 2007, pp. 61, 64). Las palabras del gobernante de Feras reproducen la agitación psicológica del momento: “Esculpida por hábil mano de escultores la imagen de tu cuerpo quedará extendida sobre mi lecho. Junto a ella me acostaré y, rodeándola con mis manos y llamándola por tu nombre, creeré que en mis brazos está mi querida esposa, aunque ausente: frío goce, pienso yo...” (*Eur. Al.* 348-354). El traductor de la versión portuguesa de la tragedia explica que el fenómeno de sustituir a la persona amada por una estatua tiene su origen en otro mito, el de Laodamia y Protesilau (Rodrigues, 2009, p. 158). Protesilau había sido uno de los pretendientes de Helena de Troya y se cuenta que “Laodamia [la esposa con la que se había casado antes de partir a la guerra de Troya] había hecho un muñeco de cera del muerto [Protesilau] y solía abrazarlo a escondidas. Pero su padre se dio cuenta y arrojó el muñeco al fuego. Laodamia le siguió y fue quemada viva” (Grimal, 1951, pp. 267 y 398).

Ambas historias trágicas utilizan el doble, a través de la escultura, como bálsamo para las penas que puede causar la muerte, o la ansiedad ante ella. Hay una variante del mismo tema en el mito ovidiano de Pígalión, el rey que esculpe a la doncella

que la tradición histórica ha decidido llamar Galatea (Law, 1932, pp. 337-342; Reinhold, 1971, pp. 316-319) y reza a los dioses para que ella pueda existir en su mundo (Ov. *Met.* 10.238-297): antes de ser transformada en mujer, la “doncella de marfil” (Rodrigues, 2007), impenetrable y serena, había causado sin duda una fuerte impresión en el rey de Chipre, ya que no podía responder a ninguna de sus insinuaciones. En simetría con los demás ejemplos, aquí tenemos la vivificación del doble en respuesta a una necesidad emocional (*ibidem*, p. 64).

En una línea ligeramente diferente, pero siempre dentro del tema de la estatua (el ser artificial, el doble), para ejercer su moderación o templanza (*sophrosyne*), Alejandro III de Macedonia pasaba delante de mujeres hermosas mirándolas como si fueran “imágenes sin alma, estatuas” (Dario. *Alex.* 21.7, *apud* Rodrigues, 2014, p. 155). Como los anteriores, este ejemplo parece conspirar con la ola de fascinación que el tropo de la estatua asociada a un ser artificial desató en el maravilloso imaginario colectivo de la Antigüedad. De esta fascinación podían dar fe, en general, los poetas, tragediógrafos y tratadistas de antaño, como puede verse. Otro ejemplo representativo son los inventos del dios Hefesto, como un Frankenstein moderno, entre ellos los trípticos dotados de ruedas y las “dos esclavas de oro, semejantes a muchachas vivas” que ayudaban a la deidad en sus quehaceres cotidianos, ambos descritos por Homero en la *Ilíada* (*Il.* 18.368-423) (Curley, 2015, p. 217, n.30). Estos inventos ya son considerados por algunos estudiosos como los primeros autómatas de la literatura (Kang, 2011, p. 15). No menos importante es el autómatas Talos representado en la *Argonautica* de Apolonio de Rodas, también una invención de Hefesto (*apud* Curley, 2015, p. 217, n.30; Lovatt, 2013, pp. 334-335; Elvira Barba, 2008, p. 230; Rocha Pereira, 2016, p. 66; Kang, 2011, pp. 15, 21; Grimal, 1951, pp. 426-427). Curiosamente, se dice que el Coloso de Rodas, portentoso escultórico que se cree habitaba la entrada del puerto de la ciudad del mismo nombre (Nazaré Ferreira, 2009, pp. 100-101), fue modelado a partir del enorme Talos (Lovatt, 2013, p. 334), aunque dedicado a Helios. De esta escultura se dice, en un opúsculo atribuido a Filón de Bizancio (Nazaré Ferreira, 2009, p. 98), que Cares de Lindos, el escultor, “creó un dios como el dios, erigiendo audazmente una gran obra. Colocó un segundo Helios en el mundo” (*apud* Nazaré Ferreira, 2009, pp. 105 y 168). Esta descripción nos da la impresión de que la estatua está animada, animada por el dios. En la *Antología Griega* hay un episodio en el que el sujeto poético identificado con Arquelaos o Asclepiades comenta el naturalismo con el que Lisipo modeló una estatua de Alejandro, diciendo que el bronce parecía hablar (*Ant. Pal.* 16.120). Este tipo de tema puede relacionarse con las estatuas animadas de los diálogos de Luciano de Samosata (siglo II d.C.), como autómatas “dedalicos” que, en sus travesuras, no se quedan quietos por la noche (Luc. *Philops.* 18-22).

En la Antigüedad Tardía, el epistológrafo conocido como Aristaenetus dedica la carta amatoria 2.10 a la reconfiguración del mito de Pigmalión. La carta habla de un cuadro con el que el *poeta loquens* Philopinax se acuesta, pidiendo a los dioses que transformen la *puella* que había pintado, que incluso parece querer hablarle, en una mujer de verdad (*Ep.* 2.10). Philopinax ve frustrada su voluntad, al no poder realizar el ardor amoroso con que se enfrentaba (Bing, 2014, pp. 131-132; Höschele, 2012, pp. 176-183). No sabemos qué criterios utilizó Philopinax para pintar a su *puella*, pero podemos especular que recurrió a una solución estética similar a la del retrato literario desarrollado en las *Imágenes* de Luciano para describir a una bella muchacha cuya pulcritud reúne varios modelos de belleza femenina. Su habilidad para reunir y combinar diversas cualidades físicas en un solo cuadro recuerda la destreza de un Frankenstein (*Luc. Im.* 3-10). En última instancia, esta fusión apunta al magnetismo del ser inanimado que suscita la devoción del creyente<sup>1</sup> y recuerda también el episodio narrado por Alciphron en una de sus cartas 4.1, en el que Phryne, que había servido de modelo a Praxíteles, quiere conducir al escultor a un encuentro romántico (Bing, 2014, p. 132; Funke, 2023, p. 231), como una Galatea agencial, ¡como si la propia estatua le llamara! El sentido de esta efabulación es tal que podemos debatir si el arte y la realidad se confunden (Newby, 2016, pp. 208-209).

Los ejemplos anteriores sugieren figuras autómatas aún en pañales. Más adelante en la Historia (hemos salido de la Antigüedad Tardía para entrar en la Alta Modernidad), el tema puede verse resurgir de varias maneras (entre otras debidamente explicadas por Kang [2011 pp. 55-185])<sup>2</sup>, además de encontrarse en *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley. Quizá las más representativas han sido popularizadas a través del mito urbano de la hija de Descartes, de una obra literaria de Jean Jacques Rousseau (que hay contribuido para la difusión del mito de Pigmalión) y de los cuentos de Hoffmann. Existen varias leyendas sobre Descartes y su hija que circularon en el siglo XVII y posteriormente (Kang, 2017, pp. 633-660): la historia cuenta que el filósofo modeló una muñeca de madera articulada para sustituir a su hija fallecida, cuyo propósito recupera algunas de las motivaciones que hemos visto en los mitos anteriores de Admetus, Pigmalión y Helena, que en realidad se basan en una necesidad de inmortalidad; también, más tarde, Rousseau recuperó el mito de Pigmalión para el siglo XVIII a través de la *scène lyrique Pygmalion* (1770) (Law, 1932, pp. 337-342; Reinhold, 1971, pp.

1. Los temas de *agalmatophilia* y *iconophilia* abundan en la Antigüedad. Cf. Bing et al., 2014, p. 132; Höschele, 2012, p. 178, n. 59; Gallé Cejudo, 2023, p. 59, n.4 8; Rosenmeyer, 2023, p. 78; Hodkinson, 2023, pp. 172-176.
2. En este volumen, Marta Miquel-Baldellou proporciona una visión del motivo del autómata a lo largo de la historia, desde los autómatas animados de Herón de Alejandría en el siglo I.

316-319), que tuvo un gran éxito en una época en la que el impacto cultural de las producciones mecanizadas de autómatas y muñecos artificiales empezaba a ser palpable (Weber, 1968, pp. 900-918; Nielsen, 2015, pp. 68-83). En el siglo siguiente, el cuento *El Hombre de Arena* (1816), de E. T. A. Hoffmann, surgió de esta herencia cultural del autómata, presentando una nueva visión del mito de Pígalión a través de la historia de un joven que se enamora de una muñeca mecanizada a la que cree viva, a pesar de la inmovilidad que, entre otros elementos mecánicos, le confiere su apariencia artificial. La fe inquebrantable que caracteriza a este joven evoca el enamoramiento que vimos, por ejemplo, en Philopanax por la pintura femenina. Pero la *folie* del protagonista de la historia de Hoffmann alcanza cotas inéditas: según los preceptos freudianos, la locura del muchacho pretende ser autofágica, en el sentido de que el joven parece encarnar la figura de la muñeca en el momento en que la ve, enamorándose en última instancia de una sombra de sí mismo (Freud, 1919, p. 8). Este motivo recupera en parte la motivación amorosa de Phryne, la modelo de la Afrodita de Cnido de Praxíteles (Rodrigues, 2007, p. 63), la estatua viviente *par excellence*, que perseguía al escultor de ese nombre. En el cuento de Hoffmann, la muñeca automatizada está animada no sólo por los elementos articulados que la componen, sino sobre todo por la vida que el joven le infunde cuando se ve solipsísticamente a sí mismo en el objeto. La falta de vida de la muñeca se acentúa en el relato paralelamente a la ceguera del protagonista, y ambos aspectos refuerzan la cercanía del binomio muerte/animación que subyace en ese *milieu* literario. Estos tres ejemplos no son únicos en la tradición literaria del autómata. Hay muchos otros, como la cabeza mágica que hacía profecías en la época medieval, en inglés conocida como *The Brazen Head* (Kang, 2011, p. 9 y pp. 68-74), en la literatura renacentista el autómata Talus, tomado del poema épico de Edmund Spenser *The Faerie Queenie* (1596) (Kang, 2011, p. 65), a finales del siglo XVII, Pierre Sylvain Régis describió una serie de autómatas hidráulicos en *grottoes*, basándose en una analogía cartesiana (Kang, 2011, p. 129), en el siglo siguiente, Voltaire también mencionó varios autómatas en sus obras (Kang, 2011, p. 138 y p. 161), etc. Todas estas fantásticas manifestaciones mecánicas siguen sustentándose en la idea de que hay que dar vida a un cuerpo *lifelike* inanimado.

Paralelamente se denominan animados dos procesos artísticos dramáticos de los siglos XVIII y XIX, el *tableau vivant* y la *attitude*, popularizados por Lady Hamilton y Sarah Siddons (Nielsen, 2015, p. 77; Diogo, 2022, p. 202). En estos procesos estéticos, el cuerpo humano reproduce, mediante la pantomima, esculturas o pinturas conocidas por el público que las contempla en escenarios teatrales, normalmente ante un auditorio privado y selecto. Este efecto llamó la atención del cine, que más tarde lo adaptó con fines estéticos en películas como: *Le Sang d'un Poète* (Jean Cocteau, 1930), *Night Life of the Gods* (Lowell Sherman, 1935), *Les Enfants Terribles* (Jean-Pierre

Melville, 1950), *Le Mépris* (Jean-Luc Godard, 1963), *My Fair Lady* (George Cukor, 1964), *Sweet Charity* (Bob Fosse, 1969), *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975), *The Adventures of Baron Munchausen* (Terry Gilliam, 1988), *The French Dispatch* (Wes Anderson, 2021), etc.

### 3. LA MIGRACIÓN DEL AUTÓMATA CLÁSICO AL CINE Y A LOS VÍDEOS MUSICALES



**Figura 2:** *No one dies from love*, *The World is Not Enough* (videos musicales). Fuente: Tove Lo (2022) y Garbage (1999).

En estas producciones cinematográficas no sólo destaca el fenómeno del *tableau vivant*, sino también el ser *frankensteiniano*, que es, en esencia, una derivación del mito de Pigmalión y la estatua.

Varios autores ya han señalado que la historia de Frankenstein y el mito de Pigmalión comparten muchas similitudes con el autómeta (Bloom, 2000, p. 292). Estas, en nuestra opinión, se ven reforzadas por el *tableau vivant*, una forma moderna de reconfigurar el mito ovidiano, así como las demás variaciones del *topos* de la estatua o del fantasma (*eidolon*), bastando recordar los *tableaux vivants* o cuerpos inmóviles de *My Fair Lady*. Manteniendo una afinidad literaria con la efabulación de Aristaenetus, el *tableau vivant* acaba aportando una solución a la *puella* de Philopinax y perpetúa la construcción del *nachleben* del tema del autómeta, en torno a las variaciones del *eidolon* de Helena, del Paladio de Atenea, de Pigmalión, etc.

Los vídeos musicales que hemos elegido para nuestra consideración no presentan propuestas diferentes de las que aporta el cine y mantienen su continuidad temática, reconfigurando viejos artificios: *Centipede* (Rebbie Jackson, 1984), *APESHIT*

(The Carters, 2018), *Water* (Beyoncé, 2020) y *Do not touch* (Misamo, 2023) recuperan el motivo del *tableau vivant*. Por su parte, los videos *P-Machinery* (Propaganda, 1985), *Queen of the Night* (Whitney Houston, 1992), *Life* (Haddaway, 1993), *The World Is Not Enough* (Garbage, 1999), *Wa* (Lee Jung Hyun, 1999), *Rapture* (iio, 2001), *Missing You* (Fly to the Sky, 2003), *Dare* (Gorillaz, 2005), *Put Your Hands Up For Detroit* (Feddé Le Grand, 2006), *Damaged* (Danity Kane, 2009), *Paparazzi* (Lady Gaga, 2009), *Sweet Dreams* (Beyoncé, 2009), *You and I* (Lady Gaga, 2011), *Someone Met By Chance* (Ledapple, 2011), *Like Money* (Wonder Girls, Akon, 2012), *Turn Me On* (David Guetta, Nicki Minaj, 2012), *Error* (Vixx, 2014), G.U.Y. (Lady Gaga, 2014), *Bad Blood* (Taylor Swift, 2015), *...Ready For It* (T. Swift, 2017), *Barbie Tingz* (N. Minaj, 2018), *Bomb* (Alexa, 2019), *34+35* (Ariana Grande, 2020), *Save Your Tears* (The Weeknd, A. Grande, 2021), *Mistress Violet* (Violet Chachki, Allie X, 2021), *Build a B\*tch* (Bella Poarch, 2021), *No Bad Days* (Bastille, 2021), *Echoes of Silence* (The Weeknd, 2021), *Artificial* (Daughtry, 2023), *Grl Gving* (XG, 2023), *Stranger* (Sunmi, 2023), *Shiver* (Fever Ray, 2024), etc., más directamente o indirectamente, hacen un cruzamiento entre el autómatas (unas veces robotizado) y el monstruo de Frankenstein, como en algunas películas en las que subyace la figura del demiurgo, como Pígalión o Descartes que querían animar sus creaciones. En *Wa*, *Life*, *Dare*, *You and I*, *Like Money*, *Turn Me On* y *Stranger* convergen los modelos del doble (*eidolon* de Helena) y la vivificación *frankensteiniana*, ya que vemos el demiurgo provocar el nacimiento de una o varias criaturas. Tanto el *topos* de Helena como el de la criatura de Shelley parecen, en el contexto de estos videos, reivindicar implícitamente una sublimación de la figura del autómatas que convoca la tradición de superación de la muerte y el instinto de inmortalidad ligados a la creación de Frankenstein. Al mismo tiempo, existe el deseo de suavizar la “sensación de pérdida” (Rodrigues, 2007, p. 61) particularmente asociada a las narrativas de la antigüedad comentadas anteriormente.

Pero el autómatas *per se* ocupa un lugar central en otros videos, como: *Boys Do Fall in Love* (Robin Gibb, 1984), *My New Boyfriend* (Carly Simon, 1985), *Around the World* (Daft Punk, 1997), *All Is Full of Love* (Björk, 1999), *You Don't Know* (702, 1999), *Larger Than Life* (Backstreet Boys, 1999), *1982* (Miss Kittin, The Hacker, 2001), *Baby-cakes* (3 of a Kind, 2004), *Cry For You* (September, 2005), *I Don't Love You* (My Chemical Romance, 2006), *Automatic* (Tokio Hotel, 2009), *A Boy* (G-Dragon, 2009), *Imma be* (The Black Eyed Peas, 2009), *Follow Me* (2NE1, 2010), *Everybody* (Shinee, 2013), *Superhuman* (NCT 127, 2019), *No One Dies From Love* (Tove Lo, 2022), *Everything is Everything* (Sevdaliza, 2022), *Dolls* (Bella Poarch, 2022), *I Like U* (Tove Lo, 2023), *Dazies* (Yeule, 2023), *Pazza* (Loredana Bertè, 2024), etc. En estos ejemplos vemos temas más rebuscados que intentan complejizar las relaciones biológicas entre la vida sintética y su arquetipo humano, cuyas valencias la máquina busca en última instancia

perfeccionar. La simulación de la vida parece ser uno impulso creativo (en la tradición narrativa y el audiovisual), así como la pasión amorosa y el enamoramiento (iconofílico, agalmatofílico, oautofágico) del creador por el ser inanimado.

## REFERENCIAS

- BLOOM, M. E., "Pygmalionesque Delusions and Illusions of Movement: Animation from Hoffmann to Truffaut". *Comparative Literature*, 52(4), 2000, 291-320.
- BING, P. y HÖSCHELE, R., *Aristaenetus, Erotic Letters*, Atlanta, Society of Biblical Literature, 2014.
- CURLEY, D., *Divine Animation: Clash of the Titans* (1981), *Classical Myth on Screen*, Nueva York, Palgrave and Macmillan, 2015, pp. 207-218.
- DIOGO, S., El Tableau Vivant Huele a Retrofuturism: Les Enfants Terribles, Soñadores y 365 Fresh!. En MARTÍNEZ FABRE, M.-P. y MATEU, F. (Coords.), *Retrofantástico. Perspectivas de un pasado imaginado*, Alicante, Cinestesia, 2022, pp. 195-206.
- ECO, U., *On Beauty. A History of a Western Idea*, Londres, Seeker & Warburg, 2004.
- ELVIRA BARBA, M.A., *Arte y mito. Manual de Iconografía Clásica*, Madrid, Sílex, 2008.
- FREUD, S., The Uncanny, *Imago*, Bd. V. *Sammlung*, Fünfte Folge [Alix Strachey], 1919.
- FUNKE, M., Epistolarity, Eroticism, and Agency: The Female Voice in Fictional Greek Love Letters, *Ancient Love Letters. Form, Themes, Approaches*, Berlín, De Gruyter, 2023, pp. 223-236.
- GALLÉ CEJUDO, R.J., Mapping Some of the Generic Borders of the Greek Love Letter, *Ancient Love Letters. Form, Themes, Approaches*, Berlín, De Gruyter, 2023, pp. 39-60.
- GÓMEZ SEIJO, F., Caracterización de Helena en la Tragedia Homónima de Eurípides y Tradición Posterior del Personaje. *O Livro do Tempo: Escritas e reescritas. Teatro Greco-Latino e sua recepção I*, Coimbra, Imprensa da Universidade de Coimbra, 2016, pp. 121-141.
- GRIMAL, P., *Dicionário da Mitologia Grega e Romana*, Lisboa, Difel, 1951.
- HODKINSON, O., Philostratus' Erotic Epistles and Latin Elegy Revisited, *Ancient Love Letters. Form, Themes, Approaches*, Berlín, De Gruyter, 2023, pp. 159-180.
- HÖSCHELE, R., From Hellas with Love: The Aesthetics of Imitation in Aristaenetus's Epistles. *Transactions of the American Philological Association*, 2012, pp. 142 y 157-186.
- KANG, M.S., *Sublime Dreams of Living Machines. The Automaton in the European Imagination*, Cambridge, Harvard University Press, 2011.
- \_\_\_\_\_, The mechanical daughter of René Descartes: the origin and history of an intellectual fable. *Modern Intellectual History*, 14, 2017, 633-660.
- LAW, H.H., The Name Galatea in the Pygmalion Myth. *The Classical Journal*, 27(5), 1932, 337-342.
- LOVATT, H., *The Epic Gaze. Vision, Gender and Narrative in Ancient Epic*, Cambridge, Cambridge University Press, 2013.

- NAZARÉ FERREIRA, L., O Colosso de Rodes e a sua recepção na cultura ocidental. *As sete maravilhas do mundo Antigo. Fontes, Fantasias e Reconstituições*. Lisboa, Edições Setenta, 2009, pp. 93-106.
- NEVES OLIVEIRA, A.C.J., Estudo Introdutório. *Helena*. Eurípides. Coimbra, Imprensa da Universidade de Coimbra, 2015, pp. 11-105.
- NEWBY, Z., *Greek Myths in Roman Art and Culture. Imagery, Values and Identity in Italy 50BC – AD 250*, Harvard, Cambridge University Press, 2016.
- NIELSEN, W.C., Rosseau's Pygmalion and Automata in the Romantic Period. *Romanticism, Rousseau, Switzerland. New Prospects*, Nueva York, Palgrave Macmillan, 2015, pp. 68-83.
- REINHOLD, M., The Naming of Pygmalion's Animated Statue. *The Classical Journal*, 66(4), 1971, 316-319.
- ROCHA PEREIRA, M.H., Introdução às Troianas de Eurípides. *Traduções do Grego*. Coimbra, Imprensa da Universidade de Coimbra, 2017, pp. 327-335.
- \_\_\_\_\_. *Thanatos na arte grega. Arte Antiga*, Coimbra, Imprensa da Universidade de Coimbra, 2016, pp. 59-72.
- RODRIGUES, N.S., *Aígyptos dé gê* O Egipto na Helena de Eurípides. *Percursos do Oriente Antigo. Homenagem a José Nunes Carreira*, Lisboa, Instituto Oriental da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, 2004, pp. 481-496.
- \_\_\_\_\_. A donzela de marfim. A agalmatofilia como representação estética na Antiguidade Clássica. *Artis*6, 2007, 61-71.
- \_\_\_\_\_. *Alceste. Eurípides. Tragédias Vol. 1*, Lisboa, Imprensa Nacional Casa da Moeda, 2009.
- \_\_\_\_\_. Helena de Troia en el séptimo arte. *Revista de Estudos de Ciências Sociais Y Humanidades*, 27, 2012, 27-37.
- \_\_\_\_\_. Alexandre entre paixões femininas e masculinas: digressões plutarquianas pelo cinema. *O sábio e a imagem. Estudos sobre Plutarco e a arte*. Coimbra, Imprensa da Universidade de Coimbra, 2014, pp. 153-172.
- ROSENMEYER, P.A., The Body and the Letter. *Ancient Love Letters. Form, Themes, Approaches*, Berlín, De Gruyter, 2023, pp. 61-80.
- SEGAL, C., The Two Worlds of Euripides' Helen. *Transactions and Proceedings of the American Philological Association*, 102, 1971, pp. 553-614.
- WEBER, S.M., The Aesthetics of Rousseau's Pygmalion. *MLN*, 83(6), 1968, pp. 900-918.

## Capítulo 9

# Recreando el arquetipo del autómatas como alegoría de tecnificación, deshumanización y gerontofobia en *Viejos*

Dra. Marta Miquel-Baldellou  
*Universidad de Lleida*

### 1. INTRODUCCIÓN

Desde los albores de la industrialización, se ha ido constatando el modo en que ciertos protocolos científicos operan en detrimento de algunos sectores de la sociedad. Como expresión de las inquietudes surgidas en torno a la población de mayores durante la pandemia global, junto con otros factores como su crecimiento exponencial —según apuntan teóricos como Cynthia Miller y A. Bowdoin Van Riper (2019)— en el marco del género cinematográfico de terror, ha surgido un subgénero —el terror geriátrico— que explora los miedos relacionados con la vejez en una sociedad progresivamente más longeva y tecnificada, pero también más deshumanizada.

En relación con exponentes contemporáneos del cine español que inciden en los temores a la vejez, tras la película *La abuela* (2021) de Paco Plaza, el largometraje *Viejos* (2022) de Raúl Cerezo y Fernando González Gómez se centra en Manuel, un hombre de edad avanzada, que manifiesta un comportamiento extraño y una fijación obsesiva con algunos aparatos electrónicos como radios y baterías. En el marco de una entrevista tras el estreno de su película, se les preguntó a sus directores acerca de sus miedos en torno al envejecimiento. Cerezo lo definió como “un tema que preocupa a todo el mundo, como un apocalipsis” y, por su parte, González Gómez apuntó que “el miedo a envejecer es algo muy social —es como enfrentarse a la fase última de nuestras vidas y más en una sociedad que denuesta, olvida y aparta a sus viejos”. Por ende, la icónica pintura de Francisco de Goya “Dos viejos comiendo sopa” (1823), que se proyecta mientras se muestran los títulos de crédito de la película, nos recuerda la representación grotesca de los ancianos que ha ido perviviendo hasta nuestros días y que insta a una reivindicación por medio de la cual los mayores se rebelen y reviertan la situación.

Con respecto a otros largometrajes de terror geriátrico, la película de Cerezo y González Gómez introduce la novedad de caracterizar al personaje del anciano en base al autómatas, como arquetipo propio de la ficción científico-gótica. Fue a lo

largo del siglo XIX, tras el apogeo de la revolución industrial, cuando la presencia de elementos científicos alcanzó su cénit en el género gótico, fruto de los miedos y ansiedades suscitadas por la incipiente mecanización y la producción en cadena en fábricas que amenazaba con deshumanizar la sociedad y sumirla en una perversa alienación. Los relatos del escritor alemán E.T.A. Hoffmann “Los autómatas” (1814) y “El hombre de arena” (1817) introdujeron el arquetipo del autómata en la tradición científico-gótica y establecieron los fundamentos de este arquetipo como ser desprovisto de voluntad propia en una alegoría de la progresiva enajenación del individuo en el seno de una sociedad tecnocrática y utilitarista. Con el advenimiento del cine, en largometrajes fundacionales del expresionismo alemán, como *El gabinete del Doctor Caligari* (1920) de Robert Wiene y *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, se mostraba el modo en que las autocracias gubernamentales se servían de la creciente tecnificación de la sociedad para deshumanizar al individuo y convertirlo en un autómata al servicio de una voluntad superior.

Tomando como base estos antecedentes, este capítulo tiene como objetivo aproximarse al largometraje español *Viejos* mediante el análisis del arquetipo del autómata, propio del género científico-gótico, en el contexto del cine de terror actual centrado en la temática de la vejez. Con este propósito se examinarán las simbólicas alusiones a este arquetipo a lo largo de la película —en base a intertextualidades entre antecedentes literarios y cinematográficos— así como su adaptación y actualización en el contexto de discursos culturales contemporáneos como el posthumanismo, el edadismo y la ecocrítica.

## 2. EL ARQUETIPO DEL AUTÓMATA COMO ALEGORÍA EN VIEJOS

La trama del largometraje de Cerezo y González Gómez se desarrolla en la ciudad de Madrid en plena ola de calor durante el verano en el que, tras el fallecimiento de su esposa Rosa (Ángela López Gamoral), Manuel, un abuelo octogenario (Zorion Eguileor), es acogido en casa de la familia de su hijo Mario (Gustavo Salmerón), junto a su nuera Lena (Irene Anula) y su nieta Naia (Paula Gallego). Sin embargo, el turbador comportamiento de Manuel, que también parece afectar al resto de población de mayores, desata el miedo entre sus familiares hasta el punto de temer por sus propias vidas. Las voces que únicamente pueden oír los ancianos, ante el descrédito de sus jóvenes familiares, los incitan a implantarse una batería en el pecho para mantener comunicación con unas entidades superiores que planean una inminente llegada al planeta, algo que parece dar comienzo a una nueva era de la humanidad.

A lo largo de la película, se suceden las alusiones visuales a baterías, radios, pilas y ondas electromagnéticas que inciden en la simbiosis que se establece entre humano y máquina, contribuyendo así a evocar el arquetipo del autómatas. El personaje de Rosa, esposa de Manuel, antes de acabar con su propia vida, se molesta en extraer las pilas de un radio, mientras su esposo duerme con una batería depositada en su almohada de noche. Rosa rehusaba someterse a las voces que oía, por lo que la extracción de las pilas del radio se erige como metáfora de su muerte —dada la asociación entre las baterías y una nueva forma de vida que se va gestando a lo largo de la película—, pero también de su rebeldía, al no querer claudicar ante el poder simbólico de las máquinas que convierten a los mayores en autómatas, como alegoría del ostracismo al que se condena a los individuos que ya no resultan productivos.

Tras el funeral de Rosa, cuando su hijo Mario se acerca a Manuel para instarle a que vaya a vivir a su casa, Manuel parece no escucharle y se excusa diciendo que “es por la estática, las ondas magnéticas, tengo que comprar pilas”, aludiendo, de forma figurada, a la falta de sintonía que existe entre padre e hijo y, por extensión, entre los miembros de diferentes generaciones familiares. Asimismo, una vez Manuel se ha instalado en el hogar de su hijo, Mario visita la casa de su padre donde encuentra un arsenal de baterías y de pilas que su padre ha ido acumulando —en lo que aparenta ser un curioso síndrome de Diógenes— y que Mario describe a su esposa Lena como “cachivaches y chaluradas de viejo”, revelando así prejuicios latentes en torno a la edad y estableciendo una asociación entre los ancianos y un tipo de maquinaria analógica relacionada con tiempos pasados.

Sucesivamente, ante el patente escepticismo de su hijo, Manuel le habla acerca de la existencia de unos entes, constatando que “hace mucho tiempo que hablamos con ellos” y que “se comunican a través de la radio, la estática, debajo de la música, las ondas magnéticas” para que las personas mayores colaboren con ellos, añadiendo que, por el contrario, “vosotros nunca nos habéis escuchado”. Las palabras de Manuel constatan que la población de ancianos se encuentra literalmente en otra onda con la que las jóvenes generaciones parecen no poder, o no querer, sintonizar.

Al comportamiento un tanto excéntrico de los ancianos, se añade una creciente camaradería entre ellos que los lleva a establecer vínculos y a erigirse en masa en contra del resto de segmentos de la población. Asimismo, los ancianos van adquiriendo, de forma paulatina, una fuerza inusitada que lleva a algunos de ellos a levantarse de sus sillas de ruedas, como si de seres biónicos se trataran, estableciéndose como una masa de autómatas subyugados que progresivamente se rebelarán contra las otras generaciones.

A juzgar por estas escenas, puede concluirse que la caracterización de personajes ancianos en la película, basada en el arquetipo del autómatas, responde a una alegoría del ostracismo al que la población de mayores a menudo ha estado sometida en nuestra sociedad, así como a una metáfora del temor a que, fruto de esa marginalización social, los mayores se erijan en masa para rebelarse, aunando así la ansiedad por la vejez con el miedo que siempre ha acechado a la sociedad acerca de la tecnología. La figura del anciano autómatas en la película supone una parábola de su progresiva deshumanización en una sociedad altamente edadista y tecnificada.

### 3. AUTÓMATAS: DESARROLLO HISTÓRICO, TIPOLOGÍAS Y TRASLACIÓN CULTURAL

Según reza el diccionario panhispánico de la RAE, la voz “autómatas” responde a “una máquina dotada de un mecanismo que le permite moverse, en particular la que imita la figura y movimientos de un ser animado, normalmente humano”. A menudo, el término “autómatas” también se utiliza “en comparaciones referidas a una persona para expresar que esta actúa de modo mecánico, sin reflexión o sin voluntad”. De esta segunda acepción deriva la alegoría del autómatas en *Viejos*, la cual enfatiza la idea de sometimiento, puesto que los mayores parecen atender a fuerzas que los dominan más allá de su propia voluntad, si bien, de forma progresiva, estos también adquieren un inusitado poder que los lleva a subyugar a generaciones más jóvenes.

Según explica Jesús Ferrero (2023) en su reciente volumen sobre la historia de los autómatas, se considera a Herón de Alejandría, en el siglo I, como el autor del primer libro de autómatas. Entre las primeras figuras mecanizadas, destacaron las cabezas parlantes de Alejandro Magno en el siglo XIII y el león mecánico de Leonardo da Vinci en el siglo XV, si bien se estima que los autómatas tuvieron su época de esplendor en el siglo XVIII, con creadores como Jacques de Vaucanson, Friedrich von Knauss y Pierre Jaquet-Droz. Debido a su caracterización como figuras mecánicas que exhibían formas y conductas humanas, pronto se convirtieron en motivo de inspiración literaria, como ocurrió con el jugador de ajedrez creado por Wolfgang von Kempelen, el cual inspiró a Edgar Allan Poe a escribir su ensayo en 1836.

Desde sus orígenes, el género gótico a menudo se ha relacionado con la tecnología, puesto que Marina Warner (2006, p. 139) identifica una consonancia entre la tecnología de lo ilusorio y lo sobrenatural, y David Jones (2011, p. 7) defiende que las incipientes tecnologías audiovisuales impulsaron el género gótico. Asimismo, como apunta Jeffrey Sconce (2000, pp. 8-9), podían identificarse tres tipologías de narraciones góticas en torno al tropo de los objetos mecánicos, como son las fantasías de

descorporeización, de acceso a otras esferas y de antropomorfismo con la tecnología. Estas variaciones están presentes en el largometraje de Cerezo y González Gómez mediante la relación entre humano y máquina que personifican los ancianos como Manuel. Por consiguiente, la película de Cerezo y González Gómez entronca con esta tradición gótico-científica, si bien incorpora, como novedad, la caracterización del autómatas como anciano que se erige como símbolo de subyugación y de posterior sublevación.

#### **4. INTERTEXTUALIDADES ENTRE *VIEJOS* Y REPRESENTACIONES ICÓNICAS DEL AUTÓMATA**

Desde los seres inanimados que despertaban a la vida en mitos ancestrales — como los de Pigmalión, Hefesto y Prometeo— hasta las figuras mecanizadas durante el auge industrial decimonónico, según argumenta Steve John Thompson (2017), el arquetipo del autómatas ha ejercido una doble función, por una parte, como ayudante subordinado y, por otra, como ser dominador que se excede en sus funciones y somete a sus semejantes.

En el ámbito literario, se considera al escritor romántico alemán Hoffmann como el autor de los primeros relatos que instituyeron el arquetipo literario de la figura mecanizada, publicados poco antes de la novela *Frankenstein* de Mary Shelley, comúnmente considerada como texto fundacional del género de ciencia ficción. Por su parte, el autómatas también se convirtió en figura de especial interés para los primeros exponentes cinematográficos del expresionismo alemán.

El análisis de intertextualidades entre esas narraciones fundacionales del arquetipo del autómatas y la película de Cerezo y González Gómez dará muestras de la tradición literaria y cinematográfica de las que deriva y que contribuye a renovar para convertirla en alegoría del edadismo y de la gerontofobia en nuestra sociedad actual.

##### **4.1. Antecedentes literarios: E.T.A. Hoffmann y Mary Shelley**

Como apunta el crítico Luis Montiel (2008), desde su juventud, Hoffmann fue un gran aficionado a los juguetes mecánicos y existe constancia de que visitó exposiciones de autómatas que gozaban de gran popularidad en la época. En su relato “Los autómatas”, dos jóvenes amigos, Ludwig y Ferdinand, se disponen a visitar una de las grandes atracciones de la feria de su ciudad, en la que un autómatas parlante, con la apariencia de un hombre turco, es capaz de predecir el futuro.

En el relato de Hoffmann se describe cómo un gran número de gente aguarda con ansia la llegada del autómatas con el propósito de escuchar las predicciones provenientes de su figura casi humana. Del mismo modo, en *Viejos*, el personaje de Manuel, junto con el resto de mayores, parecen dotados de una especial sensibilidad para prever aquello que el futuro depara a la humanidad. Asimismo, si en el relato de Hoffmann, el autómatas se erige como mediador de una esfera superior, en el largometraje, Manuel explícitamente alude a la comunicación que establece con las voces de seres superiores, sugiriendo que la población de ancianos, convertidos en autómatas, son los únicos capaces, entre toda la humanidad, de establecer contacto con una transcendencia simbólica.

Si en la narración “Los autómatas”, la figura mecanizada gradualmente se convierte en fuente de recelo y aprensión, de forma análoga, en la película de Cerezo y González Gómez, los personajes ancianos desarrollan un instinto por morder a otros —como es el caso del vecino que ataca a Naia y a su novio—, son denostados por el resto de la sociedad —como advierte Naia al visitar la residencia de ancianos en la que Lena quiere internar a Manuel— y también se convierten en dobles simbólicos de las personas que fueron, puesto que Manuel sufre un proceso de enajenación progresiva.

Por su parte, el largometraje de Cerezo y González Gómez también presenta intertextualidades con el relato “El hombre de arena” de Hoffmann, en particular, porque, según apunta Sophie von Werder (2016, p. 117), esta narración ha suscitado tanto lecturas psicoanalíticas como sociológicas, debido a la caracterización del autómatas como personificación del doble psicológico y como emblema de una sociedad tecnificada. En “El hombre de arena”, su protagonista, Nathanael, sufre el trauma infantil de haber descubierto a su padre y a un abogado llamado Coppelius creando un homúnculo, por lo que Nathanael fue amenazado con ser despojado de sus ojos para dárselos al ser artificial. A su vez, como adulto, Nathanael observa desde su casa a la joven Olimpia, de la que se enamora, para percatarse poco después de que está desprovista de ojos y que se trata de un autómatas.

“El hombre de arena” constata la inherente relación que se establece entre el arquetipo del autómatas y la figura del doble, principalmente mediante el influyente análisis que Sigmund Freud elaboró en relación con este relato en su ensayo acerca de “Lo siniestro” (1919), al aludir a la figura del padre castrante y el temor primario a que dobles inanimados como muñecos adquieran vida propia. Esta interpretación psicoanalítica sobre “El hombre de arena” entronca con el largometraje de Cerezo y González Gómez al incidir en motivos como el patriarca castrante y la recurrente presencia de elementos ópticos, que, metafóricamente, sugieren el desdoblamiento de la personalidad. Asimismo, si en el cuento de Hoffmann son los ojos los que se extraen del autómatas e indican su condición de no humano —puesto que, como

apunta Manuel Maldonado (2001, p. 83), los ojos se convierten en emblema metafórico de la percepción humana— en el largometraje son las baterías las que se extraen para ocupar el lugar del corazón y, por consiguiente, revelan la alienación social de los ancianos como autómatas.

Asimismo, en la película de Cerezo y González Gómez, también se evocan pasajes de la novela *Frankenstein* de Mary Shelley. Manuel se erige como una figura que emula al nuevo Prometeo, puesto que es escogido como mediador entre la humanidad y las entidades superiores cuya llegada a la Tierra resulta inminente. Si como científico Víctor Frankenstein engendra a la criatura recurriendo a la electricidad, Manuel y sus compañeros ancianos se transforman en autómatas por intervención de las baterías. El pasaje de la novela, en el que la criatura visita a Víctor en su noche de bodas y ataca a Elizabeth, es recreado en el largometraje cuando Manuel regresa al hogar familiar y arremete contra la esposa de su hijo, Lena. Este trágico acontecimiento desata el enfrentamiento directo entre Manuel y Mario, el cual se asemeja al antagonismo que se establece entre Víctor y la criatura, pese a intercambiar los respectivos roles generacionales, puesto que, en la película *Viejos*, es el padre quien se rebela contra el hijo. Finalmente, la rivalidad entre Víctor y la criatura ha sido interpretada desde el nuevo historicismo y el marxismo como alusión a la revolución industrial y la deshumanización del proletariado. En *Viejos*, esta lucha se refleja en el modo en que la población de mayores se encuentra desplazada al no considerarse ya como fuerza productiva en una sociedad utilitarista en la que únicamente se valora a las personas por su capacidad de producción.

#### **4.2. Precursores cinematográficos: Robert Wiene y Fritz Lang**

El largometraje de Cerezo y González Gómez incluye elementos que evocan la estética del expresionismo alemán, debido a la importancia que adquieren las temáticas de la industrialización, la alienación del individuo y la presencia del autómata. Este movimiento cinematográfico, surgido en el contexto de las vanguardias europeas, se caracterizaba por el protagonismo que adquiría la vida mecanizada en las grandes urbes. Según argumenta Richard Hand (2016, p. 270), el expresionismo se interesa por las emociones subjetivas y la revelación de la realidad interna, explora el lugar del individuo anónimo en un contexto de alienación social, y se caracteriza por un estilo visual distorsionado; el cual incide en la preponderancia de entornos urbanos y el contraste entre luces y sombras, junto una arquitectura cubista que refleja el malestar emocional de la población.

En el largometraje *El gabinete del doctor Caligari* de Wiene —cuyo argumento presenta numerosos paralelismos con el relato “Los autómatas” de Hoffmann— Francis y

su amigo Alan visitan la feria del pueblo y quedan fascinados por la actuación del Doctor Caligari, quien exhibe un sonámbulo, Cesare, capaz de predecir el futuro, si bien, con su llegada, también acontecen una serie de crímenes. El personaje de Cesare, como sonámbulo desprovisto de voluntad, se erige como metáfora del hombre común obligado a rendir pleitesía a la autoridad. En la película *Viejos*, a semejanza de Cesare, es la población de mayores la que interioriza esta sumisión convirtiéndose en autómatas como alegoría de su ostracismo social y su subyugación a seres científicamente cualificados.

La película de Cerezo y de González Gómez también evoca escenas de *Metrópolis* de Lang, en la que se describe una megalópolis donde la clase obrera subsiste en un gueto subterráneo, mientras la élite de propietarios disfruta de la vida en la superficie. En analogía con *Metrópolis*, en la que los obreros del mundo subterráneo son caracterizados como piezas de un conglomerado mecanizado, en *Viejos*, una escena muestra cómo cada uno de los ancianos ocupa su puesto en un banco del parque en perfecta sincronía. A su vez, el calor sofocante de las fábricas en *Metrópolis* se mimetiza en la película de Cerezo y González Gómez con el asfixiante bochorno que continuamente sume a los personajes en sudor. Asimismo, en la película de Lang, las fábricas se rigen literalmente por una máquina denominada “corazón” que pone en funcionamiento los mecanismos industriales, mientras que, en *Viejos*, los ancianos se implantan una batería en su pecho que los convierte en seres al servicio de unos poderes superiores.

Existe una pugna continua entre estratos sociales en *Metrópolis* que en *Viejos* se traduce por medio del contraste generacional entre jóvenes y ancianos. En la película de Lang, el personaje de María es convertido en un ser robotizado que incita a los obreros a sublevarse, mientras que, en *Viejos*, Manuel se transforma en autómata, junto al resto de ancianos, liderando una revolución. En sus respectivos desenlaces, si en *Metrópolis* los personajes de Freder —como representante de las clases favorecidas— y de María —como estandarte de las clases obreras— se unen para abrazar una nueva era, en *Viejos*, Naia, como adolescente, y Manuel, como abuelo, también unen fuerzas para dar la bienvenida a una nueva era de la humanidad.

## 5. LA ACTUALIZACIÓN DEL AUTÓMATA BASADA EN DISCURSOS CULTURALES CONTEMPORÁNEOS

El largometraje de Cerezo y González Gómez retoma la caracterización clásica del arquetipo del autómata, si bien también la actualiza en el marco de discursos culturales contemporáneos como son el posthumanismo, los estudios de la edad y la ecocrítica. Manuel, como ser híbrido entre hombre y máquina, aúna muchas de las características del autómata y, en concreto, del ciborg al implantarse una batería en el pecho

a modo de corazón mecánico. Teóricas como Nancy Katherine Hayles (1999) acuñaron filosofías posthumanistas en que se otorgaba protagonismo al papel desempeñado por agentes no humanos en la construcción de identidades contemporáneas. En este contexto, pensadoras como Donna Haraway (1991) y Rosi Braidotti (2013) desarrollan la noción posthumana del ciborg como ser híbrido en simbiosis con las nuevas tecnologías.

A lo largo de la película recurren escenas en que los mayores son objeto de comentarios peyorativos, o bien, son fuente de resquemor debido a sus comportamientos imprevisibles debido al fenómeno sobrenatural que los acecha, que es interpretado como deterioro cognitivo por causa de la vejez. Desde el ámbito científico, Robert Butler (1969) acuñó el concepto de “edadismo” para referirse a la discriminación por razón de edad. La película de Cerezo y González Gómez denuncia prejuicios culturales y sociales con relación a la población de mayores, que viven solos o reclusos en residencias, despojados de entidad propia y denostados por la sociedad.

Finalmente, en la película también se retrata una situación de cambio climático que dificulta la vida en el planeta, con temperaturas extremas y un ambiente apocalíptico que sugiere el advenimiento de una nueva era. El teórico William Rueckert (1978) ideó la ecocrítica como disciplina académica que se aproxima a las manifestaciones culturales desde el respeto a la naturaleza y al medio ambiente. En la película, se constata que se ha llevado al planeta a un cataclismo, por lo que urge una nueva generación, la de los mayores —con una sensibilidad especial para tratar con las fuerzas de la naturaleza— que lideren un cambio de rumbo hacia el Simbioceno.

## 6. CONCLUSIONES

Mediante el análisis del arquetipo del autómatas en el largometraje *Viejos*, se ha constatado que esta figura literaria y cinematográfica propia de la ficción científico-gótica se erige como alegoría de la situación que ha experimentado la población de mayores en nuestra sociedad, especialmente durante la pandemia global. El largometraje de Cerezo y de González Gómez evidencia ejemplos de intertextualidad con narraciones literarias y cinematográficas clásicas que han contribuido a crear y caracterizar el arquetipo del autómatas. No obstante, en contraposición a películas del subgénero de terror geriátrico —en las que el miedo al envejecimiento se retrata por medio de tropos como la zombificación, la brujería o la posesión demoníaca—, en *Viejos*, se acude al tropo de la mecanización y al arquetipo del autómatas. La aportación de Cerezo y González Gómez al terror geriátrico responde a un auge del cine español de género para ahondar en los miedos contemporáneos centrados en la vejez y la tecnificación de la sociedad.

## REFERENCIAS

- BRAIDOTTI, R., *The Posthuman*, Cambridge, Polity, 2013.
- BUTLER, R.N., "Age-ism: Another Form of Bigotry", *The Gerontologist* 9.4, 1969, 243-246.
- CEREZO, R. y GONZÁLEZ GÓMEZ, F. (dirs.), *Viejos* [Película], España. A Person's Films, La Dalia Films, Antídoto Films, 2022.
- FERRERO, R., *Autómatas y cabezas parlantes: historia de los dispositivos que han hecho evolucionar nuestras vidas*, Córdoba, Almuzara, 2023.
- FREUD, S., "The Uncanny", editado y traducido por J. STRACHEY, en *The Standard Edition of the Complete Psychoanalytical Works of Sigmund Freud*, vol. 17, Londres, The Hogarth Press and The Institute of Psychoanalysis, pp. 219-225.
- HAND, R., "German Expressionism", en *The Encyclopedia of the Gothic*, editado por W. HUGHES, D. PUNTER y A. SMITH, Oxford, Wiley-Blackwell, 2016, pp. 270-273.
- HARAWAY, D.J., *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, London, Nueva York, Routledge, 1991.
- HAYLES, N.K., *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago, The University of Chicago Press, 1999.
- HOFFMANN, E.T.A., "Automata" (1814), en *The Best Tales of Hoffmann*, editado por E.F. BLEILER, traducido por Major Alexander Ewing, Nueva York, Dover, 1967, pp. 71-103.
- HOFFMANN, E.T.A., "The Sand-Man" (1817), en *The Best Tales of Hoffmann*, editado por E.F. BLEILER, traducido por J.T. Bealby, Nueva York, Dover, 1967, pp. 183-214.
- JONES, D.J., *Gothic Machine: Textualities, Pre-Cinematic Media and Film in Popular Visual Culture, 1670-1910*, Cardiff, University of Wales Press, 2011.
- MALDONADO ALEMÁN, M., "'Der Sandmann' de E.T.A. Hoffmann o la temporalidad de la interpretación literaria", *Philologia Hispalenses* 2.15, 2001, 69-88.
- MILLER, C.J. y BOWDOIN VAN RIPER, A. (eds.), *Elder Horror: Essays on Film's Frightening Images of Aging*, Jefferson, McFarland, 2019.
- MONTIEL, L., "Sobre máquinas e instrumentos: el cuerpo del autómatas en la obra de E.T.A. Hoffmann", *Asclepio: Revista de Historia de la Medicina y de la Ciencia*, LX, 1, 2008, 151-176.
- RUECKERT, W., "Literature and Ecology: An Experiment in Ecocriticism", *Iowa Review*, 9.1, 1978, 71-86.
- SCONCE, J., *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Durham, Duke University Press, 2000.
- SHELLEY, M. *Frankenstein, or the Modern Prometheus* (1818), Londres, Colburn and Bentley, 1831.
- THOMPSON, S.J., *Androids, Cyborgs, and Robots in Contemporary Culture and Society*, Hershey, Pennsylvania, Engineering Science Reference, 2017.

WARNER, M., *Phantasmagoria: Spirit Visions, Metaphors, and Media into the Twenty-First Century*, Oxford, Oxford University Press, 2006.

WERDER, S.V., "El amor en los tiempos de la máquina: E.T.A. Hoffmann, Adolfo Bioy Casares y Cristina Civalé", *Literatura y Lingüística*, 34, 2016, 115-130.



## Capítulo 10

# Scorn: De la biomecánica a la tecnosimbiosis

Dra. Ángela Sánchez De Vera Torres

*U-tad. Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital*

### 1. INTRODUCCIÓN

La primera vez que hablé en clase del videojuego serbio *Scorn* (Ebb Software, 2022), los alumnos se quejaron. Con razón, porque su impresionante diseño gráfico se queda empañado por una mecánica algo torpe. Varios elementos dificultan su jugabilidad: no se explica con claridad cuál es el objetivo, los puzzles son repetitivos y es fácil desorientarse.

Lo interesante es que esa incomodidad es parte de la historia que se está contando: más que un juego, *Scorn* es una animación ligeramente gamificada. Este formato de videojuego, habitual entre los videojuegos independientes, tiene como principal objetivo explorar de manera activa, o bien una historia o bien el diseño de un mundo. La gamificación es por lo tanto un modo de potenciar el compromiso del espectador tradicional, proporcionando una experiencia audiovisual más inmersiva. La mayoría de animaciones gamificadas, como *Fran Bow* (Killmonday Games, 2015), *Pinstrape* (Atmos Games, 2017) o *Puzzle Agent* (Telltale Games, 2010), tienen un formato corto. Además, suelen presentar mecánicas sencillas, como el *point and click* o los puzzles. Es raro verlo en un videojuego de terror que adopte el formato de un *shooter*.

Pero *Scorn* va todavía más lejos a la hora de integrar la gamificación en el modo de narrar su historia. Para tratar de convencer a mis alumnos, les pido que se fijen en cómo se maneja el terror: en *Scorn* se nos invita a pasear por el infierno. Pero frente a otros videojuegos como *Hades* (Supergiant Games, 2018), en el que el infierno es un telón de fondo excitante, los diseñadores de *Scorn* proponen un enfoque más reflexivo. Moverse por ese entorno desolado es desalentador e incómodo porque no se limitan a mostrar visualmente el infierno, sino que intentan encarnarlo. Su dificultad, su aridez, esas repeticiones ligeramente absurdas nos obligan a meternos en un mundo devastado, a movernos con un cuerpo entumecido, parasitado. En este capítulo se desmenuzarán los mecanismos de este enfoque ergódico.

Este texto también revisará los referentes históricos de ese infierno distópico, que tiene raíces muy antiguas, aunque se presente como una posibilidad de futuro. El mundo que nos encontramos al entrar en *Scorn* nace de la obra pictórica de dos

artistas oscuros, el suizo H.R. Giger y el pintor polaco Z. Beksinski. Ninguno de los dos estaba vivo cuando se diseñó el juego, y los propios diseñadores reconocen que no han querido ser estrictamente fieles a su obra, sino expandirla con otras preocupaciones.<sup>1</sup> A través de estas páginas se estudiará cómo Ljubomir Peklar, diseñador del juego, junto al *concept artist* Filip Acovic, han desarrollado el concepto de biomecánica de Giger, en donde el cuerpo se funde con la máquina para quedar esclavizado, a través de una arquitectura alimentada por un ciclo reproductivo asexual que paradójicamente permite que haya vida en el infierno. En *Scorn* no existe nada más allá de un paisaje industrial en descomposición, con estructuras arquitectónicas conectadas orgánicamente, que se alimentan a sí mismas. Están vivas, pero enfermas. Son ruinas, pero se resisten a morir. Las miramos con los ojos de una de sus criaturas, las recorremos para comprender que ese planeta extraño es la propia Tierra, y lo que vemos, el futuro de la humanidad.

Ese infierno está diseñado para reflejar como un espejo todas las esclavitudes del cuerpo animal. El paisaje no es más que el retrato expandido de la criatura que nos guía: se forma a través de ondas expansivas, como en un juego de muñecas rusas. Y como en cualquier diseño de un monstruo, se van a poner a prueba los límites de lo humano.

## 2. LA CRIATURA SIN NOMBRE

En el libro de arte publicado junto al juego, Acovic no bautiza a la criatura. Simplemente es “el protagonista”. Al ser un juego en primera persona, nos identificamos con él porque jugamos desde su cuerpo. Pero ni siquiera es humano, sino un humanoide con exosqueleto y un tercer ojo en la frente. Cambios menores, aparentemente estéticos, pero que nos hablan de un pasado ligado a la ingeniería genética, y nos anuncian también cambios perceptivos.

El videojuego arranca con nuestro despertar. Al comenzar con un cuerpo adulto, no lo identificamos con un nacimiento, sino con la salida de un letargo. Nos encontramos en el interior de un laboratorio. Como el resto de las salas que vamos a cruzar, la habitación y sus engranajes tienen unas dimensiones enormes que nos empuñan, algo habitual en la arquitectura totalitaria. Poco a poco, según recorramos esas salas y activemos sus máquinas de procesado, nos daremos cuenta de que esa especie de fábrica es una planta recicladora. Todo el conocimiento que

1. PELLET, M., *Scorn. The Art of the Game*, Titan Books, Londres, 2022, p. 9.

vayamos extrayendo del juego será así de lento y confuso. Solos, agredidos por un entorno hostil, nunca tendremos la garantía de saber qué está pasando realmente.

En la fábrica, todo está viejo y abandonado. Cubierto no solo de óxido, sino de materia orgánica. Las enormes máquinas, los conductos y las puertas, curvadas en un estilo ligeramente modernista, mezclan los engranajes con tejidos musculares. En esa penumbra humificada, todas las superficies reflejan el color de un cuerpo que empieza a pudrirse. Recorremos el interior desollado, tocamos herramientas viscosas que, cuando se secan, se craquelan y se pulverizan. Si andamos por el interior un cuerpo, debe tratarse de un cadáver, en los inicios del *rigor mortis*.<sup>2</sup>

Sin guías ni explicaciones, nos incorporamos a la vida de la fábrica, accionando las máquinas abandonadas, abriendo puertas que nos dan acceso a otros niveles. La fábrica se alimenta de la misma carne que genera, y reutiliza todo lo que muere, independientemente de su estado de putrefacción.<sup>3</sup> Para accionar los mecanismos, tenemos que introducir las manos en orificios que nos dañan, al engarzarnos prótesis mecánicas. Nuestro papel consiste en procesar a los pocos habitantes que encontramos, mutilados y atontados: están diseñados para ser criados y almacenados como animales de una granja industrial.

Esa soledad y esa despersonalización se acentúan con nuestro segundo nacimiento. Después de un accidente mortal, volvemos a nacer, gestados como un tumor en un gran muro. Volvemos con un cuerpo adulto, conservando la memoria del cuerpo anterior. De nuevo, una mecánica habitual en los videojuegos (morir y retomar el juego) se integra en la historia, para hacernos tomar conciencia de nuestra falta de individualidad: somos fabricados mediante un proceso asexual, en serie.

Este segundo nacimiento nos deja en el exterior. Apenas podemos ver un mundo desértico cubierto de niebla, y corremos a buscar refugio en otro edificio, iniciando de nuevo el trabajo en la fábrica. Esa zona, habitada por criaturas hostiles de las que nos defendemos torpemente, nos va a hacer un regalo envenenado. Uno de esos habitantes se abalanza sobre nosotros, y se incorpora a nuestro organismo, dañándonos al mismo tiempo que nos proporciona herramientas para explorar el entorno.

Ese parásito se hace esperar. Nos cruzamos con él varias veces, y parece tímido, hasta que nos ataca. Su ataque es brutal: nos rompe el torso, y al bajar la vista, podemos ver cómo avanza. Nos invade como una enfermedad imparable, y al mismo tiempo, su cola nos permite accionar más máquinas. También nos ayuda a defendernos, encajando

2. PELLET, M., *op. cit.*, p. 10.

3. PELLET, M., *op. cit.*, p. 24.

varios tipos de armas. Todas matan con lentitud y necesitan un cargador, similar a una garrapata, para almacenar las municiones y la sangre que nos sana. Cuando la garrapata se recarga, también sufre: cada interacción conlleva una perforación violenta.

Hasta este momento, hemos recorrido edificios industriales similares, sin más objetivo que defendernos y acceder a nuevos niveles. Pero finalmente encontramos una meta: acceder a la ciudadela. Una vez completados los puzzles, se nos permite salir de las instalaciones inferiores, a través de unos raíles inspirados en la imaginería de Giger, que nos depositan en una construcción aislada. Allí vive la élite, elevada sobre las fábricas, como en *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927). La decoración cambia, volviéndose más refinada. Sigue siendo orgánica, pero aparecen murales que nos dejan entrever la relación entre los humanos y una especie alienígena, basada en los biomecanoides<sup>4</sup> de *Alien* (Ridley Scott, 1979). Los murales y las esculturas repiten obsesivamente la fascinación de esos seres por la reproducción sexual. Nos muestran parejas copulando, órganos sexuales y mujeres embarazadas, con el vientre rojo, como una infección.

En este último escenario el ritmo se acelera. Aquí nos esperan las escenas más desagradables, y las más cargadas de significado. En el libro de arte no se llega a aclarar el origen de este nuevo mundo, pero algunos jugadores (Cthulhu TV, 2022), basándose en los trazos de terror cósmico lovecraftiano presente en la saga *Alien*, imaginan que los biomecanoides buscan insistentemente mundos donde vivir, fundiéndose con los organismos autóctonos. Pero la colonización en la tierra sale mal, y los alienígenas abandonan el planeta, sin molestarse en eliminar el experimento fallido. De ahí el nombre del videojuego (*Scorn* significa *desdén*). Jugamos en un mundo abandonado y muerto, siguiendo una rutina que ya no tiene demasiado sentido.

Al entrar en el palacio derruido nos encontramos varios humanoides femeninos, reinas madres capaces de gestar, descansando en tumbas. Hibernan, no para acortar el tiempo de un viaje estelar, sino en espera de tiempos mejores, como las semillas. Siguiendo el espíritu de colaboración envenenada que comenzó con el parásito, vamos a interactuar con ellas. Vamos a despertarlas, y a cambio, nos ayudarán a deshacer nos del parásito. Para sustituirlo, como acabaremos comprendiendo, por otro peor.

Para resucitar a las humanoides, tendremos que representar una parodia invertida de la gestación. Tendremos que triturar a varios homúnculos<sup>5</sup>, con el cuerpo atrofiado como un bebé, que se encuentran dentro de unos cuerpos Frankenstein,

4. Carlos Arenas (2002, p. 341) define la biomecánica como una simbiosis entre la carne y el metal.

5. PELLET, M., *op. cit.*, p. 133.

hechos con máquinas y trozos de cadáveres. Extraeremos a esos niños del vientre que los protege, los licuaremos, y al contrario que una madre alimenta al feto, alimentaremos a las madres con esos niños triturados, para que vuelvan a la vida.

Mientras ejecutamos este ciclo estéril y caníbal, las raíces del parásito crecerán hasta impedirnos el movimiento. Justo antes de quedar inmovilizados, las humanoides, recién despertadas, permitirán que un doctor nos libere del parásito. Pero el doctor no nos dejará marchar, sino que nos atará a un soporte que rememora al hombre de Vitruvio, sacará de nuestro cerebro un conducto parecido a un intestino y lo conectará a una gran cúpula de sinapsis similar al nido de un insecto. Esa operación nos vinculará al entorno, y subrayará una vez más que los cuerpos no son más que una cáscara intercambiable. Ahora podremos ver a través de los ojos de las humanoides, pero nuestro cuerpo seguirá alimentando al sistema con su energía animal, como en *The Matrix* (Hermanas Wachowski, 1999). Y lo hará mediante el dolor: nos acuchillarán para generar energía. Éste podría ser el final, pero el parásito aparecerá de nuevo, y tomará lo que es suyo, encapsulándonos en un crecimiento coralino, que nos permitirá ser independientes de la colmena.

A lo largo de este recorrido, he detallado las vejaciones corporales que sufre esa criatura que no merece ni nombre, sus cambios de conciencia y su progresiva conexión/dependencia del entorno. Ese trato infernal está diseñado para reducirla a la esclavitud. Esta visión sadomasoquista de la biomecánica procede de Giger, pero su fundamento materialista es aún más antiguo.



**Figura 1:** Protagonista y parásito de *Scorn*, diseño de Filip Acovic (izda.) / Fotograma de *Scorn* (dcha.). Fuente: Pellet (2022, pp. 16-17) y Ebb Software (2022).

### 3. UN INFIERNO DE CARNE

El infierno es un fragmento oscuro del imaginario, una metáfora construida lentamente, en la que se representan los miedos colectivos. Pero esos miedos van cambiando, cuando la cultura cambia. Y el miedo de *Scorn* es un miedo moderno. Uno de los pilares del humanismo renacentista, centrado en el desarrollo del individuo como una identidad independiente, es la autonomía. Los humanistas sueñan con trascender las esclavitudes impuestas por el cuerpo, que se cansa, tiene hambre, enferma y finalmente muere. Y el infierno moderno refleja su miedo, castigando a cada condenado sin descanso, hasta reducirlo a la pura carne. El infierno lleva esa pesadilla materialista hasta sus últimos extremos: reduce el sentido de la vida a la producción (fábrica) y reduce las personas a su cuerpo animal.

Para entender mejor cómo castiga el infierno retratado en *Scorn*, me apoyaré en el libro *Fantastic Metamorphoses, Other Worlds* (2002), de la profesora Marina Warner. Warner no estudia directamente el infierno, sino cómo se va transformando la representación de la identidad en la modernidad, analizando principalmente los efectos del colonialismo y la tecnología.

Warner utiliza cuatro conceptos (*mutando, incubando, escindiéndose, duplicándose*) para estudiar el cuerpo y su posibilidad de cambio (metamorfosis). A través del primer concepto, analiza el tríptico *El jardín de las delicias* (1490-1500) del Bosco, como una obra bisagra entre el mundo antiguo y el mundo moderno. Contrapone el infierno cristiano, en el panel derecho, con la tabla central, donde se despliega la utopía de una edad dorada.

El infierno cristiano está repleto de todo tipo de híbridos y mutaciones. Los doctores de la Edad Media relacionaban las metamorfosis con el mundo pagano: la inestabilidad y el cambio eran sinónimos del demonio. Y lo que cambia es el cuerpo, frente a la inmutabilidad divina: ese infierno, asociado a las metáforas corporales, se basa en la digestión, y en la mutación que conlleva ser digerido. En la tabla derecha, podemos ver escenas explícitas de canibalismo, cabezas y piernas fritas en una sartén. Vemos gente obesa. Enfermos grises que vomitan y un culo que caga oro. También se deletrean todas las dependencias del sexo, el horror de la reproducción, el nacimiento y la vejez. Vemos un vientre embarazado, con un sapo en el ombligo. Todo salpimentado de violencia y muerte.

Frente a este tumulto, el panel central celebra lo vegetal. No vemos violencia sino juego, inocencia. Se representa una edad dorada, previa al pecado. Pero también otra alternativa de vida no antropocéntrica, no animal. No se come nada que tenga sangre. El sexo no está relacionado con la reproducción ni con el nacimiento. No hay mujeres embarazadas, ni niños, ni viejos. Solo jóvenes jugando eternamente. Sin sangre, sin

violencia, sin jerarquías, sin muerte. Esta visión, relacionada con la alquimia<sup>6</sup>, intenta ir más allá de lo humano, y fija sus ojos en el cuerpo vegetal. Que no es individual, sino un agregado de componentes (colonia/colmena). El mundo diseñado por los alienígenas refleja algunos de esos rasgos vegetales, sobre todo su comportamiento como sistema.

Así que, por mucho que lo intente, el individuo no es el centro, sino parte de un todo. Warner estudia el miedo que genera esta dependencia, y nos recuerda el origen colonial del zombi, nacido para hablar metafóricamente del esclavo, que no es más que una tuerca del sistema. El zombi deletrea cada rasgo de la alienación moderna, hasta definirse como un cuerpo sin alma. En el último ensayo, Warner relaciona al zombi con la tecnología, y reflexiona sobre la capacidad de la fotografía, entre otras fantasmagorías, de reproducir imágenes idénticas, pero vacías. La crítica de la tecnología moderna no tiene por qué reducirse a un mecanismo que nos perfora: la proliferación de imágenes digitales, que duplican sin alma, es otra consecuencia oscura de esa misma tecnología. A lo largo de *Scorn* nos encontramos con humanoides abortados, ecos y reflejos vacíos de un mismo cuerpo, finalmente intercambiable. La carne de todos esos cuerpos es la misma<sup>7</sup>. El sistema reutiliza los cadáveres, anima lo inerte confundiendo la carne con la máquina, en busca de soportes útiles para el trabajo.

Los cuerpos Frankenstein que pululan por *Scorn* no nacen, sino que son ensamblados. Incluso la criatura sin nombre, nacida de un proceso asexual como una planta, va a recombinarse de manera no sexual sino simbiótica, para crear un nuevo cuerpo. A través del concepto *incubando*, Warner estudia los ciclos reproductivos no lineales. En los siglos XVII y XVIII, gracias al estudio de los ciclos metamórficos de los insectos, se va a cuestionar el modelo de gestación humana. Mediante una relectura del mito de Leda, Warner analiza un modelo de reproducción híbrida, forzada por una violación, en la que los hijos no van a tener el mismo cuerpo que sus padres.<sup>8</sup> Todas estas dependencias, la dependencia del colonialismo, de la tecnología y los nuevos modos de reproducción son cuestionados en *Scorn*, deformados y amplificados por la lente del miedo.

6. WARNER, M., *op. cit.*, p. 58.

7. PELLET, M., *op. cit.*, p. 128.

8. WARNER, M., *op. cit.*, p. 102.

#### 4. DE LA BIOMECÁNICA A LA TECNOSIMBIOSIS

Acovic comenta que *Scorn* trata tres temas básicos: la existencia, la entropía y la relación entre lo humano y la tecnología.<sup>9</sup> También matiza que, aunque el estilo visual se basa en las obras de Giger<sup>10</sup> y Beksinski<sup>11</sup>, lo que le interesa no es tanto su estilo gráfico, sino su metafísica<sup>12</sup>.

Tanto Giger como Beksinski desarrollan una metafísica de lo abyecto, centrada en el cuerpo, que puede encuadrarse dentro de La Nueva Carne. Si cito a Carlos Arenas para analizar la trayectoria de Giger, es porque lo integra en esta corriente, y subraya el flujo de influencias que lo conecta con otros autores, anteriores como Lovecraft, pero sobre todo posteriores, como David Cronenberg<sup>13</sup> y Clive Barker<sup>14</sup>. *Scorn* también es un cruce de caminos, ya que expande la metafísica de Giger gracias a la aportación de otros muchos autores, que han seguido desarrollando una temática que trasciende a un solo creador. Los temores mostrados en *Scorn* son el fruto de una lenta construcción colectiva.

En todo caso, es obligatorio que me detenga en la representación más popular de la biomecánica, la que más ha llegado a la gente, y por lo tanto, la que más se ha reelaborado: Hans Rudi Giger (Chur, 1940-2014) comenzó su trayectoria como diseñador, modelando sus criaturas dentro de la cultura *underground*. Aunque sus diseños llegaron al gran público gracias a la película *Alien* (Ridley Scott, 1979), su relación con el cine es anterior. Su primera colaboración sería se produjo con el proyecto *Dune* de Alejandro Jodorowsky en 1975. El autor chileno le pidió que diseñara el planeta Harkonnen, encargo que comprimió en cinco lienzos.<sup>15</sup> Aunque

9. PELLET, M., *op. cit.*, p. 9.

10. Necesitaria otro capítulo para revisar los videojuegos basados en el imaginario y el estilo gráfico de Giger. Por citar unos pocos: *Tormentum: Dark Sorrow* (OhNoo Studio, 2015), *Axiom Verge* (Thomas Happ Games, 2015), *Dark Seed I y II* (Cyberdreams, 1992 y 1995) o *Jaseiken Necromancer* (Hudson Soft, 1988).

11. La influencia de Beksinski, centrada en la arquitectura de carne, viene filtrada por otro videojuego: *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011).

12. PELLET, M., *op. cit.*, p. 9.

13. ARENAS, C., *op. cit.*, p. 358. En el libro de arte se citan las armas de *eXistenZ* (Cronenberg, 1999) (PELLET, M., *op. cit.*, p. 148).

14. ARENAS, C., *op. cit.*, p. 364.

15. *Jodorowsky's Dune* (Frank Pavich, 2013). En la novela original de Frank Herbert, el palacio Harkonnen no tiene forma humana. Fueron Jodorowsky y Moebius, los que idearon una arquitectura antropomorfa. Giger adaptó y desarrolló esta idea, que enraizó en su imaginario. La versión de *Dune* de Jodorowsky tuvo una influencia enorme en la ciencia ficción

el proyecto no llegó a filmarse, durante la producción conoció a Dan O'Bannon, responsable de los efectos especiales, que le invitaría a colaborar con el equipo de *Alien* de Ridley Scott. Lo curioso es que Giger no diseñó a la criatura (xenomorfo) de *Alien* para la película, sino que adaptó dos diseños previos del catálogo *Necronomicon* (1977)<sup>16</sup>, a petición del director: el título del libro indica claramente la influencia del terror cósmico de Lovecraft.

Acovic reconoce que el diseño de *Scorn* nace del xenomorfo conocido como *Space Jockey*<sup>17</sup>, la figura central de la saga *Alien*. En ese biomecanoide se funde no solo lo humano y lo alienígena, sino el mecanismo de la nave, a través de la silla. Porque la aportación de Giger no se centra simplemente en el diseño de esta figura, sino que se extiende al diseño integral de toda la nave. Arenas analiza ese espacio a través de sus conexiones con la gestación y el nacimiento.<sup>18</sup> La nave parece un gran útero, a la que se accede por puertas vaginales. Es el nido de una colmena, diseñada por una reina madre. Más allá de la metáfora posmoderna de la maternidad<sup>19</sup>, y de la mirada inicial de la biomecánica sobre la mujer, como un objeto penetrable, *Scorn* desarrollará el imaginario de esa colmena que lo conecta todo como un solo organismo.

En primer lugar, prescinde de la reina madre, desdibujando el género de los ingenieros xenomorfos, y relaciona ese organismo masivo e interconectado con la biología vegetal: jugamos con un desecho, un esqueje que va a enraizarse de manera no programada. El obrero mutante se reproduce de manera asexual, espontánea. Nadie lo supervisa, en ese criadero abandonado. Pero la simbiosis con un parásito, que desarrolla tallos y raíces sobre su cuerpo, inicia una colaboración que le permite manejarse en ese mundo, y finalmente, vegetar como un árbol, de manera independiente del sistema.

En la introducción de su libro *How we think: Digital Media and Contemporary Technogenesis* (2012), Katherine Hayles utiliza el concepto *tecnogénesis* para explicar cómo los humanos hemos evolucionado apoyándonos en la tecnología. Habla de

posterior, gracias al *storyboard* que se distribuyó por todos los estudios hollywoodienses: su versión, a diferencia de la de la novela de Herbert, termina con la muerte del cuerpo del héroe, que transfiere su conciencia a todos los habitantes de Arrakis, conectándolos: ese planeta desértico termina transformándose en un jardín interconectado. La cosmogonía de *Scorn* bebe de esta versión.

16. *Necronom IV y V* (ARENAS, C., *op. cit.*, p. 333).
17. PELLET, M., *op. cit.*, p. 9.
18. ARENAS, C., *op. cit.*, p. 335.
19. ARENAS, C., *op. cit.*, p. 336.

una coevolución<sup>20</sup> y al definir las humanidades digitales, incide en el modo en que el uso de la tecnología cambia nuestro cuerpo. No solo neuronalmente: en el tercer capítulo explica en detalle los cambios epigenéticos que se producen al utilizar esta tecnología.

Hayles expande el concepto de *tecnogénesis*, mediante el concepto de *tecnosimbiosis*, para definir una interdependencia de la que ya no podemos zafarnos. Analiza los cambios provocados por ese diseño tecnológico, no solo en nuestro cuerpo, sino en nuestras relaciones con el entorno. Ese diseño no es meramente mecánico, sino epigenético, conductual y sistémico. El miedo a esa dependencia que nos transforma, es lo que vemos radicalizado en *Scorn*. Nos asusta, pero al mismo tiempo ensaya ideas para sobrevivir en el infierno. La simbiosis con el parásito rompe la línea reproductiva diseñada por los alienígenas, y permite vivir con dolor, pero fuera del sistema. No obstante, su rebeldía nunca le devolverá el sueño de una autonomía humanista. La criatura no puede vivir de una manera completamente independiente, porque para sobrevivir en un entorno hostil se necesita la conexión con otros cuerpos, que nos completan, que nos matan, hasta que aprendemos a convivir con ellos.

## REFERENCIAS

- ARENAS, C., "H.G. Giger. Visiones de la nueva carne", en *La nueva carne*, Valdemar, Madrid, 2002.
- CTHULHU TV: «Scorn. Teorías» [en línea], (2022), <<https://youtu.be/LqfMpvD5qBo>> [Consulta: 02/05/2024.]
- GIGER, H.R., *Giger's Alien*, Titan Books, Londres, 1998.
- HAYLES, K., *How we think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*, The University of Chicago Press, Chicago, 2012.
- PELLET, M., *Scorn. The Art of the Game*, Titan Books, Londres, 2022.
- WARNER, M., *Fantastic Metamorphoses, Other Worlds*, Oxford University Press, Oxford, 2002.

20. HAYLES, K., *How we think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*, The University of Chicago Press, Chicago, 2012, p. 10.

## Capítulo 11

# Hacia el posthumanismo a través de los demiurgos y sus criaturas

Michelle L. Copmans

*Universidad Católica de Lovaina (Bélgica)*

Dr. Vicente Javier Pérez Valero

*Universidad Miguel Hernández*

### 1. INTRODUCCIÓN

La palabra monstruo procede del latín *monstrum* (*monere*: llamar la atención, hacer pensar) y no posee, originalmente, connotaciones negativas. Un *monstrum* es algo insólito, prodigioso o excepcional. La palabra griega *teratos* detenta el mismo significado: es un signo enviado por los dioses, un prodigio, una excepción. En ambos casos se trata de un elemento excepcional introducido en la realidad que debe ser mostrable (de *monstrabilis*). Así pues, no es de extrañar que, dado que su componente visual el cine lo haya expuesto en todas sus formas.

Según esta etimología, si el monstruo está dotado de características extraordinarias y es enviado por los dioses —como en el caso de los superhéroes o de las criaturas mitológicas—, ¿qué ocurre cuando el hombre se convierte en demiurgo y crea sus propias criaturas? La literatura y el cine de ciencia ficción han ilustrado a menudo esta metáfora del Prometeo moderno, ya sea a través de *El Golem* (Meyrink, 1915), los robots en *The Terminator* (Cameron, 1984) o, evidentemente, la propia criatura de *Frankenstein*, o *el moderno Prometeo* (Shelley, 1818).

El monstruo es innegablemente una criatura nacida de la imaginación y de las habilidades científico-tecnológicas de su creador, que suele ser un personaje prodigioso y excepcional, pero mucho más allá de los significados que transmiten las ilustraciones de lo monstruoso, la cuestión central de todas estas obras es también la del lugar del ser humano y la misión que nos imponemos como creadores y, en consecuencia, como verdaderos monstruos: la pureza de nuestra especie en *Gattaca* (Niccol, 1997), la hibridación y la mutación en *Alien* (Scott, 1979), *La Mosca* (Cronenberg, 1986), *The X-Men* (Lee, 1963) y *La isla del Doctor Moreau* (Wells, 1895), o la oportunidad científica para recrear a los demás en *Jurassic Park* (Crichton, 1990), *A.I. Inteligencia artificial* (Spielberg, 2001) y *Ex-Machina* (Garland, 2014).

En el marco contemporáneo, gran parte de las sociedades occidentales se hallan inmersas en una era caracterizada por la fragmentación, la pluralidad de perspectivas y la deconstrucción en *metanarrativas*. Sin embargo, este paradigma parece estar evolucionando, por un lado, hacia una nueva fase donde emerge con fuerza la noción de un *transhumanismo* que mejore la evolución de la condición humana a través de la integración tecnológica. Este cambio plantea la transición hacia un futuro *posthumanista*, en el cual los límites entre lo humano y lo tecnológico se desdibujan, generando interrogantes fundamentales sobre la naturaleza misma de la existencia y la identidad.

El *posthumanismo*, como horizonte conceptual emergente, va más allá de las premisas del *transhumanismo*, y explora no sólo la convergencia entre el ser humano y la tecnología, sino también la posible superación de la condición humana tal como la conocemos. Este enfoque conlleva reflexiones profundas acerca de la alteridad, la inteligencia artificial, la biotecnología y la posibilidad de nuevas formas de vida y conciencia.

Dentro de este contexto de transformación cultural y filosófica, la representación de la relación entre el ser humano y la tecnología en la ficción adquiere una relevancia significativa. Gran cantidad de obras literarias y cinematográficas nos invitan a contemplar los monstruos que creamos —y que somos— explorando los dilemas éticos, las aspiraciones utópicas y los temores distópicos asociados con la creciente integración tecnológica en la vida cotidiana. De esta forma, el arte nos pone frente al espejo y nos plantea la cuestión de nuestra condición posmoderna tal y como la enunciaron Jean-François Lyotard en *La condition postmoderne: rapport sur le savoir* (1979) o Gilles Deleuze en gran parte de su obra. Estas narrativas de ficción ofrecen un espacio para la especulación sobre el futuro de la humanidad, así como para el cuestionamiento de los límites y las implicaciones de la tecnología en la construcción de la identidad individual y colectiva.

## 2. SERES PRODIGIOSOS Y EXCEPCIONALES

La distinción entre los dos principales significados de la palabra *monstruo* constituye un ejercicio fundamental para comprender su riqueza semántica y su aplicación en diversos contextos. En primer lugar, se alude al término para referirse a criaturas monstruosas, tales como animales prodigiosos o seres de gran tamaño, así como a individuos asociados con la crueldad o la deformidad física o moral, suscitando reacciones de horror o aversión. Esta acepción completó su definición en el siglo XVI, momento en el cual los seres monstruosos comenzaron a ser interpretados como

manifestaciones extraordinarias que desafiaban las normas establecidas por la naturaleza o la moralidad, aunque previamente se los consideraba como expresiones de la voluntad divina, etiquetándolos como “prodigios morales”.

Este primer significado de *monstruo* se encuentra arraigado en el imaginario colectivo y en relatos de transmisión oral, como lo ilustra la emblemática leyenda de San Jorge y el dragón. Asimismo, pervive en diversas manifestaciones artísticas, desde relatos escritos hasta representaciones visuales en teatro, pintura y escultura, como las criaturas fantásticas presentes en las obras de El Bosco y en los escenarios del teatro de los milagros y los misterios.

En su proyección más contemporánea, el término *monstruo* también hace referencia a personajes icónicos presentes en la literatura, el cómic, el cine y los videojuegos, cuya naturaleza y características desafían las convenciones establecidas sobre la identidad y la moralidad. Ejemplos paradigmáticos de esta categoría incluyen a la criatura de Frankenstein, el Golem y los Chasqueadores de *The Last of Us* (Straley y Druckmann, 2013).

La exploración etimológica de la palabra *monstruo* revela una significativa profundidad conceptual, arraigada en la riqueza lingüística del latín proporcionando un sentido religioso, un prodigio, un acontecimiento sobrenatural o una señal divina. Estas manifestaciones de una voluntad sobrehumana, que incluso profetizan eventos futuros, se muestran, por ejemplo, en el personaje de Ivar Ragnarsson —un guerrero tullido, pero con gran determinación y extrema crueldad— en *Vikingos* (Hirst, 2013-2020). La raíz de *monstruo* también revela su vínculo con la idea de advertencia o aviso. El propio Cicerón empleaba términos como *monstrum*, *ostentum*, *portentum* y *prodigium* prácticamente como sinónimos, mientras que en la obra *La ciudad de Dios* (412-416), San Agustín retoma la misma concepción de *monstruo* como fenómeno sobrenatural. Posteriormente, San Isidoro de Sevilla en sus *Etimologías* (627-630) consolida esta definición.

Desde esta perspectiva podemos entender que no sólo las criaturas fantásticas o los seres de gran crueldad pueden ser considerados monstruos. La excepcionalidad, las habilidades fuera de lo común y el conocimiento avanzado en diversos campos también pueden conferir a ciertos individuos esa etiqueta. Este concepto se refleja en la obra del cineasta David Cronenberg, y más concretamente en su película *Cromosoma 3* (1979), donde la protagonista, con habilidades excepcionales y extraordinarias, desafía las convenciones establecidas sobre la identidad humana.

Es aquí cuando entra en juego el concepto de *demiurgo*, ya que este ofrece una perspectiva diferente para comprender a esos individuos excepcionales que, de alguna manera, desafían las normas convencionales y exhiben capacidades creativas y

transformadoras extraordinarias. El término *demiurgo* deriva del griego *dēmiourgós*, que significa “creador”. En la filosofía platónica, el demiurgo es una divinidad que da forma y armonía al universo, mientras que en la filosofía gnóstica se refiere a un principio activo del mundo. Esta connotación sobrehumana implica un poder creativo trascendente, y en ocasiones inconcebible, que puede ser aplicado tanto a dioses como a seres humanos que ejercen un control sobre su obra.

La ciencia ficción, a través de sus diversas manifestaciones artísticas, ha explorado la figura del hombre como creador de monstruos, a menudo asumiendo él mismo el papel de demiurgo moderno. Tomando como ejemplo el icónico film *Jurassic Park* (Spielberg, 1993), el personaje de John Hammond encarna este arquetipo, siendo creador y padre de las criaturas prehistóricas revividas mediante la tecnología de clonación, manipulando la naturaleza y enfrentando los límites de lo posible. Otros ejemplos de demiurgos modernos son el Dr. Moreau, el personaje de Nathan en *Ex Machina* (Garland, 2014) y el de Peter Weyland en *Alien: Covenant* donde se erigen como creadores de seres sintéticos o genéticamente modificados.

En este sentido, el modelo del demiurgo en la ciencia ficción plantea interrogantes éticos y filosóficos sobre el papel del hombre como creador y su responsabilidad frente a sus creaciones. La referencia al *David* de Miguel Ángel en *Alien: Covenant* (Scott, 2017) añade una capa conceptual adicional, sugiriendo una conexión entre el arte, la creación divina y la capacidad humana para imitar o incluso superar a los dioses en el acto de crear vida. Es más, en un giro posterior de la narrativa, la criatura creada por Weyland, también llamada David, se convierte asimismo en demiurgo al descubrirse que es el creador de los “aliens” originales.

### 3. DE LOS DEMIURGOS A LOS NUEVOS DIOSES

Dentro de los que podemos considerar como demiurgos pueden figurar artistas, inventores, visionarios y pensadores que canalizan su energía creativa para dar forma al mundo que les rodea. Sus obras son testimonio de su poder transformador, reflejo del poder de la imaginación humana y de la capacidad de la mente para trascender los límites de lo conocido y alcanzar nuevas cotas de comprensión y belleza.

Sin embargo, este poder creativo, al igual que en el caso del demiurgo platónico, debe ejercerse con sabiduría y discernimiento. La creación puede ser un acto de genialidad, pero también una fuerza destructiva si no está guiada por valores éticos y morales. En este contexto, la ciencia ficción es un formidable campo creativo para los nuevos demiurgos.

En su libro *The Dreams Our Stuff is Made Of: How Science Fiction Conquered the World* (2000), Thomas M. Disch<sup>1</sup> desarrolla la tesis de que la ciencia ficción no es sólo una forma de entretenimiento, sino también un reflejo de nuestras aspiraciones y preocupaciones como sociedad. Sostiene que ha contribuido a modelar nuestras expectativas sobre la tecnología, la sociedad y el futuro, invitándonos a reflexionar sobre las implicaciones éticas, sociales y filosóficas de los avances científicos y tecnológicos. La ciencia ficción crea un inconsciente profético y actúa como reveladora de los deseos, temores y aspiraciones colectivos de la sociedad, anticipando inconscientemente —e incluso provocando— futuros acontecimientos.

Según Disch, los relatos de ciencia ficción no son simples obras de ficción especulativa, sino expresiones del inconsciente colectivo de la humanidad. Los creadores, sean o no conscientes de ello, recurren a las profundidades de la imaginación humana para crear mundos alternativos, tecnologías futuristas y sociedades distópicas.

La inconsciencia profética de la ciencia ficción se manifiesta ante todo en su capacidad para anticipar e inspirar futuros desarrollos tecnológicos, sociales y culturales. Inventos como los teléfonos móviles, los ordenadores e Internet se han visto influidos por la ciencia ficción<sup>2</sup>. Al imaginar mundos futuristas y tecnologías avanzadas, los escritores de ciencia ficción han estimulado la imaginación de ingenieros y creadores innovadores, animándoles de esta forma a convertir esos sueños en realidad.

#### 4. CIENCIA FICCIÓN EN MOVIMIENTO: UNA LECTURA SOCIAL DEL PRESENTE

Los relatos de ciencia ficción han servido durante mucho tiempo de espejo a las ideologías políticas y sociales imperantes de su tiempo, ofreciendo visiones de nuestra propia sociedad que, a menudo, son exageradas o extrapoladas. A través de ellas, los autores exploran las posibilidades futuras, los peligros potenciales y las cuestiones éticas que plantean los avances tecnológicos y el cambio social. El monstruo, que en ocasiones aparece en estas historias, es sistemáticamente una metáfora de

1. Thomas M. Disch fue un prolífico escritor de ciencia ficción y múltiple nominado a los premios Hugo y Nébulas. En 2000 publicó su ensayo *The Dreams Our Stuff is Made Of*, en el que analiza en profundidad el impacto de la ciencia ficción en la cultura popular y su influencia en nuestras percepciones del mundo y del futuro.
2. El metaverso de Mark Zuckerberg procede de *Snowcrash*, de Neal Stephenson, publicado en 1992. Ciberespacio procede de *Neuromante*, de W. Gibson, publicado en 1984. Los términos son de autores de ciencia ficción.

estas consideraciones sobre futuros posibles. O es una criatura terrestre de proporciones y características sobrenaturales<sup>3</sup>, o una criatura extraterrestre exterminadora e invasora<sup>4</sup>.

Durante la Guerra Fría, muchos relatos describían distopías totalitarias o conflictos interestelares entre dos superpotencias rivales, ilustrando los temores y tensiones del momento. Fue el propio Orwell quien acuñó ese término<sup>5</sup>. Del mismo modo, las historias postapocalípticas de los años ochenta y noventa reflejaban la preocupación por las amenazas medioambientales, las guerras nucleares y los desastres tecnológicos<sup>6</sup>. Más recientemente, el auge de la inteligencia artificial y la preocupación por la vigilancia gubernamental han sido ampliamente explorados en la ciencia ficción contemporánea. La serie de TV *Black Mirror* (Brooker, 2011-2024), por ejemplo, explora las consecuencias sociales y éticas de la tecnología, cuestionando los valores fundamentales de la sociedad moderna y destacando los peligros potenciales de una dependencia excesiva de la tecnología. Sin embargo, la serie no sitúa su acción en un futuro lejano. Al contrario, en cada episodio las tecnologías ya existen en el presente o son una imagen metafórica reflejada por nuestra sociedad.

A lo largo de su evolución, la ciencia ficción siempre ha revelado las ideologías dominantes, los temores colectivos y las aspiraciones de la época contemporánea. Es una herramienta para analizar el presente y crear nuevas formas de pensamiento.

3. La década de 1950 fue prolífica en películas de monstruos basadas en el miedo a lo nuclear. *Godzilla* (Honda, 1952), producto de la imaginación japonesa, es sin duda el ejemplo más obvio, aunque el cine estadounidense también creó muchos monstruos gigantes, como *It Came Beneath the Sea* (1955), de Robert Gordon, y *The Incredible Shrinking Man* (1957), de Jack Arnold, basada en la obra homónima de Richard Matheson.
4. Cuando H.G. Wells escribió *La guerra de los mundos* en 1898, fue la primera obra en la que aparecían criaturas alienígenas hostiles. Son una metáfora de la época victoriana de Wells y del imperialismo británico sobre el mundo.
5. Aunque el término fue popularizado por Walter Lippman, fue George Orwell quien teorizó por primera vez sobre la Guerra Fría en su ensayo de 1945 *Usted y la bomba atómica*.
6. *Soylent Green* (Fleischer, 1973), *Alien* (Scott, 1979) y *The Thing* (Carpenter, 1982) representan temores contemporáneos sobre la evolución de la sociedad, en temas como la destrucción humana del medio ambiente y la demografía galopante, el capitalismo desenfrenado y la paranoia anticomunista en Estados Unidos.

## 5. HERRAMIENTA DE PROSPECTIVA: DEL ANÁLISIS DEL PRESENTE A LA UTOPIA DEL FUTURO

Una de las formas más evidentes en que la ciencia ficción ha influido en la ciencia es estimulando la creatividad de los investigadores. Conceptos que antes se consideraban pura ficción, como los viajes en el tiempo, la física cuántica o la inteligencia artificial avanzada, han inspirado a los científicos para ampliar los límites de su comprensión y explorar nuevas vías de investigación. De esta forma, esas propuestas fantásticas han podido servir de laboratorio de ideas para la prospectiva tecnológica.

En el año 2000, la Agencia Espacial Europea puso en marcha el proyecto *Innovative Technologies From Science Fiction For Space Applications* (ITSF) del que David Raitt fue precursor siendo, además, jefe de la División de Armonización y Estrategia Tecnológica de la ESA. En unas declaraciones al diario suizo *Le temps*, Raitt afirmó:

Hay quizás 5.000 autores que piensan e inventan nuevos conceptos, eso es mucho más que todos nuestros investigadores, y sería una verdadera lástima desaprovechar este potencial de ideas que pueden dar lugar a innovaciones. Desde Julio Verne, muchas ideas consideradas poco realistas se han convertido en habituales en los programas espaciales. No cabe duda de que hay ideas en la literatura actual que pueden utilizarse hoy o con las tecnologías del mañana (Raitt, en Hervez, 2000).

Hasta ahora, algunos inventos de la ciencia ficción se consideraban utópicos. Sin embargo, su análisis en la literatura y el cine ha llevado a investigar conceptos como el teletransporte, la propulsión más allá de la velocidad de la luz y el ascensor espacial<sup>7</sup>.

La ciencia ficción, que antaño se consideraba simplemente una forma de diversión y, sobre todo, literatura de segunda categoría, hace tiempo que trascendió ese papel convencional de entretenimiento para convertirse en una poderosa herramienta utilizada por científicos, investigadores y responsables políticos para explorar nuevas ideas y, en última instancia, convertirlas en utopías proféticas.

7. Arthur C. Clarke abordó el concepto de ascensor espacial en su libro *Las fuentes del paraíso*, publicado en 1978. En 2012, la empresa japonesa Obayashi anunció la creación de un ascensor espacial capaz de transportar personas, vehículos y equipos a una altitud de 96.000 km, cuya construcción está prevista para 2050.

## 6. UNA NUEVA RELIGIÓN, UNOS NUEVOS DIOSES: LA UTOPIA TECNOLÓGICA AL SERVICIO DE LA ECONOMÍA MUNDIAL

La economía mundial está cada vez más influida por la interacción entre las utopías tecnológicas y la ideología tecnicista. Estas fuerzas convergentes influyen no sólo en la forma en que producimos, distribuimos y consumimos bienes y servicios, sino también en nuestras percepciones del valor, el progreso y el futuro.

En el panorama económico contemporáneo ha surgido, lenta pero inexorablemente, una nueva clase social que ejerce una influencia cada vez mayor en las industrias, los mercados y las tendencias culturales. Esta clase, antes rechazada y víctima de ostracismo, representada en el cine de una forma muy arquetípica<sup>8</sup>, es la comúnmente conocida como *geek*. A estos se les asocia siempre con la pasión por la tecnología, la ciencia ficción y los videojuegos, pero su influencia se ha extendido mucho más allá de sus intereses tradicionales. Con la llegada de la era digital, las habilidades y conocimientos especializados de los *geeks* se han vuelto cada vez más valiosos en una economía impulsada por la tecnología. Muy activas, y a la vanguardia de la investigación y el desarrollo en inteligencia artificial, biotecnología, *blockchain* y energías renovables, empresas tecnológicas como Google, Apple, Microsoft, Amazon y Facebook, antaño *start-ups* fundadas por *geeks* visionarios, se cuentan ahora entre las más poderosas del mundo. Además, entre las diez personas más ricas del planeta figuran ocho relacionadas con la tecnología<sup>9</sup>. Estas, alimentadas por las utopías de la ciencia ficción, están configurando nuestro presente y nuestro futuro como consumidores.

Hace tiempo que la cultura *geek* dejó de ser coto exclusivo de los aficionados a la tecnología intelectual y la informática. Alimenta industrias enteras, desde la electrónica de consumo, de la que deriva nuestro imprescindible *smartphone*, hasta los videojuegos, los cómics y las películas de ciencia ficción<sup>10</sup>. Como resultado, las políticas gubernamentales y la inversión privada se inclinan fuertemente hacia los sectores de la tecnología y la innovación, con la esperanza de que estas inversiones estimulen el crecimiento económico y creen nuevos puestos de trabajo. Las empresas tecnológicas son celebradas como paladines del progreso y, sobre todo, sus líderes son venerados como visionarios que moldean el futuro, como nuevos dioses<sup>11</sup>.

8. Y monstruosa, según las definiciones anteriormente aportadas.
9. Según la clasificación de Forbes en marzo de 2024, estos son Elon Musk, Bill Gates, Jeff Bezos, Mark Zuckerberg, Steve Ballmer, Larry Page y Sergey Brin.
10. De las diez películas más taquilleras del mundo en 2023, ocho son de ciencia ficción.
11. La veneración de la tecnología también oculta la distribución sumamente desigual de los beneficios de la innovación tecnológica. Sin embargo, existe una fuente inagotable

Una de las personalidades surgidas de este “nuevo Olimpo” es Raymond Kurzweil<sup>12</sup>. Su filosofía mesiánica se basa en una audaz visión del futuro, alimentada por una confianza inquebrantable en el potencial transformador de la tecnología. Como todos los demiurgos, considera que su trabajo es utópico. Como pionero del posthumanismo y ferviente defensor de la singularidad tecnológica, Kurzweil ofrece una perspectiva única sobre la evolución de la humanidad en la era digital.

Kurzweil celebra la promesa de la tecnología de eliminar enfermedades, prolongar la vida humana y aumentar la capacidad intelectual y física del ser humano. Prevé un futuro en el que se superen los límites biológicos gracias a avances como la nanomedicina, la regeneración de tejidos y las interfaces cerebro-máquina. Para Kurzweil, la tecnología no es una simple herramienta, sino un catalizador de la evolución humana, que allana el camino a una nueva era de la existencia en la que las fronteras entre el hombre y la máquina se difuminan. Aunque estas utopías tecnológicas tienen muchos aspectos positivos, algunos autores no comparten este exceso de entusiasmo e invitan a reflexionar más sobre la inevitable evolución de nuestra sociedad.

## 7. CONCLUSIONES

El concepto de *monstruo* abarca más allá de las representaciones de seres deformes o crueles que desafían las convenciones de lo humano establecidas acerca de la identidad y la moralidad, principalmente emulsionadas en personajes creados desde la literatura, el cómic, el cine y los videojuegos. De hecho, también comprende una complejidad conceptual anterior que denota prodigios o señales divinas, trascendiendo las percepciones superficiales que conocemos del término dentro de la cultura popular. Esta perspectiva ampliada —y más interesante—, reconoce que el término *monstruo* puede aplicarse a individuos extraordinarios por sus habilidades, excelencia o conocimientos destacados dentro de campos del saber, como pueden ser el científico, el tecnológico o el económico.

De la misma forma que lo haría un demiurgo, estos individuos excepcionales se presentan en la ciencia ficción, pero también en la vida real, como divinidades que otorgan forma al mundo y modelan la realidad según su voluntad. La figura de ese

de advertencias sobre las consecuencias sociales de esta transformación tecnológica en curso: la ciencia ficción.

12. Raymond Kurzweil es director de ingeniería de Google, escritor de ciencia ficción y profesor del MIT. Es considerado un “genio” por el Wall Street Journal y “la máquina cerebral definitiva” por la revista Forbes.

moderno demiurgo plantea interrogantes éticos y morales sobre el papel del hombre como creador y su responsabilidad frente a su obra, profundizando la reflexión sobre la identidad y la moralidad en un mundo tecnológico y complejo.

Esta complejidad, en forma de ficción especulativa, se presenta en muchas ocasiones en la ciencia ficción, considerada durante largo tiempo una forma de entretenimiento de nicho dirigida únicamente a un público limitado. A lo largo de las décadas, ha emergido de los márgenes para ejercer una influencia considerable en la cultura popular, la ciencia, la tecnología e incluso las creencias sociales y filosóficas. Además, con el tiempo, la ciencia ficción ha obtenido el poder de moldear perspectivas, inspirar innovaciones y, en algunos casos, fundar creencias. Algunos de sus antaño fervientes lectores se han convertido ahora en modernos demiurgos, líderes con un enorme poder económico que han adquirido la capacidad de crear materialmente estos dogmas.

Los creadores en este género han tenido, durante mucho tiempo, la capacidad de anticiparse a los avances tecnológicos y sociales. Los primeros escritores, como Julio Verne y H.G. Wells, imaginaron inventos y avances científicos que parecían fantásticos en su época, pero que se hicieron realidad con el tiempo. Conceptos como los viajes espaciales, los robots y las comunicaciones instantáneas, inicialmente explorados en obras de ciencia ficción, son ahora realidades tecnológicas. Esta capacidad de anticipar y crear el futuro confiere a la ciencia ficción cierta credibilidad, que los gobiernos ya no dudan en utilizar a través de organismos de previsión científica.

También explora cuestiones filosóficas profundas y existenciales, como la naturaleza de la identidad, la conciencia y la realidad, invitando a su público a reflexionar sobre conceptos que van más allá de la ciencia y la tecnología. Esta exploración de las fronteras del conocimiento humano puede provocar profundas reflexiones e incluso influir en las creencias filosóficas y espirituales, o incluso desbancar por completo ciertas creencias religiosas.

La ciencia ficción se ha convertido en una influyente fuerza cultural e intelectual que moldea nuestra sociedad. Al explorar futuros posibles, cuestiones filosóficas profundas y críticas sociales y políticas, invita a su público a replantearse el mundo que les rodea y a imaginar nuevas perspectivas sobre la vida y el futuro de la humanidad, al igual que antes promovieron las creencias religiosas.

## REFERENCIAS

- BOSTROM, N., *Superintelligence. Path, Dangers, Strategies*, Oxford University Press, Oxford, 2014.
- BRAIDOTTI, R., *The Posthuman*, Polity Press, Cambridge, 2013.
- DAMOUR, F., “Le cyborg est-il notre avenir?”, *Études*, 411, 2009, 475-484.
- DISCH, T.M., *The Dreams Our Stuff is Made Of: How Science Fiction Conquered the World*, Free Press, 2000.
- HERVEZ, A.: «La science-fiction à l'aide de la conquête spatiale» [en línea], (2000), <<https://t.ly/QwddQ>> [Consulta: 18/04/2024.]
- KURZWEIL, R., *The singularity is near. When Humans transcend biology*, Viking Penguin, Londres, 2005.
- LARRAIN, J., *El concepto de ideología. Volumen 4. Postestructuralismo, Postmodernismo, Postmarxismo*, Colección Escafandra, LOM Ediciones, Santiago, 2010.
- MICHAUD, T., “La dimension imaginaire de l'innovation : l'influence de la science-fiction sur la construction du cyberspace”, *Innovations*, Editions De Boeck Supérieur, 44, 2014, 214-233.
- PACE, E., “Les cyber-religions entre dématérialisation du sacré et réenchantement du monde”, *Sociétés*, 139, 2018, 61-72.
- PEYRON, D., “Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture *geek*”, *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 15(2), 2014, 51-61.
- PLASSARD, D. y SAMINADAYAR-PERRIN, C., *Littérature monstre. Une tératologie de l'art et du social*, Presses Universitaires de Liège, Liège, 2020, pp. 7-16.
- RUDEFOUCAULD, A.J., “Le monstre et le visuel. Monstruosité du cinéma”, *Imaginaire et Inconscient*, 2004/1, 2004, 109-115.
- SOUZA AGUIAR, C.E., “La sacralité numérique et la mystique de la technologie”, *Sociétés*, 139, 2018, 97-108.
- ZIZEK, S., *El sublime objeto de la ideología*, Siglo XXI, Ciudad de México, 2001.



## Capítulo 12

# (Re)Definiendo “Lo humano”: Construcción e implicaciones de la otredad científicamente plausible del híbrido semihumano<sup>1</sup>

Ane B. Ruiz-Lejarcegui  
Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

### 1. INTRODUCCIÓN

El encuentro con la alteridad que se da entre el Yo y el Otro ha sido a menudo utilizado en la literatura especulativa como comentario sociopolítico e histórico, a modo de denuncia hacia sistemas opresores. Desde los mitos y leyendas de la antigüedad hasta la Criatura del Dr. Frankenstein de Mary Shelley (1818/2012), o el Mr. Hyde del Dr. Jekyll ilustrado por Stevenson (1886/2002), el monstruoso híbrido semihumano, en calidad de ser liminar transgresor, ha resultado particularmente útil para reflejar el temor a la otredad que reside en uno mismo, la apenas domesticable “bestia interior”, y contemplar, de este modo, los miedos de una época y cultura determinadas.

En la ciencia ficción, este Otro, súbitamente, se convierte en una amenaza apremiante, al tratarse no de un ser mágico o fantástico sino de una posibilidad factible, gracias a la ciencia y tecnología contemporáneas. El híbrido científicamente válido nos presenta, así, una cuestión interesante sobre la agudeza mimética y su poder para difuminar límites y dismantelar tanto sistemas binarios como los discursos de odio que subyacen en ellos.

Este es el caso, precisamente, de los textos literarios que se analizan en este capítulo, *La isla del Doctor Moreau*, de H.G. Wells (1896/2003), y *The Expanse*, de James S.A. Corey (2011/2021). El primero narra los acontecimientos que Prendick, un científico que naufraga en una isla del pacífico, acontece al encontrarse con unos insólitos

1. Esta publicación ha sido desarrollada  ante el periodo de disfrute del Programa Predoctoral de Formación de Personal Investigador No Doctor del Departamento de Educación del Gobierno Vasco (2023/24), y bajo el auspicio del grupo consolidado REWEST (Research in Western American Literature and Culture), financiado por el Gobierno Vasco (IT-1565-22).

y grotescos híbridos, mitad humano, mitad animal: los llamados Hombres-Bestia<sup>2</sup>. Estas criaturas son producto de las atroces experimentaciones que el Dr. Moreau ha llevado a cabo, en la privacidad de su recóndita isla, modificando los cuerpos y comportamientos de animales mediante un proceso plagado de dolor y sufrimiento, con el fin de satisfacer una insaciable búsqueda de conocimiento que roza el fanatismo religioso.

*The Expanse*, por otro lado, es una serie de novelas de *space opera* norteamericana escrita por Daniel Abraham y Ty Franck bajo el pseudónimo de James S.A. Corey. Esta saga, como sugiere su título, narra la expansión de la especie humana en el universo, cuya exploración es ahora posible gracias al descubrimiento de una tecnología alienígena: la protomolécula. Este hallazgo, inevitablemente, genera conflictos entre las distintas facciones humanas que conviven en el sistema solar, ya que algunas abogan por aplicar esta tecnología al desarrollo y mejora de la condición humana para, de este modo, combatir unas entidades alienígenas que amenazan su existencia.

En el centro de estas novelas yace una de las cuestiones más comúnmente exploradas en la ciencia ficción: la pregunta de qué significa ser humano. A través de este análisis, se pretende mostrar el potencial del híbrido semihumano como detonante de una reconfiguración de sistemas de significado que perpetúan una definición estática y humanista del “humano”. Para ello, este capítulo introduce, en primer lugar, la figura mítico-literaria del monstruo híbrido y la inherente transgresión de su otredad; después, se explica su construcción plausible mediante su interrelación con la ciencia y las jerarquías de la experimentación en seres vivos; y, por último, se analizan las consecuencias que esta verosimilitud supone para la reconceptualización del término “humanidad”.

## 2. LA LIMINALIDAD COMO AMENAZA: DIFUMINANDO CATEGORÍAS BINARIAS MEDIANTE LA OTREDAD

En el imaginario cultural occidental, el encuentro con la otredad presupone el constructo histórico del “humano” que ha sido respaldado por la corriente del humanismo desde la Ilustración. Como explican Braidotti (2013) y Ferrando (2019), el Yo, el sujeto humano, se ha definido históricamente a través de una dialéctica negativa que, tomando la diferencia como algo peyorativo, excluye implícitamente a todo aquel que se desvía de la norma, por su etnia, género, sexualidad, etc., relegando al Otro

2. En su versión en español, el nombre original de los híbridos, “Beast Folk” o “Beast People” (literalmente, “Gente Bestia” o “Personas Bestia”) según la edición, se ha traducido como “Salvajes” u “Hombres-Bestia”. En el presente capítulo se optará por el segundo término.

a una posición de inferioridad. De este modo, la identidad del Yo se construye en términos de lo que el Otro *no es*, y viceversa, a través de sistemas de categorización binarios como “hombre/mujer” o “humano/animal”, tomándose estas como absolutas y no como constructos sociales totalmente artificiales.

La figura del Otro se ha caracterizado comúnmente a través de criaturas monstruosas que, implícitamente, simbolizan identidades subalternas, de colectivos marginalizados (Cohen, 1996). En su origen, los monstruos de mitos y leyendas de la época clásica cumplían la función de actuar como advertencia y, a su vez, justificar la superioridad de la especie humana en el mundo. La narrativa predominante del mito del combate entre héroe y monstruo representaba a un hombre, símbolo de valores culturales como la armonía, el orden y la nacionalidad, luchando contra una criatura monstruosa que encarnaba su opuesto: el caos, la irracionalidad y lo subversivo (Felton, 2012). Este conflicto conducía inevitablemente a la destrucción del monstruo a manos de figuras patriarcales, dando pie al desarrollo de civilizaciones. Por lo tanto, el mito poseía una función moralizante, castigando la transgresión planteada por la otredad y disuadiendo a todo el que pretendiera desobedecer los valores de una determinada comunidad.

Resulta particularmente interesante analizar la figura del híbrido semihumano, ya que, pese a mantener su función de representar la alteridad, también actúa como vehículo de resistencia, al epitomizar la transgresión más literal de polos culturalmente percibidos como opuestos absolutos. El cuerpo del híbrido, afirma Cohen (1996, p. 6), amenaza explícitamente las categorías hegemónicas porque su mera existencia resiste una clasificación a través de estructuras sistematizadas, como las dicotomías “mujer/hombre” o “humano/animal” mencionadas anteriormente. Por ello, el híbrido es prueba tangible de la artificialidad del Otro como constructo cultural, y refuta nociones esencialistas sobre lo diferente, cuestionando así los sistemas de opresión dualistas y sus jerarquías arbitrarias. Podríamos decir que la figura del monstruo, en general, y su versión híbrida, en particular, desempeñan un papel cultural significativo en la desestabilización y defamiliarización de estructuras de poder injustas.

No obstante, dentro del género de la ciencia ficción, este híbrido monstruoso y de finalidad admonitoria se transforma en lo que el crítico Darko Suvin (2016) denomina como *novum*: un elemento innovador ajeno a nuestra realidad empírica que, pese a ello, se convierte en verosímil dentro de la narración, obteniendo así un efecto de distanciamiento cognitivo. De este modo, la otredad de la criatura, anteriormente explicada por elementos fantásticos o, simplemente, no justificada en absoluto, se ratifica mediante la razón y la lógica, y obtiene una especie de plausibilidad dentro de los límites del texto, haciendo uso de los elementos que se explicarán en la siguiente sección.

### 3. “MONSTERS MANUFACTURED!”<sup>3</sup>: LA PLAUSIBILIDAD (PSEUDO) CIENTÍFICA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL HÍBRIDO

Entre las características predominantes de la poética de la ciencia ficción encontramos una ilusión de mimesis que proviene de su tradición realista. Para que el lector no rechace el *novum*, representado en este caso por los híbridos semihumanos, Suvin (2016, p. 97) afirma que este debe ser explicado de manera convincente en términos concretos, aunque sean imaginarios, del tiempo, lugar, agentes y la totalidad cósmica y social específicas de cada relato. En otras palabras, se trata de encontrar el equilibrio entre lo conocido y lo desconocido. Para ello, prevalecen en el texto la causalidad, objetividad y exactitud, basando consistentemente el discurso en los principios de la lógica y la claridad, tanto en forma como en contenido.

Esto es, precisamente, lo que académicos como Roberts (2006) han designado como pseudociencia o discurso pseudocientífico, que, aunque no siga estrictamente la ciencia *per se*, mantiene la coherencia interna del texto asemejándose al estilo del discurso científico y racional real. La profusión de detalles resultante proporciona al texto una ilusión de mimesis que, de manera eficaz, valida el *novum* y, posiblemente, hace de su existencia ficticia algo más inminente y tangible (Csicsery-Ronay, 2008).

A pesar de que, a lo largo de los años, muchos autores y críticos del género han discrepado sobre la precisión con la que esta pseudociencia debe estar fundamentada en su equivalente empírica, existe, en gran medida, una notable correspondencia.

#### 3.1. Adecuación al contexto científico-tecnológico

Esta correlación se observa, en primer lugar, en los procedimientos científico-tecnológicos utilizados para “manufacturar” híbridos. Esto ocurre, no solo con respecto a la validez y exactitud de dichos procesos y técnicas, sino también en la manera en la que la narración interactúa con debates científicos populares pertinentes a los contextos sociohistóricos en los que las obras fueron escritas.

En *La isla del Doctor Moreau*, Wells aborda el polémico tema de la vivisección animal, altamente disputado por el movimiento antiviviseccionista de la época victoriana. Como explica Braun (2019, p. 503), se dio en la sociedad científica británica un fuerte desacuerdo con respecto a la ética tras la intervención. Por un lado, esa práctica era aparentemente respaldada por la teoría de la evolución de Darwin, ya

3. Exclamación (del texto original) de Prendick al comprender la verdadera naturaleza de los Hombres-Bestia, [monstruos creados] (Wells, 1896/2003, p. 56).

que el parecido fisiológico entre animales y humanos justificaba, de alguna manera, la experimentación animal en aras de obtener conocimientos anatómicos, al presuponer la vivisección que las estructuras corporales solo pueden entenderse adecuadamente cuando los procesos vitales están en curso. No obstante, este mismo vínculo también condenaba moralmente la práctica debido a la ascendencia animal del *homo sapiens*, por lo que muchos activistas animalistas y feministas abogaron por los derechos de los animales y por ponerle fin. *La isla del Doctor Moreau*, contrariamente a la creencia popular, no toma posición alguna en el debate. Como concluye Willis (2013, p. 233), Wells opta simplemente por representar los argumentos de ambas partes, manteniéndose tan ambivalente como los personajes que lo ilustran: no cae en una demonización de la vivisección, respetando sus virtudes, pero tampoco respalda la mitificación de la práctica científica que comenzaba a formarse a ojos de la opinión popular.

La controversia sobre la experimentación en seres vivos y su dudosa ética se traslada a un contexto actual en *The Expanse*, donde Corey explora el debate contemporáneo entre el transhumanismo y el bioconservadurismo sobre el perfeccionamiento de la condición humana. En la serie de novelas, la modificación intencional de cuerpos humanos con tecnología alienígena parece seguir los principios de la corriente filosófica del transhumanismo. Este movimiento es definido por More (2013) y Bostrom (2003), dos de sus promotores más fervientes, como un intento de mejorar, tanto física como intelectualmente, las capacidades y habilidades del ser humano a través de una aplicación adecuada de la tecnología y ciencia modernas, incorporando nuevos conocimientos de ramas como la ingeniería genética, las ciencias cognitivas o la nanotecnología.

Esta ansia por la libertad para la autotransformación es, justamente, lo que muestran los científicos de *The Expanse*. Como afirma el Dr. Dresden, pionero en la creación de híbridos mitad humano, mitad protomolécula, “we decide what we want to be, and we reprogram ourselves to be that. That’s what the protomolecule gives us” [nosotros decidimos qué queremos ser, y nos reprogramamos a nosotros mismos para serlo. Eso es lo que la protomolécula nos ofrece] (Corey, 2011, p. 419). A su vez, los libros también muestran, a través de la postura del protagonista, Holden, el contraargumento a esta visión: el rechazo de esta aplicación tecnológica por bioconservadores que creen firmemente en la “integridad” del cuerpo humano y que, como señala Ferrando (2019), temen las repercusiones que tales cambios físicos o conductuales acarrearían para la definición del término “humanidad”.

### 3.2. El *mad scientist* y su (aparente) neutralidad científica

En segundo lugar, la ilusión de mimesis distintiva de la ciencia ficción se ve acrecentada en estas obras por la caracterización de la relación experimentador/sujeto entre científicos e híbridos, la cual, como señala Vint (2007, p. 87), parece estar basada en la figura del “New Scientist” que ha prevalecido en la ciencia occidental desde la Ilustración.

Varios expertos coinciden en que podemos rastrear los orígenes de la figura literaria del *mad scientist* o científico loco hasta las bases para la ciencia que desarrolló Francis Bacon y, particularmente en el caso del Dr. Moreau, el científico Claude Bernard (Braun, 2019). A juicio de la Ilustración, la ciencia es el medio con el cual el hombre obtiene conocimiento y poder para domesticar la naturaleza y, de este modo, reivindicar su propia humanidad como más cercana a la divinidad que al reino animal. En estas novelas, los híbridos son concebidos por científicos locos demasiado absortos en su búsqueda de sabiduría como para preocuparse por el dolor infligido a sus víctimas, ostentando a su vez valores arraigados en la práctica científica occidental, como la objetividad, una meta firme y específica y la indiferencia o distancia hacia el sujeto (Vint, 2007).

La novela de Wells incide firmemente en la existencia de los híbridos como un estado de agonía interminable y en la crueldad innecesaria de Moreau como vivisector. En muchos pasajes, Prendick detalla cómo la vida de los híbridos es una alegoría de una lucha ininterrumpida por la supervivencia: hay sufrimiento tanto en su dolorosa metamorfosis física, la humanización de sus cuerpos animales, como durante el resto de sus (cortas) vidas, ya que deben obedecer ciegamente las doctrinas humanas inculcadas por Moreau, a pesar de que sus instintos les digan lo contrario. Pese a que Moreau, como menciona Vint (2007), oculta su sadismo tras la neutralidad científica valorada por la Ilustración, pretendiendo actuar como un simple observador ajeno al dolor de los híbridos, Prendick adopta la posición de los antiviviseccionistas victorianos, repudiando incesablemente esta posición: “De haber tenido Moreau un fin comprensible, tal vez hubiera simpatizado con él, cuando menos un poco. No soy tan escrupuloso con respecto al dolor. Incluso podría haberlo perdonado. Pero Moreau parecía tan irresponsable, tan profundamente irreflexivo...” (Wells, 1896/2003, p. 75).

En *The Expanse*, no obstante, Holden sí halla una respuesta, ese “fin comprensible” buscado por Prendick. Siguiendo los pasos del Dr. Moreau, los científicos que trabajan con la protomolécula justifican esta falta de empatía hacia los sujetos en los que experimentan mediante lo que Gemeinhardt (2022) denomina como utilitarismo extremo. El objetivo principal de la implementación de la protomolécula en humanos, inicialmente, concuerda con los principios de la declaración transhumanista,

abogando por la mejora de la salud y la eliminación del dolor y la muerte (More, 2013). Es por ello por lo que, asegurando cooperar en la búsqueda de este bien común, todo medio parece, a sus ojos, justificable.

El Dr. Dresden y sus sucedáneos, no solo modifican genéticamente a su equipo de investigación para inhibir su código moral, sino que consideran su experimentación en medio millón de humanos reticentes como un margen de error necesario para avanzar la investigación sobre los posibles beneficios de la protomolécula para la especie: “You think it’s monstrous, but I am saving the human *race*. I am giving humanity the *stars*” [Piensas que es monstruoso, pero estoy salvando la *raza* humana. Estoy ofreciéndole las *estrellas* a la humanidad] (Corey, 2011, p. 420). El utilitarismo extremo es un razonamiento que justifica estas crueles experimentaciones incluso en las raras veces en las que el científico a cargo no es indiferente al sufrimiento causado en sus sujetos, como es el caso de la Dra. Okoye<sup>4</sup> (Corey, 2020, p. 443). Por tanto, estos ejemplos muestran cómo la combinación, llevada al extremo, de principios transhumanistas y una argumentación utilitarista desmedida puede desembocar en catástrofes (Gemeinhardt, 2022, p. 149).

#### **4. HACIA UNA NUEVA “HUMANIDAD”: (RE)CONFIGURANDO SISTEMAS DE SIGNIFICADO EN LA ISLA DEL DOCTOR MOREAU Y THE EXPANSE**

Cuando se produce el encuentro con la alteridad, es decir, cuando los protagonistas humanos, representantes del Yo, se encuentran con los seres híbridos, el Otro, su liminalidad es experimentada como una amenaza. Como señala Cohen (1996, p.12), el monstruo amenaza con destruir no solo los miembros individuales de una sociedad, sino el mismo aparato cultural a través del que se constituye y permite la individualidad.

Como se ha explicado antes, la mera existencia del híbrido difumina las categorías binarias con las que los protagonistas han comprendido el mundo, y su propia identidad, hasta el momento: si se demuestra que el sistema está en una equivocación, no existe un conjunto de parámetros con los que definirse a sí mismos. Determinando así que la otredad no es algo inherente, sino que puede cambiar y ser arbitrariamente

4. Cabe destacar que, en este caso en particular, no solo es Okoye la única científica mujer relevante que nos presentan las novelas, sino que los híbridos en cuestión son un niño y una niña, por lo que el factor del género podría considerarse determinante en la naturaleza de la relación experimentador/sujeto, puesto que no ocurre lo mismo con sus homólogos masculinos.

impuesta, los sistemas de significado utilizados por Holden y Prendick son desestabilizados, causando en ellos dos reacciones totalmente opuestas.

En *La isla del Doctor Moreau*, podemos observar un cambio en el objeto del miedo de Prendick a lo largo de la narración: pasa de temer al Otro, al híbrido monstruoso y liminar, a temer el *proceso* de convertirse él mismo en Otro. Ahora que la ciencia, de la mano del dominio de Moreau, ha convertido esta posibilidad en algo tangible, casi en certeza, es imposible para él no compadecer la existencia en cadenas de los híbridos bajo las doctrinas de Moreau y poner en perspectiva sus preconcepciones sobre el mundo. Observándolos, Prendick expresa con pena:

Llegué al extraño convencimiento de que, al margen de su torpe actitud y lo grotesco de sus formas, tenía ante mí, en aquel preciso instante, el perfecto equilibrio de la vida humana en miniatura, la perfecta interacción de instinto, razón y destino en su más simple expresión (Wells, 1896/2003, p. 75).

Esto sucede porque la novela muestra la fuerza evolutiva de la degeneración como algo sublime, que inspira miedo y asombro a partes iguales, y que afecta indiscriminadamente tanto a personajes humanos como semihumanos. Muerto Moreau, los Hombres-Bestia degeneran físicamente hacia su estado animal original, perdiendo su bipedación y habla. Sin embargo, también se da una degeneración moral en los humanos, manifestada a través de un aumento de la violencia, alusiones al canibalismo y comportamientos individualistas que perjudican a la comunidad. Así, viendo que la degeneración no distingue entre los límites aparentemente naturales de la dicotomía humano/animal, los paradigmas binarios con los que Prendick comprendía su realidad pierden su validez y comienza a empatizar con y comprender a los híbridos.

Es a su regreso a Gran Bretaña cuando se aprecia verídicamente el cambio en la mentalidad de Prendick: le es imposible reconocer nuevamente a la sociedad británica como seres humanos civilizados. Apreciando en su interior una “marca bestial”, pasa a considerarlos como Hombres-Bestia altamente antropomórficos que, en cualquier momento, sucumbirán ante la degeneración y perderán todo rasgo de civilidad, lo que finalmente lleva a Prendick a buscar una vida de soledad y reclusión.

En *The Expanse*, por otro lado, la reacción del protagonista a tener que redefinir su concepción de lo que significa la “humanidad” es un estado de negación absoluto. A lo largo de la serie, la “infección” de humanos con la protomolécula da lugar a varias iteraciones de híbridos, que múltiples científicos han intentado perfeccionar: desde las criaturas altamente primitivas, parecidas a zombis, del experimento inicial de Dresden (Corey, 2011), hasta los seres conscientes con sentidos e intelectos sobrehumanos, análogas a los entes alienígenas que crearon la protomolécula en primer lugar (Corey, 2020). En las últimas novelas, el emperador Duarte, quien

accede a modificar su propio cuerpo con la protomolécula en busca de inmortalidad y poderes sobrehumanos, resuelve que la única manera de evitar la extinción humana a manos de los entes alienígenas que amenazan su universo es la hibridación de toda la especie. Decide así, a través de sus poderes, combinar todas las mentes humanas en una única consciencia colectiva, una mente de colmena.

Holden, sin embargo, es reacio a este nuevo paso en la evolución de su especie, ya que obligaría a dejar atrás todo lo que cree que implica el ser “humano”. Su reacción temerosa resuena con el debate transhumanista-bioconservadurista mencionado anteriormente, ya que, para él, tanto la autonomía como la corporalidad son prerequisites sagrados e inamovibles de la condición humana que, tras la hibridación, desaparecerían. Holden se regocija en encontrar significado a la vida en las minucias de la cotidianidad, como los primeros besos o las trifulcas sin sentido, que ponen de manifiesto la existencia del *homo sapiens* como una especie de bellos idiotas (Corey, 2021, pp. 489-491). Valorando el futuro supuesto por esta hibridación, un futuro de unión y unanimidad sin límites, concluye que no merece la pena, y decide sacrificar su humanidad, alterando su cuerpo deliberadamente con la protomolécula. De este modo, utiliza las habilidades sobrehumanas conseguidas para derrotar a Duarte y encontrar otra solución a la amenaza alienígena.

## 5. CONCLUSIONES

Este capítulo ha tratado de ilustrar cuán estrechamente está involucrada la rigurosidad científica en la construcción literal del híbrido como criatura fantástica plausible. Así, se ha sugerido una posible propuesta sobre cómo esta figura literaria puede actuar como catalizador para desestabilizar sistemas binarios hegemónicos.

En *La isla del Doctor Moreau*, las fuerzas de la naturaleza se describen como sublimes e irrevocables e implican una reconfiguración de la identidad humana para Prendick, mientras que, en *The Expanse*, se representa todo lo contrario, una firme negación y obstinación frente a la incertidumbre, que reafirma la creencia humanista en el antropocentrismo y reimpone los paradigmas dualistas que la existencia del híbrido desestabiliza.

Desacreditada la consustancialidad del antropocentrismo en el discurso hegemónico sobre la otredad, el acercamiento a paradigmas no-dualistas y no-antropocentristas como el posthumanismo se convierte en más accesible. En definitiva, el híbrido semihumano ofrece una oportunidad para pensar críticamente sobre la mitificación y esencialización de la condición humana mediante sistemas de significado que excluyen formas subalternas de experimentar y comprender la realidad.

## REFERENCIAS

- BOSTROM, N., «The Transhumanist FAQ: A General Introduction» [en línea], (2003), <<https://tinyurl.com/mr2gzzbt>> [Consulta: 07/05/2024.]
- BRAIDOTTI, R., *The Posthuman*, Polity Press, Cambridge, 2013.
- BRAUN, G., “Empathy, Anxiety, and the Boundaries of Humanity: Vivisection Discourse and *The Island of Doctor Moreau*”, *Studies in the Novel*, 51, 4, 2019, 499-522.
- COHEN, J.J., “Monster Culture (Seven Theses)”, en *Monster Theory: Reading Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1996, 3-25.
- COREY, J.S.A., *Leviathan Falls*, Orbit, Londres, 2021.
- COREY, J.S.A., *Leviathan Wakes*, Orbit, Londres, 2011.
- COREY, J.S.A., *Tiamat's Wrath*, Orbit, Londres, 2020.
- CSICSERY-RONAY, I.J., *The Seven Beauties of Science Fiction*, Wesleyan University Press, Middletown, 2008.
- FELTON, D., “Rejecting and Embracing the Monstrous in Ancient Greece and Rome”, en A. S. Mittman y P. J. Dendle (Eds.), *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*, Routledge, Brookfield, 2013, 103-131.
- FERRANDO, F., *Philosophical Posthumanism*, Bloomsbury, Londres, 2019.
- GEMEINHARDT, M., “We Can Be Gods: Remorseless Logic or Shared Humanity”, en J. L. Nicholas (Ed.), *The Expanse and Philosophy: So Far Out into the Darkness*, Wiley-Blackwell, Hoboken, 2022, 145-150.
- MORE, M., “The Philosophy of Transhumanism”, en *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, Wiley-Blackwell, 2013, 3-17.
- ROBERTS, A., *Science Fiction*, 2ª edición, Routledge, Londres y Nueva York, 2006.
- SHELLEY, M., *Frankenstein*, Penguin, Londres, 2012 (Trabajo original publicado en 1818).
- STEVENSON, R. L., *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde and Other Tales of Terror*, Penguin, Londres, 2002 (Trabajo original publicado en 1886).
- SUVIN, D., *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, Peter Lang AG, Bern, 2016.
- VINT, S., “Animals and Animality from the Island of Moreau to the Uplift Universe”, *The Yearbook of English Studies*, 37(2), 2007, 85-102.
- WELLS, H. G., *La isla del Doctor Moreau*, Alianza Editorial, Buenos Aires, 2003 (Trabajo original publicado en 1896).
- WILLIS, M., *Mesmerists, Monsters, and Machines: Science Fiction and the Cultures of Science in the Nineteenth Century*, Kent State University Press, Kent, 2013.

## Capítulo 13

# Deconstruyendo y reprogramando al ser humano y posthumano: La “*realidad ficción*” en los diferentes géneros o la economía desde la ciencia ficción

Dr. José-Rodolfo Hernández-Carrión  
*Universitat de València*

### 1. METAFÍSICA DEL CAPITALISMO Y EL TRANSHUMANISMO EN “*REALIDAD FICCIÓN*”

¿Podríamos plantearnos hablar de “*realidad ficción*”? Quizá cabría plantear este potencial nuevo género narrativo en modo semejante a su predecesor y ya asentado concepto de *ciencia ficción*. Es cierto que algunos autores han denunciado que éste parece una mala traducción del inglés *science fiction*; y que mejor traducción resultaría *ficción científica*.

En este capítulo, en lugar de especular racionalmente sobre posibles avances científicos o sociales futuros, y su impacto en la sociedad; nosotros proponemos aquí plantear *cosas reales o posibles*, ahora o en un futuro próximo o no tan lejano; el equivalente a *ficción real*.

Se pretende abordar una especulación sobre posibles avances *reales* que *ya han tenido lugar o están teniendo lugar* —aunque no resulte fácil o posible demostrar oficialmente su existencia— que sabemos es posible, en breve o en el futuro, porque disponemos de la tecnología o los medios; simplemente es cuestión de voluntad o propósito, su alcance.

Por ejemplo, *seres humanos* creados genéticamente o modificados en probetas, igual que se hacía con animales o *ratas de laboratorio*, se plantea un relato, una novela o una película de cosas que son posibles, una narrativa de lo tabú o de lo prohibido, de lo imposible o de lo inaceptable. Oficialmente se niega su existencia o la posibilidad de ello.

Otro ejemplo podría ser “El Sistema Perímetro” (*Dead Hand* o *Perimeter System*). Se trata de un dispositivo nuclear de la Guerra Fría utilizado por la Unión Soviética —que nunca existió públicamente, aunque entró en funcionamiento en 1985— y se sabe que llegó a existir. Se temía que existiera y, aún hoy, se cree que el sistema se

encuentra activo en la Rusia postsoviética. En funcionamiento, automáticamente, el sistema puede lanzar —sin necesidad de actuación humana alguna— los misiles balísticos intercontinentales rusos cuando un ataque nuclear es detectado por sensores sísmicos, de luz, radioactivos y de sobrepresión.

En nuestro concepto de “*realidad ficción*” propuesto, hablamos de *realidad no reconocida* —que no desconocida—, que se plantea como *ficción* en cine, literatura y otros géneros, porque sería terrible su existencia y debe negarse cualquier evidencia de su presencia; debe incluso negarse su posibilidad presente o futura por razones normativas o éticas. No sabemos de su existencia; si bien tememos que sea una realidad efectiva, y, sería posible que estuviera presente, aunque no la queramos imaginar; e incluimos su inexistencia como *ciencia ficción* o *ciencia prohibida* o *terrorismo científico* o, incluso, *historia prohibida*.

La base del contenido planteado en este nuevo género partiría en nuestro capítulo desde el *economicismo* y el *cientificismo* como *leitmotiv*. Se trataría de plantear una reflexión abordando exclusivamente la faceta *humana* o el concepto de *ser humano*, presente y/o futuro. Un bosquejo de *realidad ficción* enfocando nuestra investigación siempre en la persona o el *ser humano* como pilar central de referencia para nuestros propósitos.

Planteamos aquí una investigación mostrando la *evolución o creación* del propio ser humano; o su potencial *desaparición*, si cabe, en su versión potencialmente más fantástica. Se trata de una labor científica de revisión camino hacia un futuro posthumanismo, asociado a un sistema económico que triunfaba en la historia con la caída del muro de Berlín. Se pretende clarificar las opciones barajadas tanto de “borrar” al ser humano —o al menos su faceta de *humanidad*—; a la vez que plantear ir más allá del mismo, en línea de lo que conceptualmente entraría dentro o bajo el paraguas del denominado hoy como “transhumanismo” (que significa ir más allá de lo hasta hoy considerado tradicionalmente como *humano*).

El capitalismo quizá triunfó finalmente, como fue apuntado categóricamente por Francis Fukuyama (1992) en su obra *El fin de la historia y el último hombre*, partiendo de un ensayo anterior de 1989, *¿El fin de la historia?*, donde Fukuyama (1989) explicaba el triunfo de las democracias liberales como efecto de la caída del Comunismo. Allí exponía su polémica tesis de que “la historia” —como lucha de ideologías— había terminado en un mundo final basado en una democracia liberal que se había impuesto en modo global tras el fin de la Guerra Fría. Desde este teatro, podemos trasladarnos a la magia del cine y la literatura fantástica para encontrar los frutos utópicos de tales escenarios.

En general, podríamos considerar simplemente la “mejora”; bien sea por su programación —o reprogramación—, su transformación, su potencial evolución, o incluso su modificación física, sea por alteración genética o por otros vías u opciones cada vez más cercanas —sino ya presentes. Para este propósito, quizá resulte interesante hacer alusión a ciertas ilustraciones tomadas desde la literatura novelesca; o a partir de determinadas películas que cuestionarían el futuro de la “raza humana”, siempre ciñéndonos a nuestro particular foco el ser humano y lo real.

Creemos que el mundo está cambiando en forma radicalmente diferente a lo que habíamos experimentado en nuestra vida en los siglos pasados, algo que quizás pueda haber ocurrido en la historia antigua. Las preguntas clave de “¿qué somos?” —o mejor aquí, “¿qué nos identifica como seres humanos?”—; son aquellas que motivan el presente escrito haciendo alusión a literatura fantástica de realidad ficción llevada o no a la gran pantalla como *Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999), *1984* (Michael Radford, 1984), *Un mundo feliz* (Burt Brinckerhoff, 1980) y otras distopías. Se trata de un discurso en clave de filosofía orientado por recientes sucesos y cuestionamientos factibles en el marco de la presente revolución del siglo XXI. Estudiar los cambios del pasado permite comprender qué está ocurriendo ahora y poder prever lo que seguramente va a ocurrir en el futuro, aunque pueda haber ya sucedido antes, recientemente, o en la más remota antigüedad.

## 2. EL TRANSHUMANISMO COMO VIAJE AL POSTHUMANISMO

El transhumanismo se contempla hoy como un movimiento cultural e intelectual de ámbito planetario que tiene como objetivo final transformar la condición humana mediante el desarrollo y fabricación de tecnologías ampliamente disponibles, que potencialmente mejoren las capacidades humanas, tanto a nivel físico como psicológico o intelectual. Desde una perspectiva crítica, primero cabría hacer una revisión de lo que se entiende por “ser humano” o clarificar el significado de “lo humano”, algo que va más allá de nuestros humildes propósitos y no puede abordarse ahora. Para el presente trabajo, simplemente identificaremos los “animales racionales” con las “personas” y los “seres humanos”, ello con el propósito de poder avanzar en los contenidos literarios y la aportación cinematográfica fantástica de “*realidad ficción*” y más allá, sin cuestionar si existiera un cambio potencial de lo considerable como “humano”.

Se puede aventurar que las ideas fundamentales ya se encontraban en el libro *Dédalo e Ícaro: La ciencia y el futuro*, del genetista británico John B.S. Haldane (1923), presumiendo los grandes beneficios de las aplicaciones de las ciencias avanzadas a la biología humana. En particular, el desarrollo de la ciencia de la “eugenesia”, la

“ectogénesis” (la creación y la sostenibilidad de la vida en un ambiente artificial), y la aplicación de la genética para mejorar características humanas, como la salud y la inteligencia. En el debate que surgió, J. D. Bernal (1929), quien también había sido docente en la Universidad de Cambridge, escribió *El mundo, la carne y el diablo*, donde especulaba sobre las perspectivas de la colonización espacial y cambios radicales en el cuerpo humano y la inteligencia, ello a través de la biónica y las mejoras cognitivas.

Parece ser que fue el biólogo Sir Julian Huxley —primer director general de la UNESCO—, quien acuñaba el término *Transhumanismo*, en un artículo escrito en 1957. Era el hermano de Aldous Huxley, aquel famoso autor de la división genética desde el laboratorio para generar castas de clones en un hipotético mundo futuro en su novela *Un mundo feliz* (Huxley, 1932). De hecho, más tarde en el primer capítulo de su obra *Nuevas botellas para nuevo vino* (original en inglés *New bottles for new wine*) titulado *Transhumanism*, Julian Huxley (1957, pp. 13-17) se declaraba un ferviente creyente en el “transhumanismo” que él definía, apuntando que una vez que hubiese suficientes personas que realmente pudieran decir eso, la especie humana estaría en el umbral de un nuevo tipo de existencia y así, por fin, cumpliría conscientemente su verdadero destino.

Así, el transhumanismo sería una corriente cultural e intelectual que apostaría por la posibilidad de “modificación o mejora” del género humano a través de la tecnología, buscando la superación y total eliminación de todos aquellos aspectos negativos inherentes al envejecimiento, por ejemplo, para potenciar las capacidades cognitivas, físicas y psicológicas del ser humano (Diéguez, 2017) en la línea de la película *Sin límites* (Neil Burger, 2011). Incluso el cerebro humano se contemplaba como un superordenador; su finalidad podría ser dominar al resto de la humanidad y a la naturaleza, algo plasmado superlativamente en la película de *Lucy* (Luc Besson, 2014) donde una humana muta relleno espacio y tiempo, *la singularidad*, lo que supera los límites de nuestra “realidad ficción”.

En esa línea argumental, también cabría plantear la famosa novela corta escrita por Robert Louis Stevenson (1886) —publicada por primera vez en inglés en 1886— *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* (en inglés: *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*), titulado también como *El doctor Jekyll y el señor Hyde*. Se trataría también de un científico como *Frankenstein* —ahora *Jekyll*—, que crea una poción o bebida que tiene la capacidad de separar la parte más humana del lado más maléfico de una persona. Cuando Jekyll bebía esta mezcla se convertía en Edward Hyde, un criminal capaz de cualquier atrocidad.

Esa teoría transhumanista plantea que los medios convencionales de mejora cognitiva (educación, técnicas mentales, salud neurológica y sistemas externos) se aceptan

socialmente sin problema, pero que han sido superados por medios no convencionales (fármacos, implantes, interfaces directos cerebro-ordenador) que pueden provocar en la sociedad preocupaciones morales y rechazo, en la línea de la “*realidad ficción*” (R.F.) que hemos introducido aquí. La muerte, el dolor, el envejecimiento y las deficiencias pretenden ser superadas a toda costa, aunque sea por algo tan antinatural al género humano como la inmortalidad, la analgesia, la eterna juventud, o la perfección y felicidad absolutas.

¿Qué ideas, si se adoptaran, representarían la mayor amenaza para el bienestar de la humanidad? Esa pregunta fue planteada a ocho destacados intelectuales políticos por los editores de *Foreign Policy* en su número de septiembre/octubre del año 2004. Uno de los ocho expertos consultados era Francis Fukuyama (2002), profesor de economía política internacional en la Escuela de Estudios Internacionales Avanzados de Johns Hopkins (autor de *El fin del hombre*, o su traducción literal *Nuestro futuro posthumano: consecuencias de la revolución biotecnológica*), además de miembro del Consejo Presidencial sobre Bioética. Y la respuesta de Fukuyama fue breve, directa y contundente: *El transhumanismo*.

### 3. FRANKENSTEIN, EL MODERNO PROMETEO O EL ESCÁNDALO DEL FUTURISMO

El monstruo de Frankenstein representaba al propio científico que abría una nueva época en la literatura, rebelándose contra el orden tradicional establecido, de ahí su conexión con el mito de Prometeo, que robó el fuego a los dioses. Este científico vanguardista se convirtió en una especie de “padre” de un ser híbrido espantoso e inconcebible para aquellos tiempos, una especie de engendro antinatural y peligroso potencialmente, como se pone en evidencia tras entrever la dificultad de su potencial integración junto al resto de personas. Técnicamente se había creado un individuo *de la nada* por una persona que, por supuesto, no era ni Dios, ni un dios cualquiera.

No es un engendro de la naturaleza, viene de la mano del hombre, de la ciencia o el científico, *el Doctor Frankenstein*. Es verdad que el cerebro viene de otra persona fallecida, al igual que las diferentes partes del cuerpo humano. La tecnología hoy ya puede duplicar órganos en el laboratorio y crear los diferentes órganos desde cultivos, no necesitando hacer uso de cadáveres como se planteaba en la novela original.

La novela *Frankenstein, o el moderno Prometeo* de Mary Wollstonecraft Shelley (1818), posiblemente abrió una nueva época en la literatura fantástica. Además, fue llevada al cine tempranamente bajo el título acortado de *Frankenstein* (traducida como *El doctor Frankenstein y Frankenstein, el autor del monstruo*, títulos

que conviene analizar detenidamente). Una película de terror que fue producida por *Universal Pictures* y dirigida por James Whale en el año 1931. En la línea del transhumanismo, la temática pasaba por franquear la “frontera” de lo que se consideraba en esos momentos el “ser humano” e ir más allá.

Quizá ahora, aún sin alterar los rasgos de lo humano, quepa hacer un paralelismo de la novela de ciencia ficción del escritor británico Herbert George Wells (1895) *La máquina del tiempo* (en inglés, *The Time Machine*) —publicada por primera vez en Londres en el año 1895 y que analizaremos en el último apartado de este trabajo—, como paso ulterior a la temática de novela de Edward Bellamy (1888), creando un ser humano o individuo *fantástico* capaz de viajar en el tiempo sin alterarse su naturaleza. Se apuntaba a la cuarta dimensión, el tiempo, en el marco de la ciencia ficción. La ciencia lo corroboró; aunque parece hoy estar nuevamente cuestionado si es el tiempo la cuarta dimensión, o no.

Así, siguiendo los comentarios de Erich Fromm sobre esa obra “*Looking Backward*” o “*Mirando atrás desde 2000 a 1887*” apuntaba que, en términos de popularidad, era el título más famoso después de *La cabaña del tío Tom* y *Ben-Hur* a finales del siglo XIX. En el libro, el protagonista, un hombre de clase alta perteneciente al año 1887, despertaba en el año 2000 tras un trance hipnótico, encontrándose en una utopía socialista. La novela influyó en gran número de intelectuales, y este título fue incluido en muchos de los principales escritos marxistas en su día. En Estados Unidos, surgieron los *Bellamy Clubs* por todas partes; en ellos se discutían y se propagaban las ideas del famoso libro. Fue uno de los pocos libros jamás publicados que crearon un movimiento de masas de carácter político casi inmediatamente después de su aparición; movimiento político que fue conocido como “Nacionalismo”. Su novela también inspiraría a varias comunidades utópicas en su tiempo.

Comunismo, socialismo, capitalismo, populismo, nacionalismo, terrorismo, posthumanismo, transhumanismo, futurismo, etc.; son tantos términos desubicados que ni siquiera adquieren significados precisos en sus contextos originales. Sin embargo, ahora realmente se plantea un momento crucial y deberían existir esos debates, hoy, a principios del XXI. Se trataría de revisar lo que está aconteciendo con el ser humano y el futuro previsible que le espera en el marco de lo que ha venido a conocerse como “*la singularidad*”, ese salto tecnológico cuando las computadoras superarán en complejidad a las personas. Vaticinado para 2025, 2035, 2045 entre otros, según el referente de Silicon Valley y del transhumanismo; sucederá de manera definitiva la revolución final, un proceso denominado “Singularidad tecnológica”: un punto de inflexión para la Inteligencia Artificial (I.A. o A.I.), donde no habrá/hay vuelta atrás.

#### 4. REVOLUCIÓN DEL POSTCAPITALISMO, POSTCOMUNISMO O POSTSOCIALISMO

Quizá la novela distópica de Eric Arthur Blair —mejor conocido como George Orwell (1949)— *1984* sea la *antiutopía* o *distopía* más célebre de todas cuantas fueron escritas con relación al equilibrio del poder económico en el marco de las guerras acontecidas en el siglo XX. La anterior obra de *Frankenstein, o el moderno Prometeo*, por el contrario, se centraba en *el individuo*, en el poder de la ciencia y su papel como arquetipo del mito de Prometeo. El científico protagonista, llevaba al extremo su capacidad de investigar y crear en el marco del tradicional método científico, aplicando las posibilidades de la teoría hacia la conformación de un duplicado del “ser humano”, transfiriendo para ello el alma(s) de una persona mediante un *trasplante cerebral*.

Frente a las obras/películas que se enfocaban en el individuo, como *Terminator* (James Cameron, 1984), *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), o la *singularidad* comentada de *Lucy* (Luc Besson, 2014); ahora nos enfrentamos a *la sociedad* vista como conjuntos de individuos transformados en criaturas posthumanas difuminándose los supuestos rasgos o condición humanos en este contexto de “*realidad ficción*”. Así los tres bloques que constituyen los sistemas del planeta donde aconteció aquel “*Fin de la historia*” ya comentado, gobernados por la monumental cara del “Gran Hermano” sobre el que aparecían sobrepuestos los tres slogans del omnipresente “Partido único” en grandes letras:

- WAR IS PEACE = LA GUERRA ES LA PAZ.
- FREEDOM IS SLAVERY = LA LIBERTAD ES LA ESCLAVITUD.
- IGNORANCE IS STRENGTH = LA IGNORANCIA ES LA FUERZA.

En este marco de despropósitos, descubrió Winston, el protagonista de *1984*, que estaba chillando histéricamente como los demás y dando fuertes patadas con los talones contra los palos de su propia silla. Lo horrible de los “Dos Minutos de Odio” no era el que cada uno tuviera que desempeñar allí un papel sino, al contrario, que era absolutamente imposible evitar la participación porque era uno arrastrado irremisiblemente. A los treinta segundos no hacía falta fingir. Un éxtasis de miedo y venganza, un deseo de matar, de torturar, de aplastar rostros con un martillo, parecían recorrer a todos los presentes como una corriente eléctrica convirtiéndole a uno, incluso contra su voluntad, en un loco gesticulador y vociferante. Un mundo de mentiras. Pero al instante siguiente, se hallaba identificado por completo con la gente que le rodeaba y le parecía verdad todo lo que decían de Goldstein, aquel terrorista imaginario convertido en *cabeza de turco*.

“La guerra es la paz”, quizá el *doble pensamiento* se encuentre en las antípodas de lo que constituye el “ser humano” que se caracterizaría por la racionalidad frente a las criaturas sin alma(s) o cerebro. El doble-pensamiento puede constituir la proeza del mundo bipolar, del mundo moderno URSS-USA o China-Estados Unidos, que se ha constituido como inspiración para muchas películas recientes que podríamos comentar, como el caso de las sagas del Agente 007 o James Bond. Las recientes crisis de Jerusalén en Israel/Palestina o la cuestión Ucrania/Rusia recrudescen hoy la economía del negocio de las armas puesta de relieve por Orwell, esas guerras que nunca acaban de acabar.

Así, “*estados capitalistas*” como la Unión Europea y los Estados Unidos de América no se hallarían tan lejos de aquellos otros de “*capitalismo de estado*” como China. Bowles (2007, pp. 126-127) nos hablaba del “*capitalismo familiar*” del modelo chino, o del “*capitalismo gánster*” del modelo ruso o postsoviético, fruto de la evolución del antiguo régimen comunista transformado en “moderno capitalismo”. El supuesto *capitalismo* ha evolucionado a lo largo de los siglos y hoy es un modelo económico que adopta múltiples formas de “cleptocracia”, donde los grandes oligarcas o compañías anónimas y gigantescas corporaciones internacionales formulan o plantean las legislaciones que se les van a aplicar en lo sucesivo siempre de acuerdo con sus propios intereses.

La Guerra Fría, que algunos cuestionaron con rusos y soviéticos en misiones conjuntas incluso en el espacio en esa R.F., fue revitalizada en tiempos recientes con presidentes que formalmente fueron los antiguos líderes o “directores” de sus agencias de espionaje nacionales (la policía secreta de sus respectivos países). Los dos ejemplos son los Estados Unidos y Rusia (o la antigua Unión Soviética); así los casos de los presidentes George Bush de la CIA (*US Central Intelligence Agency*) y Vladimir Putin del FSB (antigua KGB soviética que después de 1991 se denominó *Foreign Intelligence Service* [SVR] y más tarde *Federal Security Service* [FSB]). Sus áreas de influencia son sospechosamente semejantes a lo planteado en la novela/película *1984*, son un calco de lo que acontece en el mundo moderno si añadiéramos Japón-China a la ecuación como tercer bloque. Igualmente, las cuestiones de hegemonía militar siguen igual de vigentes que en el pasado siglo XX.

En la película de *Matrix* o *The Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999), los individuos ya eran controlados en sus ojivas a través de impulsos eléctricos y ondas varias enviadas al cerebro, programando la mente y la vida. Toda la sociedad funcionaba mediante individuos programados que creen vivir en una realidad diferente de la verdadera; mientras sueñan esa “*realidad ficción*” (R.F.), son células productivas aprovechadas por sus vampiros explotadores (las “máquinas pensantes” o la I.A. que controla el mundo). Sin duda un escenario posthumanista, el “fin” de la raza humana.

## 5. EVOLUCIÓN ULTERIOR CONCLUSIVA Y CAMINO HACIA EL POSTHUMANISMO

Hoy las tecnologías se hacen más pequeñas e invasivas, se pueden implantar con o sin el consentimiento de las personas y se ha experimentado con chips implantados en los cerebros en esa R.F. Los potenciales cambios en el concepto de lo humano, puede conllevar la completa desaparición de la denominada como “raza humana”. El mejor ejemplo que podemos considerar de esto sería la fabulosa película *La máquina del tiempo*, de 1960 y 2002 (Wells, 1895), donde existirían dos grupos de “humanos” en el futuro, los *Morlocks* y los *Eloi*, dos ramas de la “evolución” humana —los “superposeídos” frente a los “desposeídos” (de poder), estos últimos, alimento de los primeros (¿sería “canibalismo”?).

¿Podemos afirmar que ambos colectivos son “humanos”? Nuestro protagonista se identifica con el colectivo dos —que representan la “comida” o alimento de los *Morlocks*—, el que todavía mantiene quizá los rasgos más “humanos”, aunque con cierta estupidez progresiva; lo que también plantea la película *La fuga de Logan* (Michael Anderson, 1976) (*Logan's Run* o *Fuga en el siglo XXIII*). ¿Sería esto *posthumanismo* en las líneas planteadas por Hayles (1999) o Braidotti (2015)?

Esta investigación ha presentado cómo los diferentes modelos de programación evolutiva y reprogramación potencial representados en el cine y literatura, todos parecen ser más de lo mismo en sus distintas versiones, uniformados en las características y objetivos que pretenden. Se incide en las distintas monstruosidades nacidas de las probetas del ser humano a partir de una *supuesta humanidad* en literatura y cine, dentro del marco general de referencia y con respecto a sus potencialidades futuras. La conexión nace de la creación de criaturas fantásticas desde una anterior naturaleza humana y donde se cuestiona el *mantenimiento* de tal condición.

Ya se trate de sociedades capitalistas, socialistas o comunistas (en sus versiones novelescas o fabulosas), resulta pertinente el argumento de la “programación mental” y la dificultad para romper la programación sufrida por sus protagonistas. Así ocurre en *Conspiración* (Richard Donner, 1997) o *The Bourne Identity* (Doug Liman, 2002) —titulada *El caso Bourne* en España, *Identidad desconocida* en Hispanoamérica y *La identidad de Bourne* en Chile)—, que mantendrá una secuela posterior de series y películas. La propia historia o *la verdad oculta(da)*, se acaba vertiendo a retazos a partir de episodios en modo *flash* o fotográficos, revelándose.

Diferentes películas en múltiples formatos presentan héroes o antihéroes con mensajes político-ideológicos en el tiempo que se muestran al espectador o lector como referentes de ejemplaridad e interés, aunque adquieran cierta lejanía simultáneamente. Lo importante es “el control” (*Matrix*) potencial, sea grupal o individual,

éste último se planteaba en *The Manchurian Candidate* (Jonathan Demme, 2004), traducida como *El mensajero del miedo* o *El embajador del miedo*.

Simulación, fingir algo, imitar, ser lo que no se es o algo indistinguible del original como una suplantación de “lo real” por los signos de lo real, resulta ser el argumento principal. La película *Matrix* (1999) fue la revelación con referencia a las grandes cuestiones de la metafísica de la economía de “control total”; aunque no distaba tanto de otras recién proyectadas. Así, *Dark City* (Alex Proyas, 1998), *El show de Truman* (Peter Weir, 1998) o *Nivel 13* (Josef Rusnak, 1999), películas de ciencia ficción *neo-noir*, incluyendo temas de crisis de identidad, problemas de memoria/subjetividad y problemas tecnológicos.

## REFERENCIAS

- BELLAMY, E., *Looking Backward: 2000–1887*, Ticknor & Co., 1888.
- BERNAL, J.D., *The world, the flesh and the devil*, Kegan Paul, Trench, Trübner & Co., Nueva York, 1929.
- BOWLES, S., *Capitalism*, Pearson, Londres, 2007.
- BRAIDOTTI, R., *Lo Posthumano*, Gedisa, Barcelona, 2015.
- DIÉGUEZ, A., *Transhumanismo. La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*, Herder, Barcelona, 2017.
- FUKUYAMA, F., “The End of History?”, *The National Interest*, 16, 1989, 3-18.
- FUKUYAMA, F., *Our posthuman future: Consequences of the biotechnology revolution*, Farrar, Straus and Giroux, Nueva York, 2002.
- HALDANE, J.B.S., *Dédalo e Ícaro. El futuro de la ciencia* (en inglés, *Daedalus, or, Science and the Future*), Kegan Paul Trench, Londres, 1923.
- HAYLES, N.K., *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press, Chicago, 1999.
- HERNANDEZ-CARRION, J.R., “In Memoriam por el maestro Lorenzo Ferrer Figueras. Los Modelos Sistémicos aplicados en el proceso de balcanización y contradicción global. Algunas ilustraciones para entender el Paradigma Sistémico en un marco de Complejidad”, *Revista Internacional de Sistemas*, 27(1), 2018, 3-8.
- HUXLEY, A., *Un mundo feliz* (en inglés, *Brave new world*), Chatto & Windus, Londres, 1932.
- HUXLEY, J., *New bottles for new wine*, Chatto & Windus, Londres, 1957.
- KELLY, K., *Out of Control the New Biology of Machines, Social Systems and the Economic World*, Basic Books, Nueva York, 1995.
- ORWELL, G., *Nineteen Eighty-Four*, Secker & Warburg, Londres, 1949.

- SHELLEY, M.W., *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, Londres, 1818.
- SRNICEK, N. y WILLIAMS, A., *Inventing the future. Postcapitalism and a world without work*, Verso, Londres, 2015.
- STEVENSON, R.L., *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, Longmans, Green & Co., Londres, 1886.
- WELLS, H.G., *La máquina del tiempo* (en inglés, *The time machine. An invention*), William Heinemann, Londres, 1895.



## Capítulo 14

# Criatura Fem Posthumana: ¿Alianza, reapropiación o revuelta?

Mireia Trias Alguacil  
*Universitat Pompeu Fabra*

RADEK

None of this is possible, Lena. But it's what's happening. The Shimmer is a prism. It refracts everything. Light, waves, fields, DNA [...]. All DNA.

[...]

THORENSEN

Stop! Just—stop talking science. Speak English. What do you mean, 'All DNA'?

LENA

You know what he means, Thorensen. She means our DNA [...]. Whatever's happening to everything else will also be happening to us.

[...]

DR VENTRESS

Tell me, Radek. If the Shimmer is refracting us physically, couldn't it refract us psychologically too? Our perception? Our minds?

*(Annihilation, Garland, 2018)*

La zona que *Annihilation* construye es un espacio en expansión donde toda materia se difracta para hibridarse entre ella. Todo lo que hay en la zona afecta y es afectado entre sí, se entrelaza. La historia de Garland presenta un contexto humano afianzado en la ciencia y la tecnología, y el utilitarismo de este por un complejo militarizado, poniendo en evidencia su voluntad de dominación frente a un fenómeno

natural indescifrable. Pero la partida de mujeres científicas que protagoniza nuestra incursión en la zona, y lo que dentro descubren, evidencia que el sujeto y el objeto son lo mismo, el sujeto observante es también el objeto de estudio, por afectación e interrelación. Pese a que la estructura social de *Annihilation* es un claro ejemplo de la tecno-cultura masculina de mecanización-militarización por una informática de la dominación<sup>1</sup>, la Zona revierte las reglas del juego para demostrar que la materia que nos rodea *importa*<sup>2</sup>. Todo es susceptible de afectar y ser afectado por igual, de mutar-nos, creando así genealogías distintas que desjerarquicen lo humano del centro de creación y conocimiento.

## 1. MARCO TEÓRICO

Desde una perspectiva del feminismo posthumano y neomaterialista, se defiende el *continuum* naturcultural que hace posible una mayor comprensión de la interdependencia mutua entre actores humanos y no-humanos. Este *continuum* conlleva la relación no-humana en dos frentes, la vida biológica consciente de su arraigo en el planeta; y la inmersión de estos actores en la mediación tecnológica.

Como han estudiado y afirmado muchas autoras (Kristeva, 1982; Creed, 1993; Braidotti, 2005), el cuerpo femenino es ontológicamente el escenario de este desdibujamiento de distinciones categóricas debido a su condición de cuerpo abierto y morfológicamente cambiante, y como signo de diferencia del sujeto mayoritario yo-uno masculino se representa como monstruoso. Por esa localización interseccional, la figuración del monstruo femenino, o criatura femenina posthumana en el cine, nos será útil para trazar la relación con la ciencia y tecnología en el contexto actual del Antropoceno.

La cuestión será ¿cuál es el futuro posthumano para los que no han sido nunca plenamente humanos? Al ser la mujer —monstruosa— esa figuración no-uno ¿qué posibilidades materiales y afectivas propone en la coyuntura posthumana?

1. Sistema emergente de orden mundial que vira de una sociedad orgánica e industrial hacia un sistema polimorfo de información caracterizado por la habilidad electrónica del capital, cada vez más móvil, para decodificar y recodificar formas heterogéneas de diferencia mediante un universalizador lenguaje de control y producción tecnológico y de intercambio informacional indiferente (Haraway, 1995, pp. 45-46, 275-280).
2. Referencia de la teórica neomaterialista Karen Barad (2023) que usa el inglés *mattering* para referirse al dinamismo de la materia y a la dimensión ética de “importar”, homónimo en inglés de *matter*.

Carme Adán (2006) afirma que el privilegio epistémico ha estado históricamente en manos del hombre, siendo este la figura central de la cultura occidental, deslegitimando del conocimiento a la mujer y a los otros racializados, naturalizados y de clase. Donna Haraway (1995) argumenta cómo la ciencia no es objetiva, sino parcial, patriarcal, androcéntrica y de dominación. Estas relaciones de dominación del humanismo y el antropocentrismo, que afecta a las mujeres como primera otredad negativa respecto al sujeto mayoritario yo-uno masculino, afecta por igual a todas las otredades devaluadas, humanas o no-humanas, orgánicas o inorgánicas.

La figura de la criatura femenina ha sido históricamente un objeto de estudio y representación de esta ciencia y tecnología, sin tener acceso a los medios de producción. Braidotti (2005, p. 297) sintetiza de Haraway que “el patriarcado capitalista de raza blanca ha evolucionado hasta convertirse en informática de la dominación [...] donde las mujeres, que han sido canibalizadas por las nuevas tecnologías, han desaparecido del campo de los agentes sociales visibles”.

Pese a la distancia y falta de acceso a agencia o medios de producción, la crítica a la objetividad humanista es clave para generar otros discursos posibles, también científicos y objetivos. Si el conocimiento es fruto de un privilegio epistémico, no objetivo sino parcial, el conocimiento de esos otros también será posible. No se trata de sustituir viejas lealtades de conocimiento por otras, sino de crear, como propone Haraway, nuevas ciencias libres de cualquier lealtad limitada por los cánones tradicionales del lenguaje y de la política del patriarcado occidental. La propuesta de Haraway (1995, pp. 313-346) será el conocimiento situado como alternativa encarnada: un conocimiento parcial y múltiple a la vez, basado en la diferencia afectiva y relacional, inmanente, positivo y dinámico.

Esta distancia inicial negadora de agencia entre sujetos los femeninos y la ciencia, contrapuesta con los ejemplos filmicos de Julia Ducournau, Alex Garland y Scarlett Johansson, es la que me empujó a indagar en la relacionalidad entre la ciencia y la tecnología y las figuras cíborgs<sup>3</sup> y posthumanas de estas obras como ejemplos de conocimiento situado. Pese a ser historiográficamente acertada la afirmación simplificada de mujer-objeto-discurso, hombre-sujeto-creador de discurso, vamos a abordar en nuestros casos de estudio posibles grietas de tal afirmación categórica que dejen espacio a otras interrelaciones entre el sujeto femenino y la

3. En la figuración social y discursiva de las sociedades postindustriales se usa para ejemplificar el cuerpo tecnológicamente potenciado que tiene inscritas sus relaciones de poder. Para Haraway (1995) es a la vez una figura híbrida de interrelación, receptividad y comunicación global que destruye cualquier distinción categórica.

producción de conocimiento objetivo. En las siguientes películas, pese a presentar un marco cientificista, humanista o antropocéntrico, las mujeres y criaturas Fem que en ellas habitan tejen relaciones afectivas con su entorno tecnológica y biológicamente mediado. Y, al crear esas relaciones y habitar encarnadamente ciertos espacios, generan nuevos discursos de conocimiento situado objetivo.

## 2. POSTHUMANKINSHIP Y SUBJETIVIDADES ENCARNADAS ZOE/GEO/TECNOCÉNTRICAS<sup>4</sup>

La primera noche que Justine pasa en la residencia de estudiantes donde se acaba de mudar para iniciar sus estudios de veterinaria, ella y sus compañeros de primer año son secuestrados a medianoche por el resto de estudiantes. Los novatos son conducidos por el complejo universitario grisáceo y homogéneo hasta abajo del edificio donde les espera una fiesta ilegal. Por el camino, los organizan en filas y dividen por razón de capital social o físico. Llegados su destino subterráneo, los hacen desfilar a cuatro patas en la penumbra, hacia unos desconocidos encapuchados vestidos con bata blanca. Los estudiantes tienen el cuerpo tenso y sus ojos buscan nerviosos entre sus iguales alguna explicación o consuelo. A cámara lenta y con el objetivo desenfocado, se abre tras los verdugos una puerta de la que emanan luces de neón y música electrónica. La siguiente secuencia revierte la lentitud de la desfilada por un plano secuencia donde Justine rebota de cuerpo en cuerpo dentro de la fiesta sin saber dónde ir.

Entiendo esta primera secuencia como una declaración de intenciones de Ducournau para presentarnos el contexto social donde ocurre su historia de canibalismo *coming-of-age*. La cineasta explicita visual y narrativamente las reglas del juego, y *Grave* (Ducournau, 2014) presenta desde el inicio un entorno fuertemente jerárquico. En la escena descrita, los veteranos tratan a los nuevos estudiantes como inferiores, creando Ducournau para ello un símil visual entre la novatada y los procesos ganaderos industrializados. Los alumnos semidesnudos son forzados a agruparse en fila en el pasillo, y son clasificados como carne. Sin tener explicación alguna, los conducen a los ascensores donde son analizados y separados. Los planos de esta secuencia son

4. Según Braidotti (2019) formas de conocimiento y sujeto posthumano como encarnación relacional que media con un complejo juego de fuerzas: el entorno *zoe*, reformulando el *bios*, referenciando las formas de vida como fuerzas dinámicas, regenerativas y autoorganizadas, así como todo el entramado de mediaciones tecnológicas que atraviesan la configuración humana y no humana.

cortos y obtusos, tomados desde ángulos ligeramente superiores a la altura de los actores, y se encadenan rápidamente, reforzando así el paralelismo con los procesos de producción en cadena. El plano aberrante contrapicado de las escaleras por donde se precipitan los alumnos, así como los planos siguientes, se iluminan de forma contrastada, creando claroscuros en las localizaciones frías y funcionales, fortaleciendo el símil e imaginario industrial. La escena descrita es solo el primer ejemplo de una planificación visual y performativa que rebaja a un grupo social respecto a otro para mostrar deliberadamente esta organización vertical.

A lo largo de la película se nos muestra un contexto social y estructural marcado por distinciones categóricas dentro del sistema falogocéntrico<sup>5</sup> de lógica binaria y dicotómica regido por el antropocentrismo y el cientificismo humanista. Encontramos primero la jerarquía universitaria, con sus grados sociales entre profesores y alumnos, y alumnos de diferentes cursos, todos ellos organizados de forma capitalmente vertical. Por otro lado, tenemos el contexto de la facultad de veterinaria, con una jerarquía especista y antropocéntrica, donde los humanos son el pico de la pirámide de valores y los animales la base, con distinciones categóricas también entre ellos. El entramado social estratificado se presenta de forma narrativa a lo largo de todo el film. Lo vemos en la relación con los profesores y en otros ritos de paso que funcionan imperativamente entre alumnos, exigiendo actos de respeto, incluso con el lenguaje corporal, agachando la cabeza y dejando espacio a los superiores.

Pero Justine será una figura intermedia que romperá con las dicotomías antropocentristas y especistas performativamente, animalizándose en su canibalismo, y también discursivamente. La primera muestra de ello la encontramos en la conversación que tiene con sus compañeros en la cafetería, donde defiende que una violación a un humano y a un simio son igual de graves. Se confronta con este argumento al grupo que la miran indignados, pues ellos creen que, en el plano humano, una violación es más grave, puesto que ellos sienten dolor, actúan con alevosía y tienen un sistema de valores.

Otro ejemplo de ello es la conversación que mantiene con la enfermera de la facultad. Ella le explica a la protagonista que después de pinchar a una chica, esta se puso a llorar dándole las gracias, pues era la primera vez que alguien la pinchaba sin

5. Neologismo creado por Jacques Derridà y explicado en profundidad en los textos *Les facteurs de la vérité* (1975) (publicado en derridà, j. (1980). *La carte postale: de Socrate à Freud et au-delà*. Flammarion, París) y *La pharmacie de Platón* (1972) (publicado en derridà, j. (1972), *La dissémination*. Editions du Seuil, París) referenciando el privilegio masculino en la creación de significado.

hacer comentarios sobre su peso. Según los parámetros estándares de la medicina occidental, la chica estaba obesa, los médicos no le encontraban las venas, la obesidad era signo de vida sedentaria y mala dieta —y no de otros factores como la genética, problemas de tiroides, hormonales— y acarrea un sinfín de consecuencias nefastas para su salud. La enfermera concluye que la chica estaba sana, y ella no tuvo problemas para pincharla satisfactoriamente al primer intento, evidenciando así la absurdidad categorizadora y clasificatoria de la medicina.

*Titane* (Ducournau, 2021), en cambio, no conforma un marco jerárquico vertical, sino que teje entramados afectivos de parentesco con las piezas disimétricas de un contexto *per se* desigual. Alexia, bailarina gogó y asesina en serie, se ve forzada a huir y esconderse en un parque de bomberos bajo una identidad falsa robada, la del hijo del jefe de bomberos desaparecido años antes. A diferencia de *Grave*, donde el símil y dilema se genera entre humanos y animales, *Titane* se sitúa en el entorno tecno-mecanizado para explorar las posibilidades de interrelación que tenemos en ese contexto.

La película empieza dentro del capó de un coche, con la cámara explorando todas las partes que configuran el automóvil, viajamos lentamente por cada pieza vibrante, encendida, y sus formas curvilíneas, sus superficies oleosas y texturas metalizadas. El ruido del motor nos conecta con el sonido que emite la boca de Alexia de niña imitándolo, sentada en el asiento trasero del coche. El padre, molesto por los ruidos que ella hace, intenta corregir las travesuras de la niña, desatendiendo el volante y provocando un accidente. Alexia sufre un traumatismo craneal por el que le implantan una placa de titanio en el cráneo. Al salir del hospital y ver el coche, ella corre hacia él, lo acaricia y lo abraza por la puerta del conductor, finalmente lo besa. La muestra de afecto que Alexia tiene por el coche se contrapone con la relación fría y distante que tiene con su familia biológica, y subvierte las expectativas afectivas que a priori tiene el espectador, condicionado por la dinámica en el que la máquina es aquel material accesorio subordinado y utilitario que al no cometer su función sería rechazado.

De mayor, vemos Alexia entrando en un hangar donde se celebra un salón automovilístico, lleno de espectadores admirando los coches deportivos y las mujeres que en ellos bailan. En este entorno mecanizado y masculinizado vemos a la mujer ocupando el mismo plano de agencia que la máquina, frente al espectador masculino. La secuencia termina con Alexia vestida en ropa interior danzando sensualmente alrededor y encima de un Cadillac, pero en vez de moverse para el público presente, ella parece bailar para y con el coche. Momentos más tarde, Alexia descubre en el hangar vacío un ruido que la extraña y seduce a partes iguales. El motor del coche calentándose la llama, y los faros iluminan su cuerpo desnudo. El automóvil tampoco es filmado como atrezo o complemento sino como un personaje más. El erotismo

bizarro que genera esta relación culminará con los dos manteniendo relaciones sexuales, y con el embarazo híbrido y no deseado del vientre de la protagonista.

El contexto que *Titane* presenta remite a la tradición tecno-cultural entre masculinización, mecanización y militarización, en donde el monopolio de los medios científico-técnicos se usa para alcanzar una supuesta tecno-trascendencia. Esta tradición petromasculina<sup>6</sup> se explora en detalle en el parque de bomberos y la relación que ellos establecen con los camiones y con sus propios cuerpos canónicos. El máximo exponente de este modelo de petromasculinidad será Vincent, padre de Alexia/Adrien y jefe de bomberos. Avanzada su cuarentena, siente su masculinidad cuestionada por el proceso natural de envejecimiento y, negando la organicidad de su cuerpo, lo intenta mutar artificialmente con esteroides, esperando mantenerlo en un ideal imperecedero que remite al Arnold Schwarzenegger de *Terminator* (Cameron, 1984).

Se introduce ahí un elemento discordante y ambiguo que se filtra en ese entorno hipermasculinizado: el cuerpo femenino, y ahora transgénero y embarazado de Alexia, un cuerpo amalgamado con la máquina, que con su imbricación practica una inmanencia radical. Pero *Titane* no es una película de opuestos, y no contrapone la tradición tecno-masculina con la nueva genealogía que de Alexia nacerá.

Es aquí donde reside el potencial propositivo de la apuesta de Ducournau. A la vez que deja ver la dinámica de poder e instrumentalización que produce la tradición tecno-masculina, también admite su ubicación relacional y afectiva, y sus posibilidades de transmutación a raíz de la intrusión de Alexia y su ambigüedad encarnada. Ducournau explora esta grieta afectiva entre agentes desiguales —padre-hijo, jefe-subordinado, orgánico-inorgánico— llevando al extremo la confusión de fronteras de este sistema binario de masculinidad y feminidad, organicidad e inorganicidad, para sembrar la semilla de lo extraño y cuestionar los estándares, provocando y afectando al espectador —diegético o extradiegético.

Si, por una parte, Vincent representa esta tradición tecno-masculina, su arraigo a su cuerpo y a sus emociones le abren la puerta a la inmanencia más afectiva, gracias a la relación que establece con su hijo recuperado. Es él quien, a través del ensayo y error, acercamiento y distanciamiento, busca activamente mecanismos de interrelación con ella. Y lo que empieza con la ideación de imponer una relación

6. Término de Cara Dagget (2018) referente a la cultura derivada de la extracción y consumo de petróleo que contribuye históricamente a crear identidades e imaginarios masculinos que a menudo se traducen en manifestaciones de carácter autoritario.

testosterónicamente paternofilia, termina con la aceptación radical de tejer una afectividad fluida de parentesco.

El viraje de esta nueva filiación empieza la primera vez que bailan juntos en el comedor. Vincent intenta acercarse a él, generar proximidad, pero no puede evitar expresar su energía a través de las dinámicas masculinistas a las que está acostumbrado, terminando el baile en lucha viril con el fin de provocar al impasible Adrien. Vincent acepta desde el inicio que ella es su hijo, sin importar quién o qué sea ella, y sigue esforzándose para crear esta realidad. La expresión física de su relación es un espejo de ello, y se suaviza a medida que avanza la historia. Lo vemos en el segundo baile que comparten, donde se mueven en círculos el uno frente al otro, dando vueltas lentamente hasta que se encuentran, pletóricos de su nueva afinidad. La hipermasculinización de los bomberos se disuelve también en esa escena donde todos bailan bañados por una luz de neón fucsia que *queeriza* aún más la fluidez de sus gráciles movimientos.

A medida que se construyen nuevas intimidades y complicidades entre ellos, Vincent se esfuerza para crear vínculos que se alejan paulatinamente de los cánones familiares clásicos y terminan afianzándose a través de un lenguaje de los cuidados. Es él que insiste “I take care of you, not the other way around”, sentando las bases de una ética de los cuidados que va más allá de las relaciones tradicionales. Coincido con Paszkiewicz (2023, p. 3), con la afirmación de “*Titane* opens the notion of kinship beyond heteronormativity and the frontiers of humanity” y por ello “Creates a space for more sustainable futures based on new forms of kinship and the ethics of care” (*ibidem*, p. 34).

### 3. LA IMAGEN-CUERPO FEMENINO COMO MEDIO DE PRODUCCIÓN

“Scarlett Johansson again named ‘sexiest woman alive’ by Esquire” (Kelsey, 2013), y este mismo rol interpreta en *Don Jon* (Gordon-Levitt, 2013), donde pese a ser una mujer 10, es incapaz de satisfacer al adicto a la pornografía Jon, tan acostumbrado a la ficción audiovisual que no puede establecer ninguna conexión con un cuerpo humano. “I’m a 28-year-old woman in the movie business, right? Pretty soon the roles you’re offered all become mothers. Then they just sort of stop” (Kelsey, 2013) dijo la actriz. Pero ella se ha ocupado que no sea así, y lejos de atarse a los modelos de feminidad que el cine ofrece a las mujeres pasadas la treintena, Johansson ha encadenado cuatro interpretaciones donde cuestiona la esencia humana de su cuerpo. En *Under the Skin* (Glazer, 2013) interpreta un alien que roba pieles humanas para parasitarlas, en *Her* (Jonze, 2013) una voz que representa un OS, en *Lucy*

(Besson, 2014) deviene más-que-humana bajo los efectos de una droga y en *Ghost in the Shell* (Sanders, 2017) da vida al cibernético Mayor.

Como vemos en las obras aquí mencionadas, nuestros cuerpos ya están zoe/geo/tecnológicamente mediados e intervenidos, también en calidad de imagen, donde el sistema falocéntrico monopoliza el uso de medios de producción y el punto de vista “objetivo”, mediante, en parte, a los medios de visión y representación, o como Haraway (1995, pp. 323-325) lo llama, el ojo satélite o caníbal. Este caso me lleva a preguntarme, ¿qué hace la actriz con su cuerpo y con su imagen después de ser nombrada “mujer más sexy del mundo”? ¿qué la mueve a interpretar papeles no-plenamente-humanos, o directamente inhumanos?, ¿y, qué relación con la feminidad, feminización, sexualidad y sexualización establece a partir de estos personajes? Si en el antropocentrismo falocéntrico la mujer/alteridad es en parte imagen-cuerpo-objeto, ¿puede la imagen-cuerpo-objeto ser un nuevo medio de producción en sí mismo, o un nuevo agente de conocimiento situado?

La ubicación en roles más-que-humanos o no-plenamente-humanos y la conexión que podemos establecer entre ellos, leídos conjuntamente, como proyecto, descubre una tendencia hacia la desesencialización de la humanidad como característica primaria del sujeto, y la entrada de la artificialidad en la construcción de este. Artificialidad que, por otro lado, siempre ha formado parte de la ideación de actriz-mito y su imagen como entidad autónoma. Johansson nos hace reflexionar en lo que significa ser humano y ser mujer a través de roles no-humanos al poner en el centro del sujeto la carne y la materia que la conforman, relocalizando así su identidad-en-constante-cuestionamiento-reformulación. En *Her* lucha para descubrir qué es y qué condiciones tiene su subjetividad como inteligencia artificial sin cuerpo material, a la vez que se interrelaciona infinitamente con su entorno orgánico e inorgánico. En *Lucy* descubre las potencialidades que su cuerpo humano tiene gracias a una droga química que se encuentra en estado natural en el cordón umbilical, hecho que relaciona esta capacidad con la feminidad. Pero es en *Under the Skin* donde más se adentra en el cuestionamiento del ser humano, al ser una alienígena que, gracias al contacto con humanos, se deja afectar por las pulsiones materiales y emocionales que ellos generan para devenir el humano que quiere ser. También en el film de Glazer es donde más se constata que la materialidad de su cuerpo se inscribe en su identidad, y que no puede devenir humana sin devenir también mujer.

La tetralogía de Johansson aquí planteada no parece ser un indicio de revuelta de la actriz frente a su cuerpo-imagen, sino más bien un cuestionamiento del *status quo* y la posición en la que este la ha situado. La actriz y sus personajes pivotan alrededor de la idea de *sujeto, cuerpo, mujer* a través de distintas materialidades orgánicas e inorgánicas para poner en el centro del debate qué significa ser humano y ser mujer

en el contexto tecnomediado del Antropoceno. El quid de la cuestión no es si ella se alía, se reapropia o revuelve con el entorno científico-técnico, y la imagen de ella que este ha creado, sino en las posibilidades que estas condiciones crean. El caso Johansson nos acerca a plantear una localización de perspectiva: en tanto que imagen-cuerpo-mujer, en tanto que artificio, se puede también crear una grieta para el conocimiento situado, o una resituación de las relaciones de las alteridades con la ciencia y la tecnología. Así mismo, Ducournau establece nuevas localizaciones para el conocimiento desde una perspectiva antiantropocéntrica en *Grave*, donde lo humano y humanista se presenta como artificio para resituar de forma múltiple y plural lo animal como modo de conocimiento basado en la materialidad del cuerpo y la experiencia. Y finalmente, en *Titane*, se lleva a la práctica una disolución del sistema de valores binarios, dicotómicos y jerárquicos de género y sujeto a través de la inmanencia material de los cuerpos y su potencial relacionalidad para ensayar nuevas filiaciones de parentesco fluidas que hibriden lo orgánico y lo inorgánico, la carne y la máquina, y pongan en práctica el contínuum naturculutral.

## REFERENCIAS

- BARAD, K., *Cuestión de materia Trans/Materia/Realidades y performatividad queer de la naturaleza*, Holobionte Ediciones, Salamanca, 2023.
- BRAIDOTTI, R., *Metamorfosis*, Ediciones Akal, Madrid, 2005.
- BESSON, L. (dir.) (2014). *Lucy*. Europa Corp. TF1 Films Production, Universal Pictures.
- CAMERON, J. (dir.) (1984). *Terminator*. Pacific Western, Hemdale.
- CREED, B., *The monstrous Feminine*, Routledge, Abingdon, 1993.
- DAGGETT, C., "Petro-Masculinity: Fossil Fuels and Authoritarian Desire" *Millennium: Journal of International Studies*, 47(1), 2018, 25-44.
- DUCOURNAU, J. (dir.) (2016). *Grave*. Petit Film, Rouge International, Frakas Productions.
- \_\_\_\_ (2021) *Titane*. Kazak Productions, Frakas Productions.
- GARLAND, A. (dir.) (2018). *Annihilation*. DNA Films, Paramount Pictures, Scott Rudin Productions, Skydance Productions.
- GLAZER, J. (dir.) (2013). *Under the skin*. Film4 Production. Nick Wechsler Production.
- GORDON-LEVITT, J. (dir.) (2013). *Don Jon*. Relativity Studios, Voltage Pictures, Ram Bergman Productions.
- HARAWAY, D. J., *Ciencia, cíborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*, Cátedra, Madrid, 1995.
- JONZE, S. (dir.) (2013). *Her*. Annapurna Pictures, Stage 6 Films.

- KELSEY, E. «Scarlett Johansson again named 'sexiest woman alive' by Esquire» [en línea], (2013), <<https://tinyurl.com/2f7xc46k>> [Consulta: 16/04/2024.]
- KRISTEVA, J., *Powers of Horror: An Essay on Abjection*, Columbia University Press, 1982.
- PASZKIEWICZ, K., "I'm in Love with my car": Revisiting the Aesthetics of Petroleum in *Crash* (1996), *Death Proof* (2007), and *Titane* (2021)". *Quarterly Review of Film and Video*, 2023.
- SANDERS, R. (dir.) (2017). *Ghost in the Shell*. DreamWorks SKG, Grosvenor Park, Seaside Entertainment.



## Capítulo 15

# Permaneciendo mortal en un mundo poshumano: La posmortalidad genética y el monstruo de *Spring* (2014)

Germán Biener Camacho  
*Universidad de Alicante*

### 1. INTRODUCCIÓN

Con el avance de la biotecnología desde el siglo XX han surgido diversas cuestiones y debates en el ámbito cultural sobre los límites entre humanos y “monstruos”, entendidos a lo largo de este capítulo en concordancia con la *monster theory* de Jeremy C. Cohen (1996, p. 6), según la que un monstruo no admite fácil clasificación y se sitúa en la “liminalidad ontológica” (trad. propia). Las leyes de la naturaleza, de la forma en que son preconcebidas por la ciencia, se alteran caóticamente cuando se habla del cuerpo del monstruo. Además, a través de la misma ciencia se pueden crear monstruos en el sentido de seres inexplicables ajenos al conocimiento humano total o parcialmente. Cuando dicho monstruo procede de un ser humano se produce un cruce con la teoría del poshumanismo, que concierne al desarrollo de las capacidades humanas a través de la ciencia. Como indica Margrit Shildrick (1996, p. 6) acerca del poder transformativo del cuerpo humano en relación a avances científicos, “los monstruos que complican de forma más efectiva nuestras preconcepciones son aquellos que son obviamente orgánicos” (trad. propia). Por tanto, estos monstruos o cuerpos monstruosos creados a partir de la ciencia, pero con algunas características inexplicables, conducen al territorio de lo poshumano, que aparece, como indica N. Katherine Hayles (1999, p. 34), “cuando la computación en lugar del individualismo posesivo se considera la base del ser” (trad. propia), es decir, cuando se pone el foco sobre la tecnología y se dejan de lado los propios sentimientos humanos que conforman la identidad y la mente de un individuo. Concretamente, los avances en ingeniería genética y ciertos efectos indeseados en el cuerpo humano pueden conducir a lo que Emily Alder (2011, p. 8) denomina “terror de la poshumanidad genética” (trad. propia). Esta expresión refiere a la desestabilización del concepto básico de la identidad humana, marcado especialmente por nuestra comprensión de la mortalidad/finitud y la inmortalidad o la extensión de vida natural, siendo esta última una de las metas a largo plazo más significativas para los movimientos transhumanistas.

A diferencia de esta meta, cabe destacar que nuestra finitud y nuestra conciencia de la misma son dos factores que precisamente determinan nuestra humanidad. Como indica Michael Hauskeller (2015, p. 205), “si esperamos trascender nuestra existencia humana, convertirnos en algo más que humanos, entonces tendremos que encontrar formas de superar nuestra mortalidad” (trad. propia). La extensión del ciclo de vida humano natural (por ejemplo, mediante la edición de genes) da lugar a lo que Hauskeller denomina “posmortalidad” (*postmortality*). A diferencia de los seres inmortales, como los seres sobrenaturales cuya condición es intrínseca desde el principio (vampiros, hombres lobo...), la extensión vital de los seres posmortales deriva de la modificación corporal y/o genética del cuerpo humano. Hauskeller entiende el carácter “inmortal” de la posmortalidad “con el sentido de que ya no *tendremos que* morir según el curso natural de las cosas” (*ibidem*; trad. propia). Esta extensión in-natural de la vida humana y sus consecuencias, con frecuencia inesperadas, ofrecen excelente material para la ficción especulativa, que a través de tramas con bases científicas exploran el consiguiente debate ético sobre la aceptación de la finitud humana y la acogida de la etapa poshumana y la posmortalidad.

Algunas películas y series que han explorado la extensión de vida o la mejora de cuerpos humanos mediante la biomodificación incluyen *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999), *Ex-Machina* (Alex Garland, 2014), *Upgrade* (Leigh Whannell, 2018) o *Altered Carbon* (Laeta Kalogridis, 2018), entre muchas otras. Este mismo conflicto es central en *Spring* (Aaron Moorhead y Justin Benson, 2014), la cinta que ocupa este trabajo. A través de un breve análisis de su contenido, este capítulo intenta demostrar cómo la película presenta las dos posiciones éticas respectivas a la posmortalidad a través de sus personajes principales y cómo reconcilia ambas perspectivas, optando por la humanidad y su correspondiente finitud sin perder de vista el potencial de mejora del cuerpo humano gracias a los avances científicos que defienden los movimientos transhumanistas. Para ello, nos centraremos especialmente en la figura del monstruo de la historia, que retrata a una mujer que, mediante modificaciones genéticas, ha logrado un estado de posmortalidad dependiente de sus hormonas para mantenerse.

## 2. ALTERACIONES GENÉTICAS Y POSMORTALIDAD EN *SPRING*

Una sucinta sinopsis será útil para contextualizar la reconciliación entre avances científicos pertenecientes al poshumanismo y la individualidad del ser humano. La película, al igual que el monstruo que contiene, es un híbrido de géneros entre el terror, la ciencia ficción y el cine romántico. La historia comienza con Evan, un hombre estadounidense cuya madre acaba de perecer y que se ve obligado a huir del país tras

una disputa callejera. Su destino final es un pueblo de Italia, donde conoce a Louise, una mujer que estudia genética evolutiva y de la que Evan acaba enamorándose, inconsciente de su secreto: Louise ha estado viviendo miles de años en una condición de posmortalidad inducida a base de un proceso de regeneración de células madre que implica su transformación en un nuevo cuerpo mediante la combinación de sus genes con los de los diferentes hombres con quienes ha mantenido relaciones sexuales. No obstante, este proceso tiene efectos colaterales inesperados e indeseados, pues Louise a menudo se transforma en criaturas de su escala evolutiva y ha de controlar estas mutaciones para no ser descubierta.

Sin duda, el proceso regenerativo de Louise es científicamente inverosímil. No obstante, funciona perfectamente como ficción especulativa dentro del contexto del poshumanismo, pues el cuerpo —inicialmente humano— de Louise ha sido modificado genéticamente para extender su curso de vida natural. Esto ha acarreado consecuencias que ni ella misma puede explicar a través de la ciencia, con lo que se produce una confusión categórica que se corresponde con la definición de monstruo de Cohen. Pese a que podría leerse la figura del monstruo en *Spring* de forma más metafórica (comparándolo con los altibajos de una relación amorosa, por ejemplo), para este trabajo nos centraremos en Louise como un monstruo en un nivel más literal, como un ser poshumano que ha logrado un estado posmortal/inmortal a través de la ciencia.<sup>1</sup> Así, su estado de finitud natural como ser humano, un estado que Evan personifica, entra en conflicto con la ciencia y la extensión artificial de vida que esta puede realizar. Dicho conflicto se representa en la cinta tanto en lo que rodea a los personajes protagonistas como visualmente a través de planos específicos.

Como se ha anticipado, los personajes de Louise y Evan representan diferentes perspectivas en torno al concepto de posmortalidad. Louise, como estudiante de genética evolutiva, emblematiza el avance científico y la mutabilidad corporal, mientras que Evan, en un claro contraste, trabaja como agricultor durante su estancia en Italia, con lo que literalmente se encuentra en contacto con la naturaleza y simbólicamente se

1. El propio eslogan que acompaña al póster de la película en inglés, *Love is a monster* (“El amor es un monstruo”) parece insinuar esa interpretación metafórica del monstruo de la cinta y de su relación amorosa. Sin embargo, para este trabajo será tratado en un nivel más superficial que metafórico, como fue concebido por sus creadores (Benson y Moorhead, 2015, párr. 6). Asimismo, se podría tratar al monstruo de *Spring* desde una perspectiva de género, ya que lo femenino y lo monstruoso tienden a asociarse en la ficción de terror debido a la “indiferencia hacia los límites” (Shildrick, 1996, p. 3; trad. propia) que ambos tipos de cuerpos presentan —el segundo debido a alteraciones corporales como la menstruación o el embarazo. Véase también *The Monstrous-Feminine* (1993), de Barbara Creed.

encuentra en contacto con su propia naturaleza humana, incluyendo la aceptación de su mortalidad, algo que demuestra su actitud a lo largo de la cinta y que culminará en su monólogo final. Por otro lado, el potencial de la alteración genética y el presagio de la pérdida de identidad humana de Louise se representa a través de varias inserciones mostrando insectos como arañas o animales como un lagarto, entre otras criaturas, en un entorno urbano. El enfoque intencionado de estas escenas apunta a las posibilidades de la combinación genética entre animales y humanos y la potencial animalización del genoma humano, sugiriendo esto el cambio de Louise en una mezcla de criaturas de su escala evolutiva. Otras imágenes que sugieren una genética mixta en la cinta son el árbol del huerto donde Evan trabaja, que produce naranjas y limones a la vez, o la propia heterocromía heredada de los padres de Louise.

Sin embargo, la alteración genética más importante de la película implica la transformación de Louise en una o varias criaturas de su escala evolutiva para conservar su posmortalidad, que a menudo evoca seres lovecraftianos y desafía cualquier taxonomía. De hecho, después de que Evan encuentre a Louise transformada en una criatura sin control de sí misma para poder recuperarse, requiriendo la ayuda de él, ambos mantienen una interesante conversación, donde lo sobrenatural se confunde con lo poshumano, en la que Evan se pregunta: “¿Eres un vampiro, un hombre lobo, un zombi, una bruja o un alien?”, a lo que Louise responde: “Humana. ¿Me tienes miedo?”. Este diálogo, con su enumeración de seres sobrenaturales clásicos, apunta a las posibilidades que presenta la etapa poshumana, concretamente que el “monstruo”, entendido en estos productos culturales de ciencia ficción como el ser humano cuya identidad ha sido inexplicablemente alterada, yazca en el propio cuerpo humano y pueda aparecer tras modificaciones genéticas, como en el caso de Louise.

Tales cuerpos ya no se pueden considerar biológicamente humanos, sino que pertenecen a lo que se identifica como “cuerpos híbridos, cuerpos incansables, cuerpos que se transforman [...] Cuerpos, en otras palabras, que siempre se resisten a ser definidos” (Shildrick, 1996, p. 9; trad. propia). Estos nuevos cuerpos poshumanos monstruosos sugieren, como explica Alder (2011, p. 4), “una corporeidad que rompe los límites del cuerpo desde dentro” (trad. propia), en este caso mediante la modificación del genoma, provocando “la ruina de la identidad humana” (*ibidem*). Esta ruptura de límites genéticos se exterioriza en la piel de Louise mediante diversas alteraciones cutáneas (un crecimiento de pelo anormal, viscosidad o escamas en lugar de carne...), con lo que su cuerpo al completo se convierte en un “*locus* de miedo”, como indica Jack Halberstam (1995, p. 28) en su estudio seminal sobre monstruos (trad. propia), pues la piel es “el perímetro físico y simbólico de la identidad humana” (Alder, 2011, p. 4). Todos esos cambios externos de Louise conllevan la pérdida de integridad humana y reflejan el conflicto genético de su persona, volviéndose ella misma un emblema

del cuerpo poshumano monstruoso, en constante transformación para conservar su posmortalidad. Como Hauskeller (2015, p. 207) señala, “para convertirnos en algo *más* que humano, necesitamos convertirnos en *algo distinto* del humano” (trad. propia). Tanto el caos genético interno de Louise como su exteriorización a través de estas anomalías dérmicas dan lugar a un entendimiento más fluido del cuerpo humano cuando este es sometido a la ingeniería genética, aproximándolo así al cuerpo poshumano. Ni siquiera Louise tiene la seguridad de que su próxima transformación le permitirá permanecer con resquicios de su personalidad, y la resolución de este balanceo entre humanidad o poshumanidad/monstruosidad constituye el conflicto definitivo de la historia. Este se resuelve en la escena final de la cinta, que merece comentario.

### 3. LA ARMONÍA DEL MUNDO POSHUMANO/POSMORTAL DE *SPRING*

Tras un último día juntos Louise y Evan pasan sus últimos momentos antes de la transformación de Louise en las ruinas de Pompeya, un escenario que sugiere la potencial “ruina de la identidad humana” de Louise. Los sentimientos de ella serán decisivos para determinar si sufre una última transformación que amenaza completamente a su humanidad: si su cuerpo ha liberado oxitocina tras enamorarse de Evan, esto interrumpirá el proceso de regeneración celular. En estos momentos finales, ella misma advierte: “Si me transformo, ese monstruo va a ser el más grande y el más afilado”. Sus palabras aquí contrastan con su anterior afirmación de que ella es humana pese a sus transformaciones, lo que apunta nuevamente a la ambigüedad categórica de estos cuerpos poshumanos. Con el enamoramiento, Louise permanecerá siendo humana con un ciclo de vida finito, además embarazada de Evan. Sus propios sentimientos hacia la mortalidad y la inmortalidad inducida son cada vez más ambivalentes conforme avanza su relación con Evan, acercándonos a la resolución del conflicto ético que presenta la cinta. Estos sentimientos se condensan en la siguiente frase de Louise: “No quiero morir y no quiero ver a nadie morir”. Como Hauskeller (2015, p. 8) apunta, “la posmortalidad parece prometedora para el mortal, pero para el posmortal es o puede convertirse fácilmente en un infierno” debido en gran parte a “la soledad y la acumulación de pérdidas que acompañan a la inmortalidad” (trad. propia). Reacia a abandonar su estado posmortal al principio, pero después dispuesta a aprender sobre la mortalidad ante el peligro de la pérdida de identidad humana, Louise finalmente mantiene su forma actual porque se ha enamorado incontrolablemente de Evan, por lo que el proceso regenerativo que inducía a su inmortalidad ha sido interrumpido a causa de sus sentimientos humanos.

Este final se corresponde con el mundo poshumano armonioso que visualiza Haraway: “un *locus* de regeneración continua, [...] un lugar donde lo inesperado siempre

puede unirse y ser mutuamente transformativo” (1992, citado en Shildrick, 1996, p. 12; trad. propia). En efecto, la cinta muestra una transformación mutua en relación a las ideas de la mortalidad y la posmortalidad/inmortalidad que sostienen o viven sus personajes. En la primera escena de *Spring* se muestra la muerte de la madre de Evan, ofreciendo por tanto desde el principio un claro *memento mori*. Sin embargo, al final se abraza esa finitud humana y el ciclo de vida natural mediante el enamoramiento de Louise y el hecho de que traerá un hijo al mundo, siendo este hecho parte de la “regeneración continua” que imagina Haraway, pues la existencia de nuevos seres humanos contiene el potencial para la existencia de nuevos seres poshumanos. Además de mostrar esta suerte de regeneración, los dos personajes de la película, en sus respectivas esferas de mortalidad, logran transformar sus actitudes mutuamente: Evan convence a Louise de la belleza que puede encontrar en la finitud humana, y Louise ofrece esperanza a Evan después de que este se haya quedado solo tras perder a sus seres queridos. De esta forma, la humanidad y la poshumanidad coexisten y se reconcilian a través de las propias emociones esencialmente humanas.

Asimismo, en relación a sentimientos propiamente humanos, la aceptación inconsciente de Louise de su humanidad coincide con la armonía que Hayles (1999, p. 5) observa entre la humanidad y las posibilidades de inmortalidad, en las que se acepta aquella “sin ser seducido por fantasías de poder ilimitado e inmortalidad incorpórea, [reconociendo] y [celebrando] la finitud como una condición del ser humano” (trad. propia). Louise personifica este cambio de actitud respecto a la mortalidad, primero negándose a cambiar y calificando la finitud como “terrorífica”, pero después aceptando su plenitud humana a través de su enamoramiento con Evan, mientras este describe aspectos positivos de la mortalidad a petición de ella. Esta celebración de la finitud que la película presenta en su contexto poshumano se acompaña y enfatiza con el motivo del “amor más allá de la muerte” (¿amor *posmortal*?) que representa Angelo con su viudez y su lealtad hacia su difunta esposa, un sentimiento que, aunque dotado de un elemento religioso o metafísico, pertenece fundamentalmente a la esfera humana.

#### 4. CONCLUSIONES

Como conclusión, cabe señalar que *Spring* aboga por la reconciliación entre cuerpo y ciencia sin dejar de destacar la inestabilidad que esta combinación supone sobre el concepto de identidad humana, pues el cuerpo humano queda despojado de su significado estándar cuando se le aplican tales biomodificaciones. Por tanto, al igual que numerosas cintas fantásticas y de ciencia ficción contemporáneas, *Spring* explora algunas de las consecuencias de los avances científicos que los movimientos transhumanistas respaldan. Dicha exploración se representa en la transformación

física y psicológica de su “monstruo” poshumano/posmortal, a la que contribuye otro personaje que encarna la mortalidad y la naturaleza humana. La interacción de estos personajes refleja el vaivén científico y ético alrededor del empleo de la ingeniería genética para extender el ciclo de vida natural, con las consecuencias que esto acarrea sobre la identidad humana entendida de forma convencional, dando lugar a un entendimiento menos monolítico de la misma. *Spring* constituye entonces un interesante ejemplo de artefacto cultural consciente del contexto poshumano actual en que el debate sobre la identidad humana y el descubrimiento de barreras y límites de la misma es muy frecuente. Al final, como la cinta implícitamente sugiere, lograr la armonía entre los avances de la ciencia y la identidad humana depende de los propios individuos humanos y de su aceptación de la finitud natural, de mantenerse con una base humana a pesar del potencial para extender la vida gracias a procesos conducentes a un estado de posmortalidad.

## REFERENCIAS

- ALDER, E., “Ruined Skin: Gothic Genetics and Human Identity in Stephen Donaldson’s Gap Cycle”, en *Gothic Science Fiction (1980-2010)*, editado por Sara Wasson y Emily Alder, Liverpool UP, Liverpool, 2011.
- BENSON, J. y MOORHEAD, A., *Spring*, Metrodome, 2014.
- \_\_\_\_ «*Spring*: Interview with Justin Benson and Aaron Moorhead» [en línea], (2015), <<https://t.ly/kquoX>> [Consulta: 28/04/2024.]
- COHEN, J.J., *Monster Theory: Reading Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1996.
- HARAWAY, D., “The Promises of Monster: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others”, en *Cultural Studies*, editado por Lawrence Grossberg, Cary Nelson y Paula Treichler, Routledge, Londres, 1992 (como se cita en Shildrick).
- HAUSKELLER, M., “Life’s a bitch, and then you *don’t* die’: Postmortality in Film and Television”, en *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*, editado por Michael Hauskeller, Thomas D. Philbeck y Curtis D. Carbonell, Palgrave Macmillan, Nueva York, 2015.
- HALBERSTAM, J., *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*, Duke UP, 1995.
- HAYLES, N.K., *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press, Chicago, 1999.
- SHILDRICK, M., “Posthumanism and the Monstrous Body”, *Body & Society*, 2(1), 1996, 1-15.



## Capítulo 16

# SOMA y la caracterización de los monstruos en el posthumanismo

Dr. Víctor Gayoso Martínez

*U-tad. Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital*

## 1. INTRODUCCIÓN

El posthumanismo es una corriente de pensamiento que cuestiona el concepto tradicional de humanidad, analizando los elementos y las circunstancias que permitirían a las personas iniciar su transformación en seres modificados de forma artificial (Hayles, 1999).

Este capítulo tiene como objetivo analizar el videojuego *SOMA* (Frictional Games, 2015) bajo la luz del posthumanismo, lo que posibilitará abordar la cuestión de si los personajes que aparecen en el juego son monstruos o humanos en un estadio de evolución posterior.

Para ello, tras presentar los protagonistas del juego y sus vicisitudes, se mencionarán algunas obras de ficción con las que *SOMA* comparte características narrativas, lo que permitirá recorrer un abanico de interpretaciones de una de las cuestiones principales del posthumanismo, la frontera donde situar lo que podemos caracterizar plenamente como humano. A continuación, se enlazarán esas obras de ficción con las de pensadores como Katherine Hayles, cuyo concepto de posthumanismo ha sido elegido como base de este trabajo por sus similitudes con el juego analizado.

## 2. SOMA Y LA BÚSQUEDA DEL SIGNIFICADO DE LO HUMANO

*SOMA* es un videojuego de terror y ciencia ficción publicado en 2015 que fue desarrollado por Frictional Games, un estudio independiente especializado en producciones de terror y experiencias narrativas alternativas.

El protagonista del juego es Simon Jarrett, un joven que tiene un accidente de coche que le produce lesiones cerebrales. Con la esperanza de mejorar sus posibilidades de recuperación, Simon decide colaborar en un estudio del cerebro en el que su mente es escaneada mediante un novedoso procedimiento. El proceso de escaneo aparentemente es un éxito, pero para su sorpresa el protagonista despierta

en un centro de investigación de aspecto siniestro denominado PATHOS-II. Simon deambula por algunas de las salas abandonadas del edificio en el que ha despertado hasta que encuentra un dispositivo de comunicación con el que logra ponerse en contacto con una investigadora llamada Catherine Chun, quien le pide que se dirija a otro edificio del complejo para aclarar la situación en que se encuentran.

A partir de ese momento, el protagonista se embarca en un viaje por las téticas instalaciones para descubrir qué ha ocurrido. En el camino, Simon comprueba que PATHOS-II es un complejo submarino situado en mitad del océano Atlántico. De forma traumática, Simon descubre que se encuentra en el año 2104, en un mundo postapocalíptico en el que la humanidad ha sido prácticamente aniquilada por la llegada de un asteroide que ha dejado inhabitable la superficie de nuestro planeta. Por si eso fuera poco, el protagonista va encontrando extraños robots de aspecto monstruoso que tienen personalidades y características humanas. Ante su confusión, Catherine le informa que tanto él como ella son grabaciones de mentes humanas ejecutándose en dispositivos *hardware*. Catherine era una de las científicas que trabajaban en PATHOS-II cuando se produjo el desastre, mientras que la presencia de Simon se justifica por ser una de las primeras grabaciones cerebrales que se realizaron en la historia, y que sigue utilizándose como plantilla para pruebas (Maidagan, 2015).

Frente a la angustia vital al descubrir que su verdadero yo murió hace tiempo (en concreto, apenas unos meses después de someterse al escaneo cerebral, casi cien años antes de los eventos en el complejo submarino), Catherine le proporciona una motivación para seguir adelante. Antes de morir, tanto ella como algunos de sus compañeros intentaron utilizar las instalaciones para lanzar mediante un cañón magnético un pequeño satélite que contuviera las grabaciones de varias decenas de personas en un entorno virtual. Dicho satélite viajaría por el espacio constituyéndose en el último vestigio de la humanidad. Catherine le promete incluir sus grabaciones en el satélite antes de lanzarlo, de manera que ambos puedan disfrutar de esa vida eterna en el edén virtual.

Esta misión lleva a Simon por las diferentes instalaciones de PATHOS-II hasta lograr reunir todos los elementos necesarios para el lanzamiento. Durante su aventura Simon tiene que enfrentarse a varios robots de personalidad desequilibrada a los que únicamente puede evitar mediante el sigilo, y a algunos monstruos submarinos en los momentos en los que debe desplazarse entre los edificios del complejo. Una de las mayores dificultades para Simon es representada por la WAU (*Warden Unit*), la inteligencia artificial que controla las instalaciones. Esta inteligencia, inofensiva al principio, empezó a actuar de forma extraña tras el evento cataclísmico, intentando prolongar la vida de los humanos a su cargo. Para ello utilizaba un gel con ciertas características inteligentes que estaba siendo investigado

en las instalaciones. Mediante ese gel la WAU era capaz de expandirse por el complejo reanimando a los científicos muertos, aunque eso les convirtiera en una especie de zombis, y manteniendo a algunos de ellos vivos y con un mínimo de consciencia. Además de ello, la WAU utilizaba los escáneres cerebrales con algunos de los robots humanoides para realizar las actividades de mantenimiento que requerían manipulación física, evitando que se dieran cuenta de su condición real y consiguiendo mediante trucos de *software* que creyeran que todavía eran humanos.

La aventura termina tras el lanzamiento exitoso del satélite cuando Simon descubre, para su horror, que tanto él como Catherine continúan en las decrepitas instalaciones. Catherine le explica que el proceso de carga implica que en el satélite viaja una copia de su escáner cerebral, y que tanto su copia como la de la propia Catherine fueron cargadas correctamente, por lo que debería alegrarse por ellos. Simon responde con furia a esta revelación justo antes de que las instalaciones pierdan energía y se interrumpa la comunicación con Catherine, quizás para siempre. Tras los títulos de crédito, el juego muestra cómo las copias de los dos personajes se encuentran en el idílico mundo virtual transportado por el satélite, lo que genera un contraste desgarrador con el destino de las copias que quedaron confinadas en las instalaciones.

Si descartamos momentáneamente los elementos de terror, la historia de *SOMA* trata sobre la búsqueda de la identidad, la naturaleza de la conciencia, y lo que significa ser humano (Pina Arrabal, 2022). En sus conversaciones con Catherine, Simon se pregunta si merece la pena vivir de esa forma, si la vida sin cuerpo humano es realmente vida o si por el contrario no son más que programas informáticos intentando actuar como humanos.

### 3. EL POSTHUMANISMO EN LA FICCIÓN

Si analizamos el argumento de *SOMA* podemos encontrar muchas fuentes de inspiración, tanto obras de ficción como académicas. Entre las primeras se pueden citar *No tengo boca y debo gritar* (Ellison, 1967), *Robocop* (Verhoeven, 1987), *Dust* (Egan, 1992), *Snow Crash* (Stephenson, 1992) o *Altered Carbon* (Morgan, 2002), mientras que entre las segundas podrían mencionarse las obras de Hans Moravec, Katherine Hayles o Francis Fukuyama, entre otros.

*No tengo boca y debo gritar* es un relato de Harlan Ellison publicado por primera vez en 1967 en la revista *If* (Ellison, 1967). En este cuento postapocalíptico se narra cómo, con el desencadenamiento de la Tercera Guerra Mundial entre Estados Unidos, Rusia y China, cada país creó una supercomputadora para tomar decisiones sobre la guerra. Sin embargo, una de esas computadoras tomó conciencia de sí misma

y decidió aniquilar a la humanidad, manteniendo con vida únicamente a cinco personas a las que atormenta desde hace más de cien años, rejuveneciéndoles para que permanezcan siempre con la edad que tenían cuando la computadora les capturó y evitando que se suiciden para poder continuar con su tormento.

El motivo por el que la computadora, conocida como AM (que inicialmente significaba *Allied Mastercomputer* y posteriormente *Aggressive Menace*), tortura de esa manera a los cinco supervivientes es el odio que desarrolló hacia la humanidad. En el propio relato se indica que AM fue diseñada para pensar, pero que el hecho de no poder desarrollar su creatividad la enfureció y dirigió su odio hacia la humanidad, a la que decidió exterminar en venganza. En comparación, la inteligencia artificial de *SOMA* se guía por unas motivaciones diametralmente opuestas, reanimando o manteniendo con vida a los trabajadores de PATHOS-II en su intento de prolongar la existencia de los humanos a su cuidado, aunque esto signifique acciones crueles como introducir su conciencia en robots o mantenerles en un estado cercano a la animación suspendida. A pesar de la diferencia de motivaciones, las consecuencias son las mismas: mientras que en el relato de Harlan Ellison todos los personajes están deseando poner fin a sus vidas, y al final del mismo lo consiguen todos menos uno (Ted, cuya última frase da título al relato), en *SOMA* los humanos con los que se encuentra Simon se hallan en un estado prácticamente terminal, pidiéndole al protagonista que acabe con su sufrimiento.

Por su parte, *Dust* es un relato de ciencia ficción escrito por Greg Egan y publicado en la revista *Asimov's Science Fiction* en 1992 (Egan, 1992). La historia se centra en un personaje que despierta en un ambiente virtual, descubriendo que es una copia digital de sí mismo, el científico Paul Durham. Cada cierto tiempo, Paul ha realizado un escaneo de su mente y ha introducido esas copias en un entorno virtual con el objetivo de realizar ciertos experimentos. El Paul virtual recuerda que existe una forma de hacer aparecer un menú mediante el cual puede elegir la opción de suicidarse, y que todas las copias eligieron esa opción en los primeros quince minutos de sus vidas virtuales, al darse cuenta de su naturaleza y de que simplemente tendrían conciencia mientras durara el experimento. Sin embargo, al intentar activar esa opción el protagonista descubre que el procedimiento no funciona, por lo que estará obligado a permanecer en ese mundo hasta que su yo real así lo decida. Obligado a existir de esa forma, el ente virtual comienza a interactuar con su entorno para pasar el rato, realizando acciones cotidianas como comer o pasear por la ciudad. Tras un corto período, contacta con su verdadero yo en el mundo exterior mediante un ordenador destinado a ese objetivo y acepta someterse a las pruebas del experimento. Según pasa el tiempo, la versión virtual de Paul sigue deseando no haber sido creado, pero ya no quiere suicidarse. En cambio, se pregunta si realmente existe, si una copia es

realmente un ser humano o al menos si tiene algo en común con ellos, desde el punto de vista psicológico, metafísico o de la teoría de la información. Como ejemplo, Paul aduce que, si en el mundo virtual la comida no genera un proceso de digestión completo, ¿hasta qué punto el pensamiento de una copia es un pensamiento real?

Al final del relato, Paul despierta en un hospital y descubre que realmente era él quien estaba en el mundo virtual. Tal como le cuenta su esposa, después de realizar la grabación que constituiría el sujeto del experimento decidió descartar dicha copia y ser él mismo quien ingresara al mundo virtual, dejando su cuerpo en coma en el mundo real y delegando en su mujer la tarea de interactuar con él mediante un programa que modificara su apariencia. Eso le lleva a preguntarse por el destino de las copias que decidieron suicidarse. ¿Se podría considerar que habían muerto, o simplemente se encontraban en estado de pausa esperando volver a ser activadas?

*Dust* y *SOMA* se diferencian en el mundo habitado por las copias escaneadas. Mientras que en *Dust* las copias despiertan en un mundo virtual, en *SOMA* las personas escaneadas aparecen en el mundo real debido a la decisión de la WAU de descargarlas en un robot. ¿Supone ello una diferencia en cuanto a su existencia? Después de todo, el personaje de Catherine habita a lo largo del juego diferentes dispositivos pasivos, como equipos de comunicación portátil, pero en su interacción con Simon muestra un comportamiento más natural que el del propio protagonista. Donde *SOMA* sí se muestra cercano a *Dust* es en el concepto de mundo virtual habitado por las copias y que es lanzado al espacio al final del juego. Tanto en *SOMA* como en *Dust* se acepta la posibilidad de que las copias escaneadas puedan vivir perfectamente en un mundo virtual e interactuar con otros personajes y copias, interpretando ese mundo como algo absolutamente real, al menos hasta donde llegan sus percepciones.

Cambiando momentáneamente de medio, otra obra relacionada en alguna medida con *SOMA* es la película *Robocop* (1987), dirigida por Paul Verhoeven. En dicha película el protagonista es Alex Murphy, un oficial de policía de Detroit quien, tras ser asesinado por una banda de criminales, es revivido como Robocop por la corporación que gestiona la policía. Aunque al principio el protagonista no recuerda nada de su vida pasada, según avanza la película comienza a recuperar algunos recuerdos, lo que le hace cuestionar su identidad y naturaleza. ¿Es un cibernético con el cerebro de un humano o una máquina con los recuerdos de alguien ya fallecido?

En la película, entre la muerte de Alex Murphy y el despertar de Robocop pasan unos segundos en los que la escena se mantiene completamente en negro y no se escucha ningún sonido, simbolizando el cambio de naturaleza del protagonista, su muerte y posterior resurrección (Domínguez López y Rodríguez Cunill, 1992). Se podría hacer un paralelismo de esta situación con la del protagonista de

*Dust*, e igualmente con los humanos que son insertados por la WAU en los robots de PATHOS-II. En esos períodos donde las copias humanas no registran actividad, ¿esas personas están realmente muertas, o la llegada de nuevas tecnologías abre las puertas a estados de vida alternativos? En teoría de la computación un proceso puede estar en ejecución (si está haciendo uso del procesador), bloqueado (no puede ejecutarse hasta que un evento externo lo determine) o listo (ha dejado disponible al procesador para que otro proceso pueda ocuparlo). Incluso después de terminar su ejecución, el proceso podría volver a ejecutarse con los mismos datos de partida. Por supuesto, esto no tiene equivalencia en la vida real, lo que nos lleva a cuestionar si la vida virtual podría considerarse más amplia que la vida real, al menos en cuanto al número de estados en que podría encontrarse y la capacidad de volver a vivir, recordando sus anteriores ejecuciones o iniciando cada período de actividad como si fuera el primero, lo que en términos informáticos se conoce como persistencia de los datos.

Otra obra de ficción que recoge cuestiones similares a las presentadas en *SOMA* es *Altered Carbon*, escrita por Richard Morgan y publicada en 2002. La historia transcurre unos quinientos años en el futuro, en un mundo donde la tecnología ha conseguido que sea posible almacenar la identidad humana en un medio digital para su posterior descarga en cuerpos físicos. Ello abre la puerta a nuevos negocios y tendencias, puesto que, por ejemplo, es posible desde evadir un delito cargando la conciencia en un nuevo cuerpo, a prolongar la vida de una persona cambiando periódicamente de huésped físico, pasando por la posibilidad hedonista de experimentar con distintos tipos de cuerpos o incluso de pasar las vacaciones en un entorno virtual sin cuerpo asociado. En este sentido, las posibilidades que ofrece la tecnología en esta novela incluyen todas las opciones de los demás relatos mencionados, así como las de *SOMA*.

En la novela, una persona puede pasar años con su conciencia almacenada hasta que sea descargada en un nuevo cuerpo, como le sucede al protagonista, y sin embargo eso no resta ni un ápice de condición humana al nuevo ser. ¿Significa eso que lo que realmente identifica a un ser como humano es la combinación de un cuerpo y una mente humanas, aunque no sean las que definían a esa persona originalmente? Eso provocaría que se pudiera generar una clasificación atendiendo a las posibles combinaciones de cuerpos y mentes humanos o artificiales. ¿Es menos humano el protagonista de *Robocop*, cuyo cuerpo es en su mayoría cibernético pero mantiene el cerebro físico original, que los personajes de *Altered Carbon*, que aunque tengan cuerpos biológicos y una copia de una mente humana han sido combinados artificialmente? Visualmente podríamos decir que sí, pero a nivel metafísico la respuesta es más complicada. ¿Y qué ocurriría si se descargara la misma mente escaneada en

distintos cuerpos a la vez? ¿Se podría afirmar que dicha persona ha muerto si uno de sus cuerpos muere, o tendrían que fallecer todos los cuerpos en los que estuviera insertada la mente escaneada? ¿Moriría realmente una persona en esa situación, o únicamente la destrucción de todos los cuerpos y el borrado adicional de la copia escaneada podrían asegurar ese funesto desenlace?

Una nueva variante, situada en la frontera entre lo humano y lo que no lo es, aparece en la novela *Snow Crash* de Neal Stephenson, publicada en 1992. En dicha novela los seres humanos han sido modificados para incorporar *software* neocortical, situación en la que los virus informáticos pueden infectarles, destruyendo su *software* y convirtiéndoles en esclavos que no tienen más remedio que ejecutar los programas que les gobiernan. Las personas que hubieran sufrido este ataque, ¿habrían perdido su condición humana a pesar de mantener intacto su cuerpo biológico, o se habrían convertido en el equivalente de los zombis de las películas de terror, seres incapaces de controlar sus impulsos aunque en este caso sea por un imperativo externo?

#### 4. POSTHUMANISMO ACADÉMICO

Ante la aparición de nuevas tecnologías y tendencias, en muchas ocasiones los escritores han recogido en sus obras conceptos y preocupaciones que estaban siendo igualmente estudiadas en el mundo académico. En la década de los años ochenta, Hans Moravec propuso que la identidad humana es esencialmente un conjunto de patrones de información más que una representación corporal, y que ello podría demostrarse descargando la conciencia humana en un ordenador, cuando eso fuera posible. Mientras que el famoso test de Turing tiene como objetivo evaluar la capacidad de una máquina para mostrar un comportamiento inteligente similar al de un ser humano, la prueba de Moravec permitiría demostrar que los dispositivos electrónicos pueden convertirse en recipientes de la conciencia humana, y con ello podría argumentarse que las máquinas son capaces de convertirse en seres humanos (Moravec, 1993). Moravec analiza algunas de las consecuencias de esta situación, incluyendo no solo el miedo intelectual a que lo que entendemos como humano sea reemplazado por otro concepto más amplio, sino incluso que las máquinas inteligentes nos sustituyan como la forma dominante de vida en nuestro planeta.

Por su parte, Katherine Hayles explora en su obra una visión del mundo en la que los seres humanos están cada vez más integrados con la tecnología. Hayles sostiene que el posthumanismo es el resultado de una serie de desarrollos tecnológicos, como la cibernética, la inteligencia artificial y la realidad virtual. En su opinión, la

cibernética ha contribuido a la idea de que la información es una entidad separada de la materia y examina las implicaciones del posthumanismo para la identidad humana. En Hayles (1999), la investigadora articula un discurso en tres fases: en la primera, se centra en cómo la información puede llegar a conceptualizarse como una entidad separada de las formas materiales en las que hasta ahora se creía que está insertada. En la segunda, analiza la creación del cibernético como artefacto tecnológico e icono cultural en el siglo XX. Por último, describe cómo la construcción de lo *humano* está dando paso a una construcción diferente llamada *posthumano*.

En esta visión de lo posthumano, la encarnación en un elemento biológico se podría considerar una situación accidental y no algo inevitable. En ese sentido, sería posible pensar en el cuerpo como una prótesis original que todos aprendemos a manipular, de modo que ampliar o sustituir el cuerpo con otras prótesis se consideraría parte de un proceso natural que no alteraría la humanidad del sujeto. En el posthumanismo, no existen diferencias esenciales entre la existencia corporal y la simulación informática, entre el mecanismo cibernético y el organismo biológico (Hayles, 1999).

La tecnología necesaria para desarrollar el posthumanismo crea situaciones interesantes. Según Hayles, vivir en una condición de virtualidad provoca que percibamos la información y la materialidad como conceptos distintos. Pero si analizamos esta realidad con detenimiento, en un mundo virtual daríamos más importancia a la información que a la materialidad, pudiendo interpretar esta afirmación como que el cuerpo material es un lastre, y por ello reemplazable o incluso suprimible. Algunas de las afirmaciones de Katherine Hayles son claramente atrevidas, o quizás nos lo parecen porque sacuden los fundamentos ontológicos de lo que significa ser humano.

En su obra, Hayles menciona a algunos teóricos como Edward Fredkin y Stephen Wolfram (Hayles, 1999), cuyos trabajos sobre autómatas celulares llevaron a otros pensadores a proponer que la realidad tal como la conocemos podría ser un programa que se ejecuta en un ordenador de dimensiones cósmicas (Moravec, 1993), concepto que luego fue adoptado, por ejemplo, por los creadores de la película *The Matrix* como núcleo de su trama (Hermanas Wachowski, 1999). Si ese fuera el caso, ¿qué diferencia habría entre lo que nosotros percibimos como un ser humano y cualquiera de las otras variantes analizadas anteriormente? Podríamos pensar que ninguna, puesto que en todos los casos estaríamos hablando de procesos ejecutándose en una supercomputadora. Actualmente esto no es posible debido a los ingentes recursos en términos de memoria, almacenamiento y capacidad de procesamiento necesarios, pero quién sabe si con el advenimiento de ordenadores cuánticos realmente potentes ello será posible algún día, aunque sea a menor escala.

En comparación, Francis Fukuyama es de la opinión que el posthumanismo podría conducir a una pérdida de la identidad humana, ya que los seres humanos serían cada vez más parecidos a las máquinas (Fukuyama, 2002). En este sentido, los robots y los humanos quedarían equiparados, pero debido a la pérdida de humanidad de estos, no a un aumento de las capacidades de aquellos. Su visión es un tanto pesimista sobre el futuro de la humanidad, pero la consecuencia vuelve a ser el desdibujamiento de las diferencias entre los humanos y las máquinas.

*SOMA* bebe, directa o indirectamente, de muchas fuentes, presentando una inteligencia artificial que realiza experimentos con robots que contienen la conciencia grabada de humanos. ¿Se puede considerar a esos robots como humanos, o por el contrario son simplemente monstruos que se creen humanos? A lo largo de este capítulo se han presentado diversas variantes: humanos tradicionales, cerebros humanos en cuerpos cibernéticos, mentes humanas escaneadas en cuerpos humanos, mentes humanas en cuerpos robóticos y finalmente mentes humanas existiendo en una realidad virtual. ¿Está la condición humana caracterizada por la existencia de un cuerpo humano o de una conciencia humana? ¿Dónde debemos situar la frontera entre lo que se considera humano y lo que sería una máquina o, en el peor de los casos, un monstruo? La respuesta dependerá de cada uno, pero lo que está claro es que, si consideramos algunos de estos casos como monstruos, serían los monstruos más humanos que podríamos encontrar.

## REFERENCIAS

- DOMÍNGUEZ LÓPEZ, J.J. y RODRÍGUEZ CUNILL, I., “Más allá del cuerpo: Notas para una lectura de Robocop”, en *Cien años de cine: la fábrica y los sueños*, Universidad de Sevilla, Sevilla, 1992, pp. 164-170.
- EGAN, G., “Dust”. *Asimov’s Science Fiction*, 16(8), 1992, 64-95.
- ELLISON, H., “I Have No Mouth, and I Must Scream”. *If*, 17(3), 1967, 24-36.
- FRictional Games. (2015). *SOMA*. [Videojuego].
- FUKUYAMA, F., *Our posthuman future: Consequences of the biotechnology revolution*, Farrar, Straus and Giroux, Nueva York, 2002.
- HAYLES, K., *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*, University of Chicago Press, Chicago, 1999.
- MAIDAGAN, I.: «SOMA y el sentido de la ciencia ficción» [en línea], (2015), <<https://rb.gy/j10b28>> [Consulta: 16/05/2024].
- MORAVEC, H., *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, Harvard University Press, Cambridge, 1993.

MORGAN, R., *Altered Carbon*, Victor Gollancz, Londres, 2002.

PINA ARRABAL, A., Discurso videolúdico y transhumanismo en *SOMA*. *Revista de Estudios Universitarios de Comunicación y Educación (EUCE)*, 16(2), 2022, 149-164.

STEPHENSON, N., *Snow Crash*, Bantam Spectra, Nueva York, 1992.

VERHOEVEN, P. (Director). (1987). *Robocop* [Película]. Orion Pictures.

WACHOWSKI, L., y WACHOWSKI, L. (Directoras). (1999). *Matrix* [Película]. Warner Bros. Pictures.

## Capítulo 17

# Teratología comparada del monstruo clásico y del monstruo contemporáneo en los compendios de monstruos de los juegos de rol analógicos

Joan Pons

*Universitat Pompeu Fabra*

### 1. ORIGEN DEL TÉRMINO TERATOLOGÍA

La Teratología es una disciplina que forma parte de los estudios de zoología, biología y medicina y que estudia a los seres y criaturas con malformaciones (Wilson, 1973). El término *theratos* proviene del griego y fue adaptado desde el francés *tératologie*, en 1842. Sus significados se relacionan con una señal enviada por los dioses, un portento, una maravilla o un monstruo, pero en griego significa literalmente “monstruo” (The Oxford New Greek Dictionary, 2008). Monstruo a su vez deriva del verbo latín *monstrare*, que significa mostrar, pues muchas de estas malformaciones se mostraban como curiosidades ante el público ya desde tiempos de la antigua Roma (Garland, 1995; The Nueva York Academy of Medicine, s.f) y hasta los circos de curiosidades de principios del siglo anterior.

En los compendios de teratología (Wilson, 1973; Dicke, 1989) se mencionan y catalogan ontológicamente múltiples causas y efectos teratológicos como la exposición o consumo, durante la gestación, de diferentes sustancias tóxicas (teratógenos<sup>1</sup>); el alcohol, algunos remedios, medicamentos y venenos, las infecciones, la malnutrición, los defectos o alteraciones genéticas, la radiación o la edad de los padres, son ejemplos de estas causas. En este estudio se presentan tres etapas teratológicas: por un lado, la teratología clásica, comprendiendo a aquellas criaturas y monstruos mitológicos del mundo antiguo, y la teratología medieval, comprendiendo a las criaturas de cuentos y leyendas desde finales de la época antigua hasta principios de la moderna. En segundo lugar, la teratología moderna, que comprende desde finales de la Edad

1. Los teratógenos son aquellos agentes que aumentan la probabilidad de mutaciones o malformaciones congénitas cuando se expone a un ser embarazado durante su organogénesis, que es la etapa embrionaria en la que se desarrollan los órganos y extremidades.

Media y el Renacimiento hasta principios del siglo XX y finalmente, en tercer lugar, la época contemporánea y actual, que comprende todo el siglo XX y principios del XXI, con sus múltiples manifestaciones en novelas, películas o manuales de monstruos de juegos de rol.

Algunas de estas malformaciones, mutaciones o enfermedades pueden herir la sensibilidad del lector/a, por lo que se recomienda precaución si se procede a ampliar la información utilizando Internet. Existen muchos tipos de alteraciones teratológicas, pero la presencia de miembros de más, llamada miembros supernumerarios, enunciada con el prefijo poli, o con la referencia “tilias”, o la ausencia de dichos miembros, que conforma el conjunto teratológico de las “melias”, constituyen los dos grandes grupos de malformaciones teratológicas existentes. Es decir, la presencia de uno o más miembros (Poli, tilia) o la ausencia de uno o más miembros (Melia).

## 2. TERATOLOGÍA CLÁSICA Y MEDIEVAL

La teratología clásica comprende aquellas criaturas ideadas en la mitología y la literatura del período antiguo, que abarca desde las civilizaciones que florecieron en la zona de Mesopotamia, Egipto y Grecia, hasta aquellas imaginadas durante el período en el que el imperio Romano floreció y decayó (Homero, 1974; Hesíodo, 1918; Virgilio, 1905; Ovidio, 2002; Graves, 1985; Campbell, 2016; Frazer, 1959). Civilizaciones ya olvidadas, como Sumerios, Acadios, Babilonios o los habitantes de Elam muestran a los primeros dioses y demonios de los que se poseen registros escritos, como por ejemplo el demonio Humbaba, con cara de león, dientes de dragón, larga melena y enormes pies. Endiku y Gilgamesh se enfrentaron a Humbaba, que era el guardián del bosque de cedros, y lo decapitaron. Es relevante aquí, la referencia a los dientes de dragón, que muestra que ya se conocía una criatura de esa índole. Humbaba, concretamente su cara y su poder de mirada petrificadora, sirvió como inspiración para las gorgonas griegas: Medusa, Esteno y Euríale de Ovidio. De Humbaba se decía que su cara parecía unos intestinos, mientras que las gorgonas se describen adornadas con serpientes en el cinturón o el pelo. Los intestinos de Humbaba recuerdan a la forma recurvada y viscosa del cerebro y las serpientes de la gorgona Medusa también. Humbaba, se relaciona con la construcción de otros demonios del área de Mesopotamia, como Asag y sus sirvientes, los asakku, que hacían hervir los peces en el río tan solo con su presencia. También del mismo grupo de culturas procede el terrible Pazuzu, encarnación primordial del Maligno, o satanás, cuya corte eran los Êkemu, espíritus Utukku, almas de los que no se habían enterrado correctamente, y que provocaban enfermedades, como las que puede provocar un cuerpo que no se ha sepultado bien y que se descompone, atrayendo a insectos o animales. No todas las criaturas, dioses

o monstruos son malignos. En la mitología egipcia, por ejemplo, se mostraba a Bes como un enano que se cubría con pieles de león, y se le relaciona como protector de los niños y del matrimonio. Bes, ejemplo de acondroplasia, se representaba a menudo con un gran falo erecto. Buena parte de los problemas teratológicos se manifiesta en mutaciones en el feto, que provocan malformaciones y miembros supernumerarios. La hernia de Humbaba, la policefalia de Medusa o el enanismo de Bes son ejemplos de estas mutaciones teratológicas en las criaturas mitológicas de las leyendas de la Antigüedad.

Algunas de estas mutaciones y malformaciones se reflejaron en la monstruosidad clásica de los mitos griegos y romanos, como en el de Polifemo, el gigante de un solo ojo, también llamado el Cíclope, que da nombre a la ciclopía<sup>2</sup>, por ejemplo. Esta es una enfermedad cuya característica principal es la de que se observa la presencia de un solo ojo, en posición central, en medio de la frente. Esta enfermedad es muy rara y, desgraciadamente, los nacidos con esta malformación no sobreviven. Otra mutación teratológica que da lugar a un buen número de personajes, dioses y criaturas mitológicas en la Antigüedad es la que hoy en día se denomina como policefalia. Muchos son los ejemplos en la literatura mitológica, como el mito griego del Cancerbero, el perro de tres cabezas que guarda las puertas del Hades y que recuerda a Orthrus, el perro de dos cabezas que protegía a Geryon, el gigante de tres cabezas (Hesíodo, 1918). La Hidra era un dragón cuyo número de cabezas varía desde tres, cinco, diez o incluso cien, según la fuente. A este respecto, es interesante ver las *Fabulae* de Higino<sup>3</sup> y su descripción de los trabajos de Hércules. A la Hidra también se la llamó Ladón, la serpiente de cien cabezas que guardaba los jardines de las hespérides, y también recuerda a Scylla, la serpiente de seis cabezas que guarda el estrecho de Sicilia (Escila y Caribdis). Representativo de la policefalia es Hecate, diosa griega de las brujas, pesadillas, cruces de caminos y de la luna, representada a menudo con tres cabezas, o con una cabeza con tres caras que miran a lugares opuestos. También lo es

2. Es relevante el ciclo pragmático / semántico de los nombres de los mitos y de cómo estos dan pie a los nombres de las enfermedades; en primer lugar, se observa la mutación en seres vivos, tanto humanos como animales, en segundo lugar se fantasea con su proyección mitológica y se incluye en los ciclos de leyendas y finalmente, al catalogarse la enfermedad en tiempos recientes, se recurre al nombre mitológico de nuevo.
3. La primera edición del manual mitológico titulado en época moderna como *Fabulae*, se tituló inicialmente *Genealogiae* en 1535. Su compilador, Jakob Micyllus, expone que el autor original era Cayo (Gayo) Iulius Hyginus, el bibliotecario de la biblioteca Augusta. Otros autores han afirmado que también podría ser obra de Higino Mitógrafo. Las *Genealogiae* están vinculadas a otra obra de Higino, el libro de texto astronómico *De Astronomica*.

el dios romano Jano, dios de las puertas, o de los inicios y finales, con dos cabezas que miran hacia lugares opuestos. Otra muestra de estas tilias se puede visualizar en el dios iraní Zahhak, con tres bocas, seis ojos y tres cabezas, lo que lo equipara de algún modo a Hecate.

El Fachan es una criatura que hunde sus raíces en la mitología antigua nórdica y que se manifiesta con fuerza en las leyendas de la Edad Media. El ser se representa con un solo pie, una sola pierna y un solo brazo, ejemplo de diferentes melias, además de, en ocasiones, un solo ojo, ejemplo de ciclopía. Otro ser que hunde sus raíces en tiempos antiguos, pero que se manifiesta con fuerza en la Edad Media y posteriormente en la moderna es la sirena. La fusión de los dos miembros inferiores es una enfermedad teratológica que muestra una única extremidad que parece una cola de pez, y que como se apuntaba con anterioridad, da pie a una criatura imaginaria, la sirena, también llamada en la mitología griega Echidna, que después sirve de inspiración al catalogar la mutación, llamada en la actualidad sirenomelia.

En el otro lado del espectro, en lugar de la ausencia de miembros (melia), se encuentran aquellas criaturas, monstruos y dioses que poseen miembros de más (tilia). Es interesante al llegar a este punto enfatizar que estos ejemplos mitológicos se dan por observación y que, por tanto, están presentes en todas las civilizaciones y culturas. Ejemplo de tilia es el de la diosa griega Artemisa (Diana), diosa de la fertilidad, representada a menudo con múltiples pechos, o el del dios Shiva, una de las deidades principales del panteón Hindú, que posee varios brazos, un rasgo considerado un símbolo de poder en la mitología hindú, prueba de ello son toda una retahíla de dioses polílicos; el dios del fuego Agni, con tres cabezas, Brahma, el dios creador con cuatro cabezas, la diosa Gayatri con cinco cabezas o el dios de la guerra Kartikeya con seis cabezas. También son ejemplos de tilias los de los dioses eslavos de cuatro cabezas, Rugiewit, Porewit y Porentius, descritos por Saxo Germanicus en su *Gesta Danorum (La gesta de los daneses)*, documento del siglo XII, o el dios japonés Susano, representado a veces con tres brazos. En la mitología húngara, por ejemplo, tener seis dedos en una mano (polidactilia) era signo de un gran poder sobrenatural, los chamanes táltos. Sin ir más lejos, el propio gigante Goliat tenía dos hermanos que mostraban seis dedos en cada mano y en cada pie. Una de las fuentes medievales más interesantes es el libro de Antonio de Torquemada *Jardín de flores curiosas, en que se tratan algunas materias de Humanidad, Philosophia, Theologia y Geographia con otras cosas curiosas y apazibles* (1575), en él se encuentran referencias a mutaciones y malformaciones, como el hermafroditismo, y se describen casos que Torquemada ha recopilado de noticias llegadas de todos los lugares del mundo.

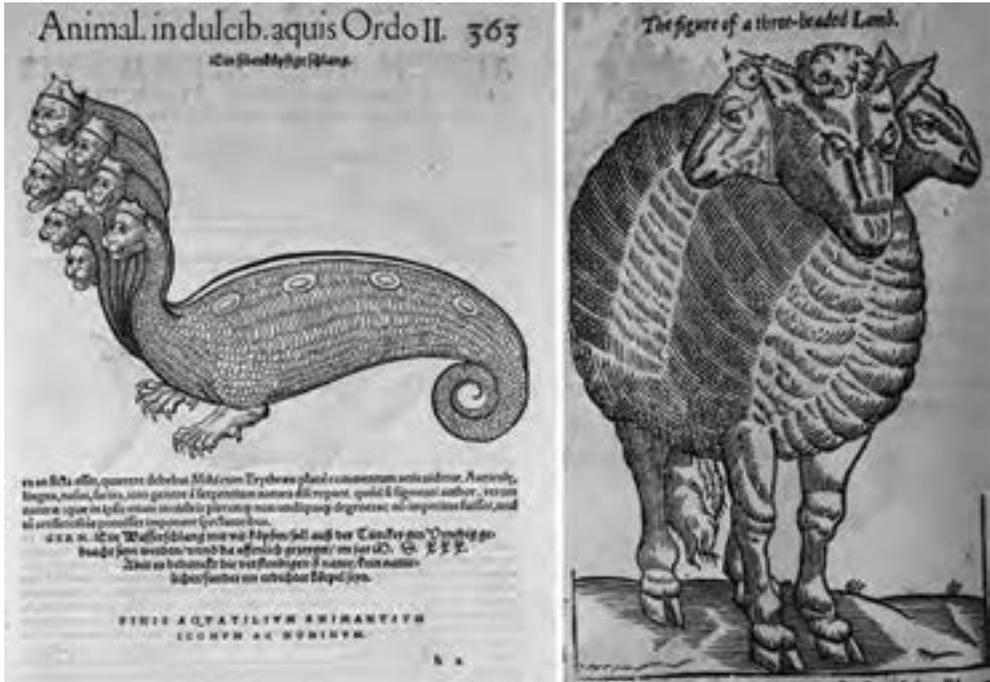


Figura 1: Una interpretación de la hidra en el volumen 4 del *Beast of Revelation Historiae Animalium* del zoólogo del siglo XVI Conrad Gesner (izda.), y oveja de tres cabezas que nació en 1577 (dcha.). Fuente: Gesner (1558) y Paré (1649).

### 3. TERATOLOGÍA MODERNA

Otros efectos teratológicos se encuentran reflejados en la monstruosidad moderna o contemporánea, como el mito del prometeo moderno de Frankenstein (Shelley, 1818; Helman, 1992) o los mitos de los vampiros, contempladores, seres de otras galaxias (Stoker, 1897; Gygax, 1979; Giger, 1994; 2004), enmarcados en el contexto de lo ficcional<sup>4</sup> (Dolezel, 1999) y lo fantástico (Mendlesohn y James, 2012; Stableford, 2009; Zahorski y Boyer, 1979). Algunos de los ejemplos canónicos en este periodo hacen referencia a casos de hombres lobo, relacionados con la enfermedad de la hipertricosis, como el primer caso documentado de la historia, el del religioso Pedro Consalvo, o los primeros casos fotografiados, como los de Alice Elizabeth Doherty o el de Krao Farini. En otro registro, se relaciona con la licantropía la malformación del *genu recurvatum*,

4. “Afortunadamente, la ficción ha sido extremadamente liberal a la hora de construir animales” (Dolezel, 1999, p. 95).

que postra a los enfermos de esta mutación a cuatro patas, de la que también existen fotografías documentando el caso de Ella Harper, también llamada la mujer camello. De este modo, múltiples enfermedades y mutaciones genéticas, muchas de ellas teratológicas, darían pie en época moderna a criaturas y construcciones legendarias monstruosas, como la hemofilia, que daría pie al mito del vampiro, la acondroplasia que sustentaba el mito de los enanos ya desde tiempos antiguos o la hipomelanosis, la enfermedad más conocida como el albinismo (Purcell, 1997).



**Figura 2:** Alice Elizabeth Doherty (1887-1933) (izda.), y el tinerfeño Pedro González<sup>5</sup> (1537-1618) (dcha.).  
Fuente: Dominio público.

5. Para más información sobre Pedro González, véase el capítulo de Susana María Guerrero Sempere y Roberta Ballestrero en este mismo volumen (N. de los Editores).

#### 4. TERATOLOGÍA EN LOS MANUALES DE MONSTRUOS DE LOS JUEGOS DE ROL ANALÓGICOS

Los manuales de monstruos y criaturas, llamados también bestiarios, contienen múltiples adaptaciones teratogénicas. En el manual de *Dungeons & Dragons* de la conocida como quinta edición (Wizards of the Coast, 2014) se identifican algunas de estas criaturas, como por ejemplo el Basilisco (p. 27) o el Behir (p. 28), como ejemplos de miembros supernumerarios, con ocho patas cada uno, o el Glabrezu (p. 60), con dos brazos humanos y dos brazos de cangrejo, ejemplo de politilia. También se encuentra en dicho manual la Marilith, cuyo cuerpo inferior es de serpiente, propio de la sirenomelia, al igual que los Sirenidos (p. 285), y cuya parte superior está dotada de seis brazos, ejemplo clásico de politilia, de nuevo. El Cíclope (p. 40), el Monodron (p. 237), el Nótico (p. 247), el Perforador (p. 261) o el Contemplador (pp. 46-50) son ejemplos de ciclopía, y el Nalfeshnee (p. 64) con múltiples colmillos que le emergen del cráneo, ejemplo de hiperdoncia (dientes supernumerarios). Son clásicos también el Ettin (p. 146), gigante de dos cabezas, la Quimera (p. 267) o la Hidra (p. 191), relacionada con el mito Mesopotámico de Mušmaḫḫū, la serpiente de siete cabezas, como ejemplos de policefalia, o la microcefalia del Gigante de las colinas (p. 166) o del Ogro (p. 250), la Macrocefalia y el Bocio del Grimlock (p. 186). En Teratología, por ejemplo, se denomina quimera a los embriones resultantes de la fusión de dos embriones de constitución cromosómica distinta. Estos embriones logran desarrollarse normalmente, aunque si uno de los componentes es XX y el otro XY se presentan cuadros de intersexualidad (hermafroditismo). También está presente en el manual la enfermedad de La oreja de Stahl, que se provoca una malformación en las orejas dejándolas puntiagudas, un rasgo característico de los Elfos y de la raza de los guerreros Githyanki (p. 171). Los Gnolls, u hombres perros (p. 171), los Hombres chacal (p. 196) y los Hombres lobo (p. 214) aparecen como ejemplos de Hipertriosis y los Hombres lagarto (p. 197), como ejemplo de la terrible enfermedad de la Ictiosis arlequín. De este modo, se pueden rastrear los orígenes teratológicos en muchas otras criaturas y monstruos, vinculando a estos seres con malformaciones y mutaciones o con enfermedades reales. El estudio en profundidad de estos seres, como la Manticora (p. 222), la Medusa (p. 227), el Mero (p. 231), los Vampiros (p. 302) o el Micónido (p. 232), mitad hombre mitad seta (relacionado con la *epidermodisplasia verruciforme*, conocida como la enfermedad del hombre árbol), requieren de un estudio en más profundidad, detalle y rigor.

## 5. CONCLUSIONES

Una famosa sentencia atribuida al filósofo griego Parménides dice: “ningún ente puede empezar a existir a partir de la nada”. Lucrecio, el insigne poeta romano, en su obra *De Rerum Natura* recupera el concepto escribiendo: *Ex nihilo nihil fuit* (ninguna cosa nace de la nada; no puede hacerlo la divina esencia).

La monstruosidad nace de la observación teratológica, de la observación de lo raro en lo que nos rodea, en especial en el mundo animal, del que los humanos formamos parte. De dicha observación nace el monstruo de la mitología clásica, y de este el de la mitología medieval y tradicional. Estas proyecciones del imaginario se dan en seres de todas las culturas y civilizaciones; seres de dos cabezas, gigantes, enanos, dioses con varios brazos, con un solo ojo, existen tanto en los mitos occidentales como en los orientales. Desde estos referentes emerge el concepto de monstruo moderno, observado casi siempre desde la adaptación de la enfermedad y la malformación, a la que se añade, aunque no siempre, la maldad. Finalmente, el concepto de monstruo moderno influencia a las conceptualizaciones de criaturas contemporáneas. Todas estas construcciones basadas en la observación natural y en su proyección en el imaginario, contribuyen al diseño de una parte importante de los monstruos y criaturas de los manuales de juegos de rol, que no son más que, al fin y al cabo, un reflejo del escenario cultural en el que aparecen.

## REFERENCIAS

- CAMPBELL, J., *The hero with a thousand faces*, Pantheon Books, Nueva York, 1949.
- DE TORQUEMADA, A., *Jardín de flores curiosas en que se tratan algunas materias de Humanidad: Philisophia Theologia y Geographia con otras cosas curiosas y apazibles*, Corderio, Barcelona, 1621.
- DICKIE, J.M., “Teratology: principles and practice”, *Med. Clin. North Am.*, 73, 3, 1989, 567-582.
- DOLEZEL, L., *Heterocosmica: fiction and possible worlds*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1998.
- FRAZER, J.G., *The Golden Bough: A Study in Magic and Religion*, Macmillan, Nueva York, 1959 [1922].
- GARLAND, R., *The eye of the beholder: Deformity and disability in the Graeco-Roman world*, Cornell University Press, Ithaca, Nueva York, 1995.
- GIGER, H.R., *Giger's necronomicon*, Morpheus International, Zug, 2004.
- GIGER, H.R., *Monsters from the id: the H.R. Giger bestiary: a portfolio of fantastic creatures*, Galerie Morpheus International; Lightpoint Entertainment in cooperation with Alias/Wavefront, Tampa, 1998.

- GRAVES, R. y ECHÁVARRI, L., *Los mitos griegos* (3ª reimp.), Alianza, Madrid, 1988.
- GYGAX, G., *Advanced Dungeons & Dragons monster manual: Special reference work: An alphabetical compedium of all of the monsters found in advanced Dungeons & Dragons including attacks damage special abilities and descriptions*, TSR Hobbies–Random House, Lake Geneva, 1979.
- HELMAN, C., *The body of Frankenstein's monster: Essays in myth and medicine*, Norton, Nueva York, 1992.
- HESÍODO y GÓMEZ, G., *La teogonía; el escudo de Heracles; Los trabajos y los días; Bión (Ydilos); Himnos órficos Hesiodo*, Prometeo, Barcelona, 1918.
- HIGINIO, C.J. y ROSE, H.J., *Hygini fabulae* (3ª ed. immutata), A.W. Sijthoff, Stutgardiae, 1967.
- HOMERO y FITZGERALD, R., *The Iliad of Homer*, Doubleday, York, 1974.
- KING, C.R., "Genetic counseling for teratogen exposure", *Obstetrics and Gynecology*, 67, 6, 1986, 843-846.
- MEARLS, M. y CRAWFORD, J. et al., *Monster manual (Fifth)*, Wizards Of The Coast, Renton, 2014.
- MENDELSON, F. y JAMES, E., *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge University Press, Cambridge, 2012.
- OVIDIO NASÓN, P., «Metamorfosis» [en línea], (2022), <<https://rb.gy/3pak13>> [Consulta: 04/05/2024.]
- OXFORD UNIVERSITY PRESS., *The Oxford New Greek Dictionary: The Essential Resource, Revised and Updated*, Oxford University Press, Nueva York, 2008.
- PURCELL, R., *Special cases: Natural anomalies and historical monsters*, Chronicle Books, San Francisco, 1997.
- SHELLEY, M.W., *Frankenstein or the modern Prometheus*, Dutton, Dent, Nueva York, 1817.
- STABLEFORD, B.M., *The A to Z of fantasy literature*, Scarecrow Press, Lanham, 2009.
- STOKER B. y SHELLEY M.W., *The horror omnibus containing two complete novels: Dracula*, Grosset y Dunlap, Nueva York, 1987.
- ŠVELCH, J., "Monsters by the numbers: Controlling monstrosity in video games", en M. Levina y D.-M.T. Bui (eds.), *Monster culture in the 21st century: A reader*, Bloomsbury Academic, Londres, 2013, pp. 193-208.
- ŠVELCH, J., *Player vs. monster: the making and breaking of video game monstrosity*, MIT Press, Cambridge, 2023.
- VIRGILIO, P., HERRERA, L. y VALERA, J., *La eneida de Publio Virgilio Marón* (3ª ed.), Librería de Fernando Fé, Madrid, 1905.
- WILSON, J.G., *Environment and Birth Defects* (Environmental Science Series), Academic, Nueva York, 1973.
- ZAHORSKY, K. y BOYER, R.H., *Fantasy Literature: A Core Collection and Reference Guide*, R.R. Bworker, Nueva York-Londres, 1979.



## Capítulo 18

# Gill-Man bajo la lente de la ciencia: del monstruo clásico de Jack Arnold al contemporáneo en Guillermo del Toro<sup>1</sup>

Mónica Sánchez Tierraseca  
Universidad de Castilla-La Mancha

### 1. ENCUENTROS DE LO FANTÁSTICO Y LO REAL EN LA BIODIVERSIDAD AMAZÓNICA

No es de extrañar que una de las regiones más vastas y diversas del planeta, hogar de incontables especies animales y vegetales, muchas todavía por estudiar, haya sido siempre una fuente inagotable de inspiración para la creación de leyendas populares, criaturas fantásticas y monstruosidades. Por ello, tampoco sorprende que la Amazonia, concretamente las profundidades del río que da nombre a la región, con su biodiversidad e inaccesibilidad enigmática, sea el origen de una de las figuras icónicas del cine y probablemente “el integrante más peculiar del panteón de monstruos clásicos de la Universal” (Díaz, 2022, p. 116). El propio nombre de Gill-Man, que viene a significar *hombre con branquias*, refleja la naturaleza híbrida de una especie que aguarda tantas atribuciones positivas como negativas.

El río Amazonas “es un lugar magnífico para el nacimiento de innumerables de estos mitos [...] Allí la naturaleza se manifiesta en todo su esplendor a cada paso. Los mitos y lo sagrado brotan espontáneamente” (Sugobono, 1999, pp. 6-7). Las historias de este género trascienden las limitaciones temporales y científicas perviviendo como testimonios culturales y simbólicos a través de las generaciones. Así lo atestigua el cine, donde su representación se mezcla con otros géneros creando personajes que nos acompañan hasta hoy.

Algunos relatos beben del terreno de la leyenda, donde la articulación simultánea de lo natural y lo sobrenatural, lo real y lo fantástico, se armonizan configurando

1. Este trabajo de investigación forma parte de un proyecto desarrollado mediante la concesión de una ayuda a contratos predoctorales para personal investigador en formación en el marco del Plan Propio de I+D+i de la Universidad de Castilla-La Mancha, cofinanciada por el Fondo Social Europeo Plus (FSE+), y con una duración de cuatro años (2022-26).

historias que las comunidades reconocen como propias. La coexistencia de elementos ontológicamente opuestos contribuye a la riqueza conceptual y simbólica de narraciones que el ser humano concibe como vehículo para comprender la complejidad inherente a la percepción humana de la realidad. Generalmente, esta mixtura de elementos opera como analogía intrínseca entre lo conocido y lo desconocido. Así, para poder establecer esta relación de lo fantástico, se considera el significado de “realidad” en los términos que sintetiza Flora Botton Burlá (1994, p. 57), asumiendo que “el relato fantástico debe ubicarse dentro del mundo por todos conocido, dentro del mundo de todos los días”. Con este fin, se establece primero una identidad entre el mundo ficcional y la realidad extratextual, para lo cual se toman elementos de la cotidianidad en la que se mueve el receptor construyendo un duplicado en el que pueda reconocerse (Roas, 2019, p. 111). La construcción de ese espacio, entendido como “normalidad”, es lo que permite el choque dramático que anima y determina el esquema constante del “fantástico” al introducir un acontecimiento que perturba sus normas y altera el orden (Lenne, 1974, p. 26), tal y como hace la criatura que protagoniza estas páginas.

## 2. VESTIGIOS DEL HOMBRE ANFIBIO

Según el relato atribuido al productor William Alland (1916-1997) que cuenta Andrea Ferrari, la idea de la película de Jack Arnold le fue sugerida al productor por un director que conoció un día en casa de Orson Welles:

El hombre (cuyo nombre permanece en el anonimato) le habló supuestamente de una misteriosa raza de Hombres Peces que habitaban el Amazonas, y de un amigo suyo que había desaparecido mientras realizaba un documental sobre estas misteriosas criaturas. Lo único que quedaba de él era una fotografía en la que aparecía uno de los Hombres Peces (Ferrari, 2003, p. 143).

Habitualmente se admite que la autoría de la historia pertenece al director de fotografía mexicano —y no de nacionalidad brasileña como apunta Ferrari— Gabriel Figueroa (1907-1997) que, durante una cena en la que se encontraban Alland, Welles, Dolores del Río y el cinefotógrafo, este último les habló de la leyenda de la Ipuipiaría (Díaz, 2022, p. 116). Este ser mitológico originario de los pueblos tupíes que habitaban la costa de Brasil en el siglo XVI es conocido como un hombre-marino morador del fondo de los ríos e identificado como uno de los mitos brasileños más antiguos recogido por los cronistas coloniales (Cascudo, 2000, p. 283). En efecto, la súbita expansión de los horizontes geográficos del hombre europeo propició la aparición de toda una fauna de seres maravillosos que, como la Ipuipiaría, se refieren en los relatos de viajes ayudando al informador en la operación discursiva que busca reducir lo

nuevo o desconocido a las huellas de su propia cultura (Camenietzki y Zeron, 2000, pp. 112-113). De algún modo, incluso en esas narraciones se genera el primer esfuerzo de relacionarse con lo extraño que plagará el universo fantacientífico de Jack Arnold.

Pero, para Gabriel Figueroa, el ser amazónico mitad hombre y mitad pez no era un mito, sino que se trataba de una criatura discutida por los habitantes de la zona constantemente (O'Meara, 2021, p. 180). Aunque el mexicano no había visitado la Amazonia, sino que posiblemente quería sobrecoger a los contertulios, la fascinación de unos anfibios que cada año surgen de las profundidades del río Amazonas exigiendo una doncella virgen en sacrificio, empujó a William Alland a querer cristalizar la anécdota de Figueroa en una película.

Con todo, para encontrar las raíces del monstruo de la Laguna Negra y de los hombres peces se debe ahondar en relatos pretéritos. Desde los poemas épicos de las civilizaciones grecolatinas, pasando por los textos bíblicos o la antigua tradición escáldica, hasta la mitología maya, la humanidad siempre ha mostrado la necesidad de comprender la enormidad de las aguas. En la tentativa de explicar el papel que cumple el ser humano inserto en un caos acuático, la figura del hombre-peiz materializa la intersección entre lo humano y lo divino (Caro Rodríguez, 2006, p. 220). Al mismo tiempo, la perpetuación de seres fantásticos acuáticos que intimidan a hombres y mujeres comunes aseguraba la protección de las poblaciones alejándolas de los peligros de aguas desconocidas.

La transmisión oral de estas historias se conjuga sucesivamente con elementos propios de cada cultura, haciéndose eco incluso dentro del territorio español a través de sucesos como el que Benito Jerónimo Feijoo recogió acerca de Francisco de la Vega, quien da vida a la leyenda del hombre pez de Liérganes. El pensador ilustrado se sirvió del personaje de la mitología cántabra para cuestionar el juicio de los hombres marinos de configuración anatómica uniforme y su posible origen frente a la naturaleza heterogénea de tritones, nereidas y monstruos (1998 [1734], pp. 294-304).

### 3. EL PERSONAJE EN EL MARCO FANTACIENTÍFICO

El icónico personaje conocido como Gill-Man hizo su debut cinematográfico en *La mujer y el monstruo* (*Creature from the Black Lagoon*) en 1954, bajo la dirección de Jack Arnold. Esta película marcaría el inicio de una serie de producciones en torno a la dimensión ambigua del enigmático ser que, más allá de su apariencia física, rehúye los límites de lo real y lo imposible mediante “una relación en la que se mezclan miedo y fascinación, horror y respeto, interés por lo desconocido y repulsión por lo monstruoso” (Herederó, 1994, p. 103). Arnold amplió el universo narrativo de esta figura un

año después con *La venganza del hombre monstruo* (*Revenge of the Creature*, 1955). No obstante, el encargado de cerrar la trilogía fue John Sherwood con *El monstruo camina entre nosotros* (*The Creature Walks Among Us*) de 1956. Su aportación ofrece un enfoque adicional sobre la interacción de la criatura con el entorno, y yuxtapone capas de complejidad a la narrativa del monstruo en su contexto cinematográfico.

Tanto en *La mujer y el monstruo* como en sus secuelas el tratamiento de la criatura coincide en el marco histórico, político y científico. El personaje cinematográfico de Gill-Man fue testigo del auge de la ciencia ficción influenciado por los temores generalizados en la década posbélica y la incertidumbre introducida por los avances en la ciencia y la tecnología, como se reflejaba también en la denominada carrera espacial. Esta tensión entre el progreso y la inseguridad se evidencia en la filmografía de Arnold, que vaticina un futuro impredecible a través de criaturas fantásticas, como el hombre-branquia; experimentos fallidos, como el que hace desarrollar una acromegalia monstruosa al arácnido en *Tarántula* (*Tarantula!*, 1955); accidentes desafortunados con sustancias químicas y radiactivas, como el que induce la progresiva reducción de tamaño del protagonista en *El increíble hombre menguante* (*The Incredible Shrinking Man*, 1957); así como a través de la invasión extraterrestre en *Vinieron del espacio* (*It Came from Outer Space*, 1953).

Aun así, y pese a su larga carrera en el cine, probablemente ninguna de estas historias haya llegado con tanto dinamismo hasta nuestros días como la protagonizada por Gill-Man, cuya inquietante elegancia ha sido “repetidamente imitada pero nunca igualada” (Ferrari, 2003, p. 141).

#### 4. CONFIGURACIÓN DEL MONSTRUO: DESCUBRIMIENTOS Y SUPOSICIONES

En términos del zoólogo belga Bernard Heuvelmans (1916-2001), el hombre-branquia puede ser estudiado desde la criptozoología al basarse su existencia “únicamente en evidencias testimoniales o circunstanciales, o en pruebas materiales que los científicos consideran insuficientes” (Angulo, 2007, p. 15). Las muestras y la coexistencia del hombre contemporáneo con seres vivos capaces de vivir tanto dentro como fuera del agua obrarían para imaginar que el ser humano pudiese alcanzar tal hibridación.

En ambos filmes de Jack Arnold se da a conocer al personaje a raíz del hallazgo de una garra palmeada fosilizada, pero con un esqueleto diseñado para la vida terrestre, lo que permite a los expertos conversar sobre cómo a lo largo de la evolución, la naturaleza ha intentado sacar la vida del agua. En la de 1954, el ictiólogo

David Reed (Richard Carlson) muestra un dipnoo, un pez pulmonado del período Devónico cuya morfología se conserva prácticamente intacta hasta la actualidad, por lo que su estudio resulta vital para comprender las adaptaciones que permitieron la transición de los vertebrados a la tierra: “¿De cuántos miles de modos intentó la naturaleza sacar la vida del mar y llevarla a tierra firme? Este fracasó, no ha cambiado en millones de años, pero aquí tenemos la clave de una respuesta” (Alland y Arnold, 1954, 9m 20s).

El descubrimiento del dipnoo se remonta al siglo XIX y sus cualidades híbridas despertaron el interés científico desde entonces. A este respecto, el paleontólogo australiano Gerard Krefft (1830-1881) clasificó erróneamente a esta especie como un anfibio, asegurando que sus características tomarían por sorpresa a la comunidad científica. El *Lepidosiren* —categoría taxonómica que corresponde al género de los peces pulmonados— descrito por Krefft (1870, pp. 21-23) tenía “una gran abertura branquial antes de cada miembro pectoral, que contiene branquias bien desarrolladas [...] y un par de orificios nasales bastante grandes justo debajo del labio superior”. Además, su esqueleto presentaba una combinación de partes osificadas y cartilaginosas. En el presente se distingue como *Lepidosiren paradoxa* al grupo de peces de respiración de aire obligada que habita preferiblemente aguas estancadas con poca corriente y que se distribuye por las cuencas amazónicas en América del Sur (Arratia, 2003, p. 671), lo que le confiere un riguroso parecido con las propiedades de la criatura cinematográfica.

Por su parte, en 1938 sobrevino el descubrimiento del primer celacanto contemporáneo, cuya relevancia científica favoreció la captura de un nuevo ejemplar en las Comoras. La proximidad con este hito científico que posibilitaba el estudio minucioso de la criatura marina más afín a los vertebrados terrestres —junto con los peces pulmonados—, actuaría de inspiración para los creadores de Gill-Man (Brion, 1994, p. 266). Así lo fue especialmente para la actriz, diseñadora de efectos, maquilladora y animadora Milicent Patrick (1915-1998), que investigó y estudió las ilustraciones de peces, anfibios y reptiles del período Devónico esbozando durante semanas la apariencia del monstruo hasta llegar al diseño definitivo del Gill-Man que hoy conocemos (O’Meara, 2021, p. 122) (Figura 1).

La presencia de fósiles vivientes avivaría imaginaciones multiplicando hipótesis y posibilidades evolutivas. Así, descubrimientos de esta categoría incitaron la idea de encontrar una forma de acelerar la evolución y desarrollaron propósitos como el que persigue el Dr. David Reed en *La mujer y el monstruo*: “Estudiando estas y otras especies crece nuestro conocimiento sobre la evolución de la vida y cómo se adaptó a este mundo. Ese saber puede ayudar al hombre a adaptarse a un nuevo mundo futuro” (Alland y Arnold, 1954, 9m 33s).



Figura 1: Milicent Patrick trabajando en el diseño de Gill-man. Fotografía para la gira promocional de *La mujer y el monstruo*. Fuente: Universal-International, 1954.

La película representa más que el nacimiento de un ser ficticio. La percepción de los científicos sobre la criatura refleja una era marcada por la ciencia ficción que canalizó los temores posbélicos y la incertidumbre tecnológica de los años 50. De hecho, a excepción del anfibio —producto de una anomalía evolutiva— y de los alienígenas en *Vinieron del espacio* —donde el cíclope ectoplasmático también fue diseñado por Milicent Patrick (Díaz, 2022, p. 106)—, el catálogo de monstruosidades en la filmografía de Jack Arnold tiene su origen en algún tipo de manipulación atómica o radiactiva bajo la mano humana (Heredero, 1994, p. 105). Como ya han reiterado muchos críticos, las películas de este género preparan a la sociedad para ese cambio, “ese *shock* del futuro hecho presente en un mundo más y más cambiante, vertiginoso. Y, acaso, nos alerta ante más de un futuro apocalíptico coronado por insospechadas implicaciones, ocultas bajo la pátina de invisibilidad de un aparentemente inocuo avance científico” (Moreno y José, 2007, p. 11).

Poco antes del estreno de *La mujer y el monstruo*, la elucidación del ADN había revolucionado la biología molecular sentando las bases para entender la genética y su manipulación. Un eslabón perdido anfibio no parecía más descabellado que un hombre viajando al espacio (O’Meara, 2021, p. 188). Aunque en las películas de Jack

Arnold se apuntan pequeños detalles, este aspecto de la criatura se examina con más precisión en la de John Sherwood.

Con el monstruo retenido por el equipo del Dr. William Barton (Jeff Morrow), los médicos observan que presenta piel humana bajo las escamas, así como branquias y pulmones simultáneamente. Tras un examen, los parámetros hematológicos de la criatura revelan una presencia del 35% de glóbulos rojos, lo que significa un 10% menos del nivel que debería poseer un ser humano común. Partiendo de esta composición, William Barton se obceca con la idea de modificar las proporciones alterando la estructura genética del hombre-branquia para crear una forma de vida nueva apta para dar el gran paso hacia el espacio sideral. Contrariamente, el Dr. Tom Morgan (Rex Reason) rechaza el plan aludiendo a la imposibilidad de evitar la naturaleza y a los tiempos propios del desarrollo evolutivo: “Mejoraremos el mundo ayudando a la naturaleza a seleccionar lo mejor de nosotros, y cuando el hombre esté listo mental y físicamente, llegará al espacio sideral” (Alland y Sherwood, 1956, 12m 29s).

## 5. LA TENTATIVA HUMANIZADORA

Interesa señalar que, si bien en ningún filme de la trilogía se profundiza en la psicología del monstruo, sí se intuye que interactúa con el entorno social y ostenta cierta disposición para sentir empatía. Aun así, los científicos se circunscriben a investigar sus particularidades como ejemplar anómalo entre los seres vivientes.

Para Bernard Benoliel (2000, p. 17) es justamente el drama del monstruo, en el momento en el que se asume que es *el otro*, lo que atrajo a Jack Arnold al género fantástico. En efecto, todos los testimonios subrayan que la idea del filme era humanizar a la criatura añadiendo el tema de *La Bella y la Bestia*<sup>2</sup> (*La Belle et la Bête*, 1946). El resultado sería la concepción de un monstruo entrañable, un golpe de genio por parte de la Universal más de veinte años después de crear algunos de los mejores personajes del cine fantástico (Brion, 1994, p. 266), junto a la otra gran diferencia de que este hombre-pep no adapta ninguna novela célebre ni responde a la sensibilidad gótica (Díaz, 2022, p. 116).

2. Para Gérard Lenne (1974, p. 81), el antiguo mito que ilustra este filme, el de la Bestia cuyo fin es conquistar a la Bella (joven/virgen), frente al del héroe, que consiste en matarla, destaca en *La mujer y el monstruo* por su primarismo. Su tesis sobre que en el cine “no hay mitos nuevos; sólo hay mitos viejos bajo formas nuevas” (*ibidem*, p. 63), permite establecer una correlación con versiones posteriores, como con *La forma del agua*.

La humanización de este personaje abría una línea mediante la que “la monstruosidad deja de ser un mero vehículo provocador del escalofrío o del terror convencional, para convertirse en un agente revelador de nuestra propia monstruosidad” (Herederó, 1994, p. 103), lo que también se trasladaba a la película de John Sherwood. Dicha trayectoria marcaría el futuro del hombre anfibio hasta el cine actual con *La forma del agua* (*The Shape of Water*, 2017) de Guillermo del Toro.

Tanto en el cine fantástico como en el de ciencia ficción, la idea de monstruosidad se desarrolla al unísono con la perspectiva desde la que es observada. Como diría Gérard Lenne (1974, p. 24), “según el sentido que le sea dado, o que nosotros le otorguemos, la monstruosidad puede ser una noción peyorativa o laudable”. En el transcurso de las décadas de 1960 y 1970, el paradigma científico se adentra en una amplitud de la mirada dirigida hacia la diferencia que se traslada a la pantalla (Courtine, Corbin y Vigarello, 2006, p. 252) y que, por consiguiente, condiciona la evolución de la figura de Gill-Man.

Rogelio Castro establece una correlación entre los rasgos ficticios que problematiza y desarrolla Tzvetan Todorov en su teoría sobre la literatura fantástica y la obra de Guillermo del Toro. A Todorov se refiere para explicar que “lo fantástico ocupa el tiempo de la incertidumbre” (Castro, 2022, p. 80), es decir, que las películas del tapatío plantean el interrogante de si el acontecimiento presentado es real o imaginario. Bajo esta dinámica se percibe el hombre anfibio de *La forma del agua*. Situada en Baltimore y ambientada en 1962, en pleno apogeo de la Guerra Fría, la historia introduce situaciones que el espectador reconoce en su cotidianidad y que configuran el foco de preocupaciones sociales actuales para entretener el descubrimiento de la criatura amazónica. Para Junco y Esparza (2019, p. 92), “los protagonistas están afectados por una culpa cósmica que los ubica en estado de caída”, como en el mito de Eros y Psique. Así, en un entorno de individuos que sufre diversos tipos de discriminación —Elisa (Sally Hawkins) por su mutismo; Giles (Richard Jenkins) por su orientación sexual; Zelda (Octavia Spencer) como mujer racializada—, el monstruo se inserta como uno más.

Al contrario que en las de Jack Arnold o en la de John Sherwood, Del Toro muestra una criatura indefensa, extraída de su hábitat y torturada, para empatizar con el misterioso ser desde el inicio. En realidad, en la visión del productor de las antes mencionadas, William Alland, tampoco entraba un monstruo horrendo y terrorífico, sino que se perseguía algo romántico, triste y bello, “como algo sobre lo que cantarían *The Cure* si fueran tritones” (O’Meara, 2021, p. 181). Pero, esta idea de la criatura se asemeja más a la que obtiene Guillermo del Toro.

En cualquier caso, aquí también se trata de un espécimen merecedor de estudio y experimentación para la ciencia, por lo que debe actuar el Dr. Robert Hoffstetler (Michael Stuhlbarg), un científico ruso infiltrado llamado Dimitri Antonovich Mosenkov, cuya responsabilidad ética se encuentra por encima de los resultados y de su complicidad política. La lente científica con la que Hoffstetler percibe al anfibio manifiesta la necesidad de equilibrar los avances considerando razones éticas y morales, similar a cómo los científicos actuales deben trabajar dentro de unos límites humanitarios que garanticen el bienestar y la equidad en sus investigaciones. Además, la evolución del personaje cinematográfico de Gill-Man se relaciona con la ciencia recordándonos que el cine fantástico también proporciona elementos válidos para representar y analizar la realidad en la que se enmarca.

## 6. REFLEXIONES Y OTREDAD: NUEVO PARADIGMA PARA LA CRIATURA FANTÁSTICA

*La forma del agua* ejemplifica el desarrollo de las ciencias experimentales en el momento en el que la decisión del Dr. Hoffstetler o la de Elisa exponen que el monstruo es una invención humana, creada a partir de una comparación injusta. A este respecto, la razón contemporánea nos encauza a devolverlo a su hábitat y que nada se interponga en su serenidad; una determinación que valida la conveniente afirmación que Lluís Bonet utilizaba para definir el universo de Jack Arnold años atrás: “el peligro no viene del exterior, sino que se encuentra en nosotros mismos” (Bonet, en Heredero, 1994, p. 103).

Las disciplinas académicas se han habituado a una posición más empática que busca comprender la diversidad humana y los conceptos de monstruosidad desde una óptica menos ultrajante. También así en las nuevas narrativas del monstruo con rasgos humanos, cuyo discurso nos hace cómplices de sus experiencias y de sus sentimientos, atenuándose su otredad (Roas, 2011, p. 171). Esta mirada hacia criaturas desconocidas o hipotéticas, como Gill-Man, contempla la diversidad en todas sus formas generando nuevos escenarios que se trasladan a la representación cinematográfica.<sup>3</sup>

Como refleja el imperecedero monstruo de la Laguna Negra, el enfoque científico bajo el que se examinan estos seres no proporciona forzosamente una respuesta

3. El cortometraje francés *Atomic Spot* (2018), de Stéphanie Cabdevila, sintetiza asuntos tratados a través de Gill-Man en lo referente a su naturaleza o su idoneidad para amar y ser amado. Aquí el anfibio —el último superviviente del accidente— resulta de la mutación tras una catástrofe nuclear que lo arroja a la soledad.

convinciente a las preguntas que la humanidad se hace en cada tiempo, sino que, ante mitos, leyendas y criaturas fantásticas, la ciencia se encarga de plantear nuevas cuestiones adaptadas a la complejidad del mundo en el que vive.

## REFERENCIAS

- ALLAND, W. (productor) y ARNOLD, J. (director), *La mujer y el monstruo*, Estados Unidos, Universal-International, 1954.
- ALLAND, W. (productor) y SHERWOOD, J. (director), *El monstruo camina entre nosotros*, Estados Unidos, Universal-International, 1956.
- ANGULO, E., *Monstruos. Una visión científica de la criptozoología*, 451 Editores, Madrid, 2007.
- ARRATIA, G., "Lepidosirenidae (aestivating lungfishes)", en *Checklist of the Freshwater Fishes of South and Central America*, EDIPUCRS, Porto Alegre, 2003, pp. 671-672.
- BENOLIEL, B., "Monstres au miroir", en *Jack Arnold. L'étrange créateur*, Vol de Nuit, Amiens, 2000, pp. 15-26.
- BOTTON BURLÁ, F., *Los juegos fantásticos*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1994.
- BRION, P., *Le Cinéma Fantastique. Les Grands Classiques Américains: du "Monde Perdu" à "2001: L'Odyssée de l'Espace"*, La Martinière, París, 1994.
- CAMENIETZKI, C. y ZERON, C.A., "Quem conta um conto aumenta um ponto: o mito do Ipu-piara, a natureza americana e as narrativas da colonização do Brasil", *Revista de Indias*, 50(218), 2000, 111-134.
- CARO RODRÍGUEZ, I., "Los Hombres Peces en la Edad Media y Contemporánea", en *Mil Seiscientos Dieciséis*, Vol. XII. El mundo medieval en la literatura contemporánea, Atlántida, Madrid, 2006, pp. 219-226.
- CASCUDO, L.C., *Dicionário do Folclore Brasileiro*, Global, São Paulo, 2000.
- CASTRO, R., *Lo fantástico y lo siniestro en la obra de Guillermo del Toro*, Fides, México, 2022.
- COURTINE, J.J., CORBIN, A. y VIGARELLO, G., *Historia del cuerpo 3: Las mutaciones de la mirada. El siglo XX*, Taurus, Madrid, 2006.
- DÍAZ, V., *El cine de ciencia ficción*, Notorious, Madrid, 2022.
- FEIJOO, B.J., "Examen filosófico de un peregrino suceso de estos tiempos", en *Teatro crítico universal*, Vol. VI, Tradiciones populares, Fundación Gustavo Bueno (edición digital), 1998 [1734], pp. 273-314.
- FERRARI, A., *Il cinema dei mostri*, Mondadori, Milano, 2003.
- HEREDERO, C.F., "La ciencia-ficción en el cine de Jack Arnold. El espacio ambiguo de la monstruosidad", *Nosferatu*, 14, 1994, 100-115.

- JUNCO, E. y ESPARZA, G., “Una relectura mítica sobre la violencia en *La forma del agua*”, *La Colmena*, 101, 2019, 85-97.
- KREFFT, G., “Description of a giant amphibian allied to the genus *Lepidosiren* from the Wide Bay district, Queensland”, en *Proceedings of the Zoological Society of London*, 1870, pp. 221-224.
- LENNE, G., *El cine “fantástico” y sus mitologías*, Anagrama, Barcelona, 1974.
- MORENO, M. y JOSÉ, J., “Prólogo”, en *Películas clave del cine de ciencia-ficción. Los directores, los actores, los argumentos y las anécdotas más interesantes*, Robinbook, Barcelona, 2007, pp. 11-14.
- O’MEARA, M., *The Lady from the Black Lagoon. Hollywood Monsters and the Lost Legacy of Millicent Patrick*, Rebellion, Oxford, 2021.
- ROAS, D., *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid, 2011.
- SUGOBONO, N., *Mitos y leyendas del Amazonas*, José J. de Olañeta, Palma de Mallorca, 1999.



## Capítulo 19

# Uno para gobernarlos (y transformarlos) a todos. El vínculo entre artefacto y monstruo en fantasía épica

Dr. Antonio Castro Balbuena  
*Universidad de Almería*

### 1. INTRODUCCIÓN

“¿Sería en verdad el hombre un ser tan poderoso, virtuoso, magnífico y a la vez tan lleno de bajeza y maldad?”, se preguntaba el doctor Víctor Frankenstein al reflexionar sobre la naturaleza del ser humano. La obra que Mary Shelley escribió a comienzos del s. XIX, aunque conocida por todos debido al monstruo de Frankenstein —que hoy se adapta y reinventa en multitud de obras para todos los públicos—, indaga en nuestro comportamiento como individuos y, precisamente, en la combinación de virtudes y defectos que nos alejan de la perfección. Una perfección que, por otra parte, ostenta otra figura clásica, la del héroe mítico, cuya importancia es esencial en un subgénero específico de la literatura fantástica: la fantasía épica.

A diferencia de la ciencia ficción en general y de la obra de Shelley, en fantasía épica no existe una ciencia como tal. En estos mundos ficcionales atávicos, donde el mito (*mythos*) desempeña un papel protagonista, la razón (*logos*) parece relegada a la aséptica realidad extratextual. Sin embargo, conforme este género construye nuevas obras mediante principios de verosimilitud, la razón y la lógica intervienen en lo maravilloso para ordenar, explicar y justificar lo mágico, lo caótico y lo inexplicable mediante argumentaciones cada vez más sistemáticas, asentadas en un conocimiento que, aunque ficticio, debe convencer a los lectores de que las maravillas a las que asisten son posibles.

Una de las consecuencias de esta “magia razonable” (o “ciencia imposible”) es el artefacto. En numerosas obras literarias el artefacto ocupa el centro de la narración, ya sea como objeto de profecías o como arma, semejante a las que el humano crea y usa en la realidad extratextual. Este objeto mágico provoca una serie de cambios en quienes lo utilizan, lo que en ocasiones transforma al individuo, sus intereses y sus ambiciones. Unos cambios que pueden arrebatarse la humanidad a sus portadores para convertirlos, a veces sin retorno, en monstruos. El relato se encamina así, como la historia de Shelley, hacia una reflexión de las acciones del individuo, lastrado por sus taras y bondades.

Este capítulo abordará estas cuestiones. En primer lugar, atenderé a la naturaleza del artefacto en la fantasía épica como resultado de la verosimilitud, así como su definición narratológica como objeto mágico. En segundo lugar, trataré someramente la figura del monstruo en literatura para proponer una definición del monstruo de fantasía épica. A continuación, proyectaré estas líneas teóricas en ejemplos concretos extraídos de dicho subgénero. Y, por último, recogeré las conclusiones más relevantes en un apartado final.

## 2. EL ARTEFACTO EN LA FANTASÍA ÉPICA

La evolución de la fantasía épica está condicionada por la verosimilitud, que afecta a historias, espacios y personajes para construir “una perspectiva más racional, una moralidad actualizada y, pese al discurrir de los tiempos, el mantenimiento de la voz mítica como guía de la fantasía épica” (Castro Balbuena, 2023, p. 319). Esta verosimilitud parece incompatible con unas historias gobernadas por lo mágico, pero en realidad cumple con una función primordial: la suspensión del descreimiento (*suspension of disbelief*). Este proceso, que Tolkien (1964, p. 36) definió a partir de la capacidad del autor para crear un mundo secundario accesible mentalmente, supone que, durante la lectura, el receptor entienda la fantasía como verdadera (Nikolajeva, 2003, p. 153). En definitiva, que acepte las reglas del mundo ficcional para creer en la verosimilitud de todas sus partes.

El reto ocurre cuando los elementos sobrenaturales deben ser creídos —como los demás— desde una perspectiva racional. Aquí entran en conflicto el *mythos*, una de las raíces de la fantasía épica (*vid.* Castro Balbuena, 2023; Cáceres Blanco, 2016) para construir las leyendas, las profecías y otros elementos; y el *logos*, una mirada crítica basada en “un análisis racional de lo existente” (García Gual, 2014, p. 30). Sin embargo, *mythos* (magia) y *logos* (ciencia) no tienen por qué confrontarse:

[...] as they both assume an ordered and structured form to the natural universe, and they both presume that humans can assert a certain measure of personal control over Nature, by means of understanding and manipulating the elements around him (Indick, 2012, p. 131).

Así, *mythos* y *logos* se combinan en una “magia razonable” cuando la realidad intratextual continúa nutriéndose de la realidad extratextual para ordenar, clasificar o “disfrazar” lo que *a priori* habría de resultar ilógico o antinatural. Ejemplo de esta conducta en fantasía épica es la emulación de la magia simpática (*sympathetic magic*) en *Crónica del asesino de reyes* (Patrick Rothfuss, 2007-), sistema analizado por Frazer (1940, pp. 11-47) en su estudio sobre rituales mágicos primitivos de nuestros antepasados, y que se basa —como en la obra literaria— en leyes de

similitud, contacto o contagio. O los dragones de *Canción de hielo y fuego* (1996-), de cuya alimentación y crecimiento —como cualquier animal de nuestro mundo— se nos habla en el tercer volumen de la saga. En definitiva, se instaura una pátina de verosimilitud en elementos —magia, criaturas fantásticas— que, por no materializarse en la realidad extratextual, deberían depender del caos.

Esta racionalidad alcanza otros aspectos ficcionales. Es el caso del *objeto mágico*, como se ha denominado desde una perspectiva narratológica, y que en el cuento maravilloso —otra de las fuentes de la fantasía épica— surgía de la carencia y la necesidad del héroe (Propp, 2006[1928], p. 46). Entre las formas de transmisión de estos objetos se encontraba la posibilidad de ser fabricados (*ibidem*, pp. 53-55); por este motivo, de aquí en adelante me referiré a ellos como *artefactos*: objetos creados por una sociedad ficticia a la cual identifican, cumpliendo con una de las funciones habituales del objeto mágico que señalaba Dreier (2016, p. 189). El *artefacto* tiene la capacidad de ejercer la magia por sí mismo según los patrones y límites de que su creador lo imbuyó, a partir de unas reglas ficcionales predefinidas que, como en el resto de la “magia razonable”, someten el elemento mítico al raciocinio del elemento lógico sin anular su naturaleza.

El ejemplo paradigmático de artefacto es el Anillo Único (*El señor de los anillos*, J.R.R. Tolkien, 1954), cuyas funciones y vínculo con la sociedad se concretan mediante el mito —el poema que da inicio a la saga—, y cuya historia se forja mediante momentos: el de *creación* a manos del Señor Oscuro, como se narra en *El Silmarillion* (Tolkien, 1977, pp. 283-304); el de *transmisión* de su creador a otros individuos mediante el robo o el hallazgo (*ibidem*), y el de *destrucción*, en el que se basan los hechos narrados en la saga. Sin embargo, mayor interpretación requieren los efectos provocados en quienes lo utilizan. Pues la relación artefacto-portador no es unidireccional; con su uso, el portador no solo obtiene poder sobre la Naturaleza y la magia, sino que entrega algo a cambio de ese poder. Y, en ocasiones, dicho intercambio tiene como consecuencia su transformación en un *monstruo*.

### 3. EL PERSONAJE MONSTRUOSO COMO CONSECUENCIA DEL ARTEFACTO

Las raíces del monstruo se extienden hasta la literatura infantil y la literatura de terror. En ellas, la naturaleza del monstruo se basa en la asociación con el Mal propia de la literatura para niños (McGraw y Macaluso, 2022, p. 53). Sin embargo, incluso en algunos de estos relatos el monstruo abandona lo perverso para convertirse en un compañero de aventuras de conclusión satisfactoria, las cuales, al

no provocar temor, tienden a humanizar al personaje monstruoso (Christie, 2020, pp. 2-5). Mientras tanto, en la literatura de terror se sigue una trayectoria similar. Ejemplo de ello es el *vampiro*, quien ahora, según Tenga y Zimmerman (2013, p. 77), es menos terrorífico, próximo al héroe y al amante, y aparece —por ejemplo, en la saga *Crepúsculo* (2005-2009), de Stephanie Meyer— como un *vampiro domesticado*, que busca su integración social en detrimento de su naturaleza. Se percibe en este punto un monstruo cuya naturaleza depende de su vínculo con la sociedad, pero también de sus acciones, que lo caracterizan más allá de su forma exterior, como apunta Merkelbach (2019, pp. 15-16).

Una primera aproximación al monstruo de fantasía épica surge al considerar su rol en las sagas nórdicas, tradición de este género literario. Según Hume (1980, p. 3), el monstruo servía aquí como obstáculo del héroe en su camino hacia la hazaña heroica, que normalmente coincidía con librar a la sociedad de la amenaza del monstruo. En fantasía moderna, el personaje monstruoso sigue siendo el adversario en la misión del héroe (Ashley, 1999, p. 654). Y lo mismo ocurre en fantasía heroica, donde, como en el resto de la literatura, se humaniza a los monstruos, quienes a veces toman prestado “a little of their opponents’ glamor” (Stableford, 2005, p. 284). Esta humanización surge a partir de su vínculo con la sociedad, ya sea como antagonista o como reflejo de sus ideas (Nigg, 1999, p. 4), como “an embodiment of a certain cultural moment— of a time, a feeling, and a place” (Cohen, 1996, p. 4), e incluso como piedra de toque para juzgar la conducta humana (Merkelbach, 2019, p. 17). El monstruo surge, así, como constructo de la sociedad a partir de su ideología, de su cultura y especialmente de sus temores, del mismo modo que el artefacto es resultado del conocimiento y la habilidad de esa misma sociedad.

Pero la relación artefacto-portador va más allá. Pese al protagonismo del objeto mágico en la literatura fantástica, como señala Dreier (2016, pp. 189-190), los estudios académicos sobre la relación transformadora entre objetos y sujetos son escasos y se limitan a la psicología, los estudios culturales o la filosofía. Sin embargo, de sus efectos depende la definición del monstruo en la fantasía épica. Pues las propiedades del artefacto transforman al individuo para, a cambio del poder, someterlo, pervertir su moral, potenciar sus capacidades y arrebatarle parcialmente su humanidad. La transformación induce a pensar en dos fases: una, de plena humanidad; y otra, de monstruosidad a partir de la subversión de sus características individuales previas o de los rasgos de la sociedad que, a través del artefacto, le dio origen. En esta segunda fase, la monstruosidad se exterioriza mediante rasgos físicos que, fuera de lo natural, lo distinguen como agente externo de la sociedad a la que amenaza o de la que proviene.

Además de esta dualidad ontológica, el monstruo de fantasía épica se caracteriza por:

- a) Su *antinaturalidad e ilegalidad*. Como apuntaba Foucault (2003[1975], p. 63), el monstruo pervierte tanto las normas de la sociedad como de la naturaleza, pues en él se suman lo animal y lo humano. Esta antinaturalidad se nutre también de la tradición mítica del género con otros arquetipos relacionados —*i.e.* Madres Terribles como Equidna, Lamia o las Gorgonas (Rooks, 2016, p. 124)—, siempre vinculados a lo extraño y al mal puro. Sin embargo, cuando el lector ha madurado ya no le afecta ese miedo, y se tiende, así, hacia “monsters masquerading as human, or indeed, exposure of the monstrous qualities of humanity” (Christie, 2020, p. 7).
- b) Su actuación como *humano caído*. A la domesticación a la que me refería previamente se suma la reflexión sobre los sentimientos y rasgos propios de la humanidad que pervive en el monstruo, hecho que a veces lo convierte en protagonista narrativo. Este enfoque coincide con la distinción que propuso Frye (1971, p. 188) entre héroe divino del mito y héroe humano del romance, además del héroe crepuscular que tan habitual es en la fantasía épica contemporánea (*vid.* Castro Balbuena, 2022). Así, el protagonista del relato es un personaje imperfecto, carente de la brillantez del héroe mítico, con lo que se abre la posibilidad de que el monstruo, pese a sus conflictos internos, se aproxime a la heroicidad. Al profundizar en sus sentimientos, además de humanizar al monstruo, se le despoja del componente *miedo*, en tanto que estas criaturas “are not so different from us: they haven’t chosen what they are and, sometimes, we can befriend them” (Tenga y Zimmerman, 2013, p. 84). Y en esa exploración de sentimientos y emociones, el personaje busca una redención, cuyo resultado —aunque pueda acometer hazañas comparables a las del héroe— es incierto.

#### 4. MONSTRUOS DE FANTASÍA ÉPICA: DE GOLLUM A DAENERYS TARGARYEN

En fantasía épica, el monstruo mítico y paradigmático es el dragón —desde el Smaug de Tolkien hasta el Shurakai de Tad Williams o el Balerion de G.R.R. Martin, entre otros muchos—, construcciones ficticias que han evolucionado desde la bestialidad que les conceden los relatos occidentales hacia la sabiduría y mente privilegiada gracias a la fantasía para niños de Nesbit y Grahame (Stableford, 2005,

p. 115). Sin embargo, en el análisis de la relación monstruo-artefacto en este género literario —el cual, desde una perspectiva multimodal<sup>1</sup>, se extiende a otros soportes artísticos—, destacan otras criaturas donde se percibe, pese a su monstruosidad, una humanidad latente.

El más paradigmático es Gollum, creado por Tolkien. Por su primera aparición en *El hobbit* (1937), podría concluirse que su naturaleza no es maligna: se nos presenta como una criatura solitaria, con predilección por los acertijos, que entabla un curioso duelo dialéctico con el protagonista, Bilbo Bolsón. Durante la narración se aportan referencias a su pasado *hobbit* como Sméagol, si bien no será hasta *El señor de los anillos* (1954) cuando se descubra el potencial del personaje. Como reflejo de la sed de poder que sufrieron las razas de la Tierra Media por los anillos mágicos, el Anillo Único de Sauron ha ahogado a Gollum en un pozo de codicia y necesidad por este tesoro —su tesoro—, hasta convertirlo primero en un asesino —de Déagol, a quien arrebató el anillo en primer lugar—, en un marginado —por la ilegalidad cometida, pero también por el odio a la luz del sol, es decir, a la Naturaleza— y después en un traidor, al volverse contra Frodo y Sam en su viaje al Monte del Destino. Dentro del relato —y en boca de Gandalf— se indica al lector que es el Anillo (y su maestro) el que actúa por voluntad propia a través de Gollum, quien carece ya de libre albedrío (Tolkien, 1991[1954], p. 54), si bien cabe preguntarse si la ambición y la codicia no habitaban ya en el corazón de este *hobbit* descarriado, “a small slimy creature [...] as dark as darkness, except for two big round pale eyes in his thin face” (Tolkien, 1975[1937], p. 79). Durante el viaje a Mordor se aventura una redención del personaje, pero pronto queda claro que Gollum no podrá recuperar la humanidad arrebatada por el artefacto.

Si atendemos al comportamiento más que al cuerpo monstruoso, destacan personajes protagonistas como Daenerys Targaryen (*Canción de hielo y fuego*, G.R.R. Martin, 1996-). Al principio del relato, Daenerys es una princesa desterrada cuya subsistencia depende de la sumisión, pero todo cambia cuando da vida a los huevos de dragón que eran obsequio de bodas. Estos artefactos la vinculan con los tiempos míticos de sus antepasados Targaryen y la antigua Valyria, gloria que pretende alcanzar recuperando el Trono de Hierro. Sin embargo, pese a las canciones y los mitos, Daenerys teme

1. La fantasía épica multimodal consiste en la consideración de tres señales modales —mito, personajes y construcción del mundo— como núcleo de aquellos relatos que, en cualquier soporte artístico (literatura, videojuego, cine...), forman parte de un conjunto específico (Castro Balbuena, 2023a).

que la muerte y la violencia que siembran sus “hijos” la conviertan en algo muy diferente de la heroína que pretende encarnar, motivo por el que los encierra y esconde:

*Mother of dragons*, Daenerys thought. *Mother of monsters*. *What have I unleashed upon the world?* [...] Without dragons, how could she hope to hold Meereen, much less win back Westeros? *I am the blood of the dragon*, she thought. *If they are monsters, so am I* (Martin, 2012[2011], p 185).

Daenerys posee rasgos físicos que la apartan del individuo común, como el pelo blanco y los ojos púrpuras propios de la familia Targaryen, extraños en Poniente por su procedencia valyria. Desde una perspectiva conductual, en Daenerys se acumulan la venganza, la necesidad y la ambición en un choque de naturalezas —la humana y la monstruosa— que provoca multitud de conflictos morales e ideológicos. El principal de ellos es el necesario uso de la violencia en hazañas heroicas como la liberación de los esclavos en las Ciudades Libres, pero también las consecuencias de su vínculo maternal con los tres dragones, que la aproxima a la Madre terrible y monstruosa del mito.

Más compleja es la consideración del monstruo de fantasía épica en el videojuego, soporte condicionado por un mayor peso de lo visual y la interacción del receptor a través del avatar. Si atendemos un caso concreto, como el de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004-), atisbaremos que el monstruo, como en literatura, vuelve a ser protagonista. En este juego, y como extensión de los juegos de rol clásicos, el jugador se pone en la piel de criaturas como los orcos o los no muertos, cuyo cuerpo monstruoso no es suficiente para juzgarlos bajo el prisma del monstruo tradicional. Y es que ambas razas forman sus propias comunidades en el juego —decae así la ilegalidad— y poseen territorios con características visuales y naturales propias —decae, además, lo antinatural—. Ambos gozan también de narraciones específicas, que sitúan al jugador en el mismo rol heroico que aquel cuyo personaje sea, por ejemplo, un humano. Además, el jugador tiene aquí cierta libertad para elegir su conducta, marcada por la narración del videojuego, pero también por su actuación con el entorno y otros jugadores. Tanto los no muertos como los orcos deben su naturaleza a sendos artefactos del mundo ficcional: en el primer caso, la Plaga, que les arrebató su humanidad, y ante la que se rebelaron los Renegados; y en el segundo caso, la sangre de Mannoroth, que corrompió a los orcos de Draenor para invadir Azeroth, si bien un grupo logró sobreponerse y fundar la nueva Horda. Ambas criaturas se alejan así del mal absoluto para aproximarse a la redención, aunque mantengan ideales propios y el enfrentamiento con la Alianza, narración donde ha de desenvolverse el jugador.



Figura 1: Orco y no muerto en *World of Warcraft*. Fuente: Blizzard Entertainment (2023).

## 5. CONCLUSIONES

El monstruo de fantasía épica es un constructo a partir de lo que creemos que amenaza nuestra humanidad. Como resultado, asistimos al duelo moral que determinados personajes mantienen consigo mismos debido a su interacción con la Naturaleza de su mundo, es decir, el artefacto. Este duelo se produce cuando el artefacto ya le ha arrebatado parte de su humanidad, cuando el retorno no es posible. El monstruo se construye mediante sus propios actos, que en ocasiones se basan en la humanidad perdida. Es el caso de Daenerys Targaryen y su temor por la violencia que desatan sus hijos dragones, quienes en realidad siguen sus órdenes; o de Gollum y la monstruosidad a la que lo condenaron su codicia y ambición. El monstruo se convierte, así, en un reflejo de nuestros conflictos internos, pero también en la búsqueda de respuestas ante conductas que no podemos calificar de humanas por su condición ilegal y antinatural, pero que amenazan con convertirse en parte de nuestra naturaleza. En definitiva, el monstruo de fantasía épica introduce en lo maravilloso la crítica social y la reflexión humana mediante la suma de *mythos* y *logos*, de magia y artefacto, una magia razonable que sirve de espejo en el que atisbar aquello en lo que nuestros defectos pueden convertirnos.

Aunque aquí se han mencionado solo algunos ejemplos, la figura del monstruo cuenta con amplia representación en la fantasía épica, con personajes complejos como Geralt de Rivia, cuyo oficio consiste en librar a la sociedad que lo margina de los monstruos que no se diferencian tanto de él mismo; o Nona Grey, la novicia del convento de la Dulce Misericordia que a duras penas resiste sus ansias de muerte y venganza, incrementadas por los demonios que la poseen luego de su contacto con el

corazón de nave. Pero el monstruo tiene presencia también en otros soportes, ya sea mediante la adaptación en televisión y cine, o la expresión propia en el videojuego, donde el jugador toma las riendas del personaje —también del monstruoso— para desenvolverse a partir de unas líneas narrativas previamente marcadas.

A diferencia del héroe contemporáneo, que nos muestra el camino del esfuerzo hacia el logro a través de un bosque de tribulaciones y obstáculos, el monstruo constituye la suma de las malas decisiones y los peores sentimientos de que es capaz nuestra naturaleza humana, a veces provocados por la sociedad de que formamos parte. Sobre todo cuando, como se ha visto, el portador recibe el poder y la responsabilidad, dones que en numerosas ocasiones concede el artefacto. Resulta así necesaria la reflexión sobre estas figuras no solo para ampliar nuestro conocimiento de la fantasía épica, sino también para entender, en definitiva, qué nos aterroriza y en qué tememos convertirnos.

## REFERENCIAS

- ASHLEY, M., "Monsters", en John Clute y John Grant (eds.), *The Encyclopedia of Fantasy*, Londres, Orbit Books, 1999, pp. 654-655.
- BLIZZARD ENTERTAINMENT, *World of Warcraft: Dragonflight* [Videojuego], 2023.
- CÁCERES BLANCO, R., *Mundos épicos imaginarios: de J.R.R. Tolkien a G.R.R. Martin*, Madrid, UAM Ediciones, 2016.
- CASTRO BALBUENA, A. "El héroe crepuscular como arquetipo mítico en la fantasía épica contemporánea. Geralt de Rivia, entre la luz y la oscuridad", *ACTIO NOVA*, 6, 2022, 53-82. <https://doi.org/10.15366/actionova2022.6.003>
- CASTRO BALBUENA, A. "Hacia una definición multimodal de la fantasía épica contemporánea". *Signa*, 32, 2023a, 309-334. <https://doi.org/10.5944/signa.vol32.2023.32688>
- CASTRO BALBUENA, A., *El mito en la fantasía épica de Javier Negrete. Un análisis narrativo de las señales genéricas*, Cáceres, Servicio de Publicaciones de Universidad de Extremadura, 2023b.
- CHRISTIE, L., "The Evolution of Monsters in Children's Literature", *Palgrave Communications*, 6, 2020, art. 41. <https://doi.org/10.1057/s41599-020-0414-7>
- COHEN, J.J., "Monster Culture (Seven Theses)", en Cohen, J.J. (ed.), *Monster Theory: Reading Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996, pp. 3-25.
- DREIER, S., "Magical Objects in Fantasy: A Multicultural Examination", en Fabrizi, Mark A. (ed.), *Fantasy Literature. Challenging Genres*, Rotterdam, Sense Publishers, 2016, pp.189-202.
- FOUCAULT, M., *Abnormal. Lectures at the Collège de France 1974-1975*, Londres, Verso, 2003[1975].

- FRAZER, J.G., *The Golden Bough. A Study in Magic and Religion*, Nueva York, The Macmillan Company, 1940.
- FRYE, N., *Anatomy of Criticism*, Nueva Jersey, Princeton University Press, 1971.
- GARCÍA GUAL, C., *Historia mínima de la mitología. Los mitos clásicos y sus ecos en la tradición occidental*, Madrid, Turner Libros, 2014.
- HUME, K., "From Saga to Romance: The Use of Monsters in Old Norse Literature", *Studies in Philology*, 77.1, 1980, 1-25.
- INDICK, W., *Ancient Symbology in Fantasy Literature. A Psychological Study*, Jefferson, McFarland & Company, 2012.
- MCGRAW, M., y MACALUSO, M., "Beyond Big Bad Wolves: Revisiting the Origins of Evil and Literary Monsters", *English Journal*, 111.6, 2022, 53-60.
- MARTIN, G.R.R., *A Storm of Swords. 1: Steel and Snow*, Londres, Harper Voyager-Harper Collins Publishers, 2011[2000].
- MARTIN, G.R.R., *A Dance with Dragons. 1: Dreams and Dust*, Londres, Harper Voyager-Harper Collins Publishers, 2012[2011].
- MERKELBACH, R., *Monsters in Society: Alterity, Transgression, and the Use of the Past in Medieval Iceland*, Berlín, De Gruyter, 2019.
- NIGG, J., *The Book of Fabulous Beasts: A Treasury of Writings from Ancient Times to Present*, Nueva York, Oxford University Press, 1999.
- NIKOLAJEVA, M., "Fairy Tales and Fantasy: From Archaic to Postmodern", *Marvels & Tales*, 17.1, 2003, 138-156.
- PROPP, V., *Morfología del cuento*, Madrid, Editorial Fundamentos, 2006[1928].
- ROOKS, A.K., "Reconceiving the Terrible Mother: Female Sexuality and Maternal Archetypes in Kate Chopin's *The Awakening*", *Women's Studies*, 45, 2016, 122-141.
- STABLEFORD, B., *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, Oxford, The Scarecrow Press, 2005.
- TENGA, A., y ZIMMERMAN, E., "Vampire Gentlemen and Zombie Beasts: A Rendering of True Monstrosity", *Gothic Studies*, 15.1, 2013, 76-87.
- TOLKIEN, J.R.R., *Tree and Leaf*, Londres, Unwin Books, 1964.
- TOLKIEN, J.R.R., *The Hobbit or There and Back Again (Revised Edition)*, Nueva York, Ballantine Books, 1975[1937].
- TOLKIEN, J.R.R., *The Silmarillion*, Londres, George Allen & Unwin-Book Club Associates, 1977.

## Capítulo 20

# El asilo de Arkham como nicho de monstruos

Francisco Javier Sánchez Valle

*Universitat Oberta de Catalunya*

### 1. CULTURA DE MONSTRUOS

En las últimas décadas, el *monstruo* se ha consolidado como una categoría analítica central para pensar las formas de diferencia y exclusión humanas. Así, los Estudios o Teorías de Monstruos han emergido como un campo propio dentro de las ciencias sociales y humanas para abordar la llamada “cultura de monstruos” (Cohen, 1996; Levina y Bui, 2013; Weinstock, 2020). Al colocar en el centro las narrativas de monstruos y el papel que desempeñan en la cultura —más allá de su función meramente metafórica— estos estudios abordan las dimensiones epistemológicas, ontológicas y socio-históricas que, en su intersección, dan lugar a la monstruosidad no sólo como construcción social del presente, sino también como condición necesaria de futuro. Hablar de monstruos es hablar de ansiedades sociales, de atracción y repulsión, de cuerpos, de seguridad y peligro, de lo (des)conocido, de lo liminal y lo abyecto, de proyección y desplazamiento, de normalidad y desviación; en suma: de diferencias y límites arbitrarios. Una matriz fragmentaria difícil de desgranar precisamente por su carácter híbrido. Así, no es de extrañar que muchas manifestaciones culturales dentro de campo de la fantasía hayan recurrido a los monstruos para crear un imaginario poblado por criaturas caracterizadas tanto por excesos morfológicos orgánicos como por prácticas que desafían el orden social. Una de las maneras más habituales de abordar este ensamblaje monstruoso es mediante el análisis de las criaturas concretas. Sin embargo, poca atención han recibido los lugares desde los cuales dichos monstruos han surgido, entendidos como una parte constitutiva de su construcción cultural. La génesis de los monstruos no se puede entender plenamente sin abordar los condicionantes espaciales de su creación.

### 2. LOS MONSTRUOS Y SUS LUGARES

La creación de mitologías (Barthes, 2009) en torno a los lugares de los monstruos ha funcionado —desde la Grecia Antigua hasta nuestros días— como un elemento diferenciador de los espacios sociales de la alteridad con claros propósitos políticos atravesados por ejes desiguales de poder (en términos de raza, género, sexo,

religión, etc.). Los monstruos incorporan prácticas que son contrapuestas al “orden natural” de las cosas, desde los cíclopes (contraponiendo la civilización griega a lo salvaje foráneo) hasta las brujas (oponiendo lo divino-hombre a lo demoníaco-mujer). Dentro de la ciencia ficción, estas tierras remotas tienen su equivalente en aquellos lugares desconocidos que alberga el espacio exterior como cuna de aliens, marcianos y extraterrestres en general. Sin embargo, uno de los *locus* de monstruos más recurrentes es el de la experimentación científica. Este carácter experimental es algo que los laboratorios comparten con los asilos para locos o manicomios, convirtiéndose ambos en los lugares típicos de generación de monstruos al vincular criatura, experimento y fantasía. De la misma manera que sin la presencia de un laboratorio no hubieran nacido la criatura de Frankenstein o Hulk, los principales villanos de Batman no existirían tal y como los conocemos —tampoco al propio Batman—, sin el Asilo de Arkham: el lugar de la locura por excelencia, espacio de génesis de monstruosos villanos que, asociados a la criminalidad, desafían el orden social y moral de Gotham City.

En el universo de Batman, el Asilo de Arkham ha adquirido un papel fundamental no sólo como elemento narrativo, sino también como representación ficticia de las ansiedades de los propios lectores. Los temores y controversias asociados durante los últimos doscientos años a los asilos para locos convergen en la institución ficticia del Asilo de Arkham —un híbrido entre centro penitenciario e institución médica— vinculando peligrosidad y locura que trascienden la alteridad para hablarnos de nosotros mismos y nuestra sociedad. En lo que sigue, se propone que el Asilo de Arkham funciona como un nicho de monstruos. Es decir, mediante la categoría diferencial de *la locura*, los villanos son reconstruidos a través de la adquisición del carácter monstruoso del loco. Más específicamente, llevaré a cabo un análisis temático de la novela gráfica *Asilo Arkham: Un Lugar Sensato en una Tierra Sensata* (2018) para ilustrar mi propuesta. Para ello me apoyaré en el término “estandarización de nichos” como una herramienta analítica útil a la hora de conformar un grupo específico de villanos caracterizados por la locura.

### 3. LA ESTANDARIZACIÓN DE NICHOS Y LA LOCURA

El concepto “estandarización de nichos” ha sido propuesto por el sociólogo de la ciencia Steven Epstein (2007) para entender cómo la política biomédica homogeneiza a la población humana para el escrutinio científico. Con otras palabras, se trata de una gestión biopolítica de la población a través de la especificación de estándares a nivel de grupos sociales englobados bajo las categorías de sexo, edad o raza, por ejemplo. Este proceso de clasificación fue el resultado de la lucha por la inclusión de las

diferencias entre los grupos humanos por parte de los defensores de la salud a finales del siglo XX. Se pretendía trascender el concepto de sujeto humano estándar —históricamente ligado al de hombre blanco de mediana edad— dentro de la investigación biomédica, al incluir grupos tradicionalmente infrarrepresentados. Como resultado, grupos sociales adscritos a las categorías de “mujeres”, “afroamericanos”, “niños”, “ancianos”, etc. fueron incluidos en la investigación científica. La selección y puesta en funcionamiento de dichas categorías resultan relevantes no sólo como punto de partida de las investigaciones, sino también para la obtención e interpretación de los resultados. En este sentido, este proceso aparentemente democratizador de inclusión puede conllevar consecuencias epistemológicas y éticas indeseables mediante la esencialización y reificación de dichas categorías diferenciales (Fernández, 2018).

Adoptando dicho concepto a los propósitos de mi argumento, propongo que la estandarización de nichos funciona como una forma general de producir villanos estandarizados para ponerlos a disposición de las narrativas fantásticas. Como en el caso de la administración biomédica, lo relevante para llevar a cabo esta estandarización es determinar qué formas particulares de diferenciación son importantes para el problema en cuestión. Para el caso que nos atañe, dicha categoría diferencial de nicho es *la locura*. En la tarea de estandarizar al villano como monstruo, se produce un doble movimiento: si, por un lado, la locura aparece como una categoría diferencial susceptible de esencialización; por otro, el Asilo de Arkham representa el lugar para reubicar dichas diferencias. De este modo, los locos se vuelen monstruos en una sociedad sanista y los asilos devienen los lugares de la locura por excelencia. Así, el Asilo de Arkham y los villanos que alberga se pueden entender como entidades que se constituyen mutuamente.

## 4. EL ASILO DE ARKHAM COMO NICHOS DE MONSTRUOS

### 4.1. Los asilos: reubicar diferencias, resignificar la locura

Desde un punto de vista histórico, los asilos para locos han jugado un papel decisivo en el surgimiento y desarrollo de la disciplina psiquiátrica. La institución asilar devino en el eje vertebrador no sólo del ejercicio de poder como espacio de control social, sino también de la profesionalización de la psiquiatría en cuanto lugar de conocimiento médico (Campos y Huertas, 2008). Al abrigo de la filosofía del llamado *tratamiento moral* —es decir, la consideración del loco como un *ciudadano* con necesidades asistenciales—, el alienismo de finales del siglo XVIII y comienzos del XIX llevó a cabo la medicalización de la locura. Lo que antes se denominaba “locura” fue

transformándose en “enfermedad mental” bajo una perspectiva organicista y somática del padecimiento mental. Los asilos ofrecían la posibilidad de acceder ilimitadamente a las observaciones clínicas de sus internos, favoreciendo así la entonces emergente “industria de investigación asilar” (Porter, 2008). En esta línea terapéutica para “recuperar” al loco, el llamado *determinismo ambiental* sugería que los lugares jugaban un papel esencial dentro de los procesos de curación de la locura. Así, los reformistas del siglo XIX encontraron en la serenidad del retiro y en los diseños arquitectónicos una vía para tratar a los locos (Irvine, 2022). Sin embargo, durante la segunda mitad del siglo XIX, el tratamiento moral evidenció su fracaso. El loco quedaba caracterizado como un enfermo “crónico” destinado al aislamiento y la marginación social (Huertas, Campos y Álvarez, 1997).

El proceso de institucionalización de la medicalización de la locura fue sustituido por el de la medicalización del comportamiento. Una heterogénea colección de pacientes susceptibles de trasgredir el orden normativo social quedaba asignada a “lo patológico”: sífilíticos, alcohólicos, locos, tuberculosos, prostitutas o delincuentes poblaron los asilos. Los manicomios dejaron de ser “instituciones terapéuticas” para convertirse en almacenes de individuos marginados. La llamada “teoría de la degeneración” jugó un papel determinante en la transformación conceptual de la locura. Esta teoría proponía que “el hombre creado en perfección por una mala subsistencia, unos malos hábitos y, sobre todo, una falta de bondad, podía degenerar dando lugar a una estirpe con anomalías en el cuerpo y en el alma” (Peset, 2008, p. 61). A partir de los trabajos de Bénédic Morel y Valentin Magnan, la idea de peligrosidad asociada a la locura se extendió a la categoría general de *los anormales* tomados como paradigma de la ausencia de condición humana. En esta línea, Cesare Lombroso propuso su teoría del “criminal nato” según la cual los delincuentes nacen como individuos *atávicos* que se encuentran en contacto con “lo animal”, de forma que son desmerecedores de los derechos jurídicos de *los normales*. De esta manera, se abrió la posibilidad de combatir el peligro social mediante su prevención con prácticas de profilaxis como la eugenesia. Así, bajo el paraguas de la medicalización, dentro de los asilos se llevaron a cabo prácticas de erradicación de lo que se consideraban deficiencias mentales. En las primeras décadas del siglo XX, se introdujeron las nuevas terapias somáticas: la malaroterapia, las terapias de choque como el cardiazol, la cura de Sakel o el electrochoque, así como la leucotomía prefrontal. Los asilos, como agentes de la medicalización institucionalizada, devinieron en lo que Erving Goffman (2001) llamó “instituciones totales”, es decir, instituciones híbridas entre la comunidad residencial y la organización formal que se comportan como “los invernaderos donde se transforma a las personas; cada una es un experimento natural sobre lo que puede hacerse al yo” (*ibidem*, p. 25).

En la confluencia de la llamada “revolución química” —es decir, la introducción de los neurolépticos para el tratamiento de los síntomas psiquiátricos—, las necesidades financieras y las reformas políticas, en la década de los cincuenta del siglo XX, los asilos se vieron inmersos en lo que se ha denominado el proceso de “desinstitucionalización”. El número de internos decreció, al hacer innecesarias las estancias prolongadas. El proceso de desinstitucionalización y la subsiguiente inclusión de los enfermos mentales en la sociedad fueron asumidos por la percepción pública como un peligro. La sobrerrepresentación en los medios de masas de estos individuos como problemáticos favoreció la estigmatización del loco, al asociar enfermedad y criminalidad mediante una grotesca simplificación de una compleja realidad (Grob, 1994).<sup>1</sup>

No resulta extraño que, al abrigo de la controvertida y, en muchas ocasiones, oscura conformación de la disciplina psiquiátrica, los asilos se hayan visto convertidos en un recurso a explotar dentro de las narrativas fantásticas con tintes de terror: desde las obras de H. P. Lovecraft (1937) hasta la serie de televisión *American Horror Story: Asylum* (Falchuk y Murphy, 2012-2013).

## 4.2. El mito del Asilo de Arkham

El Asilo de Arkham apareció por primera vez en octubre de 1974, en el número 258 de *Batman*. En su viñeta número catorce aparece el siguiente texto: “Cuatro horas después, en una institución de Nueva Inglaterra llamada “hospital”... un eufemismo para un manicomio que alberga a los dementes criminales” (Figura 1). Pocas palabras han dicho tanto. En primer lugar, la ubicación del hospital en Nueva Inglaterra hace clara referencia a la ciudad creada por H. P. Lovecraft: Arkham, situada en el mismo lugar geográfico; en segundo lugar, la palabra “hospital” es asociada a la de manicomio para especificar que no se trata de un hospital cualquiera, sino de aquellos que albergan a los trastornados mentales; y, por último, se identifica estos trastornos mentales con la criminalidad. Así, la primera aparición del Asilo de Arkham establece una clara conexión con las historias de terror de Lovecraft así como con la consideración del asilo en cuanto prisión para locos. En el número 294 de 1977, dicha institución pasó a denominarse “el Asilo de Arkham para criminales dementes” para, dos años más tarde, ser presentada ya como “el Asilo de Arkham”. Aunque su primera localización fue la

1. Cabe señalar que la locura como categoría diferencial ha marcado la transición en las representaciones del villano personificado en la figura del “científico loco” al del “paciente loco” que escapa o abandona el asilo.

de Nueva Inglaterra, posteriormente fue incorporada a la ficticia ciudad de Gotham City, otorgándole un papel propio dentro de la trama del superhéroe.



**Figura 1:** La espacialización de la locura y la conexión entre monstruo-identidad/ criminalidad-destino. Fuente: Elaboración propia, a partir de O'Neil, Novick y Giordano (1974), y Morrison y McKean (2018).

Sin embargo, no fue hasta 1989 que el Asilo de Arkham cobró especial importancia. En ese año, el guionista Grant Morrison y el ilustrador Dave McKean publicaron la novela gráfica *Asilo Arkham: Un Lugar Sensato en una Tierra Sensata*, donde el propio asilo se convierte en principal agente narrativo al integrar de manera no lineal el macabro origen de la institución y el intento de Batman por restablecer el orden dentro del asilo tomado por el Joker y sus variopintos habitantes. La estructura narrativa dual conjugada con la incorporación de lo sobrenatural, la perspectiva emocional e irracional de Batman y los matices góticos y surrealistas de las ilustraciones convierten a *Asilo Arkham* en “una obra cumbre dentro de la historia de las representaciones culturales de los asilos” (Markus, 2002, p. 143). A partir de esta obra, se puso en marcha el mito del Asilo de Arkham, cimentado por una serie de posteriores manifestaciones culturales como las novelas gráficas *Arkham Renacido* (Hine y Haun, 2011) y *Asilo Arkham: Año Uno* (V.V.AA., 2020), el videojuego *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady Studios, 2009) o su incorporación dentro de películas como *Batman Begins* (Nolan, 2005).

### 4.3. La locura como categoría diferencial en *Arkham Asylum*

La novela gráfica trata de difuminar los límites entre locura y cordura, no sólo en la propia *psyche* de Batman sino entre lo que ocurre dentro de los muros del asilo y la misma ciudad de Gotham. El argumento de la novela es aparentemente sencillo:

los internos del asilo —el día 1 de abril<sup>2</sup>— se sublevaron y tomaron su control. Bajo amenazas, el Joker requiere de la presencia de Batman dentro del asilo, donde le esperan una serie de enfrentamientos con los villanos que allí moran según va atravesando oscuras estancias que despiertan en él sus miedos más ocultos. Tras esta especie de juego del escondite, Batman es liberado. En la misma despedida, el Joker condensa la principal función de su cometido, así como la del propio Grant Morrison: “Que te diviertas ahí fuera. En el manicomio. Y nunca lo olvides. Si las cosas se ponen demasiado duras... siempre habrá un lugar aquí para ti” (Figura 1). Ya desde un principio, la delimitación entre Batman y el Joker queda en entredicho, dejando de ser tan clara como uno espera en la estereotípica oposición entre superhéroe y villano. Ante la petición de la presencia de Batman en el asilo por parte del Joker, Batman titubea sobre su propio estatus ético y mental, confesando: “A veces... pongo en duda lo racional de mis actos. Y me asusta que cruzar las puertas de ese hospital psiquiátrico... entrar en Arkham y dejar que esas puertas se cierren tras de mí... sea como volver a casa” (Grant y McKean, 2018, p. 21).

El asilo de Arkham adquiere un rol central en el desarrollo de la historia. Como señala James Wurtz (2011, p. 556), la novela gráfica “manifiesta su complejidad mediante [...] la espacialización y la visualización de la cordura y la locura”. La incursión de Batman se solapa con la siniestra historia del propio asilo, antigua morada del psiquiatra Amadeus Arkham y su madre en los años veinte del siglo XX. Amadeus asesina a su propia madre para aliviarla de los efectos de una enfermedad neurodegenerativa sin especificar. Posteriormente, decide transformar la casa en un hospital psiquiátrico. A lo largo del cómic, se hacen diversas alusiones a que la casa tiene vida propia, funcionando como una morada del mal. Sin ir más lejos, la esposa e hija de Amadeus son asesinadas en la casa el día 1 de abril de 1921 a manos de un paciente psiquiátrico fugado: *Perro Rabioso Hawkings*. Años más tarde, el mismo Amadeus asesina impunemente a Hawkings administrándole altas dosis de voltaje mediante un dispositivo de terapia electroconvulsiva. Ambas narraciones —la de Batman y la de Amadeus Arkham— convergen hacia el final de la historia cuando, a través del diario de Amadeus, el actual administrador del asilo, el doctor Cavendish, se desvela como uno de los perpetradores del motín, al entender que el propio asilo —como materialización viviente del mal— ha sido alimentado por la presencia de aquellos villanos que Batman ha ido encerrando dentro.

Esta narración dual pone de relieve varias preocupaciones y ansiedades del imaginario psiquiátrico anclado al papel histórico de los asilos para locos. Primero, el

2. Día de los inocentes en EE.UU.

Asilo de Arkham deviene un lugar que produce locura. En esta línea, los asilos han sido considerados como “lugares insanos” que influyen sobre las identidades de los internos mediante prácticas deshumanizantes (Goffman, 2001). La mera presencia en Arkham promueve comportamientos irracionales no sólo en los pacientes, sino en los propios psiquiatras. Si, por un lado, el mismo Amadeus acaba encerrado en él, por otro, en una de las escenas finales, la psicoterapeuta Ruth Adams degüella al doctor Cavendish para salvar a Batman, quien justifica el acto ante el horror de la propia Adams.

En segundo lugar, la presencia de Batman en el asilo puede interpretarse como el ingreso involuntario de una persona “sana”. En este sentido, una cita de *Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll (2006), que abre la novela gráfica a modo de prefacio, apunta en esta dirección:

- Pero si yo no quiero estar entre locos... —comentó la niña.
- ¡Ah! Pero eso no puedes evitarlo —le dijo el Gato—: aquí estamos todos locos. Yo estoy loco. Y tú también.
- ¿Y cómo sabe que estoy loca? —preguntó Alicia.
- Tienes que estar a la fuerza —le contestó el Gato—, de lo contrario, no estarías aquí (Grant y McKean, 2018, p. 10).

En este sentido, el papel del asilo en la conformación de la subjetividad de los propios internos se activa en el mismo momento en el que se ingresa en él, constituyéndose en un elemento co-constitutivo del propio enfermo:

La presencia del paciente en el hospital se toma como una evidencia *prima facie* de que está mentalmente enfermo, puesto que la institución es para hospitalizar a los enfermos mentales. Una respuesta muy común al paciente que asegura estar sano es: “Si no estuvieras enfermo no estarías en el hospital (Goffman, 2001, pp. 372-373).

En tercer lugar, e íntimamente conectado con el anterior aspecto, el ingreso en un hospital abre la puerta a la incertidumbre sobre su abandono, independientemente del estado de salud mental. Batman consigue salir como resultado del azar, cuando *Dos Caras* lanza una moneda al aire para sentenciar el destino del Caballero Oscuro.

Por último, la propia validez y eficacia de los tratamientos dentro del asilo son puestos en tela de juicio. Al uso indiscriminado e impune de la terapia electroconvulsiva se le une la psicoterapia. La psicoterapeuta Adams ha sustituido la moneda de *Dos Caras* —con la que toma todas sus decisiones de forma binaria— por unos dados y estos, en última instancia, por unas cartas del tarot, en un intento por multiplicar los posibles resultados en las tomas de decisiones del villano. Sin embargo, lo que ha conseguido es que *Dos Caras* no logre tomar decisiones ni para llevar a cabo sus necesidades más básicas, anulando por completo su personalidad.

En esta línea, el Asilo de Arkham funciona como un espacio para reubicar la diferencia humana en torno a la locura, entendida no como una enfermedad mental susceptible de cura sino como una respuesta frente a la sociedad. De hecho, la doctora Adams duda en definir al Joker como “loco”, llegando a afirmar que “es bastante posible que sea una especie de *supercordura*”. Ya en 1988, Alan Moore y Brian Bolland (2024) profundizaron en los orígenes del Joker en su novela gráfica *La broma asesina*, en la que abordaron la delgada línea que separa la cordura de la locura, entendiendo esta última como “una salida de emergencia” (*ibidem*, p. 26) frente a altas dosis de realidad. En palabras del propio Joker: “Basta con un mal día para que el hombre más cuerdo del mundo enloquezca. A esa distancia está el mundo de mí. A un mal día” (*ibidem*, p. 43). De esta manera, se difumina la distinción *a priori* entre locura y cordura y, con ella, la de manicomio y sociedad, ya que no estar loco en un mundo como este sería una locura. Precisamente, esta ausencia de una categorización clara es lo que “hace peligrosos a los monstruos” (Cohen, 1996).

En el proceso de estandarización del villano como monstruo resulta relevante evidenciar visualmente el trastorno identificando la deformidad del cuerpo con la deformidad del alma, donde dicha deformidad corporal externa denota la criminalidad de una mente siniestra (Figura 1). En una suerte de renovada teoría de la degeneración, la asociación entre locura y criminalidad es llevada a cabo mediante una pérdida de la condición humana (Longmore, 2003). A través de esta doble deformidad cartesiana —cuerpo y mente— se establece una distinción respecto a la alteridad en la que la diferencia se encuentra en relación opuesta al sanismo hegemónico. Como señala Gerald Grob (1995, p. 59), “el público [...] a menudo acepta sin reparos la creencia ilusoria de que la buena salud es siempre alcanzable y adquirible”. La locura, como un significativo visual de la desviación, convierte al interno en un monstruo dentro de una sociedad sanista a la que amenaza con su mera presencia.

Con la incorporación de la locura como categoría diferencial para la creación de monstruos, lo inquietante de la locura pasa a primer plano, a caballo entre el saber objetivo que reduce las diversas experiencias de la locura a enfermedad mental, y la fascinación literaria por el horror de la sinrazón, previa a la irrupción del positivismo del siglo XIX (Foucault, 1999). Ante esta falta de referencias unívocas para la locura, esta categoría se operativiza dentro de las narrativas fantásticas como un ensamblaje de elementos fragmentarios referentes a la criminalidad, la marginación, la discapacidad o la conducta desviada, entre otros muchos, que resultan en un monstruoso villano. Está por ver si las representaciones ficticias de los asilos en las narraciones fantásticas contribuirán a una estandarización de nicho de los lectores para la perpetuación, o no, del estigma asociado a los locos en nuestras sociedades contemporáneas.

## REFERENCIAS

- BARTHES, R., *Mitologías*, Siglo XXI, 2009.
- CAMPOS, R. y HUERTAS, R., Los lugares de la locura: reflexiones historiográficas en torno a los manicomios y su papel en la génesis y el desarrollo de la psiquiatría. *ARBOR. Ciencia, pensamiento y cultura*, CLXXXIV(731), 2008, 471-480.
- CARROLL, L., *Alicia en el país de las Maravillas*, Alianza, 2006.
- COHEN, J. (Ed.), *Monster theory: reading culture*, University of Minnesota Press, 1996.
- EPSTEIN, S., *Inclusion. The politics of difference in medical research*, University of Chicago Press, 2007.
- FALCHUK, B. y MURPHY, R. (Productores ejecutivos). (2012-2013). *American Horror Story: Asylum* [Serie de Televisión]. 20<sup>th</sup> Century Fox Television; FX Productions; Brad Falchuk Teley-Vision; Ryan Murphy Productions.
- FERNÁNDEZ, M., Democratizing strategies for industry-funded medical research: a cautionary tale. *Philosophy of Science*, 85(5), 2018, 882-894.
- FOUCAULT, M., *Historia de la locura en la época clásica I*, FCE, 1999.
- GOFFMAN, E., *Internados. Ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales*, Amorrortu, 2001.
- GRANT, M. y McKEAN, D., *Asilo Arkham: Un lugar sensato en una tierra sensata*, ECC, 2018 [1989].
- GROB, G., *The mad among us: a history of the care of America's mentally ill*, The Free Press, 1994.
- GROB, G., The paradox of deinstitutionalization, *Society*, 32, 1995, 51-59.
- HINE, D. y HAUN, J., *Batman: Arkham renacido*, DC Comics, 2011.
- HUERTAS, R., CAMPOS, R. y ÁLVAREZ, R., Entre la enfermedad y la exclusión. *Historia Contemporánea*, 16, 1997, 47-65.
- IRVINE, J., *Marginal people in deviant places*, University of Michigan Press, 2022.
- LEVINA, M. y BUI, D.-M. (Eds.), *Monster culture in the 21st Century: a reader*, Bloomsbury, 2013.
- LONGMORE, P. Screening stereotypes, en *Why I burned my book* (pp. 131-146), Temple University Press, 2003.
- LOVECRAFT, H.P., The thing on the door-step. *Weird Tales*, 29(1), 1937, 52-70.
- MARKUS, M., Haunted by madness, en *Welcome to Arkham Asylum. Essays on psychiatry and the Gotham City institution* (pp. 134-144), McFarland, 2020.
- MOORE, A. y BOLLAND, B., *La broma asesina*, DC Comics, 2024 [1988].
- NOLAN, C. (Director). (2005). *Batman Begins* [Película]. Syncopy Production; Legendary Pictures; Patalex III Productions; DC Comics.
- O'NEIL, D., NOVICK, I. y GIORDANO, D., *Batman: ¡La amenaza de la moneda de dos caras!*, DC Comics, 1974.

- PESET, J.L., Locos, enfermos y marginados. *Eidon*, 27, 60-66, 2008.
- PORTER, R., *Breve historia de la locura*, FCE, 2008.
- ROCKSTEADY STUDIOS. (2009). *Batman: Arkham Asylum* [Videojuego].
- VV.AA., *Asilo Arkham. Año uno*, ECC, 2020.
- WEINSTOCK, J. (Ed.), *The monster theory reader*, University of Minnesota Press, 2020.
- WURTZ, J., 'Out there in the asylum': physical, mental, and structural space in Grant Morrison and Dave McKean's 'Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth'. *American Studies*, 56(4), 2011, 555-571.



## Capítulo 21

# El monstruo como metáfora del biopoder capitalista y racista en *Sorry to Bother You* (Riley, 2018)

Dra. Violeta Alarcón Zayas

*Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)*

### 1. MONSTRUOS CLÁSICOS: DESORDEN PARA REAFIRMAR EL ORDEN

Tradicionalmente las criaturas monstruosas han aparecido en la fantasía y la ciencia ficción como medio de estigmatización de la otredad, a menudo como construcción metafórica de grupos subalternos y racializados la cual aún hoy insiste en el imaginario *mainstream* (Guerrero, 1993; Ávila, 2001; Ramírez, 2002; Nama, 2008). De hecho, estos constructos inciden en el imaginario colectivo transformando a “personas o grupos de personas en monstruos grotescos que representan una amenaza a la norma, bien por su etnia, preferencia sexual o género” (Connelly, 2015, p. 34). El monstruo, según su disidencia respecto a lo normativo, se asocia al desorden, o lo que es lo mismo, a un peligro para el orden.

Lo grotesco y lo monstruoso son vehículos naturales para retratar el mal porque es típico que lo anómalo [...] sugiera una amenaza y tendemos a considerar las amenazas como encarnaciones del mal. Por eso parece tan normal que los monstruos de las películas de terror hagan cosas malas; su naturaleza normalmente violenta está en correlación objetiva con la amenaza cognitiva que representan (Carroll, 2017, p. 381).

Por esto, el terror clásico donde el miedo procede de antagonistas monstruosos (dragones, licántropos, orcos, extraterrestres, vampiros, zombis, momias, etc.) ha servido ampliamente como dispositivo de reafirmación ideológica del orden colonial y heteropatriarcal. Esto se entiende bien analizando la estructura básica actancial de estos relatos, donde el destinador o protagonista, ya sea por un interés personal, o por un interés colectivo, debe destruir al oponente, que será un monstruo cuya amenaza violenta y/o perversa se deduce inmediatamente de su desproporción e hibridez. Al enemigo se le identifica fundamentalmente por su naturaleza heterogénea: muerto-vivo, humano-animal, caballero-bestia, donde su cuerpo ambiguo delata sus poderes, asociados a fuerzas malignas o salvajes. Lo que le convierte en enemigo absoluto es, más allá de su poder mortífero, su capacidad de corromper o contagiar, como los vampiros, los zombis o los espíritus malignos. La criatura es concebida como abyecta,

como un mal exterior que ataca la integridad física y moral del cuerpo social, y así reafirma los valores y jerarquías imperantes cuando es sometido o eliminado (Cohen, 1996), cumpliendo así “una doble función: la de amenaza del orden y la de conformación de la alteridad frente al modelo dominante” (Imbert, 2017, p. 465).

Es fácil hilar esta construcción de lo monstruoso, de lo diferente y subalterno, con el relato etnocéntrico e imperialista occidental. Desde la Antigüedad Clásica, para despreciar, deslegitimar o deshumanizar la otredad cultural se ha convertido a los pueblos colonizados en monstruos. Por ejemplo, los centauros, descritos por Ovidio en las *Metamorfosis* y esculpidos en el friso del Partenón en la batalla con los lapitas, representan a los enemigos como seres híbridos violentos e irracionales, que protagonizan raptos, violaciones y crueles asesinatos. Para Elizabeth A. Lawrence (1994) esta lucha simboliza el enfrentamiento entre la civilización (la cultura de referencia) y la barbarie (otras culturas). Vemos cómo estas criaturas mitad humanas, mitad equinos, no humanizan a los animales como suele hacerse en las fábulas, sino que animalizan, es decir, deshumanizan a los pueblos colonizados asociándolos con la perversión, maldad e inmoralidad. Como explica Fanon (2011), a los colonizados se les asocia a la carencia e incapacidad moral, y no es casual que la ficción tradicional occidental se haya valido de monstruos para la representación de las civilizaciones colonizadas, en los que reconocemos elementos semi-humanos.

El mundo colonial es un mundo maniqueo. No le basta al colono limitar físicamente, es decir, con ayuda de su policía y de sus gendarmes, el espacio del colonizado. [...] El indígena es declarado impermeable a la ética; ausencia de valores, pero también negación de los valores. Es el enemigo de los valores. En este sentido, es el mal absoluto. Elemento corrosivo, destructor de todo lo que está cerca, [...] instrumento inconsciente e irrecuperable de fuerzas ciegas (Fanon, 2011, p. 5).

Se justifica así desde la explotación, colonización y genocidio de pueblos, según la supuesta imposibilidad de razonar con ellos ni transmitirles valores: “La moral y el bien social no pueden pactar con los seres monstruosos porque representan lo otro, lo diferente” (García Cortés, 1997, p. 19). Al deshumanizarlos, no es inmoral hacerles daño, torturarlos o esclavizarlos, de hecho, la única forma eficaz de defenderse del peligro que encarnan es aniquilarlos, reafirmando y justificando discursivamente la desigualdad socio-política. Por tanto, en estos relatos, que con pocas variaciones persisten hoy día en el imaginario *mainstream*, la función de lo monstruoso es recomponer y reafirmar el orden social y moral. El terror basado en el maniqueísmo monstruo-mal (otredad) y el humano-bien (orden) reafirma el poder, esto es, supone un dispositivo de reafirmación ideológica del sistema establecido.

## 2. MONSTRUOS GROTESCOS: DESENMASCARAR EL ORDEN

Lo monstruoso aparece también como desestabilizador crítico, que denuncia el orden que condena todo lo que transgrede el sistema hegemónico colonial, blanco y patriarcal, desde la capacidad de lo grotesco como dispositivo contestatario (García Cortés, 2006; Connelly, 2015; Alarcón, 2021). Cuando se dinamita el dualismo simplista donde el otro es el monstruo no humano y malvado, lo grotesco cuestiona esa oposición natural y moral que supuestamente diferencia y enfrenta al ser humano canónico del monstruo. Es decir, seres que se asociaban al peligro y la maldad pasan a poner en tela de juicio nuestros valores y acciones, lo grotesco supone una quiebra que fuerza al pensamiento porque “crea significado al dar un salto, llevándonos hacia un terreno desconocido, conflictivo” (Connelly, 2015, p. 26).

De hecho, lo grotesco no es una esencia. Un cuerpo no es ridículo o terrorífico en sí mismo, sino que lo que provoca es resultado de una perspectiva cultural concreta, surge de una interacción, de una relación. Cuanto mayor es la divergencia del modelo impuesto, mayor es la atribución grotesca. Unir elementos que no se asocian cotidianamente, invertir normas y cánones estéticos, generar desproporciones y relaciones insólitas, supone un giro que desmonta el esencialismo que identifica lo estético con lo moral.

El funcionamiento del grotesco como dispositivo contestatario que denuncia la construcción hegemónica maniquea de lo subalterno, se detecta, especialmente desde el romanticismo, en figuras como Quasimodo, a través de quien lo grotesco manifiesta una inversión moral desde lo abyecto y traumático. Es decir, el aspecto deforme del bondadoso personaje de Víctor Hugo es condenado socialmente y nos crea un conflicto respecto a nuestros propios prejuicios físicos. Por su parte, el mismo King Kong, pese a ser una construcción racista y colonial, permite confrontar dicha visión gracias a la condición ambivalente del monstruo, capaz de amar a una humana pese a su violencia irracional. Al demostrar emociones y sentimientos asociados a lo humano, el personaje se torna ambiguo y genera miedo y empatía simultáneamente. Así opera lo grotesco: permite una reflexión incómoda, desestabilizadora, en este ejemplo sobre la concepción colonial y racista que animaliza desde el etnocentrismo a otras civilizaciones.

La creación de vida artificial es genuinamente grotesca y desemboca en debates universales sobre el sentido de la vida o los límites éticos de la ciencia. Esta puesta en cuestión del desarrollo científico-tecnológico en relación a los medios y formas de producción occidentales a través de lo grotesco-monstruoso continúa una tradición iniciada en la literatura gótica. La obra paradigmática sería *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley. En estos relatos los monstruos, creados de forma artificial a imagen del

ser humano, sufren al tomar conciencia de su intersticialidad y sus consecuencias, así que piden cuentas y/o se rebelan contra sus creadores humanos. Lo mismo ocurre con los engendros semi-humanos, fruto de la manipulación genética y posteriormente esclavizados por el sádico y demente Dr. Moreau en *The Island of Dr. Moreau* (Wells,1998).

Otra figura fundamental para denunciar diferentes formas de explotación deshumanizadora es el zombi. En sus diversas caracterizaciones, desde la esclavitud colonial y el vudú hasta el biopoder capitalista y la ingeniería genética y bacteriológica, el zombi funciona como metáfora del miedo, no ya a la muerte, sino a la pérdida de voluntad y de la humanidad.

Desde este prisma, la maldad no procede unívocamente de los cuerpos aberrantes que el sistema marca como tales se conciben como víctimas, como cuerpos explotados, abusados o discriminados por el biopoder científico-tecnológico, que controla, somete y margina, y que mediante su construcción de lo monstruoso justifica las relaciones de explotación y dominación. Como vemos, el monstruo que producía abyección, miedo y rechazo, cuestiona el maniqueísmo tradicional cuando genera emociones y sentimientos contradictorios causados por la empatía.

### **3. EQUISAPIENS: ENGENDROS DEL BIPODER CAPITALISTA**

Continuando esta línea de lo monstruoso abyecto como crítica grotesca, *Sorry to Bother You* (2018) de Boots Riley denuncia los abusos de la biotecnología científica aliada con un capitalismo racista y maquiavélico. La película nos sitúa en una Oakland distópica, muy parecida a la del presente, donde asistimos a la contratación e inesperado ascenso de Cassius, un joven precario afroamericano, dentro de una empresa de telemarketing. El protagonista, que vive alquilado en el garaje de su tío, a quien a su vez el banco va a desahuciar, verá dar un giro completo a su vida al ser ascendido a un alto cargo, cuyo desorbitado sueldo le permite pagarse un lujoso piso. Los dilemas que esta nueva e inesperada situación provocan comienzan al descubrir que lo que vende tan caro son vidas humanas.

Desde el inicio se denuncia una lógica racista, por la cual el protagonista solo logra ascender en telemarketing utilizando su “voz de blanco” (un código marcado y comercializado como exitoso, frente a su opuesto, la negritud), es decir, performando la blanquitud, para alinearse con sus propios opresores (Torchin, 2019, p. 35). Esto implicará renunciar a sus principios, y con ellos a su novia y amistades, además de convertirse en un bufón de las élites blancas. Pero el descenso existencial que supone su ascenso laboral desvela su rostro más siniestro cuando conoce a

Steeve Lift, director de *WorryFree*, principal cliente de su agencia de telemarketing. Este empresario maquiavélico, tiene un plan secreto para explotar a los sectores más castigados de la sociedad aprovechando un contexto de extrema pobreza, con grandes problemas de desempleo y falta de vivienda. Para ello, su empresa ofrece alojamiento y comida en el mismo lugar del trabajo mediante publicidad engañosa. De hecho, hay un movimiento anarquista que realiza acciones en contra de *Worry-Free* acusándola de ejercer torturas y prácticas esclavistas sobre sus trabajadores. Pero lo que descubre Cassius va más allá del dolor físico y la pérdida de libertades. *WorryFree* ejerce el control total de los empleados, torturados y encerrados en un espacio similar a una granja industrial, son objeto de experimentación biotecnológica. El plan de Steeve Lift es alterar la genética de personas pobres racializadas y así incrementar su productividad. Para ello les introduce genes equinos convirtiéndolos en monstruos: en *equisapiens*. Se descubre entonces que la ausencia de preocupaciones que anuncia la empresa, irónicamente, procede, de la pérdida de subjetividad, de la pérdida del propio cuerpo y de la incapacidad de volver al mundo. No hay nada de qué preocuparse, los animales no eligen su futuro, viven el presente dado que los humanos deciden por ellos.

Los *equisapiens* son criaturas híbridas, hiper-musculadas y altas, pero, a diferencia de los centauros, son bípedos, tienen pezuñas y cascos, y su cabeza es de equino. Por otro lado, tienen la capacidad de hablar, pero se expresan de forma infantilizada y sumisa, lo que hace pensar en una reducción intencionada de sus capacidades intelectuales. Estos seres sirven como metáfora de dos maneras. Por un lado, según veníamos diciendo, como construcción monstruosa de la alteridad subalterna o colonizada. En segundo lugar, como alegoría de los peligros que suponen los procesos farmacológicos de biotecnología para incrementar lucrativamente la productividad.

Los monstruos representan una forma de esclavitud ligada a los avances científico-tecnológicos que, sin una guía ética que contemple la igualdad de derechos de todos los seres humanos, parte de las mismas premisas racistas que la esclavitud colonial. Se denuncia un poder absoluto sobre la vida. La biopolítica se basa en una racionalidad que se encarga de regular la vida, una inclinación, la educación y administración de lo viviente. La racionalidad política del biopoder se despliega sobre una población de la que se ocupan todas las instituciones científico-tecnológicas de biocontrol mediante diversas herramientas. La biopolítica es el resultado del desarrollo y mantenimiento del laboratorio del cuerpo político. La sociedad se ha convertido en el campo de cultivo de la racionalidad política, y la biopolítica actúa en la pululante biomasa contenida en los parámetros de esa estructura acumulada por las distintas instituciones de salud, educación y producción. Ahí es donde interviene el

racismo, no de manera exógena, sino desde dentro, constitutivamente. Como explica Foucault, la racionalidad política del biopoder se adscribe a la misma lógica del Estado moderno, es decir, a la lógica del racismo:

Donde hay una sociedad de normalización, donde hay un poder que es, en toda su superficie y en primera instancia, y primera línea, un biopoder, el racismo es indispensable como condición para ser capaz de causar la muerte a alguien, con el fin de poderla causar a otros. La función homicida del Estado, al punto de que el Estado funciona con base en la modalidad del biopoder, sólo puede asegurarse por el racismo (1997, p. 227).

Frente al contexto colonial esclavista, el actual capitalismo, articulado por el darwinismo económico y la lógica del biopoder, aprovecha la desigualdad y precariedad creadas por él mismo para desarrollar nuevas estrategias de esclavismo mediante la biotecnología. En este sistema se complejizan las formas de control político del cuerpo.

Lo propio de estas nuevas tecnologías blandas de microcontrol es tomar la forma del cuerpo que controlan, transformarse en cuerpo, hasta volverse inseparables e indistinguibles de él, devenir subjetividad. Aquí el cuerpo ya no habita los lugares disciplinarios, sino que está habitado por ellos, siendo su estructura biomolecular y orgánica el último resorte de estos sistemas de control. Horror y exaltación de la potencia política del cuerpo (Preciado, 2008, p. 68).

El cuerpo se concibe como un objeto, no solo a someter y explotar de forma externa mediante los mecanismos tradicionales de disciplina, sino manipulable desde dentro, desde su propia estructura micro-celular. Es decir, se produce su subjetividad de forma artificial a través de herramientas de control y procesos bioquímicos.

### 3.1. Reforzamiento biotecnológico de la mitología racista

La elección del monstruo *equisapiens* no es fortuita. El propio Steeve Lift cuando explica su plan a Cassius admite que ve una relación directa entre la construcción colonial de los cuerpos racializados y la del imaginario entorno al caballo: como fuerzas de producción potentes, rápidas y sumisas; y, por otro lado, por las características de los genitales, que continúan el antiguo mito racista occidental del superfalo del hombre negro y su superpotencia sexual (Bilé, 2005). Según este autor, ya en la época helénica solo los bárbaros y los esclavos se representaban en las pinturas con un gran pene (*ibidem*, p. 23). En la Torá los descendientes de Cam, hijo de Noé, serán los africanos, condenados a portar un pene extremadamente largo (*ibidem*, p. 19). De hecho, según encuestas realizadas en la Francia de principios del XXI, una mayoría afirmaba que el pene de los negros era generalmente más

grande (*ibidem*, pp. 165-180). La paradoja es que, a fuerza de repetición, los cuerpos negros han acabado por pensar que realmente tienen un pene mayor que el de los cuerpos blancos. Esto se explicita cuando Steeve intenta convencer a Cassius de que se convierta en *equisapiens*, actuando como líder espía dentro de la comunidad de esclavos. Para seducirle le señala con entusiasmo que tendrá el pene de un caballo. Al contrario de lo que espera Steeve, fascinado por los falos de los equinos, Cassius se horroriza más aún, pues no asocia la hipersexualización fetichista de los genitales de los cuerpos racializados como premio, sino como castigo. El superfalo forma parte de la construcción monstruosa de los esclavos, de su objetualización y deshumanización.

#### 4. RACISMO, DARWINISMO ECONÓMICO Y BIPODER

Cassius, mediante un vídeo en el que se muestra el maltrato que sufren los *equisapiens*, denuncia a *WorryFree* en un *reality show* amarillista, esperando movilizar la opinión pública y a los poderes públicos. Pero la noticia de la esclavitud de personas pobres y racializadas, y su conversión en *equisapiens*, no arruina y desprestigia a la empresa, sino que infla sus acciones. Es decir, reafirma la lógica maquiavélica capitalista, y legitima las herramientas tecnobiológicas del poder. Esto confirma que la configuración grotesca de los *equisapiens* representa la narrativa hegemónica occidental, según la cual el progreso requiere inevitablemente de la explotación y el expolio (Dunning, 2020). Esta deshumanización parte de la previa estigmatización social de diversos grupos sociales en razón étnica, cultural, sexual, etc., que son posteriormente juzgados desde la racionalidad neoliberal del *homo economicus* que exige al individuo “maximizar beneficios y minimizar sus pérdidas” (Foessel, 2011, p. 50). Cuando no se cumplen estas exigencias, la sociedad neoliberal excluye a aquellos que no saben ver ni aprovechar las ventajas del mercado. Se les culpabiliza entonces por su irracionalidad económica, por no adaptarse al sistema de intercambio económico (Foessel, 2011, pp. 51-52). Consecuentemente, se responsabiliza de su situación de desamparo a quienes sistemáticamente han sido privados de derechos y oportunidades fundamentales. Se denuncia así que el sistema capitalista mantiene la esclavitud dando un paso más. No solo construye discursivamente en monstruos a los subalternos como la encarnación del peligro y el mal, si no también de la inutilidad, del peor vicio para el sistema: la improductividad, no ser económicamente rentables. De esta manera, al modificar su genética, al irrumpir dentro de sus organismos y alterarlos, al convertirlos en monstruos hiperproductivos se transforman en una gran oportunidad de inversión para las grandes corporaciones económicas. Simultáneamente, en la película la ciudadanía

acepta con desapego los males de la alteridad monstruosa. De hecho, para algunos negacionistas del maltrato esclavista, *WorryFree* ha salvado moralmente esas vidas desahuciadas. Esto se explicita cuando, después de su declaración, Cassius se cruza en la calle con una secta que entiende que los trabajadores esclavizados son pecadores salvados por *WorryFree*. Ondeán carteles y vocean en la calle expresando su admiración por Steeve Lift, a quien consideran un líder espiritual que ha reaprovechado a personas desechadas y peligrosas para el cuerpo social: “prostitutas, drogadictos, mendigos, vagos”, proporcionándoles una vida productiva (valor que se antepone a las libertades y derechos fundamentales). Aquí se confirma el éxito social que tiene la fe de Steeve Lift en el darwinismo social y el positivismo tecnocientífico. Se confía plenamente en que la única forma de avanzar socio-económicamente pasa por el desarrollo de las técnicas de biocontrol y manipulación genética para el perfeccionamiento y creación de especies.

## 5. AUTODEFENSA COMO AUTOAFIRMACIÓN

Finalmente, los trabajadores de la empresa de telemarketing logran mejoras laborales y ayudan a escapar a los *equisapiens*. Cassius se reconcilia con ellos, vuelve con su novia, y regresan los dos juntos al garaje de su tío, que ya no va a ser desahuciado. Pero justo cuando parece que todo va bien, el miedo de Cassius se hace realidad y se transforma en un *equisapiens*.

Esto desencadena la tensión acumulada que la represión genera en los cuerpos colonizados (Fanon, 2011), que convertida en violencia real se orienta contra los opresores. Es decir, el protagonista recurre a la política de la autodefensa como la afirmación de un derecho que le ha sido negado injustamente, y por tanto se autoafirma como sujeto, portador del derecho a defenderse, atacando (Dorlin, 2019). Cassius, al asumir su condición grotesca, comprende que ya nunca será reconocido como humano, y por tanto tampoco como ciudadano de pleno derecho. Por lo que, en ausencia del reconocimiento de la alteridad, se une al resto de *equisapiens* para rebelarse contra el poder que los ha deshumanizado. Se acogen entonces a lo que Dorlin denomina “defensa explosiva” declarando “una guerra que no dice su nombre” que restablece la igualdad en el combate, donde “los términos y posiciones de la relación de dominación ya no se piensan ontológicamente ‘dominantes/dominados’, sino ‘de modo diacrónico (agresores/agredidos)’”, lo cual restituye a las minorías oprimidas su dignidad y orgullo (Dorlin, 2019, p. 238).

## 6. CONCLUSIONES

Boots Riley se vale del monstruo como metáfora grotesca para desvelar, entre otras cuestiones, el argumento desarrollado a partir de la falacia colonial que coloca al sometido en un lugar naturalizado de inferioridad. Este argumento se refuerza con la lógica neoliberal que, basándose en la productividad como valor último, explica la situación de los grupos subalternos (subalternizados) así: los oprimidos lo son porque quieren; un ser racional no querría ser oprimido; luego los oprimidos no son seres racionales. El ser humano ha sido caracterizado por su racionalidad, así que esta lógica justifica la no aplicación de los derechos humanos sobre individuos estigmatizados, desprovistos de dicha racionalidad. El biopoder y sus avances tecnocientíficos no encuentran por tanto límites a las nuevas formas de explotación en un contexto que continúa el colonialismo esclavista tradicional reforzado por la fe en el progreso capitalista. Lo grotesco logra invertir esta lógica y mostrar cómo se construyen los monstruos mediante el biopoder. Desde este prisma, la maldad no procede ya de los cuerpos aberrantes. Los monstruos se conciben como víctimas de un imperialismo capitalista y racista que justifica las relaciones de explotación y dominación deshumanizando a la población mediante nuevas técnicas de colonización que se aplican desde el interior de los organismos. Ante esta situación de desigualdad creada desatendiendo principios éticos básicos, el film defiende el empoderamiento y la autoafirmación, como sujetos políticos, de los colectivos oprimidos con derecho a la autofedensa que les ha sido sistemáticamente negada.

## REFERENCIAS

- ALARCÓN, V. *Lo grotesco como crítica social en el cine mexicano actual* [Tesis de doctorado no publicada], UCM, Madrid, 2021.
- ÁVILA, E. "Dark City: White Flight and the Urban Science Fiction Film in Postwar America". En Bernardi D. (Ed), *Classic Hollywood, Classic Whiteness*, University of Minnesota Press, 2001, pp. 53-71.
- BENSHOFF, H. M. "Blaxploitation Horror Films: Generic Reappropriation or Reinscription?" *Cinema Journal*, 39(2), 2000, 31-50.
- BILE, S. *La légende du sexe surdimensionné des noirs*, Éditions du Rocher, Monaco, 2005.
- COHEN, J. J. *Monster Theory: Reading Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1996.
- CONNELLY, F.S. *Lo grotesco en el arte y la cultura occidentales*, A. Machado Libros, Madrid, 2015.
- DORLIN, E. *Autodefensa. Una filosofía de la violencia*, Txalaparta, Navarra, 2019.

- DUNNING, S.K. "What is the future? Weirdness and Black Time in *Sorry to Bother You*". *Studies in the Fantastic*, 9, 2020, 44-62.
- FANON, F. *Los condenados de la tierra*, Txalaparta, Navarra, 2011.
- FOESSEL, M. *Estado de vigilancia*, Lengua de Trapo, Madrid, 2010.
- FOUCAULT, M. *El nacimiento de la biopolítica*, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2010.
- GARCÍA CORTÉS, J.M. *Orden y Caos. Un estudio sobre lo monstruoso en el arte*, Anagrama, Barcelona, 2006.
- GUERRERO, E. *Framing Blackness: The African American Image in Film*, Temple University Press, Philadelphia, 1993.
- IMBERT, G. *Cine e imaginarios sociales*, Cátedra, Madrid, 2017.
- KAYSER, W. *Lo grotesco. Su realización en literatura y pintura*. A. Machado Libros, Madrid, 2011.
- LAWRENCE, E.A. "The centaur: Its history and meaning in human culture". *Journal of Popular Culture*, 27(4), 1994, 57-68.
- NAMA, A. *Black Space: Imagining Race in Science Fiction Film*, University of Texas Press, Texas, 2008.
- OVIDIO. "La batalla de Lapitas y Centauros", *Metamorfosis*, Libro XII, Cátedra, Madrid, 2005.
- RAMÍREZ, C. *Latino Images in Film: Stereotypes, Subversions, and Resistance*, University of Texas Press, Austin, 2002.
- TORCHIN, L. Alienated Labor's Hybrid Subject: *Sorry to Bother You* and the Tradition of the Economic Rights Film. *Film Quarterly*, 72(4), 2019, 29-37.

## Capítulo 22

# Guionizar lo monstruoso: La madre arcaica y el “Screen Idea Work Group” (SIWG)

Dr. Jasper Vrancken  
*Luca School of Arts (Bélgica)*

### 1. LA CULTURA MONSTRUOSA

Desde los *zombie walks*, pasando por los peluches de Cthulhu, hasta nuestra actual obsesión por los monstruos de la vida real —del crimen real—, parece que la popularidad de lo monstruoso en nuestra cultura no está dispuesta a decaer. Lo mismo ocurre en el mundo académico, donde tenemos la teoría de los monstruos, los estudios sobre monstruos y un sinfín de textos y libros que reflexionan sobre este tema. Y este hermoso libro que tiene ahora en sus manos persigue, por supuesto, ese mismo objetivo. Sin embargo, como cineasta y guionista que trabaja en el género de lo fantástico, me interesa sobre todo la construcción de ese género, así como de lo monstruoso. Y más concretamente, me interesa especialmente comprender mejor el proceso creativo de mi propia obra artística cinematográfica: mis guiones y mis películas.

Esto implica que el ámbito en el que nos adentramos es la investigación artística: una reflexión sobre el proceso de creación. ¿Cómo funciona la creación y la construcción de un nuevo terror cinematográfico? ¿Qué estrategias entran en juego a la hora de crear una criatura terrorífica? Estas preguntas son, por supuesto, extremadamente amplias y de gran alcance. Para acotarlas, me centraré en la creación de mi cortometraje *Souvenir* (2023)<sup>1</sup>. Esta película formó parte de la producción artística de mi doctorado en artes (Vrancken, 2023), además de otro cortometraje<sup>2</sup> y dos guiones de largometraje.

Al igual que en mi doctorado, mi principal método de investigación aquí es la autoetnografía. Se trata de un enfoque que utiliza experiencias personales (auto) que se analizan (grafía) para comprender una (sub)cultura o experiencia cultural (*ethno*)

1. Fue coescrito y codirigido por el cineasta Bert Aeles y por mí, y producida por Bea Cateeuw, ver: <https://www.souvenir-shortfilm.be>
2. A saber, *Muil* (2018), véase Vrancken (2019) para una reflexión sobre su proceso de creación.

específica (Ellis, Adams y Bochner, 2010). Por tanto, este tipo de investigación conecta lo personal con lo cultural, lo social y lo político (Ellis y Adam, 2014). En concreto, en el autoetnógrafo se produce una duplicación, con una posición del “yo” personal, encarnado, como cineasta/guionista y, por otro lado, la posición como observador/investigador que reflexiona sobre ello, lo analiza y lo contextualiza.

## 2. ESTUDIOS DE GUIÓN

Hasta ahora, hemos definido nuestro tema de investigación (la creación y construcción de un monstruo en un cortometraje de terror), dominio (investigación artística) y método (autoetnografía). Sin embargo, ¿cuál es la mejor manera de abordar la génesis de una película? Si hablamos de su creación, ¿qué implica? Para abordar esta cuestión, utilizaré el campo relativamente nuevo de los estudios de guion<sup>3</sup>. Utilizaré como referencia principal la obra de Ian Macdonald de 2013, a saber, *Screenwriting Poetics and the Screen Idea*<sup>4</sup>. En este trabajo, Macdonald desarrolla dos conceptos: la *idea de pantalla* y el grupo de trabajo de la idea de pantalla o SIWG, por sus siglas en inglés (*Screen Idea Work Group*). Una idea de pantalla es “Cualquier noción mantenida por una o más personas de un concepto singular (por complejo que sea), que puede ser convencional o no, destinado a desarrollarse en pantalla, sea o no posible describirlo por escrito o por otros medios” (Macdonald, 2013, p. 3). Una idea de pantalla es también un concepto imaginario, es lo que los guionistas “creen que están haciendo” según las suposiciones sobre lo que es y debe ser un buen guion<sup>5</sup>. Es una especie de ideal platónico por el que luchan los

3. La Screenwriting Research Network (<https://screenwritingresearch.com>), que organiza periódicamente conferencias y seminarios, es un recurso importante en este campo y *The Journal of Screenwriting Studies* (<https://www.intellectbooks.com/journal-of-screenwriting>).
4. Hay que señalar que este trabajo no se sitúa en la investigación artística, Macdonald no es guionista. Él investiga el proceso de escritura de guiones de otros (guionistas). Sin embargo, los conceptos y métodos que expone en este libro pueden aplicarse tanto a la investigación artística como a la investigación estándar.
5. Macdonald (2013) toma prestados los términos doxa, heterodoxia y ortodoxia de Pierre Bourdieu para describir esto. La doxa es la “sabiduría recibida”, o “todo lo que el campo dice que es la forma correcta (o incorrecta) de hacer las cosas” (*ibidem*, p. 10). Sin embargo, una gran parte de la doxa es implícita, mientras que sus partes explícitas contienen la ortodoxia y la heterodoxia. La ortodoxia (o cómo se deben hacer las cosas, a la manera dominante) se puede encontrar en los innumerables libros y talleres de guion, mientras que la heterodoxia adopta un punto de vista opuesto (por ejemplo, el manifiesto DOGMA 95).

guionistas, pero que nunca se materializará definitivamente. “La meta de lo concreto nunca llega —a medida que se desarrolla el trabajo de guion, cada borrador del mismo se convierte en una versión más sólida de la idea de la pantalla. La película final —el guion— es otra de esas versiones” (*ibidem*, p 4). En varios aspectos, Macdonald se esfuerza por ampliar el estudio de la escritura de guiones. No debería centrarse en el guion como objeto principal, sino examinar cualquier otro “texto” u objeto que contenga la idea cinematográfica: un guion gráfico, un *storyboard*, una lista de planos, una carta de intenciones, un tratamiento, pero también un primer montaje, la mezcla de sonido y la película final.

El segundo concepto es el *Screen Idea Work Group* (SIWG). Este grupo está “... formado por todos los que aportan algo al desarrollo de la idea de pantalla, sea cual sea su título profesional” (*ibidem*, 11). Es importante señalar que no es lo mismo que, por ejemplo, la sala de guionistas de una serie de televisión: es más amplio. Los productores, directores, locutores, financieros... también forman parte del SIWG aportando notas, comentarios e ideas. Se trata esencialmente de un grupo de trabajo virtual, que tampoco tiene nada que ver con cuestiones de autoría jurídica. Para el desarrollo de la idea de la pantalla, el SIWG es el escenario principal donde se realiza el trabajo creativo, el llamado “trabajo duro”. La idea para la pantalla se debate, se examina y, cuando los miembros del SIWG llegan a un consenso, desarrollan (lo que a menudo significa escribir) la siguiente versión de la idea para la pantalla. Cuando se reciben comentarios sobre esta nueva versión, el proceso se repite<sup>6</sup>.

### 3. SOUVENIR, LA PELÍCULA

*Souvenir* es un cortometraje de terror de 2023, financiado por el fondo cinematográfico flamenco y cofinanciado por el fondo cinematográfico de Bruselas-Vallonia. Para recibir financiación gubernamental en Bélgica hay que presentar un extenso expediente de solicitud, compuesto por la sinopsis, el guion, la biografía de los personajes, el presupuesto, el *moodboard*... y una nota de intenciones. Este último documento explica las opciones artísticas, el tema, el estilo visual y la relevancia artística y cultural general del proyecto. Es un documento muy importante para convencer a los miembros del jurado que deciden sobre la financiación. Por eso, los debates en el SIWG no se limitan únicamente al guion. De hecho, la nota de intenciones es un documento fundamental para explicar y tratar de vender la

6. Para un análisis más detallado del funcionamiento de un SIWG con su lucha ideológica interna (cine de género frente a cine de autor), véase Vrancken (2023).

propia idea cinematográfica. A continuación, describiré los debates y el proceso de pensamiento creativo en el SIWG de *Souvenir*, centrándome en el desarrollo de lo monstruoso. Pero primero, ¿de qué trata esta película?

El protagonista, Evert (de unos 20 años), vuelve a casa de la universidad. Su madre ha muerto recientemente de cáncer, y al volver encuentra a su padre Mark en la cama. Mark está pálido, débil y sin vida. ¿Está deprimido por la pena? ¿o está realmente enfermo? ¿y qué es esa extraña herida en la nuca de Mark? Evert intenta animarle cocinando para los dos, pero es inútil. Por la noche, Evert se consuela jugando a videojuegos en línea: derriba vampiros voladores con su escopeta. Cuando a la mañana siguiente entra en la habitación de Marks para ordenar las cosas, encuentra una extraña estatua de madera de una figura femenina embarazada.



**Figura 1:** La estatua de madera de Rumanía entre los demás souvenirs. Fuente: fotograma de *Souvenir* (Aeles y Vrancken, 2023).

Mark es un camionero que, cada vez que viajaba al extranjero, compraba un recuerdo y se lo llevaba a casa como regalo para Evert. Sin embargo, debido a las circunstancias se olvidó de este, pero ahora se lo entrega. Es una especie de obra de arte folclórica local, de Rumanía. Evert la acepta y la guarda en su habitación, junto a los recuerdos de viajes anteriores de su padre. Sin embargo, por la noche la estatua empieza a retumbar y de una rendija de su espalda sale un gusano. Ese gusano se transforma en un capullo, que estalla. Ahora Evert empieza a sentirse agotado y enfermo, pierde el apetito y se pone pálido.

Por la noche, mientras Mark no puede dormir, oye un aleteo. Descubre una gran polilla parecida a un murciélago a la que mata. A la mañana siguiente Mark se

siente inmediatamente mejor, mientras Evert se queda en su habitación, enfermo y durmiendo. Mark empieza por fin a ordenar la casa y disfruta de la comida que Evert ha dejado en la nevera. Evert, sin embargo, sigue en cama. En su cuello se clava la probóscide de una polilla parecida a la de la habitación de Mark. La polilla está chupando la sangre de Evert. Otras polillas pasan volando, esperando su turno. La estatua vuelve a rugir y da a luz a más gusanos.

### 3.1. Polilla chupasangre

La criatura de nuestra película está basada en una polilla “vampírica” real, la *calyptra thalictra*. Sin embargo, en la realidad esta polilla es muy pequeña, de aproximadamente un centímetro. Al agrandar esta criatura, se convierte automáticamente en una amenaza mayor. Se trata de una estrategia muy común en el diseño de monstruos, descrita por Noël Carroll en *The Philosophy of Horror* (1990). En su capítulo “Fantastic Biologies” enumera varias estrategias para crear un monstruo: fusión, fisión, magnificación, masificación y monstruos metonímicos del horror.<sup>7</sup> Es evidente que aquí se trata de magnificación. Sin embargo, no se trata solo de eso. Nuestra polilla no es solo una *calyptra thalictra* más grande. En su diseño hay elementos que remiten a los murciélagos, especialmente en la construcción de las alas. Se trata, obviamente, de un realce de su esencia vampírica y chupasangre y de un vínculo con las criaturas contra las que lucha Evert en el videojuego.

Sin embargo, el verdadero monstruo de *Souvenir* no es la polilla, sino su “madre”, la estatua de madera. La estatua femenina de madera es el origen de los gusanos que se transforman en polillas. La estatua engendra la “enfermedad” y da a luz a lo monstruoso. Es importante señalar que en el SIWG había una gran preferencia y amor por el pensamiento psicoanalítico sobre el horror y el cine. El SIWG deseaba inspirarse en la teoría psicoanalítica. Tanto era así, que la propia teoría se convirtió en un miembro activo de pleno derecho del SIWG, inspirando a los demás miembros y pensando siempre en el significado de la idea actual de la pantalla, e intentando aumentar su potencial psicoanalítico.

7. No entraré aquí en detalle en estas estrategias, pero véase Carroll (1990, p. 42) para más información.

### 3.2. Madre arcaica

El concepto teórico más importante para la idea cinematográfica de *Souvenir* fue el de la *madre arcaica*, desarrollado por Barbara Creed en su libro *The Monstrous-Feminine* (1993). En su obra, Creed desarrolla una lectura feminista y psicoanalítica de la representación de los monstruos femeninos en el cine *mainstream*. Afirma que esos monstruos se vuelven monstruosos por sus cualidades femeninas: pueden dar a luz, tienen útero, menstrúan y provocan ansiedad de castración al ver sus genitales. Creed considera que se trata de una reacción y un miedo típicos de una cultura masculina y patriarcal, en la que lo femenino se construye como lo monstruoso-otro. En *The Monstrous-Feminine* enumera una tipología de monstruos femeninos: madre arcaica, monstruo poseído, vientre monstruoso, vampiresa, bruja y *femme castratrice*.

La madre arcaica es la antigua madre mítica como diosa, “la madre como abismo primordial, el punto de origen y fin” (Creed, 1993, p. 17). La madre arcaica puede crear nueva vida por sí misma. Esto se llama partenogénesis, que es una forma de reproducción asexual. No necesita la semilla de una pareja masculina, puede hacerlo sola. Esto habla de un tipo específico de miedo masculino, el de ser inútil (“Si mi semilla y mi masculinidad no son necesarias para la procreación, entonces por qué sigo aquí. No me queda ninguna función aquí”). El filósofo y psicoanalista Roger Dadoun (1989, pp. 53-54) define a la madre arcaica como: “...una cosa-madre situada más allá del bien y del mal, más allá de todas las formas organizadas y de todos los acontecimientos. Se trata de una madre totalizadora y oceánica, una ‘unidad sombría y profunda’, que evoca en el sujeto la angustia de la fusión y la disolución”. Como sujeto, me fascina la madre arcaica y sus poderes sobre el origen. Pero también me aterra profundamente (y al mismo tiempo me fascina) ser engullido y tragado por sus poderes, desaparecer y disolverme en su enorme cuerpo y presencia “oceánicos”. Así, el sujeto experimenta un miedo y un deseo de unión/disolución con ella.

El principal ejemplo y texto clave de Creed en su reflexión sobre la madre arcaica es la película *Alien* (Ridley Scott, 1979). Aunque la madre arcaica nunca está explícitamente presente en esta película, está ahí de forma abstracta, definiendo toda la película. Existe como una “no presencia”, que debe entenderse como “un modo de presencia muy arcaico” (Dadoun, 1989, p. 52). En *Alien*, la abrumadora presencia/no presencia de la madre arcaica actúa como guía de diseño para toda la película. Esto puede apreciarse en la escenografía (las formas vaginales de la nave espacial alienígena, la apertura del huevo alienígena), los temas (el nacimiento, el nacimiento bueno y limpio frente al nacimiento malo y horripilante), el diálogo y la asignación de nombres (la IA que pilota la nave espacial principal Nostromo se llama “Madre”)... La idea de que este tipo de concepto puede actuar como guía de diseño resultó muy atractiva para el SIWG de

*Souvenir*, que desarrollamos de forma similar. La estatua de madera<sup>8</sup> de una mujer gritando y muy embarazada se convierte en una representación o un resto del no-presente real: la difunta madre de Evert y esposa de Mark. Su ausencia/no presencia se cierne sobre estos dos hombres. Sin embargo, Mark consigue escapar de ella, entregando el recuerdo a su hijo. A su vez, ahora Evert enferma y se debilita, asumiendo la enfermedad de Mark, casi en un acto inconsciente de amor para salvar a su padre.

### 3.3. Frágil masculinidad

Esto nos lleva a un tema común en las ideas de pantalla y en los SIWG en los que he participado: la masculinidad frágil. Este fue un tema muy activo en el SIWG de *Souvenir*, fue algo por lo que realmente nos esforzamos e intentamos poner en práctica en la medida de lo posible. Mientras que el género de terror suele verse como bastante machista —con muchas bravuconadas y violencia y normalmente mujeres que asumen el papel de víctimas—, aquí tenemos una masculinidad vulnerable, algo torpe, que está confusa y ya no está segura de su talante. Son hombres que dudan, hombres que no pueden o no se atreven a expresar sus sentimientos y sus verdaderos deseos. A menudo se colocan en una posición “femenina”: preparando la comida, limpiando y cuidando. Físicamente también se les feminiza: se les perfora y penetra, mostrándonos un cuerpo masculino frágil, débil y herido.

Al tratarse de ideas pantalla sobre la masculinidad y las ansiedades/deseos masculinos, siempre está presente un sentimiento latente de homoerotismo. Lo femenino (ausente) puede ser el inicio de la narración y de la cadena de acontecimientos, pero no es su núcleo. Como ya se ha dicho, la madre fallecida/arcaica es una no-presencia. Hay algunas otras mujeres en pantalla: Evert organiza una fiesta en casa donde baila maníacamente en un intento absurdo, casi grotesco, de exorcizar su enfermedad. Hay algunas chicas en la fiesta, pero Evert no les presta atención, completamente volcado en su trance.

### 3.4. Fetichismo y la madre arcaica

Esa presencia homoerótica latente se ilustra mejor en dos escenas. La del final, en la que la polilla chupa la sangre de Everts, y una escena anterior en la que la estatua da a luz a un gusano mientras Evert duerme. Antes de reflexionar sobre la creación de esos momentos, tenemos que volver sobre nuestra criatura y la madre arcaica. En

8. La madera es un símbolo común de lo femenino en el psicoanálisis freudiano.

su análisis de *Alien*, Creed sostiene que las criaturas de la película son un fetiche de la madre arcaica. Para entender lo que esto significa tenemos que recurrir a la clásica ansiedad de castración freudiana o al complejo de castración. Laplanche y Pontalis (1973) lo definen así:

Complejo centrado en la fantasía de castración que se produce en respuesta a la perplejidad del niño ante la diferencia anatómica entre los sexos (presencia o ausencia del pene): el niño atribuye esta diferencia al hecho de que a la niña se le ha cortado el pene (*ibidem*, p. 56).

Desencadenado por la visión de la vagina (materna), el niño imagina que el pene de la madre ha sido cortado por el padre como castigo y teme que a él le depare el mismo destino. Creed hace una interesante relectura del complejo de castración freudiano y argumenta que el miedo a la castración no se desencadena por el miedo al padre castrador (con la mujer y su ausencia/la castrada), sino por el miedo a la vagina que consume y castra (con la mujer como castradora activa): *la vagina dentata*.

Un posible mecanismo de defensa que puede desarrollar un sujeto ante esta angustia de castración es recurrir al fetichismo. El fetichista freudiano elude esta angustia negando que la madre no tenga pene. Lo hace centrándose en un objeto que sirve como sustituto del pene ausente, atribuyéndole un enorme poder y potencial erótico. Los objetos fetiche típicos son, por ejemplo, la lencería, las bragas, los tacones altos, los abrigos de piel, la ropa de cuero o PVC... Sirven como un falo sucedáneo y a menudo son desplazamientos o repeticiones de la visión original de la vagina (la piel como sustitución del vello púbico, los tacones altos como objeto claramente fálico...).

Roger Dadoun (1989) ve la misma estrategia fetichista en la representación de Drácula:

Está claro, sin embargo, puesto que la amenaza proviene del falo ausente de la madre, que la principal defensa es el sexo. El vampiro, marcado y fascinado por el pene ausente de la madre e identificado con la madre arcaica, no tiene falo, pero se convierte en él. Pasa de lo que no tiene a lo que puede ser, aunque sólo sea en la ilusión (*ibidem*, p. 57).

Drácula es él mismo, con su capa negra, su figura erguida, sus colmillos puntiagudos un sustituto y fetiche del desaparecido pene materno, en “un intento de negar el poder totalizador de la madre arcaica, de construir una fortaleza contra su imaginaria omnipotencia” (Creed, 1993, p. 21). Más adelante, Creed sostiene que la misma estrategia está presente en la criatura de *Alien*. Está la mujer original como carencia/no presencia (la madre arcaica) con su descendencia como defensa fetichista contra esa enorme ausencia y poder. La criatura de *Alien* adopta varias formas, pero es innegablemente fálica en su forma de *chestbuster* y especialmente en su forma final de xenomorfo.

En *Souvenir*, este sustituto del pene se encuentra en las polillas. Succionan la sangre con un largo instrumento fálico, su larga lengua, la probóscide. Lo hacen en el cuello (en referencia al vampirismo y a Drácula), mientras su víctima está tumbada en la cama, boca abajo, en posición femenina/de nalgas. Pero el “falo desaparecido” también se encuentra en otra parte. La propia estatua también tiene forma fálica y, mientras hace nacer los gusanos de su hendidura vaginal, también puede verse como un falo eyaculando su semen. Esta idea se amplifica con un corte transversal a Evert, que duerme en la cama mientras la estatua empieza a temblar y los gusanos comienzan a salir. Los gusanos son blancos como el semen y la escena se edita para que parezca un sueño húmedo (o una pesadilla) de Evert. En el SIWG esta fue una de las razones por las que se eligió este tipo de gusanos.

#### 4. CONCLUSIONES

En este capítulo he intentado ilustrar cómo funcionan los entresijos del proceso de desarrollo de guiones a la hora de crear un monstruo cinematográfico. En este caso, como el SIWG está claramente enamorado del psicoanálisis clásico, ese proceso está muy influido por la teoría. Está claro que en el SIWG de *Souvenir* hay un asiento reservado tanto para Creed como para Freud. Sin embargo, hubo muchas otras discusiones en el SIWG que no tenían que ver con la teoría. Discusiones sobre la combinación de género y arte y ensayo, por ejemplo, o el papel de la metáfora en combinación con el dolor.

No es el objeto ni el interés del SIWG que el espectador sea consciente de la dependencia de la idea de la pantalla en el psicoanálisis. La teoría solo se utiliza como principio de diseño para guiar los debates y el trabajo duro de la labor de guion, como un conjunto de reglas de partida. Porque lo que importa es la película terminada y su efecto en los espectadores.

#### REFERENCIAS

- CARROLL, N., *Philosophy of horror*, Routledge, Nueva York, Londres, 1990.
- CREED, B., *The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis*, Routledge, Nueva York, Londres, 1993.
- DADOUN, R., “Fetishism in the Horror Film”, en DONALD, J., *Fantasy and the Cinema*, BFI Publishing, Londres, 1989, pp. 39-61.
- ELLIS, C. y ADAMS, T., “The Purposes, Practices, and Principles of Autoethnographic Research”, en *The Oxford Handbook of Qualitative Research*, Oxford University Press, 2014.

- ELLIS, C., ADAMS, T.E. y BOCHNER, A.P. (2010). «Autoethnography: An Overview. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*» [en línea], (2010), <<https://t.ly/2qtEL>> [Consulta: 18/04/2024.]
- LAPLANCHE, J., y PONTALIS, J., *The language of psychoanalysis*, Karnac Books, 1973.
- MACDONALD, I., *Screenwriting poetics and the screen idea*, Palgrave studies in screenwriting, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2013.
- VRANCKEN, J., y AELES, B. (2023). *Souvenir* [Cortometraje].
- VRANCKEN, J., *The Anxiety of Genre. Horror tussen vakkennis, theorie en de screen idea work group*, Tesis de doctorado, KU Leuven/LUCA School of Arts, 2023.
- \_\_\_\_ “El horror como distanciamiento afectivo”, en MARTÍNEZ FABRE, M.-P. y MATEU, F. (coords.), *De lo Fantástico y lo Inadmisible*, Cinestesia, Alicante, 2019, pp. 59-70.

## Capítulo 23

# Representación del monstruo prospectivo en *Bloodborne*: La otredad a partir del estudio de la sangre

Raúl Gisbert Cantó  
Universitat de València

### 1. EL MONSTRUO PROSPECTIVO Y LA OTREDAD

La representación del monstruo en los medios audiovisuales actuales ha tenido una notable evolución desde la aparición de los primeros monstruos literarios, tales como la creación del doctor Víctor Frankenstein, el conde Drácula o la dualidad entre el doctor Jekyll y el señor Hyde. Una evolución que ha venido apoyada por prolíficas reflexiones e investigaciones científicas que han elevado el estudio de esta figura a un tópico de interés académico. En este sentido, la publicación de bestiarios y recopilatorios sobre las diferentes categorizaciones de monstruos como, por ejemplo, la obra de Ambroise Paré, *Monstruos y prodigios* (2000), ha acercado el análisis de estos personajes a la sociedad, definiendo y, en ocasiones, ilustrando las principales características que poseen. A su vez, autoras como Canido Muiño (2023, p. 72), definen algunas de las características típicas de ciertos monstruos, como “creaciones inacabadas, abandonadas, aisladas e incomprensibles, que no se encuentran preparadas para convivir en sociedad”.

De todos los tipos de monstruos que existen actualmente, en este trabajo nos centramos en el monstruo prospectivo, denominación ofrecida por Moreno y ampliada en su artículo *El monstruo prospectivo: el otro desde la ciencia ficción* (2011). El monstruo prospectivo es aquel que, aunque pensemos que no puede existir en nuestro mundo, podría tener lugar en él, ya que no rompería ninguna regla científica actual. Como comenta Moreno, “se caracteriza por una tensión entre lo especulativo, es decir, lo imposible hoy y lo posible” (*ibidem*, p. 492). Es más, atendiendo a las típicas características que refieren a un monstruo, entre las que podríamos destacar las deformaciones corporales o enfermedades mentales, el monstruo prospectivo podría considerarse como una mezcla de ambas, puesto que no solo lo visible para el receptor será lo que le defina como tal, sino que su interior, actitudes, reflexiones y pensamientos, conducirán a la confección de la etiqueta de *monstruo*.

Por otra parte, creemos necesario hacer referencia al concepto de *otredad*, entendido como la condición de ser otro, un elemento que se crea precisamente por estar definido a partir de la concepción de otro elemento. A partir de esta definición, la relación del monstruo prospectivo con la otredad queda establecida de forma clara según Moreno (2011), cuando afirma que:

[...] si consideramos el monstruo prospectivo como Otro, quizás sea una de sus herramientas narrativas más importantes, en el sentido de que se toma un ser vivo que posee una o varias características que en principio debería repugnarnos para desarrollar planteamientos en torno a la liviandad del ser humano, sus limitaciones, la identidad y la falta de identidad y las posibilidades del Yo desde el punto de vista de que el Otro puede resultar inabarcable e incontrolable (*ibidem*, p. 474).

A partir de la concepción del concepto *otredad*, y una vez comentada dicha relación, en el siguiente apartado procedemos a describir, de forma concisa, la historia que se relata a lo largo del videojuego *Bloodborne* (FromSoftware, 2015), así como las notorias referencias que existen a la obra de H.P. Lovecraft y a los elementos que aparecen en toda la trama, como es el caso de la sangre y las investigaciones que se realizan con ella.

## 2. *BLOODBORNE*: HISTORIA E INFLUENCIA DE H.P. LOVECRAFT

La trama de *Bloodborne* tiene lugar durante una única noche, en la que nuestro personaje es enviado a un sueño, del que despertará sin saber a ciencia cierta dónde está, dónde debe ir o qué debe hacer. Como comenta Trapiello (2020, p. 2), "*Bloodborne* ya no comienza con una larga cinemática narrada en tono épico, sino con breves y nebulosas escenas que sitúan al jugador *in media res*, al estilo de los relatos lovecraftianos". Esa sensación de desamparo nos acompañará a lo largo de todo el juego, puesto que, como podremos observar en el análisis, nos enfrentaremos a monstruos cada vez más fuertes y peligrosos. Este hecho se nos hará efectivo ya al inicio del juego, puesto que una vez despiertos, nos encontraremos en una especie de clínica donde parece que nos han practicado una transfusión de sangre. Ya con el control del personaje, nos atacará una bestia que, con toda probabilidad nos matará, aunque, cuando morimos, veremos que es exactamente lo que se esperaba que tuviera lugar en este punto del juego; "después de tomar control sobre nuestro avatar por primera vez, carecemos de capacidad ofensiva o defensiva frente al mundo, puesto que debemos morir para recibir nuestra instrucción y equipamiento básicos" (*ibidem*, p. 2).

Cuando volvemos a despertar descubrimos que siempre tendremos un lugar al que regresar, aunque será en forma de sueño, que sirve como nexo entre dos mundos. En

este momento, el jugador empieza a ser consciente de la realidad que se está viviendo, pues se trata de un sueño dentro de otro sueño, es decir, un sueño que es entendido como la realidad que vive nuestro personaje y otro que simula una especie de limbo al que acudes cuando mueres. Por consiguiente, y empezando a ver los hilos que tejen la historia, se nos presenta la misión de la que tratará toda la trama: encontrar el origen que convierte a la gente en monstruos.

A partir de este momento, tomamos las riendas de nuestro personaje, y es notorio destacar que toda la información recibida por parte del avatar será la misma que nosotros percibimos como jugadores, por lo que, en el caso de *Bloodborne*, los planos diegéticos y extradiegéticos se fusionan para crear una sensación de incertidumbre y misterio en los propios jugadores; se trata, pues, de ir recogiendo piezas de información que nos permitirán, ya al final del juego, comprender la trama en su totalidad, en la línea de ciertos relatos de Lovecraft, como sucede en *Los mitos de Cthulhu* (1996). Trapiello, en este sentido, aporta una interesante reflexión sobre la dimensión jugable entre el propio jugador y el personaje, pues comenta que “la confusión entre los dos planos narratológicos, lo que comúnmente podríamos llamar ‘ruptura de la cuarta pared’, permea hasta los niveles más fundamentales de la interacción entre el jugador y el avatar o el propio juego” (*ibidem*, p. 8).

De forma sucinta, el relato de *Bloodborne* se centra en los experimentos que sabios y científicos realizaron con una sangre antigua que encontraron en unas ruinas abandonadas. La razón principal para llevar a cabo estas pruebas es que consideraban que, al transfusionarla, les permitiría alcanzar un nivel de comprensión del mundo mucho mayor y, así, tener relación con los llamados “grandes”, que se definen como divinidades que habitan un plano superior. El poder de esta sangre, no obstante, no funcionó como creían, lo que provocó la infección de todos aquellos que se inocularon la sangre antigua y se convirtieron en monstruos de diferentes clases, atendiendo al lugar y las características en las que se encontraban, tal y como veremos en el apartado dedicado al análisis de los diferentes monstruos. De ahí, por consiguiente, que nuestra misión como jugadores es encontrar el origen de esta infección de la sangre y ponerle remedio antes de que acabe la noche. A través de escenarios como universidades, bibliotecas, catedrales e iglesias, todos relacionados con el ahínco de encontrar y aumentar el conocimiento, se nos van presentando reflexiones que, aunque no sean cosecha propia ni provengan de nuestro personaje, van tomando forma en nuestra mente como jugadores. En este sentido, por ejemplo, nos encontramos ante la duda sobre si, en ciertos casos, es la sangre la que convierte en monstruos a las personas o si todas las personas tienen ya a un monstruo interior que despierta cuando entra en contacto con la sangre transfusionada. La consecución de estas preguntas va surgiendo a lo largo de la trama del videojuego, lo que consideramos que

ayuda al jugador a comprender mejor la historia que se nos quiere narrar, pues exige un cierto grado de reflexión por su parte.

A partir del resumen de la trama, consideramos que la influencia de la obra de H.P. Lovecraft en el videojuego *Bloodborne* es evidente no solo por su ambientación, sino por los tópicos, sus personajes y la presencia del terror cósmico; no obstante, también observamos tintes de ese terror gótico que emana de ciertas obras como *Frankenstein*, a través de la cual se nos presentan situaciones, escenarios y personajes que han influido notablemente en la creación de otras muchas obras. En este apartado vamos a comentar tres aspectos en los que podemos observar la influencia de estas narraciones y cómo dichos aspectos son representados junto a los monstruos prospectivos a lo largo del recorrido del videojuego: el viaje del héroe, los espacios y la sangre.

A modo de introducción, y para iniciar este recorrido de aspectos lovecraftianos en *Bloodborne*, nos servimos de las palabras de Trapiello, que nos informa sobre la concepción del viaje del héroe de Campbell en este videojuego, pues, como ahora veremos, la trama narrativa de *Bloodborne* se va a ir tejiendo a partir de este concepto:

Existe un cierto patrón narrativo universal, inserto en el acervo cultural de todas las épocas, que *Bloodborne* invierte y corrompe: el viaje del héroe. [...] Corromper el viaje del héroe, convirtiendo nuestro periplo no en una experiencia de la que surgimos renovados, más próximos al reino divino, nos hace experimentar nuestras limitaciones y la absoluta pequeñez de la humanidad frente a los dioses (Trapiello, 2020, pp. 12-13).

Como podemos observar, esta evolución del viaje del héroe supone un cambio radical en el nivel de inmersión en su narrativa, pues nuestro avatar, el personaje al que manejamos, va construyendo el relato al mismo tiempo que el jugador, siempre a merced de los monstruos que asolan cada zona del videojuego y reforzados por los espacios en los que se encuentran. De esta forma es como se crea una “sensación de inquietud y desorientación propia de los relatos de Lovecraft” (*ibidem*, p. 3). Y así, a partir de los eventos que se van narrando, podemos comprobar que este viaje del héroe acabará corrompiendo a nuestro personaje, puesto que su viaje y, por consiguiente, las decisiones que va tomando, harán que en última instancia él mismo se considere no ya un antihéroe, sino más bien una mezcla personificada entre monstruo y cazador.

Por otra parte, y antes de proseguir con el análisis del monstruo prospectivo en el videojuego, consideramos necesario hacer referencia a los espacios que permiten crear dicha atmósfera; será en estos lugares donde nuestro avatar tendrá que hacer frente a los diferentes tipos de monstruos y criaturas y que, una vez derrotados, le permitirán conocer más fragmentos de la historia que, desde el inicio, estamos intentando encajar. Se nos presentarán de forma común, como ya hemos advertido, lugares de conocimiento como iglesias, catedrales y universidades, que unifican el ansia de

obtener conocimiento con la creación y surgimiento de todo tipo de monstruos. Así, una de las principales inspiraciones para la creación de estos espacios y sus moradores monstruosos sería la historia lovecraftiana *La sombra sobre Innsmouth* (2021), que narra el descubrimiento de unos monstruos híbridos, tal y como sucede en este videojuego; también encontramos referencias a *Los mitos de Cthulhu* (1996), en los que se presentan espacios lúgubres y sombríos y otras criaturas que servirán de inspiración para la creación de los monstruos en *Bloodborne*, tales como Azathoth o el propio Cthulhu.

Por último, tal y como hemos visto en el breve resumen sobre la trama del videojuego, la sangre será un elemento recurrente a lo largo de toda la historia, pues la narración principal gira en torno a ella. La importancia de la sangre radica en la utilización de la misma, ya que el inicio de la plaga tiene su origen cuando un grupo de investigadores y científicos comienza a realizar transfusiones a los habitantes de la ciudad de Yharnam con una sangre antigua, encontrada en unas ruinas pertenecientes a una civilización ya casi olvidada. A partir de estas investigaciones, la sangre se convierte en la base de todo experimento, pues se considera que, a partir de estas transfusiones, aumenta también el conocimiento sobre los “grandes”, las entidades divinas que ocupan el plano más alto de existencia en esta historia. Así, y como podremos ver en el análisis a continuación, a partir de diversos usos de esta sangre, encontraremos diferentes tipos de monstruos, los cuales vamos a analizar siguiendo una categorización, de forma que el análisis quede estructurado y se presente una base teórica sólida sobre la que construir esta investigación.

### 3. REPRESENTACIONES DEL MONSTRUO EN *BLOODBORNE*

Para constituir este análisis, hemos optado por seleccionar una clasificación de los monstruos que pudiera encajar en este videojuego, pero que también nos aportara un grado de libertad para poder explicar sus características propias, pues, como ya hemos visto anteriormente, la complejidad de los monstruos en *Bloodborne* es un elemento analítico *per se* a tener en cuenta, tal y como sucede en otros títulos con la etiqueta “*souls-like*”. De esta forma, y atendiendo a la categorización propuesta por García Cortés en su obra *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte* (2003), en sus páginas, referenciando a Lascault y sus clasificaciones de monstruos, se comenta que existen tres principales divisiones: el monstruo como combinación de seres y/o formas, los monstruos situados en un plano simbólico y lo monstruoso y los fantasmas en la mente.

A continuación, vamos a profundizar en cada una de estas divisiones, ofreciendo ejemplos extraídos directamente del videojuego y analizando su representación desde un paradigma prospectivo.

### 3.1. El monstruo como combinación de seres y/o formas

A este tipo de monstruo pertenecería la mayoría de los que vemos a lo largo de la historia, pues, al entrar en contacto con la sangre antigua, las personas se transforman en criaturas con partes de animales y otras partes humanas, aunque no constituidas de forma anatómicamente realista. Como explica García Cortés (2003, p. 23), “desde este punto de vista, la creación de monstruos sería algo así como ejercer una actividad combinatoria sin tomar demasiada conciencia, sin perseguir otro objetivo que completar una proeza que se representa como ilusoria. Es una tarea de bricolaje [...]”.

Así, uno de los primeros monstruos que nos encontramos es el conocido licántropo, una especie de hombre-lobo, es decir, un ser con forma humanoide pero cubierto de pelo y que puede sostenerse tanto a dos como a cuatro patas. La aparición de este monstruo en esta fase inicial del juego tiene su razón de ser, pues tiene dos finalidades: la primera de ellas es que sirve como tutorial, es decir, es de los enemigos más fáciles de derrotar; por otra parte, ilustra la idea de que los licántropos son ciudadanos en la primera fase de contagio por la sangre inoculada, por lo que son los monstruos con los que podemos estar más familiarizados. A raíz de la aparición de este monstruo, consideramos pertinente incluir en este trabajo las palabras de García Cortés (2003) sobre el licántropo, pues hace referencia tanto al origen del término como a la simbología que podemos atribuir a esta criatura en el juego:

[...] una de las figuras simbólicas donde mejor se ha plasmado esta transformación en un ser distinto (en una bestia) sin dejar de ser humano, es el hombre-lobo. Los relatos y leyendas sobre hombres-lobo se remontan a la Antigüedad clásica; la palabra *licantropía* procede de Licaón, héroe acadio hijo de Pegaso, que fue convertido en lobo por el propio padre de los dioses al sacrificar un niño y servírselo en un banquete para poner a prueba su divinidad. A pesar del gran número de tipos de transformaciones del hombre, [...] el lobo acabó convirtiéndose en paradigma de las mutaciones fantásticas debido al carácter dual de su simbología: por un lado, símbolo solar, héroe guerrero y antepasado mítico; por otro, símbolo de la divinidad infernal (*ibidem*, p. 148).

Por consiguiente, a modo de introducción a los monstruos del videojuego, y teniendo en cuenta las palabras sobre este monstruo en la cita de García Cortés y su naturaleza infernal, el licántropo se nos presenta como el enemigo más común de *Bloodborne*.

Seguidamente, el otro tipo de monstruo que pertenecería a esta categoría sería aquel que está formado a partir de diferentes extremidades y otras partes del cuerpo, tanto humanas como de animal, creando una forma sin ningún atisbo de humanidad. Antes de describir el ejemplo seleccionado, ofrecemos una cita de García Cortés sobre este tipo de monstruo:

[...] no solo son una amenaza que significa peligro, sino que llevan aparejados componentes de repulsión y náusea que se asocian a la suciedad, a la decadencia, al deterioro y la putrefacción. No solo reproducen miedo, sino que, generalmente, son repelentes, repulsivos, asquerosos, violaciones de la naturaleza (*ibidem*, p. 37).

Así, este tipo de monstruo estaría representado por uno de los monstruos más fuertes del juego, el Renacido, pues es uno de los jefes finales de zona, es decir, es necesario eliminarlo para poder seguir avanzando en la historia. Este monstruo es uno de los experimentos fallidos de los que hemos hablado en el apartado anterior. En este sentido, el Renacido es la prueba de que esa empresa conlleva un arduo trabajo con muy pocas garantías de éxito. De esta forma, y haciendo referencia a la cita que hemos incluido sobre el aspecto de este tipo de monstruos, este ser se nos presenta como una masa informe compuesta de una multitud de partes de cuerpos diferentes, como por ejemplo, costillas, calaveras, brazos, piernas e intestinos. Por consiguiente, el Renacido encaja, al igual que el licántropo, con la descripción de este tipo de monstruos, en la que los rasgos humanos van derivando, en mayor o menor medida, a aspectos animales o, incluso, completamente deformes.

### 3.2. Los monstruos situados en un plano simbólico

Para analizar este tipo de monstruos recogemos esta cita de García Cortés, en la que expone a qué tipo de criatura hace referencia con esta clasificación: “en numerosos casos, el monstruo no es más que la imagen de cierto yo; ese yo que conviene vencer para desarrollar una identidad superior (*ibidem*, p. 24). Como podemos observar, este tipo de monstruo parte de la idea de otredad que hemos comentado en la primera sección de este trabajo, ya que sirven también como símbolo, en términos semióticos, centrados en la representación de un concepto conocido a través de convenciones establecidas. En este sentido, los monstruos que encontramos en Cainhurst podrían pertenecer a esta división, los conocidos como “sangrevil”, que sirven de referencia directa al vampiro; estas criaturas son los nobles infectados por la sangre que un discípulo de la universidad robó y entregó a su reina. La única diferencia es que estos monstruos no se convirtieron a partir de una transfusión, sino que bebieron directamente de esta sangre, puesto que consideraban que, de esta forma, obtendrían más poder. De esta forma, el personaje que mejor refleja este tipo de monstruo sería la reina de Cainhurst, Annalise, pues al ser la primera en probar esta sangre antigua, se volvió inmortal y ofreció también esta sangre a los nobles del castillo, por lo que todos ellos se transformaron de igual forma. En este sentido, como podemos imaginar, se está presentando una clara referencia a la historia de *Dracula* (1897), de Bram Stoker. Así, en dicha referencia, impera el simbolismo basado en la obtención

de poder bebiendo la sangre de otros. De igual forma, este tipo de monstruo sirve como contrapunto al tipo de monstruo que hemos visto en el apartado anterior, el licántropo, pues se considera al hombre-lobo como la antítesis al vampiro.

### 3.3. Lo monstruoso y los fantasmas en la mente

En este caso, los monstruos que pertenecen a esta categorización se basan en el inconsciente, en la imaginación, situados en un plano superior. En palabras de García Cortés, este tipo de monstruo se vincula “a los miedos fundamentales del ser humano, a los fantasmas del inconsciente. Consideramos que la forma monstruosa nos remite a la imaginación como su origen creador; una imaginación cuyo funcionamiento ignoramos totalmente” (*ibidem*, p. 26).

Teniendo en cuenta la descripción anterior, aquí podríamos encontrar a los llamados “grandes”, seres divinos reverenciados por la humanidad, que conviven en un plano superior al humano pero que, en un momento dado del juego, cuando baja la luna, podemos ser capaces de verlos e, incluso, interactuar de alguna forma con ellos. Para analizar este tipo de monstruo, pondremos de relieve dos aspectos: el primero de ellos, enlaza directamente con la cita anterior cuando hace referencia a los “fantasmas del inconsciente”, puesto que, este tipo de monstruo solo es conocido, y visto, por ciertos personajes, es decir, en la historia se nos narra que solo unos pocos pueden entrar en contacto con estos seres. De esta forma, entra en juego la percepción que el jugador se hace de estos seres, ya que no será hasta avanzado el juego cuando empezamos a conocer con más detalle a este tipo de monstruos, por lo que la imaginación sobre estos seres prevalece a la descripción detallada que se hace, por ejemplo, de los monstruos licántropos que nos podemos encontrar al inicio del juego. Por otra parte, el segundo aspecto a destacar es la creencia que se tiene en ellos; se trata de divinidades que difícilmente podemos ver, por lo que el factor místico tiene un papel muy importante en este tipo de criaturas. En este sentido, esta categorización va más allá del plano físico, ya que enlaza con el plano divino y la creencia en entidades superiores.

## 4. CONCLUSIONES

Una vez llevado a cabo el análisis sobre los diferentes tipos de monstruos, creemos necesario comentar dos aspectos que servirán, a su vez, como conclusiones finales a esta investigación. Por una parte, destacar el concepto de “otredad” aplicado a la concepción del monstruo prospectivo en *Bloodborne*, es decir, la sensación, y

certeza, que tiene el propio monstruo de que es diferente al resto, de que es “otro” en comparación a los demás, aunque lo acepta y así lo vive, rasgo definitorio de esta prospectividad que hemos comentado al principio del capítulo.

Por otra parte, nos gustaría poner de relieve la taxonomía propuesta para analizar el monstruo prospectivo en el videojuego, pues sirve como elemento estructurador del estudio llevado a cabo. En este sentido, la explicación de las diferentes categorías, así como la presentación de los diferentes monstruos pertenecientes a cada una de ellas, nos ayuda a entender y ejemplificar las características de dichas criaturas. De esta forma, hemos aportado una categorización del monstruo prospectivo aplicable a la representación de estas criaturas en el videojuego, factor de cierta relevancia en el campo de la investigación en este medio por el enfoque novedoso que conlleva.

Por consiguiente, y para concluir, hemos contribuido, a nuestro parecer, a la creación de una nueva perspectiva de investigación centrada en la concepción del monstruo en el videojuego, en el que hemos relacionado la idea de otredad y la influencia de las obras de H.P. Lovecraft con una categorización del monstruo prospectivo aplicable al videojuego.

## REFERENCIAS

- CANIDO MUIÑO, E., “Elementos de la literatura gótica en la película *Eduardo Manostijeras* de Tim Burton”, *Estudios Humanísticos: Filología*, 45, 2023, 63-83.
- GARCÍA CORTÉS, J.M., *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*, Anagrama, Barcelona, 2003.
- LASCAULT, G., *Le monstre dans l'art occidental*, Klincksieck, París, 1973.
- MORENO SERRANO, F.A., “El monstruo prospectivo: el otro desde la ciencia ficción”, *Revista Signa*, 20, 2011, 471-496.
- LOVECRAFT, H.P., *La sombra sobre Innsmouth*, Mestas Ediciones, Madrid, 2021.
- LOVECRAFT, H.P., *Los mitos de Cthulhu*, Alianza Editorial, Madrid, 1996.
- PARÉ, A., *Monstruos y prodigios*, Siruela, Madrid, 2000.
- STOKER, B., *Dracula*, Penguin Popular Classics, Londres, 1998.
- TRAPIELLO, M., *Enciclopedia semiótica de Bloodborne: producción de sentido, narrativa emergente y no-guion en el videojuego según Hidetaka Miyazaki*, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2020.



## Capítulo 24

# La tragedia humana: Dioses y Monstruos en *Fear & Hunger*

Guillermo González Hernández  
Universidad de Castilla-La Mancha

### 1. LA HISTORIA DE *FEAR & HUNGER*

*Fear & Hunger* es una saga de videojuegos de fantasía oscura y terror, creada por el ilustrador y desarrollador independiente finlandés Miro Haverinen. Actualmente cuenta con dos títulos, *Fear & Hunger* (2018) —el cual comenzó como una demostración práctica para su tesis universitaria sobre “[...] las estéticas y temáticas del horror en los videojuegos”<sup>1</sup> (Ranarif, 2019)— y *Fear and Hunger 2: Termina* (2022).

Haverinen señala diferentes influencias en su obra: sagas de videojuegos como *Silent Hill* (1999-), *Mortal Kombat* (1992-), *Amnesia* (2010-) y especialmente *Dark Souls* (2011-2016); películas como *Hellraiser* (1989), y manga como *Berserk* (1987-) (Ranarif, 2019); todos ellos títulos de terror o tangenciales al género, desde el horror psicológico al corporal, así como la fantasía oscura, con plena utilización del legado *cosmicista* popularizado por la literatura de Howard Phillip Lovecraft.

Situado en una Europa ficticia en la que persiste la influencia de dioses paganos, magia y criaturas fantásticas, el primer título se aproxima mucho más a la fantasía oscura tradicional medievalista, mientras que su secuela se acerca a la *weird fiction* por su ambientación contemporánea y la presencia de lo extraordinario en la modernidad. De esta forma se produce una transformación genérica que sigue el hilo de una narrativa continua, regida por una temática coherente: la inescapable persistencia del sufrimiento como eje de la existencia humana. Haverinen declaró: “Cada vez que me sentía mal por hacer algunas cosas, supuse que estaba en el camino correcto. Si me creaba un sentimiento de repulsión también debería tener un efecto en la gente jugando el juego” (Ranarif, 2019).

En este capítulo se analizará la saga de *Fear & Hunger* a través de sus dioses y monstruos, y qué papel juegan en una narrativa sobre el sufrimiento, el terror y la conquista de la divinidad y el destino humano.

1. Esta y todas las citas han sido traducidas por el autor.

## 2. LOS DIOSES DE FEAR & HUNGER

La historia de *Fear & Hunger* se sostiene sobre las deidades que componen su mitología, cuyo rol es clave para comprender los fundamentos narrativos y temáticos de la saga. Sin embargo, tan fundamental resultan los dioses en sí como las ideas que conceptualizan, algunas referentes a la realidad natural, o *physis*, y otras ancladas en el antropocentrismo. En *Fear & Hunger* la relación del hombre con lo divino adquiere múltiples formas y significados, desde la sumisión total al deseo de su suplantación en una trágica misión nietzscheana. Aquí catalogaré los tipos de dioses presentes en la saga según su lugar en la narrativa y sus connotaciones temáticas, diferenciados acorde al criterio que Haverinen plasmó en su obra.

### 2.1. Dioses Antiguos

En *Fear & Hunger*, los Dioses Antiguos son entidades primarias, seres que anteceden la existencia de la humanidad e incluso del tiempo. De formas grotescas, magnitud ciclópea, poder absoluto y dotados de una consciencia incomprensible para la razón humana, son reminiscentes del panteón de horrores cósmicos producido por H.P. Lovecraft y sus sucesores. Sin embargo, también recuerdan a entidades primarias de mitologías paganas, como Caos, Gea y Tártaro, descritos por Hesíodo entre los siglos VIII y VII a. C. en su *Teogonía*.

Pese a contar con formas corpóreas, la existencia de los Antiguos es solo tangencialmente física, pues se encuentran ligados a la idea que representan. Al preceder a la humanidad, y con ello a la conceptualización de los fenómenos que encarnan, la comprensión de esas ideas está irremediabilmente ligada a su existencia. De la misma manera, los conceptos que representan anteceden al surgimiento de nuestra especie y aluden a fuerzas universales no solo superiores, sino totalmente independientes a ella.

En su mitología, los Dioses Antiguos más importantes forman una pareja adscrita a la teología dualista de fuerzas contrarias y compensatorias: Sylvian, diosa de la creación y la fertilidad; y Gro-Goroth, dios de la destrucción y la muerte. Sylvian creó el mundo y a la humanidad, mientras que Gro-Goroth pone fin a sus creaciones para abrir camino a otras nuevas. Así, encarnan las fuerzas fundamentales de la existencia: el nacimiento y la muerte; Eros y Tánatos. El psicoanálisis freudiano aludió a estos como los dirigentes de la conducta humana; el ansia de reproducción y el miedo a la muerte. El diseño de Gro-Goroth refiere a su poder destructivo; las cabezas de lobo y el cadáver mutilado que cuelga de su pecho sugieren depredación y muerte. Por

su parte, la imaginería en torno a Sylvian alude a órganos sexuales; su forma es la de un falo con rostro andrógino colmado de senos alrededor del tronco, y el símbolo que la representa es una vagina. Este hermafroditismo se asemeja a la que posee el dios griego Eros: “dos alas, los dos sexos, cuatro cabezas, que parecen simbolizar las estaciones, podía silbar como serpiente [...]”; otras veces, Eros balaba [...]” (Escobar, 1986, p. 157).

Aunque hay otros Dioses Antiguos, como el enigmático dios lunar Rher o el casi olvidado Dios de las Profundidades, Sylvian y Gro-Goroth fundamentan la cultura del mundo en *Fear & Hunger*. El único Antiguo comparable es Vinuskha, dios de la naturaleza y producto de su matrimonio. Asimismo, es uno de los pocos Dioses Antiguos cuya presencia pervive en la Tierra. Durante la trama de *Fear & Hunger*, Gro-Goroth y Sylvian, frustrados por su incapacidad de comprender la mente humana, ya han abandonado a su creación, dejando solo retazos de su poder tras ellos. La saga relata los múltiples intentos de la humanidad para ocupar su trono y recuperar el control de su destino.

## 2.2. Nuevos Dioses

Los Nuevos Dioses son el primer intento de usurpación de lo divino. De origen mortal, son humanos que adquirieron una ínfima parte del poder de los Antiguos, dotándose de fuerza extraordinaria, magia formidable y longevidad extrema. Con estas capacidades intentaron imponerse y reconfigurar el orden mundial a su imagen. Sin embargo, su aspiración a la divinidad estaba abocada al fracaso.

A diferencia de los Antiguos, los Nuevos Dioses son esencialmente humanos. Su transformación implica únicamente la exaltación más básica del poder; la fuerza bruta. Imponen su mandato mediante el dominio de la violencia, pero más que dioses son monarcas. Su conciencia humana sobrevivió a su transformación, lo que significa que no son trascendentales. Si los Antiguos eran avatares de conceptos elementales, los Nuevos Dioses son extensiones del poder individual, incapaces de ocupar el vacío que sigue a la desaparición de lo divino. Se asemejan a la figura del “rey-dios”, como los faraones egipcios o los emperadores romanos de nuestra historia; monopolizan la violencia, no la naturaleza o el espíritu. Así, acabaron presos en un ciclo de ascensión, usurpación y olvido. En la narrativa de *Fear & Hunger*, tras el nacimiento de un Nuevo Dios siempre surgirá otro mortal que le asesine para usurparlo y acabar con su legado. Se establece que mientras el hombre siga anclado a su humanidad no puede convertirse en un dios.

### 2.3. Dioses Ascendidos

Por último, en *Fear & Hunger* existen los Dioses Ascendidos, también de origen humano, pero con un poder equivalente al de los Antiguos, así como una trascendencia que supera al individuo. Con su transformación perdieron su ego, su identidad y cualquier semejanza a la voluntad humana. En su lugar adquirieron un nivel de entendimiento superior, equiparable a la omnisciencia de la que están dotados los Antiguos.

Solo existen dos Dioses Ascendidos: All-Mer, y el Dios del Miedo y el Hambre. Ambos encarnan ideas, como los Antiguos, pero mientras que las que estos representaban referían a fuerzas universales del mundo natural, los Ascendidos son avatares de conceptos exclusivamente humanos.

All-Mer fue el primer sucesor religioso de los Antiguos. Su trasfondo narrativo, temático e incluso iconográfico es una evidente alusión a Jesucristo. Hijo de una madre virgen, su nacimiento marcó el año cero, reunió a doce apóstoles con los que predicar su mensaje y fue crucificado. A diferencia de su inspiración cristiana, resucitó en la forma de un dios y aniquiló a los reyes y sultanes responsables de su muerte, reestructurado el mundo a su imagen y creando una Iglesia de seguidores.

All-Mer se convirtió en un símbolo trascendental de la perfección humana, el culmen de la virtud. Al ser una encarnación de ideales antropocentristas logró imponer su culto sobre el de los Antiguos, sirviendo como un guía que conoció el sufrimiento al que están sometidos los mortales y que aspira elevarlos de su penosa condición.

El Dios del Miedo y el Hambre es el par y la antítesis de All-Mer. Su origen humano no fue el de un virtuoso predicador, sino alguien mucho más insignificante: una niña sin nombre, criada en la oscuridad de una mazmorra sin haber conocido amor o compañía, solo el sufrimiento, el hambre y el miedo. El Dios del Miedo y el Hambre es una divinidad nacida de la penumbra, aún más próxima a nosotros tras haber conocido el suplicio que nos aqueja; la deificación del sufrimiento, que en lugar de convertirse en un ídolo que ve el mal como una virtud, asume la angustia como realidad y la utiliza como inspiración. Por eso, el Dios del Miedo y el Hambre es el arquitecto de Edad Industrial, denominada en *Fear & Hunger* como “La Edad Cruel”.

Los Dioses Ascendidos son el primer paso hacia la usurpación humana de lo divino. Conceptos naturales como el nacimiento y la muerte se relevan a un segundo plano ante dos realidades antropocéntricas e igualmente complementarias en su oposición: la virtud y el sufrimiento.

### 3. TERRORES PRIMARIOS: EROS Y TÁNATOS

El terror presente en el primer *Fear & Hunger* difiere del que Haverinen exploraría en su secuela. Su cronología ambigua es frecuente en la fantasía tradicional; una época parcialmente medieval, parcialmente moderna, que lejos de representar un periodo concreto muestra un espacio y tiempo nebulosos: una pseudo-Europa oscura más próxima al mito que a la historia. Sin embargo, este “tiempo imaginario” facilita la alegoría fabulística y permite el abordaje de ideas de mayor perennidad que las que se darían en un momento concreto. De ahí la diferenciación entre el uso del terror primario en *Fear & Hunger*, y de los terrores específicos en *Fear & Hunger 2: Termina*, y cómo se relacionan al sufrimiento.<sup>2</sup>

Los monstruos de *Fear & Hunger* fueron diseñados con un propósito específico. Haverinen afirmó: “Originalmente estuve inspirado en crear una sensación de oscuridad implacable. En cierta forma, quería experimentar con diferentes formas de evocar desesperación y horror” (Ranarif, 2019).

Las criaturas que sus protagonistas hallan en los calabozos en los que transcurre la trama se asemejan a seres fantásticos reconocibles: perros gigantes, trolls, gnomos, hombres lagarto, hechiceros, fantasmas, muertos vivientes, etc. Sin embargo, han sido deformados bajo el pincel de Haverinen, reconvertidos en formas grotescas que reafirman su brutalidad. Algunos de ellos aluden a seres mitológicos conocidos que, ya de por sí monstruosos, pasan a ser horripilantes. Por ejemplo, la “Hydra” de Haverinen no es un reptil que regenera sus cabezas, sino una amalgama de cuerpos humanos fusionados en una descomunal masa de caras y miembros, tan pesada que ha quedado fija al suelo y se alimenta exclusivamente de niños. O el “Salmonsnake<sup>3</sup>”, una parodia de un dragón, desprovisto de su temible majestuosidad y reducido a una bestia anfibia de ojos muertos.

En las profundidades de las mazmorras se abandonan los seres arquetípicos y se ahonda en lo grotesco. Tanto en las deformaciones de lo conocido como en las creaciones originales persisten dos elementos recurrentes. Por un lado, las alusiones a la muerte a través de la iconografía de lo letal y lo depredador. La capacidad para la violencia es evidente en todos los enemigos, sea en las armas que portan, la sangre que les cubre, o incluso su simbología. Un enemigo recurrente es el “Crow Mauler”,

2. Se puede hallar un catálogo de las criaturas descritas en este capítulo, acompañado de material fotográfico, en la página web oficial de *Fear & Hunger*: <https://fearandhunger.wiki.gg/>
3. “Salmonsnake” es la traducción literal al inglés de *Lohikäärme*, que en finlandés es la unión de *lohi* (“salmón”) y *käärme* (“serpiente”). Sin embargo, el auténtico significado de *Lohikäärme* es “dragón”.

un hombre semidesnudo con cabeza de cuervo y con una maza cubierta de espinas por brazo. Tanto su iconografía como sus devastadores ataques contra el jugador le equiparan a un avatar de la muerte.

Otro elemento temático es la sexualidad como forma de violencia. Si bien no todos, un considerable número de los monstruos de *Fear & Hunger* acarrearán connotaciones sexuales. Muchos fueron dibujados con genitales de proporciones grotescas. Otros, como el “Mumbler”, exhiben diseños que evocan imaginería fálica. La violencia sexual contra el jugador es más que una amenaza; varios de los enemigos pueden violar al PC<sup>4</sup> si le derrotan en combate. Por otro lado, criaturas como “Cave Mother” o “Uterus” evocan a la maternidad como fuente de horror. El primero es una gárgola con rostro femenino y grandes senos que ataca junto a sus crías. El segundo es un autómatas con el útero expuesto que da a luz en combate y dirige a su feto contra el jugador.

*Fear & Hunger* también contiene seres de inspiración folclórica que evocan miedos tradicionales, como “Pocketcat”, un hombre con cabeza de gato conocido por raptar y asesinar niños, una clara alusión a personajes como “el coco” o su contraparte anglosajona, el “Bogeyman”. El “Harvestman” también destaca como un depredador sexual con tendencias pedófilas. Sirven como símbolos del terror común entre los padres a la victimización física y sexual de sus hijos.

Los monstruos de *Fear & Hunger* combinan el miedo a la muerte (Tánatos) y al sexo (Eros) como la base de su terror, los dos temores más básicos y perdurables en la psique.

#### 4. TERRORES MODERNOS: LA MENTE Y LA MÁQUINA

*Fear & Hunger 2: Termina* comenzó como una reproducción mucho más fidedigna de nuestra realidad antes de que Haverinen optase por una versión alterada del siglo XX que reuniese elementos de diversas épocas. “Al igual, *F&H*<sup>5</sup> es muy incorrecto desde su perspectiva histórica, es más bien una mezcla de múltiples siglos diferentes. Los años cuarenta de *Termina* son muy parecidos en este sentido” (Ranarif, 2023).

Sin embargo, reproduce múltiples horrores de la modernidad que ahondan en lo específico y lo personal. Las criaturas de *Fear & Hunger 2: Termina* son grotescas, pero no nacen a partir de diseños de la fantasía tradicional, sino que son caricaturizaciones monstruosas de terrores contemporáneos. He aquí algunos ejemplos:

4. *Player Character* (Personaje jugador).
5. Acotación referida al primer *Fear & Hunger*.

Los “Bobby” tienen la forma de agentes de policía con rostros desfigurados y una altura imponente, y se encuentran patrullando las calles de Prehevil, la ciudad en la que se ambienta el juego. La presencia de las autoridades, lejos de ser de ayuda, supone otro peligro para el jugador. Así, utiliza el miedo a que aquellas fuerzas del orden a las que confiamos nuestra protección se vuelvan contra nosotros. El “Mechanical Dance” combina un aspecto de muñeca en su rostro, torso y extremidades, con una imponente masa metálica de cintura para abajo. Aunque no explícitamente, la narrativa alude a que este monstruo representa el terror a la creciente dependencia del individuo a las máquinas. “Needles” es un médico psicópata que utiliza drogas para incapacitar, torturar, violar y asesinar a sus víctimas, en una locución del miedo a que la medicina que debiera curarnos se utilice para dañarnos. Otro ejemplo destacable es el “Irrational Obelisk”, una pila de camisas blancas que ataca al jugador en una tienda de ropa y cuyo nombre lo describe como una magnificación de los miedos irracionales. Haverinen admite que escogió esta representación, semejante a las esculturas textiles de Christian Boltanski y Michaleangelo Pistoletto, debido a su fobia a las camisas con botones (Ranarif, 2023).

No obstante, la mayor declaración del terror moderno proviene de la representación que Haverinen hace de la maquinaria militar, la cual está especialmente presente en el diseño de las criaturas de *Fear & Hunger 2: Termina*. La inclusión del *Guernica* de Picasso en el nivel del museo, un cuadro que famosamente retrató los horrores de la guerra industrializada, reafirma esta interpretación. Prehevil está bajo ocupación militar, y sus monstruos evocan el horror que eso acarrea. “Weepingscope” tiene la forma de un hombre desnudo y castrado, cuyo rostro ha sido sustituido por un obús de carne. Es una imagen de la deshumanización del soldado que debe rendir su identidad al cumplimiento de la violencia requerida en la guerra. En otras palabras, el hombre reducido a un arma. “Platoon” es una masa de rostros compungidos fusionados en un cuerpo esférico, sostenidos sobre miembros humanos en carne viva, con una enorme boca y un cañón metálico donde debiera estar su ojo; es imposible no reconocerlo como una versión monstruosa de un tanque. “Valkyrie”, pese a su nombre, se asemeja a una arpía: es un ave con cuerpo y rostro femenino cubierto por una máscara y armadura metálica. Sobre sus alas transporta a una tropa de soldados sin cara, de aspecto fálico, que portan lanzas. Esta imagen es una referencia a *La defensa del Sampo*, un cuadro de 1896 del pintor finlandés Akseli Gallen-Kallela, en el que ilustra el *Kalevala* (1849), la epopeya nacional del país finés. Es la imagen de una emisaria de la muerte. Por último, cabe destacar al “Elite Trooper”, un soldado invasor completamente cubierto por su armadura que porta un escudo y un rifle. Evoca la iconografía del enemigo deshumanizado, pero no con la autoconciencia del “Weepingscope”, sino cómo lo ven sus víctimas; un autómatas asesino sin rostro.

Las criaturas de *Fear & Hunger 2: Termina* exploran cómo el avance tecnológico que prometía salvarnos del miedo al dolor y la muerte ha elucubrado nuevas monstruosidades más complejas, variadas y letales.

#### 4.1. Lógica: El Dios Máquina

El final de *Fear & Hunger 2: Termina* sirve como una conclusión temática a todo lo anteriormente mencionado. “Tuve la idea para el final principal de *Termina* bastante temprano. Me parecía una dirección lógica a la que progresar con las reglas y temáticas de este universo en mente” (Ranarif, 2019).

Su trama conduce al nacimiento de un Dios Máquina, “Lógica”. Se trata de un superordenador, una unión de mística y tecnología que culmina con la construcción de una conciencia superior, capaz de alterar la realidad y de suplantar tanto a los Dioses Antiguos como a los Ascendidos.

En la mitología de *Fear & Hunger*, para que un humano se convierta en un Dios Ascendido ha de morir un Antiguo que sea reemplazado. Aunque se desconoce qué dios pereció antes del surgimiento de All-Mer, se sabe que para que el Dios del Miedo y el Hambre naciese tuvo que dársele muerte al Dios de las Profundidades. Esta transacción se puede interpretar como un símbolo de la evolución humana: tras sobrevivir en el terror, la miseria y la ignorancia del subsuelo, la humanidad abandonó la oscuridad de las cavernas y confrontó el sufrimiento como motor del progreso que dio paso al mundo moderno.

Pese a que “Lógica” es una deidad producto de la ingeniería, su nacimiento también estuvo anunciado por la muerte de un dios: Vinuskha, el dios de la naturaleza. Mediante la industria, la humanidad confrontó a la naturaleza y logró, de manera hartamente nietzscheana, asesinar a un dios. Sin embargo, la narrativa revela que el nombre real del dios era “Ninush”; “Vinuskha” significa “culpa”. Este dato parece indicar que Haverinen considera que, tal como anunció el filósofo alemán, la muerte de Dios no es motivo de celebración, sino de horror. De forma paralela a nuestra realidad, solamente el encubrimiento eclesástico logra sostener la creencia en un dios muerto, pero su fallecimiento se hace cada vez más aparente.

Si bien el progreso humano es lo que auspició el asesinato, también es lo que ofrece una posibilidad de salvación con la creación de un dios mecánico. Solo así la humanidad puede ascender a lo divino de una forma que ni los Nuevos Dioses ni los Ascendidos lograron, y asumir el control de su propio destino.

El objetivo final de “Lógica” es crear una red electrónica que aúne a todas las conciencias en un paraíso cibernético, separando al espíritu del cuerpo y salvándolo del sufrimiento terrenal. Sin embargo, con esta conclusión *Fear & Hunger* apunta a la persistencia de un yugo a lo divino. Plasma a una humanidad que no puede alzarse por sí misma, sino que debe erigir un dios que la eleve. Haverinen afirmó que “[...] uno de los temas que *Termina* explora es ‘la ciencia contra la religión’. O más bien cómo la ciencia de muchas maneras toma el lugar de la religión en tiempos más modernos. Esa es mi opinión en la vida real también” (Sotnikov, 2023, 6m 30s). Su idea es que la humanidad no puede existir sin un dios al que rendirse, sea uno que dé significado al sufrimiento, como el Dios del Miedo y el Hambre, o uno que prometa la salvación, como Lógica: ultimadamente, el hombre es esclavo del sufrimiento y de los ídolos ante los que se postra para protegerse o escapar de él.

## 5. CONCLUSIÓN: LA TRAGEDIA HUMANA

*Fear & Hunger* ahonda en los terrores que atormentan a la humanidad y su constante deseo de escapar de ellos. En esencia, relata una historia sobre la relación del ser humano con el terror y el sufrimiento. La narrativa urdida por Miro Haverinen engendra monstruos a partir de miedos que el jugador ha de confrontar en una angustiada experiencia propiciada por su jugabilidad, narrativa y estética. La motivación principal de sus protagonistas es la supervivencia, sea en las mazmorras de *Fear & Hunger* o en la ciudad maldita de Prehevil en *Fear & Hunger 2: Termina*. Asimismo, la temática de la saga es una extensión en escala y profundidad de este objetivo: la salvación de la humanidad del terror y el dolor.

Ambos títulos concluyen con el nacimiento de un nuevo dios ante el fracaso del anterior. All-Mer dotó a la humanidad de esperanza, pero nada más. Los Nuevos Dioses trataron de llenar un vacío con aspiraciones personalistas que la narrativa reconoce como burdas. El Dios del Miedo y el Hambre permitió interpretar al sufrimiento como el motor del progreso, pero esto solo abrió las puertas a la Edad Cruel y a la promesa rota de un desarrollo tecnológico que únicamente augura mayores sufrimientos.

La creación de un dios mecánico parece auspiciar el fin del dolor. Sin embargo, es una admisión de la necesidad de postrarse ante una entidad superior. El Dios Máquina es, esencialmente, la deificación de la tecnología y el progreso, una imagen artística de la idea, comúnmente anunciada en siglo XXI y defendida por Haverinen, de que el “dios ciencia” impera en el mundo moderno como figura central en la eterna búsqueda colectiva de alivio al dolor. Según *Fear & Hunger*, esta es la

tragedia humana: el sufrimiento, y la infinidad de terrores que alimenta, son una parte inherente a la existencia, y los continuos intentos por huir de ellos, derrotarlos o someterlos conducen a nuevas manifestaciones cada vez más atroces.

## REFERENCIAS

ESCOBAR, R., "Eros y thanatos", *Revista de Filosofía*, 27-28, 1986, 151-166.

RANARIF: «Interview with Miro Haverinen, the creator of the dark RPG Fear & Hunger» [en línea], (2019), <<https://tinyurl.com/dkac2wrg>> [Consulta: 25/04/2024.]

RANARIF: «The darkest secrets of Fear & Hunger 2 Termina: second interview with the creator Miro Haverinen» [en línea], (2023), <<https://tinyurl.com/nhzvtnf4>> [Consulta: 25/04/2024.]

SOTNIKOV, D. [Dreaddy]: «Художественная аналитика Fear & Hunger: Termina (и нет, это не ещё один обзор)» [YouTube], (2023), <<https://youtu.be/Yfv8Soquzfs>> [Consulta: 13/05/2024.]

## Capítulo 25

# El salvaje gentilhomme, mito y familia de Pedro González El Velludo

Dra. Susana María Guerrero Sempere  
*Universidad Miguel Hernández*

Dra. Roberta Ballestriero  
*Accademia di Belle Arti di Venezia (Italia)*

### 1. INTRODUCCIÓN A LA CRIATURA

Entre los seres imaginarios y fantásticos que habitan los bestiarios renacentistas aparecen criaturas que existieron realmente y que dejaron su huella en la historia. Remontándonos a la mitad del siglo XVI, encontramos el relato de “El salvaje gentilhomme de Tenerife”. Pedro González, nació en Canarias en 1537, padeció hipertrichosis lanuginosa, una patología congénita caracterizada por el crecimiento excesivo de vello en todo el cuerpo, que provocó que lo llamaran “el salvaje” o el “hombre lobo”. En una época en la que hay una fascinación por la otredad, nos encontramos con individuos en los que la abundancia de pelo los hace diferentes. Es el cabello aquí el elemento que acentúa su condición animal y lo convierte en un ser teratológico.

Desde la antigüedad el pelo ha atraído a los científicos, los naturalistas y los artistas, la conexión entre el exceso de pelo y el concepto del hombre salvaje es muy destacada. Aristóteles distingue la diferencia entre el pelo animal y el pelo humano<sup>1</sup>, mientras Plinio nos habla de las criaturas fantásticas recubiertas de vello en su enciclopedia *Naturalis Historia* y atribuye la pilosidad como muestra de fuerza y de las mil facetas de la naturaleza, asociándolas a menudo, con la idea de salvajismo. Como escribe Lucía Orsanic, “[...] El pelo ha sido, desde antaño, un elemento simbólico significativo que ha cobrado tintes diversos de acuerdo con las coordenadas espaciales,

1. Todos los animales que son cuadrúpedos vivíparos están, podemos decir, cubiertos de pelo, y no como el hombre, que tiene pocos y cortos pelos, excepto en la cabeza, pues la cabeza es quien tiene más tupida de pelo de todos los animales. [...]. El hombre tiene pestañas en las dos partes y tiene pelos en las axilas y en el pubis. En cambio, ninguno de los demás animales los tiene ni en ningún de estos sitios ni en la pestaña inferior. Aristóteles, *Historia de los animales*, II, 1, 488b: p. 93.

temporales, sociales, históricas, religiosas, estéticas, entre otros factores”.<sup>2</sup> Desde la Edad Media, el mítico salvaje peludo aparece en las tradiciones, fiestas populares, teatros, operetas e incluso en procesiones religiosas. Hay una fuerte atracción hacia el misterio de la criatura diferente, que le aproxima a lo animal, a lo salvaje, a lo desconocido. Muchas de estas personas fueron “salvadas” por el cristianismo, pero no pudieron evitar ser exhibidas y mostradas en espectáculos, ferias o circos hasta el siglo XX. Las más “afortunadas” formaron parte del entretenimiento de las cortes y de la nobleza europea, siempre con el estigma sobre ellos de la pertenencia, de ser propiedad de otro. Si hablamos del hombre silvestre, siempre destacan aquellos fenómenos en los que su singularidad radica en su pelaje animalesco.<sup>3</sup>

## 2. UNA EXTRAÑA ENFERMEDAD

En la segunda mitad del siglo XVI, existió un personaje que tuvo una vida no convencional por su condición. Pedro González, que padecía de hipertrichosis, se volvió famoso en toda Europa por tener el cuerpo prácticamente en su totalidad cubierto de un pelo fino y largo. Esta enfermedad o condición es el origen del mito del “hombre-lobo” o “salvaje”. A nivel científico, toma el nombre de hipertrichosis y se define como la presencia de pelo excesivo y anormal para la edad, raza o sexo. Aparece en sitios no dependientes de la estimulación androgénica y se clasifica en formas hereditarias o adquiridas<sup>4</sup>, y generalizadas o localizadas. Conocida desde hace siglos, es gracias a la familia de Pedro González, que ha podido deducirse el patrón de herencia autosómico dominante<sup>5</sup>. La hipertrichosis es una entidad rara que afecta a un caso por cada mil millones de habitantes, es un problema que por su rareza, nos traslada hacia lo fantástico, lo extraño y lo monstruoso. De ahí su interés por la exhibición pública de las personas afectadas en circos y gabinetes de curiosidades, así como de su representación en el arte.

2. ORSANIC, L., “Mujeres velludas. La imagen de la puella pilosa como signo de monstruosidad femenina en fuentes medievales y renacentistas, y su proyección en los siglos posteriores”, *LEMIR Revista de Literatura Española Medieval y del Renacimiento*, 19, 2015, p. 219.
3. BARTRA, R., PEDRAZA, P., *El salvaje europeo*, Fundación Bancaja, 2004, pp. 123 y 126.
4. ASZ SIGALL, D., SALAS ALANÍS, J.C., BEIRANA, A., ARENAS, R., “Hipertrichosis: sus causas, formas clínicas y manejo”, *Dermatología Cosmética, Médica y Quirúrgica*, 9, 1, enero-marzo 2011, p. 35.
5. GARCÍA-CRUZ, D., FIGUERA, L.E., CANTU, J.M., “Inherited hypertrichosis”. *Clin Genet*, 61, 2002.

En esa época había florecido un ávido interés por las Wunderkammer (los gabinetes de maravillas), con el propósito de reunir y difundir el conocimiento y el saber; antecedente a los museos científicos y de historia natural estos lugares expresaban el gran deseo de sus dueños de coleccionar y poseer aquellos seres que despertaban desconcierto por encontrarse en los límites entre lo monstruoso y lo humano, así como todo tipo de objetos curiosos y artefactos destinados al estudio de una ciencia o del arte. El archiduque Fernando II de Austria, hombre muy interesado por cuestiones científicas y artísticas, hizo construir el Castillo de Ambras en los terrenos de un palacio medieval, donde sus pasiones le llevaron a concebir una de las colecciones de arte más extrañas y originales y que se convirtió en una de las más famosas Wunderkammer del siglo XVI.<sup>6</sup> En torno al 1582 un artista desconocido de la corte de Guillermo V de Baviera pintó retratos a tamaño natural de Pedro, su esposa y sus dos hijos peludos, una niña de unos siete años y un niño de aproximadamente tres. Al parecer, estos cuadros llegaron a su tío Fernando II, archiduque del Tirol, y pasaron a formar parte de su colección de “anomalías humanas” en el Castillo Schloss Ambras, cerca de Innsbruck en los Alpes. Por ese motivo, y haciendo alusión al lugar donde se hallaron los retratos, este tipo de hipertrichosis es conocido como síndrome de Ambras. En este caso un epónimo de un lugar da nombre a una enfermedad. Uno de los ejemplos más significativos y famosos de personas que padecieron esta enfermedad, fue sin duda nuestro salvaje gentilhombre de Tenerife.

### 3. ORIGEN Y FAMILIA DEL SALVAJE GENTILHOMBRE

El 18 de abril de 1547, un niño peludo llega a la corte de Enrique II rey de Francia. Pedro González tenía 10 años, conocemos esta información gracias a una carta desde París, del 18 de abril de 1547, enviada por el embajador Giulio Alvarotto al Duque de Ferrara Ercole d'Este: “E' stato donato al re un putto de circa X anni portato dalle Indie, molto bello, matutto piloso il volto et tutta la vita, come appunto si dipingono gl' humeni silvatici. I pelli son no longhi circa cinque dita. Sonnorari molto, tanto che si vedeno tutti i lineamenti della fazza. Sonno di colore tané chiaro et molto sottili et fini più che l pello di zebelino, et sanno de buon. Lui parla spagnuolo et va vestito come è l'ordinario d'ognuno. Però su per la vita ha il pello frusto. Non so chi l'habbidonato a Sua Maestà”.<sup>7</sup> Nativo de Tenerife, no tenemos constancia cierta de

6. ZAPPERI, R., *Il selvaggio gentiluomo*, Donzelli, Roma, 2005, p. 53.

7. Despacho de Giulio Alvarotto desde París, del 18 de abril de 1547. Archivio di Stato di Modena, Archiviosegreto estense, Cancelleriadiucale, Sezione estero, Carteggioambasciatori, Francia, busta 24, en ZAPPERI, R., *op. cit.*, p. 158.

cómo llegó a la corte francesa, hay varias hipótesis; una nos menciona incursiones de corsarios franceses en las costas de las Islas Canarias para apoderarse de esclavos; otra nos fabula sobre que era hijo de menceyes guanches; otra sobre que su padre después de recaudar dinero exhibiendo al niño en España, acabó vendiéndolo a la corte francesa. Lo que sí podemos afirmar es que fue un regalo para el rey, y que se convirtió en un desafío.

Pedro González al llegar a la corte francesa, a pesar de su apariencia salvaje es criado como un perfecto hombre noble, y gozó de una educación aristocrática y refinada. Enrique II no trató a aquel niño velludo como una mera curiosidad, una rareza o un entretenimiento para los cortesanos, se hizo cargo de su educación y de su sustento. El joven Pedro fue educado en latín, la lengua reservada a la aristocracia, e instruido en las artes liberales. Zapperi además subraya que: “para un joven que pasaba por salvaje, el conocimiento del latín era una señal de distinción, una nueva señal de reconocimiento opuesta a la otra, la vellosidad, que le ofrecía la entrada a la vida civilizada y reforzaba su humanidad”.<sup>8</sup> El rey, incluso le cambió el nombre en castellano por su versión latinizada, *Petrus Gonsalvus*, para ennoblecerlo. Quizás se tratara de un experimento para demostrar que se podía transformar un pequeño “salvaje” en un gentilhomme. Pocos años después, la instrucción recibida y la protección de Enrique II le abrieron las puertas de la corte<sup>9</sup>, nuevos documentos recientemente descubiertos, procedentes de los archivos franceses, aclaran aspectos desconocidos de su vida privada y pública, y demuestran que ocupó posiciones relevantes en la corte y en la sociedad. De hecho, según esos documentos, desde 1556 Pedro recibe el cargo de “sommelier de panneterie bouche”, convirtiéndose en un sirviente muy cercano al soberano, hasta transformarse, en las dos décadas siguientes, en un distinguido gentilhomme. En 1571, por ejemplo, es nombrado miembro del consejo de laicos encargados de administrar las propiedades de la parroquia de la iglesia de Saint-Nicolas du Chardonnet.<sup>10</sup> Según Zapperi, el salvaje civilizado había sido educado en la corte del rey francés en una ética del servicio que ennoblecía su trabajo y lo hacía indispensable. De hecho, a lo largo de su vida, Pedro siempre quiso trabajar, incluso en edad avanzada y en la corte de Parmase lamentaba de que no quería vivir sin hacer nada, o como él mismo dijo en

8. ZAPPERI, R., *op. cit.*, p. 38.

9. QUARTAPELLE, A., “La verdadera historia de don Pedro Gonzales, el ‘Hombre Salvaje’ de Tenerife que llegó a ser profesor de la Sorbona de París”, *Revista de Historia Canaria*, 203, mayo 2021, p. 299.

10. QUARTAPELLE, A., *op. cit.*, pp. 297 y 301-302.

italiano: “mangiar il pane a tradimento<sup>11</sup>”. Imaginamos que buscaba también con ello, ganar su sustento y alejarse de ser exhibido ante los curiosos de la corte por su aspecto animal.

El rey Enrique II murió en 1559 con lo que el joven Pedro quedó a cargo de su viuda, Caterina de' Medici quien posteriormente heredó el trono. En 1570, Pedro González se casó en París con una joven burguesa, Catherine Raphelin, hija de un mercante textil.<sup>12</sup> Varios escritos especulan sobre el hecho que la boda fue concertada por la misma Caterina de' Medici para que criaran “hombres salvajes”, sin embargo, no hemos encontrado ninguna fuente fiable que lo confirme. Esta extraña unión puede haber inspirado a la escritora francesa Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve para escribir, ya en el siglo XVIII, la primera versión del clásico relato que hoy conocemos como *La bella y la bestia*. Del matrimonio Gonzalvus nacieron siete hijos, de los cuales, al menos cinco heredaron la semblanza del padre. De hecho, en los archivos parisinos, se han encontrado el contrato matrimonial estipulado en 1570 con su futura esposa Catherine y las actas de bautismo de sólo cuatro de sus hijos. Años más tarde los González viajaron por Europa, en 1582 dejaron París y viajaron a Múnich, donde el ilustrador Joris Hoefnagel, por encargo del duque de Bavaria, Guillermo V, realizó dos pequeños retratos de la familia González.<sup>13</sup> Tras la muerte del rey y de su esposa Caterina de' Medici, la familia González se trasladó a Parma, hacia 1591, donde llevó una vida más bien retirada. No se sabe exactamente si fueron cedidos por la corona francesa a los príncipes de Parma, Ranuccio Farnese ya que hay que recordar que los González, aunque se valoraba su singularidad, siempre fueron propiedad de alguien, nunca fueron libres. De hecho, una de sus hijas, Antonietta, (llamada Tognina), fue entregada a la marquesa de Soragna, Isabella Pallavicino, quien al parecer la llevó consigo en todos sus viajes.<sup>14</sup> Fue regalada a la marquesa por su cuñado, el duque Ranuccio Farnese, nuevo dueño de toda la familia González, así lo atestigua un hermoso retrato de alrededor del 1595 realizado con una gran sensibilidad por la artista boloñesa Lavinia Fontana en el que sostiene una carta con la siguiente inscripción: “De las islas Canarias fue llevado al señor Enrique II de Francia, don Pietro, el salvaje. De allí pasó a asentarse en la corte del duque de Parma, a quien yo, Antonietta, pertenecía. Y ahora estoy con la señora doña Isabella Pallavicino, marquesa de

11. ZAPPERI, R., *op. cit.*, pp. 127 y 153.

12. QUARTAPELLE, A., *op. cit.*, pp. 297 y 300.

13. QUARTAPELLE, A., *op. cit.*, p. 302.

14. KATRIZKY, M.A., “A wonderful monster borne in Germany: hairy girls in medieval and early modern German book, court and performance culture.” *German Life and Letters*, 67(4), octubre 2014, p. 475.

Soragna”.<sup>15</sup> Lo que destacaríamos de esa pintura es la utilización preciosista y ultracivilizada de los rasgos del salvajismo.<sup>16</sup>

Sabemos también que en 1595 otro hijo de González, Enrique, que compartía su llamativa vellosidad, fue regalado por Ranuccio Farnese, nieto de Margarita de Parma, a su hermano, el cardenal Odoardo Farnese. Tras su adopción por el cardenal, Enrique, conocido como Arrigo, sería retratado por Agostino Carracci entre 1598 y 1599, en un famoso cuadro junto a Rodomonte (Amón) un enano y Pietro Matto (el bufón).<sup>17</sup> Comisionado probablemente por el mismo cardenal al mayor de los hermanos Carracci, la obra representaba el enano que había fallecido en 1594 y el loco que dejó la corte después de 1589. El único que el pintor pudo ver en persona fue a Enrique y este retrato constituye uno de los rarísimos y más auténticos testimonios de los miembros de la familia González que aún existen. Enrique consiguió complacer al cardenal hasta el punto de permitirle abandonar Roma y trasladarse a orillas del lago de Bolsena, en Capodimonte, que en aquella época estaba bajo el dominio de los príncipes de Parma, la familia Farnese. Allí, en 1602, pudo casarse con una jovencita local, Girolama di Giacomo Cintura y le concedieron un terreno donde pudo construir una casa en la cual entró en mayo de 1608. En aquel año, lo que quedaba de su original familia se reunió, ya que desde 1605 había rogado al cardenal que intercediera ante su hermano para convencerle de que enviara a su anciano padre a vivir con él.<sup>18</sup>

#### 4. CASOS DE ESTUDIO, UNA FAMILIA BAJO ESCRUTINIO

Fallecida Caterina de' Medici y su hijo Enrique III la familia González abandonó la corte francesa para entrar al servicio de la familia Farnese, conocidos coleccionistas de seres humanos monstruosos. En su camino hacia Italia, los González se detuvieron en Basilea en 1591. Allí, el médico suizo Felix Platter examinó a Pedro González y anotó sus observaciones a posteriori en un tratado médico escrito entre 1612 y 1614.

15. WIESNER-HANKS, M., *The Wild and Hairy Gonzales Family, Appearance(s), Histoire et culture du paraître*, (2014): [en línea], <<https://journals.openedition.org/apparences/1283>>. [Consulta: 03/01/2024.]

16. BARTRA, R., PEDRAZA, P., *El salvaje europeo*, Fundación Bancaja, 2004, p. 131.

17. GHADESSI T., “Portraits of Human Monsters in the Renaissance: Dwarves, Hirsutes, and Castrati as Idealized Anatomical Anomalies. Monsters, Prodigies, and Demons: Medieval and Early Modern Constructions of Alterity”, 1, (2018): [en línea], <<https://rb.gy/jreclt>>, pp. 99-100, [Consulta: 04/05/2024.]

18. ZAPPERI, R., *op. cit.*, pp. 121, p. 127.

Aunque no distinguió a Pedro por su nombre, el médico helvético lo identificó como un hombre excepcionalmente velludo y muy querido por el rey Enrique II.<sup>19</sup> En aquel período de grandes descubrimientos, cualquier objeto o criatura con tintes exóticos era un regalo apreciado por parte de la realeza europea, en las cortes abundaban enanos, aborígenes, locos, deformes y otros individuos considerados aberraciones de la naturaleza empleados para que sirvieran y entretuvieran. Unas criaturas fantásticas, unos monstruos que no tenían por qué tener una connotación negativa.

De lo que queda, además de representaciones artísticas, tenemos testimonios de médicos y científicos que tuvieron la oportunidad de estudiar y escribir sobre ellos, aunque pocos tuvieron la posibilidad de verlos en persona. *Los Cuatro Elementos* es uno de los principales manuscritos del artista flamenco Joris Hoefnagel realizado en las últimas décadas de su vida. Consta de cuatro volúmenes, cada uno de los cuales representa un grupo de criaturas asociadas a uno de los elementos. En el tomo I de *Animalia Rationalia et Insecta (Ignis)*, que corresponde al fuego, incluye a la familia hirsuta clasificándolos de “animales racionales”, pero, mostrándolos en un mismo volumen junto a insectos y otros animales. El mero hecho de ser peludos los condenó a un trato infrahumano o esto es lo que inicialmente parece. Hoefnagel dedica en el primer tomo mucho interés al mundo de los insectos, unos grandes desconocidos en aquella época, llegándose a pensar incluso, que algunos de ellos nacían por generación espontánea. Así que, la decisión de colocar los dos retratos de la familia hirsuta en el primer tomo los destaca situándolos en una parte de una naturaleza que puede entenderse como dada por Dios, unas criaturas maravillosas, un tipo de imágenes excepcionales.<sup>20</sup>

Entre el 1593 y el 1594 la marquesa de Soragna, Isabella Pallavicino, viajó a Bolonia con su joven e hirsuta dama de compañía, Tognina González de aproximadamente ocho años. Aquí el ilustre médico y naturalista boloñés, Ulisse Aldrovandi pudo examinarla e incluirla, con los retratos de su padre y hermanos, en su *Monstrorum Historia*, un tratado universal sobre monstruos y prodigios de la naturaleza.<sup>21</sup> *Monstrorum Historia* es parte de una colosal enciclopedia naturalista, en la que Aldrovandi utiliza las ilustraciones como herramienta de transmisión de conocimientos. Se crea así un patrimonio iconográfico del siglo XVI, recogido en varios

19. GHADESSI, T., *op. cit.* p. 11.

20. HERTEL, C., Hairy issues: Portraits of Petrus Gonsalus and his family in Archduke Ferdinand II's Kunstkammer and their contexts, *Journal of the History of Collections*, 13(1), 2001, 1-22.

21. GHADESSI, T., *op. cit.* pp. 199-120.

volúmenes, siete de los cuales están dedicados al bestiaro. Sin embargo, Aldrovandi no vio publicada su obra, tarea de la que se encargó Bartolomeo Ambrosini, su discípulo, que no consiguió completar y publicar *Monstrorum Historia* hasta 1642, treinta y siete años después de la muerte de su maestro. Suponiendo que los González no pertenecieran a un pueblo salvaje, según la organización original de Aldrovandi su descripción habría encontrado un lugar adecuado en el capítulo siete de la obra, dedicado a las anomalías de la piel y el cabello. La colocación final del capítulo entre los salvajes es atribuible al editor Ambrosini y no a Aldrovandi, este último, que había visitado personalmente a una de las niñas peludas en Bolonia, difícilmente habría clasificado a los González como hombres salvajes<sup>22</sup>.

## 5. EL FINAL DE UN VIAJE SINGULAR

Cerca de 1618, “Don Pietro Gonzales Selvaggio”, como fue registrado a su llegada a Parma, en Italia, muere a la edad de ochenta años al lado de Catherine, la compañera de toda una vida, quien fallecería el 5 de junio de 1623.<sup>23</sup> La muerte de Pedro no figura en los registros, solo se anotaba la defunción de las personas que eran enterradas de acuerdo con los ritos religiosos.

Reproducidos por famosos pintores, recordados en numerosos escritos del periodo, estas “criaturas” nunca fueron libres y siempre pertenecieron a alguien. En un periodo en que se desarrollaba el coleccionismo y la creación de los Wunderkammer estas rarezas eran ampliamente apreciadas por parte de la realeza europea, gracias a ello Pedro González pudo llevar una vida confortable, dentro de su época. Además, consiguió vivir de trabajos dignos, formar una familia y vivir una vida singular sin ser considerado únicamente por su excepcional aspecto.

22. ALDROVANDI, U., *Monstruorum Historia*, dirigido por PEKA, L., MoscabancaEdizioni, 2021, pp. 289-290.

23. ZAPPERI, R., *op. cit.*, p. 130.

## REFERENCIAS

- ALDROVANDI, U., *Monstrorum Historia*, (a cargo de) Lorenzo Peka, Moscabanca Edizioni, Pescia (PT), 2021.
- ASZ SIGALL, D., SALAS ALANÍS, J.C., BEIRANA, A., ARENAS, R., “Hypertrichosis: sus causas, formas clínicas y manejo”, *Dermatología Cosmética, Médica y Quirúrgica*, 9, 1, enero-marzo 2011, 35-45.
- BARTRA, R., PEDRAZA, P., *El salvaje europeo*, Fundación Bancaja, 2004.
- CUSÓ, O., “La verdadera historia de la bella y la bestia”, *Historia National Geographic*, 9 abril 2022.
- GARCÍA-CRUZ, D., FIGUERA, L.E., CANTU, J.M. “Inherited hypertrichosis”. *Clin Genet*, 61, 2002.
- GHADESSI, T., “Portraits of Human Monsters in the Renaissance: Dwarves, Hirsutes, and Castri as Idealized Anatomical Anomalies”, en *Monsters, Prodigies, and Demons: Medieval and Early Modern Constructions of Alterity*, [en línea], (2018), <<https://rb.gy/jreclt>> [Consulta: 03/01/2024.]
- HERTEL, C., “Hairy issues: Portraits of Petrus Gonsalus and his family in Archduke Ferdinand II's Kunstkammer and their contexts”, *Journal of the History of Collections*, 13(1), 2001, 1-22.
- KATRIZKY, M.A., “A wonderful monster borne in Germany: hairy girls in medieval and early modern German book, court and performance culture”. *German Life and Letters*, 67(4), octubre 2014, 467-480.
- ORSANIC, L., “Mujeres velludas. La imagen de la puella pilosa como signo de monstruosidad femenina en fuentes medievales y renacentistas, y su proyección en los siglos posteriores”, *LEMIR Revista de Literatura Española Medieval y del Renacimiento*, 19, 2015, 217-242.
- QUARTAPELLE, A., “La verdadera historia de don Pedro Gonzales, el «Hombre Salvaje» de Tenerife que llegó a ser profesor de la Sorbona de París”, *Revista de Historia Canaria*, 203, mayo 2021, 295-311.
- WIESNER-HANKS, M., «The Wild and Hairy Gonzales Family, Apparence(s), Histoire et culture du paraître» [en línea], (2014), <<https://journals.openedition.org/apparences/1283>> [Consulta: 03/01/2024.]
- ZAPPERI, R., *Il selvaggio gentiluomo*, Donzelli, Roma, 2005.



## Capítulo 26

# Bestiario cultural ibérico. La cultura como eje vertebrador en el retrato de bestias y seres fantásticos del folclore y la mitología en la península ibérica

Dr. Germán Piqueras Arona  
*Universidad Internacional de Valencia*

## 1. INTRODUCCIÓN

Antes de profundizar en las cuestiones que resume el título, se debe aclarar a qué nos estamos refiriendo cuando decimos “bestias”, pues dentro de este concepto entran otros como “monstruos”, “ogros”, “asustaniños” y, en definitiva, cualquier ser fantástico y/o híbrido entre algún tipo de animal y un ser humano procedente de alguna leyenda del pasado o de las habladurías de la gente. Si bien, cada ser tiene un origen distinto, muchos de ellos sí comparten una misma tesis: nos hablan de nuestros miedos más profundos, lo cual es algo revelador, pues “pocas cosas nos cuentan mejor qué preocupa a una sociedad que el arte que genera y aquello a lo que teme” (Dies Valls, 2021, p. 14). Esto se suscribirá en el relato de cada una de las representaciones elegidas para el presente capítulo que, como bien expresa el título, se sitúan geográficamente en la península ibérica.

Las bestias son una manera más de interpretar la realidad, símbolos de las adversidades que se presentan en nuestro camino vital. Aunque, como se puede suponer, es muy diferente vivir el miedo en la que consideramos y conocemos como nuestra vida real, a hacerlo mediante obras culturales. A través de estas y, respaldados por el confort que ofrecen, se puede subrayar que la cultura ejerce como área de amparo. Nuestras elecciones de películas, cómics o novelas, por nombrar algunos ejemplos, vendrían a sustituir las leyendas que antaño contaban nuestros abuelos, bisabuelos y tatarabuelos alrededor de la lumbre, sobre todo, por compartir la misma función: acercarnos el imaginario del bestiario cultural ibérico mediante historias con un particular sentido moral que aspiran a enseñarnos algo o a provocar en nosotros un miedo que nos haga recapacitar sobre algún aspecto de la vida.

## 2. OBRAS CULTURALES RECOPILATORIAS QUE INCLUYEN VARIAS BESTIAS

A lo largo del texto se expondrán algunas obras que recopilan varias bestias y otras que se centran en una sola. En cuanto a las primeras se puede citar la novela gráfica *Los cuentos de la niebla* (2019), donde Laura Suárez homenajea cómo se contaban las historias y las leyendas en Galicia hace un siglo, recreando una atmósfera donde el miedo tiene un gran protagonismo y donde pone en valor narraciones sobre *La Santa Compañía*, *El Aire*, *El Demonio* o *El Vidoiro*, en las que el peso recae sobre todo en las cuestiones más espirituales, intangibles y siempre relacionadas con el folclore, las raíces y lo ancestral. El hecho de que las historias procedan de un lugar cercano les confiere un filtro de terror mayor si cabe: “Convencer al lector de que lo que ocurre en su terruño puede despertarle tantas sensaciones como lo que más”, comenta el guionista conocido como El Torres en su prólogo sobre la obra de Suárez, a quien le reconoce la dificultad que supone escribir sobre su particular bagaje, su vida, así como sobre el costumbrismo que ha visto a su alrededor (*ibidem*, p. 3).

En el cómic *El pacto del letargo* (Miguelanxo Prado, 2020), se combinan géneros como la fantasía y el thriller. La historia nos sitúa también en algún punto de Galicia y nos habla de los antiguos seres mágicos que habitaban la Tierra y ayudaban a los humanos a comprender el clima, la astrología, las cosechas o la naturaleza. Prado divide los seres en dos grupos: los demonios y los puros, utilizando a los primeros como arma para criticar el comportamiento del ser humano y algunas de sus acciones como esclavizar, asesinar, violar, mentir o robar. Pero, sobre todo, lo que se recalca en las páginas de esta obra es que los demonios critican que los seres humanos culpen siempre a los propios demonios de sus actos más deleznable. Si algo queda claro aquí es lo lejos que está el ser humano de alcanzar el equilibrio con la naturaleza y, para darnos a entender este mensaje, Prado emplea bestias que captan nuestra atención.

Otros autores como Isaac Sánchez se basan en la mitología de nuestra tierra, en este caso Cantabria, para, a través de ella, crear un mundo fantástico y postmortem como el que vemos en su cómic recopilatorio de 2019 *Taxus – La historia completa*, donde se reúnen los tres números de la serie (*El último en llegar*, *La cabra*, *Lo que dejamos atrás*) en la que destacan seres como *el ojáncano*, *el nubero*, *la guajona*, *el musgoso*, *los caballucos del diablo*, *el trentí* o *el cuélebre*, que nos hacen repensar los conceptos del bien y del mal. Y es que, si por algo destaca Sánchez es por poner en valor las bestias autóctonas, no recurriendo así a bestia foránea alguna, como tantas veces se ha hecho y se sigue haciendo en diversas obras. Esta otra manera de conocer nuestro país asimismo se refleja en *Monstruos ibéricos: tras los pasos de la Quarantamaula*, de

2023, donde Raúl Cordero, Sal Donaire y Boris Ramírez utilizan un contexto histórico, como es el de la España de Felipe II, para presentarnos unos singulares cazadores de monstruos. Pensado como una futura trilogía, el cómic muestra personajes como *María Enganxa*, *La Quarantamaula* o *El Fraile Motilón*, a través de los cuáles visitamos lugares como Lluçmajor, Alicante u Onteniente. Si bien los autores se basan en elementos históricos y mitológicos para crear algo nuevo, es cierto que también se decantan por retratar la vertiente más agresiva de dichos seres.

De igual manera, en los últimos años han visto la luz distintos bestiarios que han recuperado seres, mitos y leyendas que parecían olvidados. Uno de ellos es *Bestiario del Norte. Seres mitológicos y animales fantásticos de Galicia, Asturias, Cantabria y País Vasco*, publicado por Pablo Gallo en 2020 y que subraya la idea de que la mitología tenía un gran poder en nuestro territorio antes de que la iglesia comenzara a dominar lo relativo al mundo espiritual y religioso, como se expresa en la nota editorial de la publicación (*ibidem*, p. 15). Gallo escribe en la introducción con respecto a la mitología que esta es el conjunto de creencias y narraciones relativas a dioses, semidioses o fenómenos naturales divinizados, que surge para dar respuesta a los misterios de la naturaleza y expresando siempre problemas internos muy profundos (*ibidem*, p. 32). Además, mantiene que los mitos y leyendas tienen una base naturalista o histórica, conozcamos o no su origen, y subraya una cuestión que nos puede hacer interpretar mejor la tesis de este artículo: “En la antigüedad, las diferentes civilizaciones sublimaban muchos de sus temores instintivos en los monstruos mitológicos. Las mismas imágenes y los mismos temas aparecen constantemente en las mitologías de todo el mundo” (*ibidem*, p. 32). Pero, aunque los mitos sean similares, lo que varía entre unos y otros es la problemática que abordan, que sí está ligada a la zona geográfica en cuestión. De igual forma, la tesis de que dichos mitos ejercen como instrumento para interpretar la realidad cobra sentido con las ilustraciones de las bestias y sus respectivas explicaciones, en las que se hace alusión a asuntos puramente autóctonos.

Lo mismo sucede con el bestiario *Monstruos ibéricos: ogros y asustaniños españoles*, publicado en 2021 por Javier Prado, quien da forma incluso a bestias de las que no se conocía ninguna ilustración, inspirándose para ello en las descripciones sobre ellas provenientes de publicaciones más antiguas. En este libro se sugiere la idea de que las leyendas de muchas de estas bestias servían para que los niños se asustaran, pero con una razón mayor: que los niños aprendieran a través de los miedos fantásticos a protegerse de los peligros reales de la vida, aunque también deja claro que en la actualidad no está bien visto utilizar *asustaniños* como método educativo (*ibidem*, p. 15). Pese a ello, que hoy día no se utilicen no nos exime de que en la vida real efectivamente existan peligros parecidos a los que expresan, o de los

que nos alertan, estas bestias. Por esto mismo, si intentamos comprender su significado y vinculación con nuestro mundo, sabremos apreciar mejor su valor. Tanto del bestiario de Gallo, como del de Prado, se han obtenido algunos datos sobre los seres que se presentan a continuación.

### 3. OBRAS CULTURALES BASADAS EN UNA SOLA BESTIA

El recorrido planteado comienza con uno de los seres más conocidos, *el hombre del saco*, un arquetipo universal que posee una importancia especial en los países hispano hablantes, aunque el origen del que conocemos hoy día está relacionado con el crimen de Gádor, en la provincia de Almería, en 1910. También hay que recordar que en Cataluña y Andalucía, en el siglo XIX, existen descripciones que nos hacen pensar que ya en esos años había otros *hombres del saco*, así como en la imaginería de la Edad Media (Prado, 2021, p. 86).

El cine es una de las vías por las que más claramente se transmite su leyenda en nuestros días, de ahí que en 2022 se estrenase el film *El hombre del saco*, dirigido por Ángel Gómez, en el que se referencia precisamente lo que sucedió en Gádor, aunque la película se sitúa en el presente y da al espectador las claves para interpretar a este personaje, como el hecho de que posee distintas formas en dependencia de los miedos de los niños a los que quiere asustar. O también la cuestión de que se aprovecha y alimenta de la vulnerabilidad de los niños. Asimismo, la película narra qué es lo que puede herir al *hombre del saco*, interpretado aquí por el actor Javier Botet.



Figura 1: *El hombre del saco*. Fuente: Germán Piqueras (2024). Ilustración de elaboración propia, realizada con tinta y pastel sobre papel.

Un ser que en muchas ocasiones se confunde con el *hombre del saco* es el *sacamantecas*. La diferencia entre ambos es que el *sacamantecas* quiere obtener un beneficio en concreto: obtener la manteca de los niños y venderla. Por “manteca” entendemos no únicamente la grasa, sino el pelo, la sangre, la víscera o los huesos, proviniendo su importancia del hecho de que la manteca podría curar de enfermedades como la tuberculosis. De igual manera, hay que aclarar que los *sacamantecas* han adquirido distintos nombres en dependencia de la región de España en la que tenían lugar. Por ejemplo, en la Barcelona de comienzos del siglo XX se dio el caso de Enriqueta Martí, conocida con varios sobrenombres como *la vampira del Raval* o *La vampira de Barcelona*. Este último nombre es el título de algunas obras culturales como el cómic de Iván Ledesma, Miguel Ángel Parra y Jandro González, de 2017, o como la película de Lluís Danés, de 2020. En el cómic se expone la teoría de los círculos de poder que explica el caso de Martí de una manera consistente. Además, a través del arte del ilustrador Jandro González, se reconstruye el personaje de la vampira, de quien existen muy pocas fotografías. De igual forma, en sus páginas se pone de manifiesto la importancia de la investigación periodística que llevaron a cabo los autores, poniéndonos sobre la mesa datos que nos acercan más si cabe a una hipotética versión oficial. Danés, por su parte, evoca con cierto matiz expresionista el espíritu cabaretero de aquella Barcelona en la que algunas personas poderosas estaban ligadas a los personajes más siniestros de la ciudad.

Existen más tipos de *sacamantecas*, como el *lobishome*, es decir, el hombre que se transforma en lobo o que adquiere comportamientos de dicho animal. *El bosque del lobo*, película de 1970 de Pedro Olea, muestra los ataques y las violaciones de Manuel Blanco Romasanta, el conocido como *hombre lobo gallego*, interpretado por José Luis López Vázquez. Gracias a su trabajo actoral se puede profundizar más tanto en el trauma del ser, como en su dimensión psicológica, es decir, no se limita a ser simplemente una película sobre crímenes o violencia. Al ver la película seguramente nos vengan a la mente terribles perfiles de agresores sexuales de la actualidad. Por otro lado, y como curiosidad, en 2004, se estrenó *Romasanta. La caza de la bestia*, de Paco Plaza, una película que destaca por mostrar el juicio a Manuel Blanco Romasanta, algo que no sucedía en el film de Olea.

Otro ser que ha generado distintos tipos de obras culturales es el conocido como *cuélebre*, una serpiente gigante con alas que suele proteger tesoros y que puede atacar a las personas y a los animales. En este dragón alado asturiano, que vive sobre todo en cavernas, fuentes y bosques (Arrieta, 2005, p. 72) se basó la canción *La danza del cuélebre*, de 1977, del cantante asturiano Víctor Manuel. El mensaje de la canción habla de cómo puede cambiar el aspecto físico del *cuélebre* en función de quién te hable de él. Una reflexión que puede extenderse a todos los seres expuestos en el presente

capítulo, ya que la construcción y reconstrucción de estos mitos depende en buena medida de la habladería de la gente. Algunos fragmentos de la letra, traducida, del tema de Víctor Manuel dicen así:

Dicen que el cuélebre habla tan solo en inglés  
Pero está yendo a aprender para hablar del revés  
Y no entenderse con nadie ni en chino ni en bable  
[...]  
Dicen las lenguas que el cuélebre fue un travestí  
Pero él repite a la gente me hicieron así  
Puedo ladrar como un perro, nadar como un pez  
O volar como un cuervo...<sup>1</sup> (San José, 1977).

La letra de esta canción está ligada pues, a la reflexión escrita unos párrafos más atrás acerca de que no siempre se conoce el origen de los mitos, es más, se podría tildar como mordaz el significado de la letra. El *cuélebre* sirvió asimismo como referencia e inspiración para el nombre homónimo de un grupo de música de rock asturiano, formado en 1981 y hoy ya desaparecido.

La *vijanera* o *viejanera*, son algunos de los apelativos con los que se conoce a este mito cántabro, del que se dice que aparecía la última noche del año para comerse a los niños que no cenaban. Se relaciona, de igual modo, con algunos ritos cántabros para despedir el año viejo, y es de ahí de donde surge el disfraz hecho con trapos y hierbas que aparece en la publicación de 2011 *La vijanera, una historia de marionetas en el valle de Iguña*. En ella, Alberto Gallo retrata mediante textos e ilustraciones esta peculiar fiesta de carnaval, remarcando la importancia de no perder las tradiciones: “Un pueblo que no juega y que no se divierte se aburre. Y si se aburre, no crea y si no crea... desaparece” (*ibidem*, p. 74). Por otro lado, otra bestia del norte de la península ibérica, es *el hombre pez de Liérganes*, que está basado en la historia de Francisco de la Vega Casar, quien desapareció en el Mar Cantábrico mientras se daba un baño, apareciendo cinco años después en la costa de Cádiz con apariencia de pez y sin entender ningún idioma. Pese a esto último, se dice que balbuceó la palabra “Liérganes”. El ilustrador Isaac Sánchez se basó en este mito para publicar en 2011 *El regreso del hombre pez*, donde se aleja de la leyenda para crear una historia de ciencia ficción para un público muy particular.

1. El idioma de la letra original de 1977 es el bable, aunque para una mayor comprensión se ha optado por una traducción al castellano, basada en una versión de la misma canción que el cantante Víctor Manuel interpretó en su disco *Soy un corazón tendido al sol*, de 1978.

Otro claro ejemplo de la importancia de un mito autóctono como motivo para la creación artística. Igual sucede con el programa infantil de Televisión Española *Los Lunnis*, que ha rescatado varias leyendas como la del *Ojáncano* o la que nos ocupa, el hombre pez. En menos de diez minutos se cuenta la leyenda, sin ocultar ningún hecho, aunque tomando ciertas licencias para dar un mensaje positivo a los niños, con una estética infantil e incluyendo una canción para acercar más si cabe la historia.

Pero también hay que hablar de bestias procedentes del sur de la península, como la *tragantía*, que resulta ser un híbrido entre una mujer y una serpiente originaria de Cazorla (Jaén), que clama venganza. Su trágica historia nos sitúa ante una muchacha que era hija de un monarca musulmán que fue ocultada por este, con la intención de protegerla, en el sótano del castillo de la Yedra. Cuando el rey murió nadie parecía saber de la existencia de su hija, hasta que se transformó en mujer-serpiente que canta una canción que sirve de sentencia para quien la escucha. El conocido grupo de música jienense Guadalupe Plata, incluye en su disco de 2023 una canción dedicada a la *Tía Tragantía*, sintetizando en ella su leyenda con una voz de ultratumba, turbia y profunda:

Soy la tía Tragantía  
Hija del Rey Baltasar  
El que me oiga cantar  
No verá la luz del día... (De Dios y Jimena, 2023).

En los últimos tiempos, algunas de las bestias que ya forman parte de nuestro imaginario se han originado en el cine. Es el caso de Tristana Medeiros da Souza, conocida popularmente como *la niña Medeiros* e interpretada por el actor Javier Botet (que también encarnó al *hombre del saco* en el ya citado y homónimo film) en la saga cinematográfica *REC*, dirigida por Jaume Balagueró y Paco Plaza entre 2007 y 2014. De las cuatro películas que la forman, *la niña Medeiros* hace su aparición en las tres primeras: *REC* (2007), *REC 2* (2009) y *REC 3: Génesis* (2012). Su origen, que se explica en el cómic *REC: Historias Inéditas*, publicado en 2012, se remonta a cuando esta joven portuguesa ejercía de cocinera en un convento, donde una noche fue violada por un grupo de sacerdotes. Fue cuando las monjas vieron en qué estado se encontraba cuando decidieron practicarle un exorcismo para salvar su alma y, según se cuenta, ahí despertó y mató a las monjas y al sacerdote que quería exorcizarla. Xavi Sánchez Pons recuerda lo que Botet comentó acerca de su interpretación:

Muchos factores de la feminidad son culturales, son posturas implementadas por la educación: tienes que ser más delicada, echar la espalda para atrás, cosas que imitas viendo a las otras. Pero la niña Medeiros estaba aislada, y era como un animal sin rasgos de feminidad.

Vive a oscuras y no tiene conciencia de su cuerpo, y por eso tiende a posturas más cómodas e incorrectas: encorvada para delante, con los hombros relajados, y las muñecas colgadas y no levantadas (Sánchez Pons, 2022, pp. 19-20).

Es decir, las capacidades actorales, los movimientos y la imagen son algo primordial en la creación de los nuevos mitos que surgen a través del lenguaje cinematográfico.

#### 4. CONCLUSIONES

Como bien sostiene Pablo Gallo (2020), en la actualidad, y también a lo largo del siglo XX, con el desarrollo de la ciencia, la entrada de la modernidad y el racionalismo al medio rural, los mitos y leyendas están en una fase de infantilización al haberse roto la cadena de transmisión oral entre generaciones, que abordaba la problemática de la muerte, la climatología adversa, las enfermedades o supersticiones varias. Para el autor gallego, “la mitología continúa siendo un instrumento fundamental para interpretar la realidad y comprender los oscuros abismos de nuestra existencia. Sus símbolos permanecen todavía a nuestro alrededor” (*ibidem*, p. 33). A esa reflexión, se le puede añadir el hecho de que debemos ampliar el horizonte de los lugares donde habitan los mitos y las leyendas, fijándonos así también en seres que han sido creados exclusivamente, por ejemplo, para las películas, los videojuegos o los cómics y que, sin embargo, trascienden a su propio campo para asentarse en el inconsciente colectivo.

Y es que, la actualización de los mitos conforme van pasando generaciones es algo que se repite con asiduidad. En base a esto, Javier Prado (2021) analizaba lo siguiente:

Con la industrialización de las ciudades, por ejemplo, el destripador o el vampiro que sacaba la sangre a los muchachos con el objeto de preparar remedios medicinales se convirtió en un vil trabajador de las factorías que utilizaba el sebo infantil para engrasar las ruedas dentadas de los mecanismos fabriles (Prado, 2021, p. 16).

Un caso de renovación de algunos mitos, con independencia de la zona geográfica, serían los surgidos a través de los *creepypasta*, historias terroríficas que surgen en diferentes lugares de internet. Es decir, aquí lo visual cobra una mayor importancia que antaño, ya que las palabras quedan relegadas por vídeos o imágenes o, en todo caso, acompañan a estos. En una época eminentemente visual como la que vivimos en la actualidad, los mitos se actualizan y adaptan a esta. Un ejemplo de estos nuevos mitos podría ser *The Slenderman*, que se originó como imagen fotográfica en un foro de internet en el año 2009, y que bien podría ser una modernización del *hombre del saco*.

La cultura, por tanto, sirve como herramienta de creación y difusión, no solo de nuevos mitos, sino de mitos del pasado. Su importancia radica en su capacidad para salvaguardar la memoria de bestias que representan miedos que no sabíamos que teníamos en nuestro interior y que nuestro “yo” más inocente, reconoce al instante.

Asimismo, por cuestiones de espacio, no se han podido incluir otras obras de referencia. Un ejemplo es la conocida como *La trilogía del Baztán*, de la escritora Dolores Redondo, que ha sido adaptada al cine y a la novela gráfica, pero también el film *Las brujas de Zugarramurdi* (2013), de Álex de la Iglesia. Estos casos son un ejemplo del interés que puede suscitar este tema en el gran público.

## REFERENCIAS

- ARRIETA, M. y GIL, G., *Gentes y seres mágicos de la mitología de Asturias*, Trea, Gijón, 2005.
- BALAGUERÓ, J. y PLAZA, P. (Directores). (2007). *REC* [Película]. Castelao Productions, Filmax, ICAA, ICIC, TVE.
- BALAGUERÓ, J. y PLAZA, P. (Directores). (2009). *REC 2* [Película]. Castelao Productions, Filmax, ICO, TVE.
- BALAGUERÓ, J. y PLAZA, P. (Directores). (2012). *REC 3. Génesis* [Película]. Castelao Productions, Filmax, ICAA, ICIC, TVE.
- BALAGUERÓ, J. y PLAZA, P., *REC: Historias inéditas*, EDT, Barcelona, 2012.
- CORDERO, R., DONAIRE, S. y RAMÍREZ, B., *Monstruos ibéricos. Tras los pasos de la Quarantamaula*, Maldragón, Málaga, 2023.
- DANÉS, L. (Director). (2020). *La vampira de Barcelona* [Película]. Brutal Media, Filmax, ICIC.
- DE DIOS, P., y JIMENA, C. (2023). *Tía Tragantía* [Canción]. En Guadalupe Plata 2023, Everlasting Records.
- DÍEZ, C., “Prólogo”, en *Monstruos ibéricos. Ogros y asustaniños españoles*, Maldragón, Málaga, 2021, pp. 13-14
- EL TORRES, “Prólogo”, en *Los cuentos de la niebla*, Dibbuks, Madrid, 2018, p. 3.
- GALLO, A., *La vijanera. Una historia de marionetas en el Valle de Iguña*, Cantabria Tradicional, Santander, 2011.
- GALLO, P., *Bestiario de norte. Seres mitológicos y animales fantásticos de Galicia, Asturias, Cantabria y País Vasco*, La Felguera, Madrid, 2020.
- GÓMEZ, A. (Director). (2023). *El hombre del saco* [Película]. Bowfinger International Pictures, Esto También Pasará.
- NOTA EDITORIAL, en *Bestiario del norte. Seres mitológicos y animales fantásticos de Galicia, Asturias, Cantabria y País Vasco*, La Felguera, Madrid, 2020, p. 15.
- OLEA, P. (Director). (1970). *El bosque del lobo* [Película]. Amboto P.C.

- PARRA, M.A., LEDESMA, I. y GONZÁLEZ J., *La vampira de Barcelona*, Norma, Barcelona, 2017.
- PLAZA, P. (Director). (2004). *Romasanta, la caza de la bestia* [Película]. Castelao Productions, Fantastic Factory, Filmax.
- PRADO, J., *Monstruos ibéricos. Ogros y asustaniños españoles*, Maldragón, Málaga, 2021.
- PRADO, M., *El pacto del letargo*, Norma, Barcelona, 2020.
- ROIG, C., CERDÀ D., VILLAGRASA, V. y CALLIERI, P. (Directores). (2016). *Lunnis de leyenda* [serie de Televisión]. RTVE.
- SAN JOSÉ, V.M. (1977). *Danza del cuélebre* [Canción]. En Canto para todos. Philips.
- SÁNCHEZ, I., *El regreso del hombre pez*, Dolmen, Palma de Mallorca, 2020.
- SÁNCHEZ, I., *Taxus. La historia completa*, Dolmen, Palma de Mallorca, 2019.
- SÁNCHEZ, X., [REC] *Colección completa*, Divisa Red, Valladolid, 2022.
- SUÁREZ, L., *Los cuentos de la niebla*, Dibbuku, Madrid, 2019.

## Capítulo 27

# El bestiario moderno. *Pokémon* y el imaginario colectivo

Cristina Ogando González

*Universidad de Salamanca y Universidad de Santiago de Compostela*

## 1. INTRODUCCIÓN

Que la Humanidad se está digitalizando no es ninguna novedad. Cada vez más, las nuevas generaciones experimentan el mundo a través de sus pantallas. Hasta las cosas más simples terminan pasando por el filtro de un móvil o un ordenador para que pueda ser asimilado por nuestra mente. Incluida la propia naturaleza.

Cuando antes se salía a explorar el mundo y a aprender la flora y la fauna mediante una excursión o un libro, en la actualidad la forma de relacionarnos y aprender de nuestro entorno ha mutado con nosotros. Si bien nunca nada sustituirá a la biología, a las aventuras de exploración, si ha habido algo reciente que ha revolucionado la forma de aprender sobre los animales y que se ha colado en nuestro imaginario colectivo desde hace casi treinta años.

*Pokémon* ha nutrido las mentes de los más jóvenes durante todo ese tiempo, instándoles a la aventura para conocer y crecer con seres que se presentan tan comunes como un ratón o un perro. Tienen otro aspecto, habilidades especiales, pero la esencia del aprendizaje, de conocer más de esas criaturas es inherente en cada juego. Y si por encima esos seres, esas bestias que beben de nuestro mundo para ser creadas llegaran a nosotros, ¿no estaríamos ante un bestiario moderno?

## 2. LA DEFINICIÓN DE BESTIARIO

Por norma, cuando se piensa en un bestiario se tiende a pensar en la definición que se le dio en la Real Academia Española por primera vez en 1947, que rezaba: “En la literatura medieval, colección de fábulas referentes a animales reales o quiméricos” (RAE, 1947), la cual era realmente inexacta por diversas razones.

Para comenzar, no es un elemento que surgiera solo en época medieval, de hecho, es algo en lo que la institución insistió cuando sacó su rectificación años después al describirlo como: “En la literatura medieval, colección de relatos, descripciones e

imágenes de animales reales o fantásticos” (RAE, 2001). En realidad, y contrario a lo que perpetua la institución, los bestiarios datan de época clásica. Concretamente, encontramos sus predecesores en dos libros que serían la base para lo que es un bestiario a día de hoy.

El primero al que haremos referencia nos lleva al período griego con *Historia de los animales*, que redactó Aristóteles en el siglo IV a.C. En ese manuscrito el filósofo creó lo que en la actualidad consideraríamos una guía de animales. De corte objetivo, con descripciones pormenorizadas de su hábitat, costumbres y fisionomía. También se adivina un intento de clasificación por especies. Es un libro de carácter científico (Aristóteles, 1989).

El otro manuscrito que deberíamos tener en cuenta a la hora de pensar en un bestiario sería ya de época romana de la mano de Plinio: *Historia natural*, sobre el siglo I d.C. En este caso, los animales de los que se habla vienen dados por rumores, leyendas e historias que escuchó el autor de soldados de las diferentes campañas militares. Lo que escribió terminó siendo una sucesión de fábulas de carácter subjetivo referencial y casi fantástico (Plinio, 2003).

Algo muy similar haría en el siglo XVI Ulisse Aldrovandi en su *Monstrorum historia*, donde recopiló un considerable número de criaturas consideradas o monstruosas o inusuales según la perspectiva de la época. Llegó a recolectar una gran variedad de animales, plantas y fenómenos naturales con descripciones detalladas e ilustraciones. Claro que, hoy en día, muchos de los especímenes de los que habló no serían considerados monstruos, aunque en la antigüedad se creía que contenían propiedades misteriosas (Aldrovandi, 2002).

Sin embargo, al aunar estos dos tipos de acercamiento hacia los bestiarios, es cuando nos aproximamos un poco más a la definición exacta de bestiario que ofreció Eduardo Mendieta (2012, p. 20): “un libro de bestias, una clase de enciclopedia o un compendio de las descripciones, y, en muchos casos representaciones gráficas de animales fantásticos e inusuales, aunque otras veces de animales más bien comunes y pedestres”.

Sustentándonos en esta definición más adecuada a lo que buscamos, parece un buen momento para comenzar a introducirnos en el mundo de los *Pokémon*.

### 3. HAZTE CON TODOS

La franquicia de *Pokémon* ha estado con nosotros durante casi treinta años gracias a la compañía Nintendo.<sup>1</sup> Surgió como una evolución del espíritu aventurero de su creador, Satoshi Tajiri. Este diseñador de videojuegos tenía el infantil y sano pasatiempo de pasar las horas en los bosques alrededor de su casa coleccionando, buscando y aprendiendo de los insectos que encontraba. Sin embargo, a medida que las zonas urbanas de Japón crecían, cada vez se perdían más bosques y Tajiri vio cómo su infancia y las memorias que enlazaban con ella eran destruidas (Tanaka, 2020).

Esa es la clave que le llevó crear a los *Pokémon*. Bajo esta serie de videojuegos subyace la intención de darles a los niños una mínima parte de lo que su creador experimentaba durante sus horas de exploración. Les daba a los niños de las generaciones venideras lo más parecido a una aventura en pos de aprender y crear una gran enciclopedia de las criaturas que se encontraban a su paso.

Es decir, completar la *Pokédex*: el nuevo bestiario.

Afirmar esto último no es tan descabellado como podría parecer. A fin de cuentas, Tajiri se inspiró ampliamente en la naturaleza real y en los mitos que pueblan el mundo para crear a estas curiosas criaturas. Algo que enlaza con diversas teorías literarias de creación de mundos.

Porque si nos atrevemos a decir que los *Pokémon* son lo más parecido a un bestiario moderno, es precisamente por su acercamiento a la realidad. Para esto, debemos sustentarnos en tres conceptos literarios que nos ayudarán a entenderlo.

Para comenzar, el diseño e intencionalidad de este mundo *Pokémon* se hacen tan fáciles de comprender en parte gracias a la mimesis (Sánchez-Palencia, 1996) porque la fantasía, la creación, siempre viene con un componente real. Nos inspiramos en lo que vemos o experimentados para crear algo nuevo. No deberíamos confundir la mimesis como una copia exacta del medio natural, sino una aproximación a él. Esto

1. *Pokémon* es una de las franquicias con más éxito y mayor reconocimiento de la historia reciente de los videojuegos y desde su lanzamiento en 1996 en la consola Game Boy está cerca del centenar de títulos. Su alcance también se ha expandido gracias a su serie de anime, con casi 30 temporadas, aún en emisión, y sus 25 películas; a lo que se le añade diversos juegos para móvil, juegos de mesa, *merchandising* e incluso juegos de cartas que gozan de torneos a nivel mundial. Aunque esta cifra es variable, se estima que está valorada en más de 100 mil millones de dólares y junto a Súper Mario se ha convertido en una de las imágenes corporativas de la compañía Nintendo.

ayuda al consumidor, en este caso, a sentir más real el mundo en el que se interna. A creer ese mundo posible.

Dolezel (1988) desarrolló esa teoría de cómo es posible que los mundos de ficción se nos antojen reales, o creíbles. Es bastante simple en cuanto todo se resume a sus normas (Juul, 2005), ya que en el momento en el que aceptamos las reglas de ese mundo, este es real ante nuestros ojos.

Si aceptamos que existe un mundo con una entidad maléfica que busca un anillo o que existe un colegio de magia en algún punto de las Inglaterra, es solo entonces cuando ese mundo es posible.

Por supuesto, hay que aceptar que los videojuegos, como el medio cultural único que son, tiene sus propias reglas que lo rige. De la misma forma que una obra literaria se modela a partir de unas reglas de soporte, gramática y coherencia, los videojuegos las tienen también. La unión entre estas y los mundos de ficción es algo que Galloway (2006) y el propio Juul (2005) han explorado, concretamente sobre cómo los algoritmos y el componente lúdico de este medio se interrelacionan con la estética y el propio jugador para actuar como una suerte de puente entre ambas realidades.

Claro que esto por sí solo no funciona, y es que hay que recurrir a la supresión de la realidad (Todorov, 2013) para que esto funcione. Esto ya lo adelantó con anterioridad Coleridge (1985), aunque lo llamó suspensión de la incredulidad, que a objetos prácticos resulta lo mismo: la voluntad de una persona en aceptar como ciertas las premisas en las que se basa una ficción, sin importar lo imposibles que puedan parecer.

En los videojuegos, esto sería una suerte de inmersión, un momento de máxima concentración y de autoproyección dentro del juego que prácticamente nos transporta al mismo. Aceptamos sus normas, llegamos a creer que lo que le pase al personaje nos ocurre a nosotros. Y de esa forma, al final, ese mundo que de criaturas extrañas llamadas *Pokémon*, ese mundo totalmente nuevo y listo para ser explorado, se convierte en nuestro nuevo mundo.

Así es cuando aunando estas tres teorías literarias, estamos inmersos en el lugar donde encontraremos a las criaturas del bestiario moderno.

Por si fuera poco, los desarrolladores de *Pokémon* jamás ocultaron sus referencias en el mundo real a la hora de crear. Todas las localizaciones geográficas —o regiones, como se denominan en el juego— son una clara alusión e incluso a veces una copia de su lugar real. Así, nos encontramos con que en la primera generación el jugador se encuentra en la región de Kanto, cuya forma es idéntica a la prefectura japonesa de mismo nombre. Más adelante, encontraríamos la región de Kalos de la

octava generación, que es una clara alusión a Francia, o la zona donde se desarrolla la séptima, que es el archipiélago de Alola, en un guiño a la paradisíaca Hawaii.

Pero ya entrando en el tema de los propios *Pokémon*, encontramos referencias tanto a seres reales como del imaginario mitológico mundial.

En la *Pokédex* siempre encontraremos una descripción de las costumbres del *Pokémon* en sí, además de una imagen junto con diversos datos de interés. Estos han ido variando y mejorando a lo largo de los años hasta el punto de incluir las variaciones de la propia criatura en cuanto a género o zona geográfica, el sonido, su huella y su hábitat.

Así es que nos encontramos con curiosidades como el *Drowzee* de la primera generación, un ser de tipo psíquico y bípedo que encuentra su homólogo en la realidad con el tapir malayo. También a *Shellos*, una babosa de tipo agua de la generación cuarta que encuentra su gemelo en el mundo real con una babosa *chromodoris*, un ser de las costas japonesas increíblemente inusual.

Pero si buscamos referentes mitológicos, podemos irnos sin más lejos al trío legendario de la región de Kalos: *Yvetal*, *Xerneas* y *Zigarde*, que representan un águila, un venado y un dragón, respectivamente. Si bien son seres muy comunes en cualquiera de las mitologías, que estén juntos solo corresponde a un conjunto de leyendas en particular: los mitos nórdicos.

Por orden, representan a las criaturas que habitan a lo largo del árbol Yggdrasil.<sup>2</sup> *Yvetal* corresponde con Veorfolnir, un halcón que se dice que está sentado entre los ojos del águila que habita la copa del árbol de los mundos, simbolizando su sabiduría. Por otro lado, *Xerneas* encuentra la inspiración en los cuatro ciervos Dáinn, Dvalinn, Duneyrr y Duraprór, a los que se les considera responsables de la creación de los ríos. Finalmente, *Zigarde* está basado en Nihöggr, el dragón que roe las raíces del árbol y presagador del Ragnarök.<sup>3</sup>

2. El árbol Yggdrasil es un enorme fresno que en la mitología nórdica fundamenta la existencia del universo y la creación de las realidades nórdicas, también llamados los Nueve Mundos. Se dice que se sustenta sobre tres raíces y varias criaturas viven en él (Sturlusson, 2016).
3. Es un evento que encuentra su análogo en el apocalipsis cristiano. Según la mitología nórdica, es el fin de los dioses que derivará en una gran batalla entre estos y los hijos de Loki, con la consecuente destrucción del universo para que vuelva a renacer (*ibidem*, 2016).

Por supuesto, estos son solo algunos ejemplos que podemos encontrar dentro de la enorme enciclopedia que suponen los *Pokémon*, pero siguiendo con su espíritu de aventurero y exploración animal, no sorprende tanto cómo los acercaron al mundo real.

#### 4. POKÉMON EN LA VIDA REAL

En 2016 sucedió un “pequeño milagro” para móviles traído de la mano de Niantic, en colaboración con Nintendo y Game Freak. Por primera vez en la historia de la franquicia, los jugadores podrían salir a explorar al “exterior”, literalmente.

Esto fue gracias a *Pokémon Go*, una variante del juego original para los *smartphone* que permitía al usuario caminar por la vida real mientras capturaba a estos seres y completaba la *Pokédex*. Esto se podría considerar un simple cambio de periférico. Cambiar la consola por el móvil. Si no se le hubiera dado un toque de realidad. Concretamente, de realidad aumentada.

*Pokémon Go* vino con la posibilidad de proyectar en la pantalla el entorno del jugador captado por la cámara donde el *Pokémon* que estuviera a punto de atrapar apareciera en ella. Es decir, si estabas paseando por el parque en nuestro entorno real y tenías suerte, tal vez podrías estar sentado al lado de un *Pikachu*.

Aunque pueda parecer incluso algo ortopédico, hay diversos estudios que han demostrado que la realidad aumentada ha sido una forma de potenciar el proceso de inmersión en los jugadores (Ordoñez, 2020).

Por supuesto, esto no significa que el objetivo de la realidad aumentada, de traer el mundo digital al mundo real, esté conseguido. De hecho, está bastante lejos de conseguirse, ya que aún no es parte del día a día (Liberati, 2018). Sin embargo, debemos hablar a favor de esta aplicación de intentarlo. Porque *Pokémon Go* intentó trivializar, traer a nuestra naturalidad esas criaturas y tener la posibilidad de interactuar con ellas de la forma que permite la tecnología en la actualidad. Y no solo eso, sino que logró lo que hasta ahora el jugador solo podía experimentar si se tomaba su tiempo y hacía el esfuerzo de encender la consola y reservar un tiempo para jugar: daba vida a nuestra fantasía en el mundo real (Jensen, 2019). Se había conseguido lo que Satoshi Tajiri había soñado durante casi tres décadas, y era que los jóvenes salieran a explorar y a entender a las criaturas de nuestro mundo. A concienciar desde un mundo más digital el amor por la naturaleza y los animales que a él le había inspirado en su infancia (Bainbridge, 2014).

## 5. CONCLUSIONES

Evidentemente, al llamarlo bestiario moderno era casi una licencia sobre una definición. Los *Pokémon* no pueden sustituir la biología de nuestro mundo, pero sí crear ese interés por conocerla.

Mediante la *Pokédex* y la aventura por completarla, y gracias a la realidad aumentada, no solo se consigue un acercamiento por parte del jugador hacia esas criaturas, sino que se potencia su interés por saber y aprender de la fauna, por salir a explorar y buscar criaturas que prácticamente llevan con nosotros desde que somos pequeños.

Es increíble el poder de inmersión que puede tener un producto cuando lleva tanto tiempo a tu lado que lo llegas a naturalizar. Es uno de los grandes atractivos, de los poderes de los mundos ficcionales: que nos permiten entrar. Sin embargo, en este caso esa creación ha podido llegar a nosotros hasta fundirse con el entorno.

La hibridación de la creación de Game Freak con la realidad es más que notoria desde múltiples ámbitos, de ahí que se haya llegado a sugerir a *Pokémon* como una suerte de bestiario moderno, solo para ejemplificar el poder de inmersión a largo plazo y la realidad aumentada como potenciador.

Porque si unas bestias capaces de crear descargas eléctricas pueden ser consideradas casi mascotas, no descartemos que, al final, los *Pokémon* no dejan de ser una representación de nuestra fauna reinventada. Y hay que ir a por todos para conocerlos.

## REFERENCIAS

- ALDROVANDI, U., *Monstrorum historia*, Typis Nicolai Tebaldini, 2002.
- ARISTÓTELES, *Historia de los animales*, Vol. 4, Ediciones Akal, Barcelona, 1989.
- BAINBRIDGE, J., 'It is a Pokémon world': The Pokémon franchise and the environment. *International Journal of Cultural Studies*, 17(4), 2014, 399-414.
- COLERIDGE, S., *Biographia Literaria: Samuel Taylor Coleridge*, Oxford, 1985.
- DOLEZEL, L., "Mimesis and possible worlds", *Poetics Today*, 9(3), 1988, 475-496.
- EL VIEJO, P., *Historia natural. Libros VII-XI*, Gredos, 2003.
- GALLOWAY, A., *Gaming: Essays on algorithmic culture*, University of Minnesota Press, 2006.
- JENSEN, L.J., "Accessing the pokélayer: Augmented reality and fantastical play in Pokémon Go", en *Educational Media and Technology Yearbook: Volume 42*, 2019, pp. 87-103.
- JUUL, J., *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*, MIT Press, 2005.
- LIBERATI, N., "Phenomenology, Pokémon Go, and other augmented reality games: A study of a life among digital objects", en *Human Studies*, 41(2), 2018, 211-232.

- MENDIETA, E., *El bestiario de Heidegger: el animal sin lenguaje ni historia*, Filosofía UIS, Vol. 11, 2012.
- ORDÓÑEZ, J., "Realidad virtual y realidad aumentada", *Revista Digital de Acta*, 2020, 1-3.
- Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española*, Madrid, Espasa-Calpe, 1947-2001.
- SÁNCHEZ-PALENCIA, A., "Catarsis en la Poética de Aristóteles". *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía*, 13, 1996, 127-148.
- STURLUSSON, S., *Textos mitológicos de las Eddas: 23*, Miraguano Ediciones, 2016.
- TANAKA, A., *Biografía oficial de Satoshi Tajiri, creador de Pokémon*, Norma Editorial, Barcelona, 2020.
- TODOROV, T., *Introduction à la littérature fantastique*, Média Diffusion, 2013.

## Capítulo 28

# De historias malditas y La Dama del Lago. Análisis de las damas de agua en la narrativa audiovisual

Dra. Anna Tarragó Mussons  
*Universidad de Barcelona*

### 1. INTRODUCCIÓN

¡Qué fascinación han despertado siempre las criaturas mágicas! Ya sea por sus poderes sobrenaturales, cuerpos zoomórficos o híbridos, capacidades proféticas, o bien por considerarse coadyuvantes o antagonistas de héroes de todo tipo de cuentos y epopeyas, han poblado narrativas que, aún a día de hoy, proyectan nuestros miedos y anhelos.

De entre todo el bestiario y criaturas mágicas, las damas o mujeres de agua, damas del lago, ninfas, o hadas de ríos y fuentes han estado presentes en casi todas las mitologías conocidas. Seres femeninos, de gran belleza y sabiduría, que se han comunicado con nosotros para trasladarnos mensajes trascendentes, objetos mágicos, o advertencias sobre lo venidero.

Su representación en mitos y leyendas ha sido objeto de estudio de la literatura y la teoría literaria desde el siglo XIX hasta hoy.

Ahora bien, si distinguimos a estas criaturas acuáticas de otras parecidas (aunque no iguales) como las sirenas u otros monstruos marinos (ampliamente representados en el cine y las series), su presencia en el medio audiovisual no ha sido tan prolífica.

La mayoría de representaciones de estas figuras en el audiovisual han sido, casi siempre, desde la perspectiva del ciclo artúrico, que nos muestra a unas criaturas hieráticas, frías y poco comunicativas, guardianas de espadas y muy poco empáticas.

Este texto pretende abordar, mediante el análisis semiótico de personajes y recursos narrativos propios de los estudios fílmicos, las diferentes representaciones de esta figura en el cine y las series, así como su evolución y la reformulación de este ámbito.

El análisis y su muestra se limitarán a las Damas de Agua propias del folklore medieval (ciclo artúrico y tradición oral y escrita de mitologías europeas). Se obvian las

demás leyendas por la ingente amplitud del propio tema, y porque esta figura cuenta con muchas variaciones en función del origen, hecho que dificultaría unificar criterios.

Esto no es, tampoco, un estudio sobre criaturas zoomórficas: hadas con partes de su cuerpo propias de animales, sirenas u otras criaturas marinas. El hecho de tener una parte del cuerpo con forma animal, o bien una posible apariencia ajena a la apariencia humana, elimina a estos personajes de la consideración de Damas de Agua.

## 2. MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO

Cabe situar a las Damas de agua en un contexto concreto, el indoeuropeo medieval. Esta figura, que alcanza su auge en el ciclo artúrico, es el resultado de la combinación de folklores y tradiciones herederas de mitologías europeas (en especial la griega, la prerromana y la celta). Si se analiza este vasto corpus literario, se pueden detectar una serie de rasgos comunes, tanto en su origen fantástico como en sus características físicas.

Las Damas de Agua son normalmente ninfas o hadas con una estrecha vinculación a elementos naturales, en este caso, el agua<sup>1</sup>. Se las ubica en corrientes acuáticas, ríos, torrentes, estanques o lagos, aunque viven en grutas o palacios subterráneos.

Tienen características siempre comunes: gran belleza, palidez extrema, largos cabellos que peinan a orillas de ríos y estanques, ropajes fantásticos que lavan, danzas y cánticos nocturnos de carácter mágico.

En ocasiones, pueden adoptar otras formas diferentes a la humana. La mayoría de transformaciones son en forma de pájaro, aunque su forma natural es siempre la de mujer.

En función de la tradición, las Damas de Agua son consideradas inmortales, o bien mortales pero muy longevas, y siempre con apariencia joven. Acostumbran a ser desconfiadas y a evitar el trato con los seres humanos, aunque la mayoría de las

1. Las ninfas, predecesoras directas de las hadas, están siempre vinculadas a elementos naturales como las campiñas o bosques; son las nereidas las que provienen del fondo del mar. Sin embargo, estas últimas no aparecen prácticamente en ninguna leyenda, y si encontramos a ninfas vinculadas a ríos, estanques o corrientes de agua. Todas las ninfas son descendientes de Zeus, y las nereidas, a su vez, del dios Océano. A pesar de la distinción, en estudios posteriores se asimila a ninfas y a hadas como una sola figura, y las nereidas acaban por desaparecer en favor de sirenas y otras criaturas acuáticas zoomorfas (Grimal, 1981, pp. 377 y 380).

leyendas que las incorporan incluyen la relación con ellos (precisamente por su excepcionalidad), ya sea a través de la entrega de objetos mágicos, casándose con un humano, o incluso robando o rescatando niños para criarlos como propios.<sup>2</sup>

Según su origen o ubicación, pueden ser figuras muy luminosas (se las reconoce por su bondad, por obsequiar con prosperidad y riquezas), o bien sombrías (castigo por revelación de secretos, muerte o conversión en piedra del humano castigado).<sup>3</sup> Esta dualidad de carácter las convierte, de alguna manera, en jueces (Lecouteux, 2003). Actúan según lo que merece el ser humano.

Otro rasgo definitorio de estos personajes es su relación o conocimiento del destino de la Humanidad. En relación a este, se observa una simbología que las conecta a las lavanderas o hilanderas, en relación directa con las Parcas, Moiras o Nornas.<sup>4</sup>

Si bien las Damas de Agua han estado siempre presentes en el folklore indoeuropeo, son países como los germánicos, Francia o España los que cuentan con más relatos orales y escritos, sobre todo a partir de la Edad Media. El imaginario español cuenta con numerosas leyendas sobre estos seres, de los que varía el nombre en función de la región. Las encontramos en casi todo el territorio español, como las Dones d'Aigua, Goges y Aloges (en Catalunya), Aureanas o Lavandeiras (folklore gallego), Mozas de Agua, Encantadas o Encantás (Valencia, Murcia, Extremadura

2. En muchas de las leyendas en las que estas mujeres se unen en matrimonio con seres humanos, la pareja goza de prosperidad a cambio de mantener en secreto la identidad mágica de la Dama de Agua. Si el secreto es revelado, la joven volverá al reino subterráneo, y el marido abandonado perderá la buena fortuna, quedando pobre, sin tierras, o bien perdiendo a otros seres queridos. En muchos de estos casos, es la más joven y aparentemente más frágil la enamorada o esposa, aunque la revelación de su identidad irá ligada, también, a una conversión en la más poderosa, reina o líder de las Damas de Agua.
3. Las Xanas cántabras y asturianas castigan la soberbia y la avaricia, y las Lavandeiras gallegas acostumbran a ser figuras bastante oscuras vinculadas a la muerte prematura. En cambio, las Dones d'Aigua catalanas ostentan más esta dualidad entre bondad y venganza.
4. Las Parcas (de la mitología romana), las Moiras (tradición griega pero idénticas a las anteriores) y las Nornas (de la mitología celta), son tres personajes mágicos que siempre van juntos y determinan los destinos de los seres humanos. Cuentan con madejas de hilo (que simbolizan las vidas de las personas) y unas tijeras. Cuando una de ellas corta el hilo de una madeja, la persona en la tierra muere. No es casualidad que, en algunas acepciones, dichos personajes sean conocidos como las *Fatas* o la *Tria Fata*, en clara alusión al destino, *fatum* o hado, palabra de la que posteriormente se derivarán nombres como *fata*, *fée*, o hada (Grimal, 1982, pp. 364, 407 y 408).

y Andalucía), Anjanas o Janas (Cantabria), Xanas (Asturias) o Lamiak<sup>5</sup> (País Vasco) o Lamias, entre otros y variados nombres (Prats y Padilla, 2023, p. 92).

En el resto del continente europeo, las Damas de Agua ya no están tan presentes, o, al menos, no tanto como en España. Más bien se confunden con otras hadas de carácter zoomórfico. En las postrimetrías de la tradición medieval, en el siglo XIV, son muy populares las leyendas de damas de la nobleza que son, en realidad, estas criaturas sobrenaturales.<sup>6</sup>

Ya sean identificadas como hadas, *fatas*, damas de agua o criaturas zoomórficas, todas ellas son mujeres mágicas, hilanderas, concededoras y hacedoras del destino, que viven y se esconden en ríos, manantiales o estanques, y sus favores u objetos mágicos pueden alterar indistintamente las vidas de reyes, caballeros, campesinos o de todo aquél que pueda verlas y conocerlas.

## 2.1. La Dama del Lago como objeto de estudio

La Dama del Lago es un personaje indispensable del ciclo artúrico, y su presencia es manifiesta, o bien considerada como personaje fantasma, en la mayoría de las aventuras y tribulaciones de los caballeros y damas de la corte de Camelot.

En algunas versiones, la Dama del Lago es nieta de la diosa Diana (en alusión directa a su origen mágico o sobrenatural) y vive en un reino sumergido. En versiones posteriores, la Dama del Lago es mortal y vive en el bosque, cerca del lago, donde

5. Cabe mencionar, al respecto de las Lamiak, la reciente *Irati* (2022), del director Paul Urkijo Alijo. Esta producción española, nominada a cinco premios Goya y ganadora de dos premios en el Festival de Cine Fantástico de Sitges, combina en sus tramas narrativas propias de la mitología vasca, e incluye la figura de las Lamiak. Este filme no se incluye en este estudio por no abordar específicamente la figura de la Dama del Lago.
6. Existen figuras notables como Melusina, una dama noble con parte de su cuerpo en forma de serpiente, aunque en algunas interpretaciones es considerada una sirena; de ella se decía que realizaba grandes construcciones por arte de magia (Cirlot, 1985, p. 302; Harf-Lancner, 1984). Otra figura muy conocida es la de la Reina Pedauque (que significa literalmente *pè auca*, pie de ganso en occitano), basada en personajes reales o míticos, como la reina de Saba, o varias damas llamadas Berta de las noblezas occitana, francesa y países de tradición germánica. Una de las más populares fue la reina Berthe o Bertrade de Laon, esposa del rey Pepín le Bref y madre de Carlomagno. Tanto Melusina como las reinas llamadas Berta o damas *Pedauque* tienen siempre en común su vinculación con el agua (viaductos, baños o manantiales milagrosos). Las diferentes versiones de sus historias proliferan en muchas y variadas leyendas europeas (Poulat, 1974), aunque no las incorporamos en este estudio debido a su condición zoomórfica.

conoce a Merlín, que se enamora de ella y, a cambio de su amor, le enseña las artes mágicas (Alvar, 1991, pp. 114-115).

Como otras figuras del folclore indoeuropeo, la Dama del Lago es considerada un hada, esposa y madre sobrenatural, pero una de las variaciones que esta figura incorpora, gracias a los temas artúricos, es la de genio formador o espíritu protector. Es la portadora de objetos o mensajera del otro mundo; por lo tanto, de la parte mágica o mística del héroe, en tanto que mentora o educadora del mismo (Lecouteux, 2003).

Su primera aparición, en la obra *El Caballero de la carreta*<sup>7</sup>, la presenta como madre adoptiva de Lanzarote (Lancelot du Lac), a quien da un anillo mágico que lo libera de cualquier encantamiento. Como mentora y protectora, en las diversas obras artúricas que la mencionan, la Dama del Lago arma a Lanzarote caballero, le encomienda su destino en Camelot a las órdenes de Arturo, e incluso auspicia sus amores adúlteros con la reina Ginebra, lo que provoca su enfrentamiento con otra poderosa hada, Morgana, quien castiga a Ginebra, pero nada puede hacer contra Lanzarote, protegido en todo momento por la Dama del Lago.

Ya sabemos, por las Damas de Agua, del secreto de su nombre y de su origen: no pueden revelar su procedencia. Revelarlo, así como su verdadera naturaleza, significa abandonar el mundo humano. La tradición artúrica, en cambio, conserva solo el misterio del origen, y da varios nombres a la Dama del Lago: Nimue, Nimueh, Mneme (en referencia a Mnemósine, una de las Musas griegas), Niamh, Ninian o Niniana, y también Vivianne, Co-Vianna, Vi-Vianna, o Coventina (vinculada a la diosa Diana). De todos ellos, los más utilizados han sido el de Nimue, Niniana o Niamh, vinculados a tradiciones como la irlandesa, que relaciona a este personaje con una heroína, Befinn o Bé-Binn (que significa mujer blanca, color que se asocia con las mujeres relacionadas con Merlín); o bien su identificación como deidad acuática antigua de la Bretaña gracias a la evidencia de un río de la región llamado Ninian (Alvar, 1991, p. 316).

Si bien las Damas de Agua viven alejadas y escondidas del ser humano, las hadas artúricas son descritas como figuras muy preocupadas y conectadas con la humanidad desde antiguo, por lo que siempre deben transmitir un mensaje, facilitar un objeto mágico o bien servir como oráculo. Ya sea para hacer el bien, como la Dama del Lago, o

7. Lancelot o *El Caballero de la Carreta* (*Chevalier de la Charrette*) se compuso hace unos ocho siglos. Su autor, Chrétien de Troyes, poeta en la corte de Champagne, la escribió entre 1177 y 1181 (García Gual [trad.] en Troyes, 1976, p. VII). Las fechas de composición pueden fijarse, gracias a las referencias, a sus mecenas o a algún dato de la época, dentro de ciertos márgenes. Las fechas pueden oscilar en algunos años: *Lancelot*, entre 1177 y 1181 (García Gual, 2008, p. 410).

bien para causar el caos y perjudicar a los héroes, como en el caso de Morgana, la acción directa y la relación con el mundo humano es constante en las narraciones artúricas.

## 2.2. La Dama del Lago y su presencia en narrativas contemporáneas

La Dama del Lago ha prestado su nombre y sus rasgos a numerosos personajes de obras que no necesariamente versan sobre el personaje artúrico, tanto en literatura como en cine y televisión. Aunque en ocasiones su verdadero origen haya quedado diluido y se la aleje de los temas artúricos, su presencia ha mantenido siempre el carácter mágico y los poderes sobrenaturales que la caracterizan.

Cabe empezar por mencionar la película italiana *La donna del Lago* (Luigi Bazzoni y Franco Rosellini, 1965), que, sin llegar a vincular su trama principal con los relatos sobre el personaje, sí llega a relacionar el agua con lo fantástico y lo misterioso.

La primera aparición de La Dama del Lago como tal fue en *Excalibur* (John Boorman, 1981), con un papel menor.

En la miniserie *Las brumas de Avalon* (*Mists of Avalon*, 2001, basada en la novela de Marion Zimmer Bradley), el personaje adquiere más peso narrativo y presencia, en una historia coral narrada por Vivienne (la Dama del Lago), Igraine (madre de Arturo), Morgause (hermanastra de Igraine) y Morgana le Fey (hija de Igraine y hermanastra de Arturo).

En *La joven del agua* (*Lady in The Water*, 2006), M. Night Shyamalan crea un personaje llamado Story, una ninfa acuática que, casualmente, reúne la mayoría de los rasgos de las Damas de Agua y de la Dama del Lago.

La serie *Once upon a Time* (Adam Horowitz y Edward Kitsis, 2015) cuenta con un personaje (5ª temporada, episodio 7) llamado *Nimue*, que, aunque no es idéntica a la Dama del Lago, sí se parece mucho a ella en sus rasgos y atribuciones.

En la saga literaria (y posterior adaptación en forma de serie) de *Geralt de Rivia* (Andrzej Sapkowski), la Dama del Lago da título al último libro. El personaje es llamado también *Nimue*, y tiene un gran peso narrativo encarnando a una poderosa hechicera.

*Maldita* (*Cursed*, Frank Miller y Tom Wheeler, 2020), serie basada en la novela gráfica homónima, es, por primera vez, un relato en el que *Nimue* será la única y constante protagonista.

La serie *Magos: cuentos de Arcadia* (*Wizards: Tales of Arcadia*, Guillermo del Toro, 2020) cuenta con un personaje menor que fue la creadora de la espada *Excalibur*. No llegamos a conocer su nombre, pero sabemos que es la Dama del Lago.

Aparece también en los videojuegos *Sonic and the Black Knight* y *Tales of Zestiria*, e incluso la podemos ver brevemente en una serie de anime, *El rey Arturo* (Toei Animation, 1979), que curiosamente sigue bastante fielmente la tradición artúrica.

Las obras que cuentan con apariciones de este personaje nos permiten distinguir entre: a) la desvinculación de su origen y tradición (como en los casos de *La donna del lago*, *La joven del Agua* y *Once upon a Time*); b) representaciones más fieles a la tradición artúrica, hecho que conlleva que el personaje sea menor en pantalla, o bien que pase a ser un personaje fantasma (como se ha comentado con *Excalibur*, la serie de anime *El rey Arturo* o los videojuegos); o c) invención de su historia previa, llenando los huecos anteriores a su presencia en la tradición artúrica o incluso el recurso contrafactual (como vemos en los casos de *Las brumas de Avalon*, *Maldita* o *La dama del lago* en la saga de *Geralt de Rivia*).

Lo que es indudable es que la Dama del Lago es una figura transgeneracional y en constante evolución.

### 3. METODOLOGÍA

Para analizar la presencia de la Dama del Lago en el audiovisual, se optará por una metodología de análisis, concretamente de personajes.

Se parte del análisis semiótico: personajes como *personas* (representación), roles (narración) y actantes (nivel abstracto); la representación (características físicas, sociales y relacionales, psicológicas y estereotipos), y el análisis narrativo: objetivos, arco de transformación, roles narrativos y actantes (tipos, motivos narrativos y arquetipos —Propp, Jung, Campbell—).

Para ello, se crea, como herramienta metodológica, la siguiente ficha:

<b>Persona</b>	Características
	Mono/Tridimensional
	Estático/Dinámico
<b>Rol</b>	Activo/Pasivo
	Modificador/Conservador
	Protagonista/Antagonista/Secundario
<b>Actante</b>	Sujeto/Objeto
	Destinador/Destinario
	Ayudante/Opositor

Tabla 1: Ficha de análisis de personajes. Fuente: Elaboración propia.

### 3.1. Selección de la Muestra

Estudiada la cronología de apariciones de la Dama del Lago en películas, series adultas e infantiles, videojuegos y anime, uno de los primeros criterios para seleccionar la muestra de estudio ha sido el de eliminar la animación y los videojuegos, por ser formatos que se alejan del lenguaje visual tradicional en ámbitos audiovisuales.

Al comprobar, también, que podemos establecer tres categorías o tipos de apariciones (adaptación fiel al ciclo artúrico, desvinculación del personaje con la tradición, e invención de su historia previa o contrafactual), se ha optado por seleccionar un caso de cada grupo. Cabe decir, por último, que en la selección también ha pesado el hecho de que los títulos seleccionados para el análisis fueran rápidamente reconocibles por su recepción e identificación en imaginarios generacionales.

Los casos de estudio elegidos son, por tanto: *Excalibur* (John Boorman, 1981), personaje de la Dama del Lago (Hilary Joyalle); *La joven del agua* (*Lady in the Water*, M. Night Shyamalan, 2006), personaje de Story (Bryce Dallas Howard), y *Maldita* (*Cursed*, Frank Miller y Tom Wheeler, 2020), personaje de Nimue (Katherine Langford).

### 3.2. Análisis

Acotada la muestra y construida la ficha, abordemos, ahora, el análisis de casos.

Empezaremos con *Excalibur*. El filme de John Boorman (1981) fue muy celebrado, no solo por el guion o el equipo artístico (participaban en la película grandes nombres como Nigel Terry, Nicholas Clay, Gabriel Byrne o Helen Mirren), sino también por una cuidada banda sonora que ligó para siempre en el imaginario popular el *O Fortuna* del *Carmina Burana* con la historia del Rey Arturo.

Si bien Helen Mirren incorporó a una Morgana inolvidable, siendo una antagonista de gran peso narrativo en el guion de Boorman, no pasó lo mismo con La Dama del Lago, interpretada por Hillary Joyalle, que ni siquiera llegó a constar en los créditos finales. En las breves y contadas apariciones de este personaje, no llegamos a ver bien su cara. Aparece dentro del agua, levantando sus brazos con la espada. No se nos revela nunca ni su origen ni su nombre. Por su poca presencia en pantalla, podríamos pensar que es un personaje menor, y más por el protagonismo con el que cuentan Merlín y Morgana. Aparece solamente para cumplir su misión, devolver la espada que Arturo ha perdido. Es, por lo tanto, un personaje pasivo y estático, cumple exclusivamente su misión, y su objeto es entregar la espada. Lo consideraremos, pues, un personaje destinador y coadyuvante, tanto en lo que respecta a la categoría de actante como en su arquetipo. Aunque también lo

describiremos como un personaje fantasma, ya que tanto ella como la espada son indispensables para los acontecimientos y el destino de los protagonistas.

Pasemos, a continuación, a *La joven del agua*, de M. Night Shyamalan (2006). Tanto la ideación del guion como la construcción del personaje protagonista, Story, son especialmente interesantes. La joven del agua era una historia que el propio cineasta contaba cada noche a sus hijas antes de dormir. Se trataba de un cuento inventado, y, aunque podemos detectar innumerables referencias heredadas de los cuentos de hadas occidentales, la protagonista cuenta con un bagaje imaginado que la identifica como Narf (una ninfa que vive en un reino subterráneo alejado de los seres humanos) y que forma parte de la mitología oriental. Story (Bryce Dallas Howard) se pierde, y es encontrada por Cliff (Paul Giamatti), el gerente de un bloque de pisos. La joven tiene características idénticas a las Damas de Agua (larga melena, palidez, belleza, timidez, secretismo, necesidad de contacto con el agua), y aunque nos revela su nombre, desconocemos su origen. Como la Dama del Lago, necesita entregar un mensaje que cambiará el destino de su receptor y de las generaciones venideras (Sánchez-Escalonilla, 2012). Con el avance de su relación y vínculo con Cliff, descubriremos a un personaje tridimensional y dinámico, activo y modificador, que asumirá la doble función de destinatario y destinatario (proporciona el mensaje, pero necesita ayuda para volver al mundo subterráneo; es vulnerable y debe ser protegida, pero a la vez ayuda a Cliff a superar su duelo) representando a la perfección el arquetipo mesiánico de intruso benefactor, el de mensajero o el de inocente.

Con esta película, la figura de la Dama del Lago abandona su tiempo y su espacio propios, provocando una ruptura muy interesante a nivel narrativo al irrumpir en el mundo ordinario actual, en medio de las vidas de una anodina comunidad de vecinos. De ser considerada un personaje poderoso, mentor y revelador de grandes secretos, esta Dama (en el título original del filme) pasa a ser una joven vulnerable, atemorizada por incontables peligros, necesitada de ayuda, y muy humanizada.

La fragilidad nada disimulada de esta criatura la aleja de la figura fría y hierática de la tradición artúrica, y a la vez la hace más próxima a nuestra realidad actual, logrando, como habitualmente hace Shyamalan en sus narrativas, que lo extraordinario se asemeje a lo real o que, al menos, desdibuje sus límites preestablecidos (Tarragó Mussons, 2020).

Y llegamos al tercer caso de estudio, el de la serie *Maldita (Cursed, 2020)*, el más reciente en llevar a la Dama del Lago a las pantallas. Ya en el primer episodio, detectamos varios puntos disruptivos en cuando a las anteriores representaciones analizadas: si bien situamos el tiempo narrativo en un medievo propio de la alta fantasía, nos encontramos con una narrativa contrafactual, y la Dama del Lago, que aun no lo es

y desconoce que lo será, es una adolescente llamada Nimue que vive con su familia. Su origen, al contrario que en la tradición artúrica, nos es revelado desde el principio, y no parece ser el agua (aunque pronto sabremos que es su elemento asociado), sino el bosque. La Nimue de *Maldita* es la protagonista de su historia, narrada en primera persona y por focalización interna, y constituye un personaje tridimensional y dinámico, activo y modificador. Como buena fantasía de aventuras, a lo largo de los episodios de la serie, veremos a Nimue cumplir etapas del ciclo heroico, descubrir y asumir su verdadera naturaleza mágica, y asumir, poco a poco, los arquetipos de guerrera y heroína. Y a pesar de ello, Katherine Langford aporta a esta incipiente Dama del Lago flaquezas, dudas y remordimientos que nutren al personaje de un carácter poliédrico hasta ahora inimaginable en la criatura artúrica.

#### 4. CONCLUSIONES

Desde el 1981 de *Excalibur* al 2006 y 2020 de los otros dos casos, tanto las narrativas audiovisuales como la audiencia han evolucionado mucho. Cabe tener en cuenta, también, que *Cursed* y *Excalibur* son ejercicios de adaptación (el primero, de una novela gráfica inspirada en el personaje artúrico, pero de creación original de su origen y vida previa; el segundo, una recopilación y reformulación de un compendio de textos independientes del ciclo), mientras que el de *Lady in the Water* es un guion original.

Siguiendo su cronología, los tres casos, nos sirven para estudiar fácilmente la evolución y progresión del personaje, que respeta el hieratismo y la frialdad tradicionales en el caso de *Excalibur*, pero que empieza a reformular y humanizar la figura en *Lady in the Water*, y la acaba de dotar de un arco completo en *Cursed*.

Al pasar de un personaje pasivo a uno activo (en el primero y los demás casos respectivamente), observamos mejor las interrupciones del tiempo narrativo y del personaje (*Lady in the Water*), o incluso la construcción de un nuevo arco gracias a lo contrafactual (*Cursed*), haciendo de la Dama del Lago un personaje más empático y complejo. Esta diferencia también permite sumar más roles y arquetipos a los personajes activos, que pasan de mentora/cuidadora a intruso benefactor (Story) para llegar finalmente al motivo del elegido / heroína (Nimue).

En lo que respecta al arco de transformación, la cronología nos permite ver la progresión de personaje menor a protagonista, y de estático (cumplir una sola función) a dinámico y tridimensional.

Los casos de desvinculación con el personaje original y de ejercicio de imaginación de su vida anterior ofrecen una perspectiva muy interesante de reformulación:

el personaje no muestra su única faceta mágica, incorpora complejidades y se humaniza. La Dama fría y atemporal pasa a ser una joven que no destaca en un entorno cotidiano pero que a la vez maravilla por la simplicidad de su carácter sobrenatural (Story), o bien una adolescente irascible y contradictoria (Nimue) que desea y a la vez teme ser la heroína de sus propias aventuras.

Una evolución impensable, y a la vez fascinante, de un personaje que representa a todas esas figuras mágicas femeninas de ríos y lagos, guardianas de secretos, prosperidad y revelaciones trascendentes que, desde tiempos inmemoriales, han cumplido muy bien su función: ser la voz de los misterios no explicados y de las preguntas sin respuesta que continuamos formulando incansablemente. Sigue siendo responsabilidad de lo fantástico continuar este legado reformulador. Larga vida.

## REFERENCIAS

- ALVAR, C., *El Rey Arturo y su mundo: diccionario de mitología arturística*, Alianza, 1991.
- CIRLOT, J.E., *Diccionario de símbolos*, Labor, 1985.
- GARCÍA GUAL, C., *Las primeras novelas*, Gredos, 2008.
- GRIMAL, P., *Diccionario de mitología griega y latina*, Paidós, 1981.
- HARF-LANCNER, L., *Les fées au moyenâge: Morgane et Mélusine: la naissance des fées*, Champion, 1984.
- LECOUTEUX, C., *Witches, Werewolves, and Fairies: Shapeshifters and Astral Doubles in the Middle Ages*, Simon and Schuster, 2003.
- POULAT, E., CHEVALIER, J. y GHEERBRANT, A., *Dictionnaire des symboles. Archives de sciences sociales des religions*, Volúmenes II-III, 1974.
- PRATS, J. y PADILLA, M., *El gran llibre de l'imaginari català. Criatures, bruixes i dimonis*, Comanegra, 2023.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Incomunicación y trauma en el cine de M. Night Shyamalan*. *Filmhistoria Online*, 22(1), 2012, 17p.
- TARRAGÓ MUSSONS, A., *El fantàstic en mons ordinaris: Michael Night Shyamalan o la segona generació de Storytellers fantàstics*, Tesis Doctoral, Universitat Ramon Llull, 2020.
- TROYES, C., *Lanzarote del Lago o el Caballero de la Carreta*, Traducción, prólogo y notas de Carlos García Gual y Luis Alberto de Cuenca, Labor, 1976.



## Capítulo 29

# Heridas bajo una piel de terciopelo. La mujer pantera en el cine y la animación

Dra. María Carmen Lorenzo Hernández  
*Universitat Politècnica de València*

Enrique Millán Almenar  
*Universitat Politècnica de València*

### 1. INTRODUCCIÓN

Este estudio abordará un arquetipo de personaje fantástico que se aboceta en la mitología y la literatura, y se consolida en el imaginario colectivo gracias al cine: la mujer pantera.

La mujer pantera aparece por primera vez en *La isla de las almas perdidas* (*The Island of Lost Souls*, Erle C. Kenton, 1932), una de las más antiguas adaptaciones de *La isla del doctor Moreau* (H.G. Wells, 1896). Para Hollywood fue importante reactualizar la figura de la vampiresa, encarnada en tiempos del cine mudo por actrices como Theda Bara, filtrándola en el elenco de la película como Lota, la creación más perfecta de Moreau. Pese a su ausencia en el original literario, este atractivo personaje se ha mantenido constante en ulteriores versiones cinematográficas, como la de Don Taylor en 1977, o la de John Frankenheimer en 1996.

Asimismo, el filme de Jacques Tournier *La mujer pantera* (*Cat People*, 1942) parte de un personaje que padece una doble condición, humana y animal. Muy diferente de las cintas de monstruos de la Universal, esta cinta de la RKO, con guion de Dewitt Bodeen y producción de Val Lewton —autor, además, de la premisa literaria original—, y aun siendo una producción de serie B, *La mujer pantera* se ha distinguido como cumbre cinematográfica por su uso del terror psicológico y de la sugestión. También dio lugar a una secuela, *La venganza de la mujer pantera* (*The Curse of the Cat People*, Gunther Von Fritsch, Robert Wise, 1944), y a un interesante *remake*: *El beso de la pantera* (*Cat People*, Paul Schrader, 1982).

Existen análisis centrados en *La mujer pantera*, como la *Guía para ver y analizar* de Pilar Pedraza (2002), el artículo de Angélica García Manso “La modificación del relato legendario en *La mujer pantera*” (2020), o incluso extensas revisiones en internet, como el estudio antropológico “La sombra de las mujeres pantera” (Lorenzo Hernández, 2016).

A su vez, *La isla de las almas perdidas* ha ido ganando gradualmente la atención de la crítica, con amplias reseñas de Juan Luis Caviaro (2007), Aarón Rodríguez (2018) o Carlos Díaz Maroto (2022).<sup>1</sup> El presente estudio ofrece por primera vez un análisis *conjunto* de ambos personajes: Lota e Irena; una mujer de laboratorio, y una pantera atávica. A pesar de su diverso origen, demostraremos sus coincidencias como arquetipo, como visión masculina de lo femenino, e incluso como pretexto para abordar cuestiones como la sexualidad femenina en el cine de la primera mitad del siglo XX.

Asimismo, este ensayo presentará el proceso de producción del cortometraje *Felina* (2023), dirigido por María Lorenzo y producido por Enrique Millán; una animación sin diálogos y en blanco y negro que rinde homenaje al filme de Tournier, pero también se alimenta de toda una tradición de cine expresionista y de terror como *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919) y *La parada de los monstruos* (*Freaks*, Tod Browning, 1932) que conforman una constelación de filmes donde lo monstruoso invita a interrogarnos sobre la naturaleza humana, la diferencia entre el bien y el mal, y la posibilidad de ser libres.

## 2. PRESUPUESTOS SIMBÓLICOS Y LITERARIOS

En primer lugar, cabe preguntarse por el simbolismo que el gato, la pantera y los felinos en general alcanzan en el imaginario colectivo. Según el *Diccionario de símbolos* de J.C. Cooper (2002, p. 85), “por la variabilidad de sus ojos, el gato simboliza el poder variable del sol, el creciente y el menguante lunares y el esplendor de la noche; también denota sigilo; deseo; libertad”. Atendiendo a la simbología egipcia, el gato se asocia a Isis y a Bastet, la luna: “representa a la mujer encinta y hace crecer la semilla en el útero” (*ibidem*). Existe, por tanto, una asociación privilegiada entre el gato y la feminidad, así como con las fuerzas crepusculares, con la idea del cambio, y con la de reproducción.

Por otra parte, en la mitología clásica, la transformación de personas en animales responde a algún tipo de furibundo castigo divino ante la desnudez o la cópula, como apunta Ovidio en *Las metamorfosis*: Atalanta rompe su voto de castidad y yace con Hipómenes en el templo de Cibele; en consecuencia, la diosa transforma a ambos en leones, y los ciñe a su carro para que nunca vuelvan a cohabitar. También existe relación iconográfica entre el cortejo de Dionisos y los leopardos —los griegos no

1. Siendo una película anterior al Código Hays, que plantea cuestiones como el darwinismo, el bestialismo y la vivisección, *La isla de las almas perdidas* sufrió numerosos episodios de censura que dificultaron su distribución durante décadas. Actualmente mantiene la calificación para mayores de 18 años.

conocían la pantera negra—, cuyas pieles cubrían el cuerpo de las ménades, que en pleno éxtasis podían convertirse en fieras (Pedraza, 2002, p. 62). Hay que recordar que, para los griegos, las ménades eran mujeres erráticas y desordenadas. En palabras menos formales: las mujeres que se transforman en panteras *están locas*.

Con estos mimbres empieza a intuirse cómo puede ser el enfoque de un personaje femenino capaz de metamorfosearse en fiera, y qué función adquiere en varios relatos. Como afirma Encarna Lorenzo:

A lo largo de la historia de los distintos pueblos los monstruos siempre han servido para construir un concepto del “nosotros” dentro del canon de la normalidad, de lo que se considera aceptable en cada lugar y momento históricos. Lo distinto, lo “otro”, es un espejo en el que necesariamente debemos mirarnos para averiguar, por vía negativa, cómo deberíamos ser (Lorenzo, 2016, s/p).

La idea de mujeres que pueden convertirse en felinos está presente en algunas narraciones del siglo XIX y primer tercio del XX. En *Los ojos de la pantera* (Ambrose Bierce, 1897), la obsesión de una madre con una pantera acechante genera una maldición prenatal sobre su propia hija. En *Ancient Sorceries* (1908), Algernon Blackwood sugiere la idea de un pueblo de brujos felinos. En *The Bagheeta* (1931) de Val Lewton, se insinúa una tensión entre la energía sexual y la castidad, que se resuelve con la transformación de la tentadora fémina en felino. Esta iconografía converge con las sugerencias de las artes plásticas del siglo XIX, como sucede con las representaciones de Edipo y la esfinge de Gustave Moreau (1864), o las de Franz Von Stuck (*El beso de la esfinge*, 1895) o Fernand Khnopff (*Las caricias*, 1896), en las que la esfinge, medio humana y medio leona, prefigura la mujer fatal.

Por otra parte, el poema de Rainer Maria Rilke *La pantera* (1902), de corte modernista, plantea la imagen trágica de una pantera exhibida en el versallesco *Jardin des Plantes*: un animal cosificado, en “tensa calma” por fuera, pero desgarrado por dentro, como una metáfora del dolor humano cuando se nos priva de libertad. Rilke construye a partir del oscuro felino un símbolo universal, capaz de encarnar el deseo y la rebeldía, incluso cuando están oprimidas; así, la pantera puede ser vista simultáneamente como felino y como ser humano en el flujo de imágenes que representa su vida interior.<sup>2</sup>

2. El poema ha trascendido al cine de varios modos: como cita literaria en películas que miran a lo patético (*Despertares*, Penny Marshall, 1990) o a lo metafísico (*Otra mujer*, Woody Allen, 1988), e incluso como adaptación en forma de pintura animada por parte del artista serbio Vuk Jevremović: el cortometraje *Panther* (1998).

Más poderosa que el gato, la pantera es un felino doblemente oculto, porque es la fiera y, al mismo tiempo, su silueta, su propia sombra: un doble que puede ser trágico o demónico, como veremos en el cine.

### 3. DOS MUJERES, UNA PANTERA

Es de señalar que tanto la publicidad de *La isla de las almas perdidas* como la de *La mujer pantera* sexualizaron al personaje femenino, representándola como una mujer fatal: sensual, segura de sí misma, arropada por elementos selváticos y con un inevitable magnetismo sexual. Sin embargo, en ambos filmes, la mujer pantera se presenta como un personaje psicológicamente complejo, en duda de sí misma y con miedo de descubrir, o de revelar a los demás, su verdadera identidad.

En la adaptación de Wells, merced al guion firmado por Waldemar Young y Philip Wylie, la mujer pantera es un producto manufacturado, en términos más cercanos a los de la Corporación Tyrel, ella es “más humana que lo humano” (*Blade Runner*, 1982). Tal como Pedraza (2002, p. 65) se refiere a ella, Lota es “la predilecta del creador de los hombres tallados en la bestia a fuerza del dolor”. Lota es exótica y seductora, pero también es frágil y vulnerable; cuestiona su propia naturaleza de la misma forma que la replicante Rachel en el mencionado filme de Ridley Scott. El giro que adopta el argumento al incorporar a Lota se desvía tanto de la novela, que hace pensar que el personaje sea algo más que “una concesión a la taquilla” (*ibidem*, p. 65): aunque Lota apenas aparece durante veinte minutos, todas las acciones de los personajes masculinos están motivadas por ella. Lota está en el centro del experimento de Moreau, y la isla es, en sí, un laboratorio de pasiones: Moreau quiere descubrir si Lota será capaz de experimentar amor *por un hombre*, por lo que la llegada de un náufrago ajeno a la isla, Edward, será bienvenida para determinar su conducta.



Figura 1: Carteles de *La mujer pantera*, y *La isla de las almas perdidas*. Fuente: Dominio público.

Por el contrario, *La mujer pantera* sucede en la ciudad, donde la presencia del reino animal está restringida a parques y zoos. La protagonista, Irena, pasa mucho tiempo en ellos, observando a su doble, la pantera. La bestialidad de Irena es de raíz mágica: ella afirma que descende de un linaje blasfemo, el de unos brujos paganos de Serbia, lo que la avergüenza; tras conocer a Oliver, su enamorado, Irena manifiesta, sobre todo, miedo a sí misma, a liberar a la fiera interior, por lo que se niega a consumir su matrimonio. La película transita en su mayor parte sobre la ambivalencia: Irena puede ser una histérica —y así es tratada por su esposo, por su terapeuta, e incluso por Alice, su rival femenina—, pero también puede estar diciendo, sencillamente, la verdad. Hay en la transformación final de Irena algo de profecía autocumplida: Tournier la definía como “una chica obsesionada con los gatos, que al final acaba convirtiéndose en uno de ellos” (citado en Pedraza, 2002, p. 23). De profesión diseñadora, Irena se rodea de óleos, esculturas y biombos que representan gatos. Tal como sugiere García Manso (2020, p. 126): “la sugestión creativa provoca la destrucción de su artífice; [...] la pintora protagonista invoca su conversión en felino precisamente a partir de las mismas pinturas de felinos que ella dibuja y que hacen avanzar el relato”.

Un aspecto crucial que comparten Lota e Irena es su *primitivismo* subyacente. La primera aparición de Lota en su celda-habitación es perturbadora: Moreau camina de izquierda a derecha mientras le explica que va a permitirle aprender algo por sí misma —el comportamiento sexual—. La presencia de Lota es elíptica: solo la escuchamos asentir mansamente; cuando la avistamos de espaldas, predomina una espesa cabellera que recuerda a la de los patéticos hombres-bestia. Después se muestra de cuerpo entero, luciendo un atavío similar al de las mujeres polinesias del puerto de Apia (Samoa); no en balde, el filme confronta dos modelos de mujeres: las sensuales orientales, que lucen su piel sobre tejidos estampados; y las recatadas occidentales, vestidas impecablemente de blanco. Una de estas mujeres es Ruth, la prometida de Edward. Por su parte, Edward trata a Lota con condescendencia, casi como a una mascota; Lota, dulce animalito, clava en él sus grandes ojos, ronroneando cuando le acaricia el pelo. Asimismo, su comprensión del lenguaje es aún muy literal: cuando Edward le explica que el manual para construir radiotransmisores le ayudará a salir de la isla, Lota interpreta que el libro es su *cómplice* y lo destruye tirándolo al agua. Edward rechaza gentilmente a Lota, pero cuando ella trata de besarlo los celos detonan su regresión, transformando sus dedos en zarpas. Moreau se lamenta de la “obstinada animalidad” que vuelve a aparecer, pero las lágrimas de tristeza de Lota demuestran que su experimento no es aún un fracaso. En la escena final, cuando Edward y Ruth tratan de huir de la isla, Lota se sacrifica al interponerse entre ellos y uno de los hombres-bestia que les acechan: la lucha entre ambos es

intensa como una cópula, tras la cual ambos mueren, no sin antes despedirse de Edward diciendo: “Vuelve... al mar”. Con su muerte, Lota demuestra que ama como solo puede hacerlo una pantera.

Por su parte, en *La mujer pantera*, Oliver comparte confidencias con su colega Alice, que está enamorada de él. Tras meses de matrimonio insatisfecho, Oliver aún se siente bajo el embrujo de Irena, subyugado por su perfume dulce y su misterio. Alice, por el contrario, es una mujer sin misterio, directa, *americana*, mientras que Irena es la extranjera, la *extraña*, la que teme hacer daño “por su condición de bárbara” (García Manso, 2020, p. 131). También, Irena comparte con Lota el agua como destino y muerte: si Lota se sacrifica por “el hombre del mar”, Irena cede a su naturaleza bestial en la escena de la piscina donde se baña Alice, motivo de sus celos.<sup>3</sup> Cuando Irena es encontrada muerta ante la jaula del zoo, Oliver comprende que “no mentía”. Y es que el agua, como espejo ancestral, enfrenta a las mujeres pantera con su propia imagen, que conocen al mismo tiempo que la muerte.<sup>4</sup>

Pese a sus diferencias, Lota e Irena sufren en manos de figuras masculinas paternalistas —el científico, el amante, el terapeuta—, ante quienes se rebelan, demostrando ser dueñas de sus decisiones, aunque tengan que retornar al estado animal para significarse. Asimismo, ambas padecen las mismas comparaciones cuando se confrontan con otro modelo de mujer más normalizado: la extranjera frente a la civilizada; la rebelde frente a la obediente; la sensual frente a la recatada; si bien, en la mente del espectador se dibuja otra comparativa: la mujer *magnética* frente a la *insulsa*.

#### 4. FELINA, UNA FÁBULA SOMBRÍA

Según Gilbert Durand (1981, p. 61), cuando describe la simbología del “Régimen Nocturno” de las imágenes, “puede decirse que no hay luz sin tinieblas, mientras que lo contrario no es cierto: la noche tiene una existencia simbólica autónoma”. Irena y Lota perecen en la oscuridad sin luz de una piel de terciopelo, de la que es imposible escapar.

3. García Manso (2020, p. 131) señala que Oliver es también una suerte de “marinero en tierra”, ya que es un ingeniero naval.
4. “[E]l agua, al mismo tiempo que bebida, fue el primer espejo durmiente y sombrío” (Durand, 1981, p. 89).

Sin embargo, aunque *Felina* es un cuento sombrío, no puede acabar de forma más luminosa, porque su tema principal es la revelación de los secretos y la aceptación de uno mismo. La protagonista, Felina, es una mujer que vive en la ciudad y mantiene una relación con Félix, un pianista ciego. Pero pronto descubrirá que está embarazada... ¡de cachorros! Esta premisa la obliga a elegir entre su amor y su camada, pero terminará por descubrir que ella no es la única que guarda secretos, aunque antes tenga que enfrentarse al escenario más desasosegante posible.



Figura 2: Cartel del cortometraje *Felina*. Fuente: Diseño de Gael García Llácer (2023).

La escritura del proyecto atravesó varias fases, entre 2020 y 2022. Inicialmente, *Felina* era una pantera con la que un científico hace experimentos; logra escapar, destruyendo tras ella el zoo. Tiempo después, al descubrir que está encinta, debe enfrentarse a su creador porque experimenta una regresión. El clímax del corto debía producirse en el zoo abandonado.

Sin embargo, esta premisa que pretende explicar el origen del personaje no resultaba satisfactoria. En un formato breve como es el cortometraje, la narración puede ser más elíptica. Por otro lado, la animación construye su propio idioma y facilita una mayor suspensión de la incredulidad. Tal como explica Paul Wells (2009, p. 2): “At a very simple level, whenever an audience is confronted with an animated film, it recognizes that it is different from live action—its very aesthetic and illusionism enunciates difference and potentially prompts alternative ways of seeing”.<sup>5</sup> Por tanto, *Felina* podría transformarse en pantera y en mujer, alternativamente, a voluntad.

5. “A un nivel muy simple, cada vez que el público se enfrenta a una película animada, se da cuenta de que es diferente de la acción real: su estética y su ilusionismo enuncian la diferencia e impulsan el potencial de formas alternativas de ver” (Trad. a.).

Este cambio reforzaba la idea principal del corto: Felina no es un engendro de laboratorio ni el receptáculo de una maldición; ser gato es su naturaleza. Su dilema no es sobre lo que es, sino sobre lo que esconde a los demás. En consecuencia, en las últimas fases del guion se apostó por un escenario diferente para el desenlace, donde se juega con lo que se exhibe y con lo que se oculta: un circo bautizado como *Cabaret des Animaux*. El científico-demiurgo pasó a ser el maestro de ceremonias que domina a la gente-animal, utilizando el control mental como Caligari o el doctor Mabuse; él mismo también debía ser animalesco, más monstruoso que los demás: un hombre-araña.

Dada la brevedad del relato, este comienza *in media res*, por lo que no hay ambigüedad en la presentación de Felina: comenzamos viéndola en su día a día, relajándose en el baño, donde libera su verdadera forma bajo la espuma, dejando asomar su cola; se depila los bigotes cuidadosamente antes de salir a la calle; se toma el café distraídamente, sorbiendo el líquido como un gatito. Estos recursos, que tienen sentido dentro de la puesta en escena animada, se combinan con otros más sutiles cuando el dramatismo de la escena lo requiere, adoptando el estilo de Tournier para sugerir las transformaciones de Felina de forma indirecta, desde el fuera de campo: con cambios de plano en campo/contracampo, o desplazando la cámara y dejando fuera al sujeto, que vuelve a entrar en campo convertido en animal. Las sombras proyectadas y el sonido de ronroneos y rugidos también cumplen una función metonímica.

La presentación del hombre-araña es también elíptica: escuchamos sus silbidos y vemos sus ojos en la oscuridad, mientras un pizzicato de violín nos hiela la sangre. Más adelante, el maestro de ceremonias finge ser *un hombre que finge ser una araña*, para divertir al público. La araña es un personaje que domina las apariencias: es la tejedora de la tela del engaño, *maya*; es “la Gran Madre en su aspecto terrible como tejedora del destino” (Cooper, 2002, p. 22); es como Aracne, la tejedora blasfema. El hombre-araña, como el doctor Moreau, responde al arquetipo de científico que juega a ser Dios.

En el *Cabaret des Animaux*, donde Felina es secuestrada tras abandonar a Félix, conocemos a la gente-animal: una mujer-libélula, un hombre-halcón, una sirena o una niña-leona, son algunas de las tristes criaturas atrapadas en un punto intermedio de sus metamorfosis, de tantas veces que han sido obligadas a exhibirse en público. “The animal is the sign of all that is taken not-very-seriously in contemporary culture; the sign of that which does not really matter” (Baker, 2001, p. 174):<sup>6</sup> aunque la inspira-

6. “El animal es el signo de todo lo que no se toma muy en serio en la cultura contemporánea; el signo de aquello que realmente no importa” (Trad. a.).

ción para estos personajes procede del Burlesque, no hay una nota de frivolidad en su presentación, siendo un melancólico vals el tema musical que los acompaña.

Son gente animal, sí: *Cat People*, pero buena gente. En el desenlace, se unen en la carnicería contra la demiúrgica araña que los oprime, igual que los perros de laboratorio que devoran al maléfico doctor de *Los ojos sin rostro* (*Les yeux sans visage*, Georges Franju, 1960). Amanece y el sol baña el paisaje urbano, revelando la carpa del circo como el centro de la gran telaraña de la ciudad. Mientras, Felina y Félix corren arropados por la luna, adoptando para siempre su verdadera forma.

*Felina* nos habla de la animalidad que todos llevamos dentro: es el amor más primario que nos transforma en los momentos clave de la vida, como lo es la maternidad.

## 5. CONCLUSIONES

En todas las culturas, los animales adquieren una carga metafórica de simbolismo narrativo y sociocultural que postula un mundo paralelo. Las asociaciones simbólicas del gato apuntan al universo del “Régimen Nocturno” de Gilbert Durand (1981), que contiene la noche, la madre, lo fluido, lo discontinuo; en el caso de la pantera se añaden dos poderosos componentes: lo irracional y el poder sexual.

Tradicionalmente, la mujer pantera se presenta como un tipo de mujer que no es conveniente. Parte de esta carga decimonónica se transfiere al cine, donde se consolida el arquetipo, aunque gana en peso trágico: al ocupar el centro del relato, comprendemos las motivaciones de estas mujeres que no han elegido su naturaleza híbrida, por lo que su significación se vuelve más compleja.

Lota e Irena encarnan distintos modelos de mujer pantera: una está más emparentada con los cíborgs y los replicantes, mientras que la otra está atada a un poder demoníaco. Pero, en lo que tiene de animal su parte humana, es decir, sus instintos primarios como el del amor, los celos o el miedo, son idénticas. Es en su dolor y su autosacrificio donde encuentran el camino para transformarse en símbolos universales.

A través de la mujer pantera como arquetipo encontramos un planteamiento inusual en el cine de terror: una mujer que, además, es el propio monstruo, el *otro*, propiciando la ocasión de comprender sus sentimientos. El cortometraje *Felina* recurre a este personaje híbrido para explorar uno de los aspectos simbólicos del gato: el secreto.

Por su breve duración, *Felina* se construye con relación a referentes conocidos, como la novela de Wells y el filme de Tournier, para producir una puesta en escena poética, dando protagonismo a la sugerencia y a la función artística y narrativa del

claroscuro. La adición del entorno del circo, con la gente-animal, refuerza las relaciones con la imaginaria de Wells y con toda una tradición de cine expresionista.

*Felina* lanza un mensaje sobre la necesidad de aceptar la propia forma de ser, el lado más natural e instintivo del ser humano; sobre la necesidad de dar y aceptar el amor, y también sobre respetar el reino animal, al que pertenecemos. En *Felina* se vuelca una serie de experiencias que proceden de la propia vida: habla del cambio que llega a la relación de pareja con la maternidad, y del poder transformador del amor. Porque *Felina* no es solo la historia de un ser, sino de dos seres que aprenden a confiar, por difícil que sea, el uno en el otro.

## REFERENCIAS

- BAKER, S., *Picturing the Beast: Animals, Identity, and Representation*, University of Illinois Press, Urbana, 2001.
- CAVIARO, J.L.: «'La Isla de las Almas Perdidas', jugando a ser Dios» [en línea], (2007), <<https://tinyurl.com/bdd9sr6s>> [Consulta: 23/04/2024.]
- COOPER, J.C., *Diccionario de símbolos*, Gustavo Gili, México, 2002.
- DÍAZ MAROTO, C.: «La isla de las almas perdidas (Island of Lost Souls) (1932)» [en línea], (2022), <<https://tinyurl.com/4enucfvu>> [Consulta: 23/04/2024.]
- DURAND, G., *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*, Taurus, Madrid, 1981.
- GARCÍA MANSO, A., 2020. «La modificación del relato legendario en *La mujer pantera*, de Jacques Tourneur (1942)», *Revista de humanidades*, 39, 2020, 121-134.
- LORENZO HERNÁNDEZ, E.: «La sombra de las mujeres pantera. Reflexiones antropológicas en torno a "Cat People" (1942) de Jacques Tourneur» [en línea], (2016), <<https://tinyurl.com/8dnndwms>> [Consulta: 23/04/2024.]
- PEDRAZA, P., *Guía para ver y analizar La mujer pantera*, Nau Llibres, Octaedro, Valencia, 2002.
- RODRÍGUEZ SERRANO, A.: «*Animalidades. La isla de las almas perdidas (Island of Lost Souls, Erle C. Kenton, 1932)*» [en línea], (2018), <<https://tinyurl.com/mre2x2zn>> [Consulta: 23/04/2024.]
- WELLS, P., *The Animated Bestiary. Animals, Cartoons, and Culture*, Rutgers University Press, Nueva Jersey, 2009.

## Capítulo 30

# Metodología de formación artística y audiovisual transversal en las aulas. Una propuesta a través de la ciencia, el cine y lo fantástico<sup>1</sup>

Marina Díaz-Caneja Alepuz  
*Colegio Internacional Lope de Vega,  
Universidad Politécnica de Valencia y  
Universidad Miguel Hernández*

Dra. Amparo Alepuz  
*Universidad Miguel Hernández*

## 1. INTRODUCCIÓN

La dirección del Festival Internacional de Cine Fantástico de Elche – FANTAELX nos propuso realizar una colaboración con el colegio Lope de Vega International School de Benidorm (Alicante), coordinada por el equipo del Festival y la profesora del centro internacional Marina Díaz-Caneja, dentro de las acciones orbitales formativas que el festival propuso como novedad en su edición de 2023. Todo ello con el objetivo de promover acciones entorno a lo fantástico y acercar el festival a las aulas y al público infantil y juvenil.

La propuesta consistió en la creación de una serie de actividades artísticas, impartidas en lengua inglesa en las que, a través de la didáctica y el fomento de la creatividad, consiguiéramos aproximar al alumnado al leitmotiv de dicha edición del festival: los dinosaurios, la ciencia y el cine; y presentar los resultados en una ponencia en el VI Congreso Internacional de Género Fantástico, Audiovisuales y Nuevas Tecnologías, cuyo contenido ampliamos en el presente capítulo. Tal propuesta tomó forma a través de dos talleres dedicados al estudiantado de primero y sexto de primaria, los cuales se realizaron durante dos jornadas especiales los días 14 y 15 de noviembre de 2023.

1. Esta investigación ha sido financiada por: Proyecto I+D+i (GE 2023): “Proyectos artísticos a través de la MATERIA” (CIGE/2022/121).

En el taller de primero de primaria colaboraron las asignaturas de Ciencias, Lengua, Inglés y Arte. El objetivo pedagógico conjunto que se propuso, al aunar las distintas asignaturas, incidía en el desarrollo de una metodología transversal que, desde la práctica artística y la educación audiovisual dentro del género fantástico, propiciara al estudiantado una experiencia educativa, divertida y envolvente. Respecto a la educación audiovisual, cabe señalar que los medios audiovisuales “aúnan originalidad, invención y fantasía, lo que los convierte en un producto potencialmente catalizador de creatividad tanto del adulto como del niño” (Núñez-Gómez, Cutillas-Navarro y Álvarez-Flores, 2020, p. 234). En cuanto a la práctica artística y su correlación con el aprendizaje en el tratamiento de las imágenes, cabe destacar que:

Es necesario desarrollar la sensibilidad necesaria para saber cómo se presentan las imágenes, cómo indican lo que quieren indicar, cuál es el contexto de referencia, qué significan las imágenes, y cómo representan la realidad. Aprender a ver da a nuestro alumnado la oportunidad de usar el poder de la imagen como forma de expresión y comunicación. Asimismo, favorece la posibilidad de salir de una situación de invisibilidad personal para la construcción de una visibilidad sociocultural. Defendemos un enfoque que considera el arte y la cultura como mediadores de significados, donde el sentido puede ser interpretado y construido a través de la observación de las imágenes que el alumnado a visto y desde las cuales construyen sobre ellos mismos y sobre los temas que les resultan relevantes. Aprender a ver se ha convertido en una de las tareas educativas más importantes, un proceso de aprendizaje que enlaza con la historia del arte, con los procesos creativos y con el disfrute de la observación. Solamente conociendo y ampliando el repertorio artístico y cultural a partir del lenguaje visual, el alumnado tendrá la oportunidad de avanzar en la construcción de sus visualidades, ampliando el potencial de lectura e interpretación, producción y contextualización de las imágenes vistas y creadas por ellos en la escuela y, de este modo, concienciarse de su valor real, como factor de empoderamiento identitario (Huerta, 2019, pp. 117-118).

En el taller de sexto de primaria que se realizó, exclusivamente, en la asignatura de Arte, nos propusimos diversos objetivos: que los alumnos conocieran el festival y su función y que, del mismo modo, se sintieran partícipes del mismo; ilustrar al estudiantado para aprender a reconocer y diferenciar la realidad y la fantasía a través de la ciencia y las artes audiovisuales y, a su vez, a distinguir los géneros cinematográficos e iniciar, mediante la práctica artística, el estudio de las técnicas de animación y creación de personajes.

## 2. TALLER PARA PRIMERO DE PRIMARIA

El taller de primero de primaria lo realizaron cincuenta alumnos de entre 5 y 6 años, y se inició con una tarea para realizar en casa previa al taller: el visionado de la película *Dinosaurio* (Leighton y Zondag, 2000). Al día siguiente, la profesora Marina

Díaz-Caneja realizó en el patio del colegio una lectura del libro de ciencias *Curiosidades en verso: Los dinosaurios* (Pinto y Fuentes, 2018). Se trata de un libro que explica, a través de versos e ilustraciones, el origen y la extinción de los dinosaurios, qué es un fósil, los distintos tipos de dinosaurios, y recoge una relación de museos que abordan su historia y en los que pueden contemplarse restos fósiles. Tras la lectura, se estuvo debatiendo sobre lo aprendido, sobre las preferencias por parte del estudiantado, y se concluyó que, después de ver la película y leer el libro, se comprendía mejor cómo eran y cómo vivían los dinosaurios.

A continuación, en el aula que previamente había sido preparada para el taller, los alumnos encontraron una mesa central en la que se disponían figuras y libros-guía de dinosaurios con los que los alumnos podían descubrir cómo se llamaban los distintos dinosaurios que estaban dispuestos en la mesa. A cada alumno se le entregó una cartulina blanca A4 y material gráfico para experimentar, y se les sugirió que eligieran un dinosaurio para dibujar su propia versión. Se comenzó dibujando su contorno para después ilustrarlo aplicándole color y texturas. En esta parte del taller, además de experimentar con el procedimiento gráfico, se consiguió desarrollar la capacidad de diferenciar entre la descripción realista de lo representado y su connotación fantástica. Posteriormente, empleando los libros-guía, cada alumno inscribió a mano en su dibujo el nombre del dinosaurio que había elegido. Un reto para ellos, dado que en primero de primaria se inicia el aprendizaje de la escritura. Para finalizar, a través del juego y de forma conjunta, los alumnos situaron los dibujos en diversos fondos. Una acción que sirvió como iniciación a la animación y la puesta en escena.

Así, a través de la recreación de estos dinosaurios, se consiguió una aproximación al conocimiento científico de esta especie desde la práctica artística y audiovisual, y se desarrolló la capacidad verbal y escrita, a la vez que se fomentó la animación lectora.<sup>2</sup>

### 3. TALLER PARA SEXTO DE PRIMARIA

El taller de sexto de primaria lo realizaron cincuenta alumnos de entre 11 y 12 años, y se inició con una tarea para realizar en casa y previa al taller: el visionado de la película *En busca del valle encantado* (Bluth, 1988), que es “la primera película protagonizada exclusivamente por fauna del pasado” (López Sanjuán, 2021, p. 71). Tras su visionado, la profesora explicó el concepto de “festival de cine”, y el objetivo y la

2. Algunas de las imágenes del taller se encuentran disponibles en: <https://t.ly/f6Kes> [consulta: 16/04/2024].

trayectoria de FANTAELX como festival que rinde tributo a obras emblemáticas de género fantástico, incidiendo en la temática de la edición en la que se enmarcaban los talleres —la ciencia y su conexión con las criaturas fantásticas—, así como en la función del congreso —celebrado dentro de la programación del festival— como fuente de investigación y divulgación académica para dar a conocer y destacar el género fantástico a nivel educativo, remarcando la aportación al festival y al congreso que estábamos realizando a través del taller.

A continuación, se debatió acerca de la creación y realización de la película *En busca del valle encantado* (1988) y sobre sus personajes; sobre cómo se había conseguido convertir a un *apatosaurus* en el protagonista, Piecito; los rasgos que se habían resaltado para crear al personaje, poniendo como ejemplo su fisonomía, explicando cómo los dibujantes y animadores del filme, al agrandarlos ojos y dulcificar el aspecto y la apariencia de Piecito, habían conseguido lograr que el personaje se asociase a los juguetes de peluche; y cómo habían trabajado sus expresiones cuando hablaba, se reía o lloraba, personificando así su apariencia para que el estudiantado se identificase con él. Cabe señalar que, si bien los personajes de la película son bastante antropomorfos, también “se llevó a cabo una gran labor de investigación en museos, analizando reconstrucciones fósiles para dotar al filme de verosimilitud” (López Sanjuán, 2017, p. 145).

A su vez, se revisó aquello que se había aprendido a través de la película, desde a conocer los distintos tipos de dinosaurios por sus características y por el hábitat en que vivieron —tierra, agua y aire—, hasta aprender cómo la ciencia ha denominado a cada uno. También se abordó la temática y lo que se había aprendido a través de las emociones y los valores que trasmite la película; por ejemplo, que debemos cuidar de nuestros amigos, hacer caso a nuestros padres, y no rendirnos ante los retos.

Tras el debate que surgió del visionado de *En busca del valle encantado*, se emprendió la actividad artística y científica en el aula en la que, en sexto de primaria, cada alumno disponía de un Ipad personal. Con esta herramienta, se inició una búsqueda individual de información para seleccionar un dinosaurio y recopilar información científica sobre sus características, cómo era su aspecto, cuáles eran sus dimensiones, en qué hábitat se desenvolvía y cuál era su alimentación.

Con el material recopilado, cada estudiante tenía que convertir el dinosaurio que había elegido en un personaje de dibujos animados dirigido a niños de 3 a 6 años, para regalárselo posteriormente a los alumnos y alumnas de primero de primaria, como parte de una acción conjunta en la que se reunieron ambos talleres y se exhibieron y compartieron los resultados. Se trató de una estrategia que buscaba motivar a los participantes en el proceso y la finalización del trabajo, además de incidir en el

desarrollo de la capacidad crítica y creativa del estudiantado (Cheung, 2006; Vecchi, 2018), siguiendo además con las propuestas de los Marcos Europeos de Educación, así como del currículo AMI —Alfabetización Mediática e Informativa— de la UNESCO (2011).

Una vez recopilada y seleccionada toda la información científica, se empezó con el proceso de creación del personaje con un *brainstorming* conjunto —o tormenta de ideas— en el que surgieron propuestas por parte de los alumnos, que sugerían crear caracterizaciones y añadir elementos icónicos que sirvieran para familiarizar a los niños con el personaje, y conseguir de dicho modo que se identificaran con el mismo, tal y como ocurre con el personaje de Piecito en la película. Así, por ejemplo, los alumnos sugirieron añadirle al personaje elementos como unas gafas para que tuviese un aspecto humano, caracterizarlo recurriendo a personajes clásicos de la animación —por ejemplo, convertirlo en un pirata—, o incluirlo en una escenificación que recree lugares y acontecimientos importantes para los niños, como representar el cumpleaños del personaje creado o dotarlo de una personalidad determinada para que parezca simpático y afable.

Los dibujos se realizaron de forma analógica sobre cartulina A4 empleando técnicas secas —como lápices y rotuladores— y técnicas húmedas —como la acuarela y la tempera—, y se incluyó el nombre del dinosaurio en tipografía manual, como un elemento visual más a nivel compositivo. El procedimiento de elaboración se realizó a partir del material que habían recopilado, de las figuras a escala que se les facilitó y de los libros-guía que reproducen mediante ilustraciones de carácter científico su morfología. El recurso que más utilizaron fue el del dibujo de contorno y, a partir de esa silueta, aplicaban el color y la textura. El texto se trató en todos los casos como un elemento gráfico más de la composición, y la caracterización del personaje se abordó, fundamentalmente, desde lo ornamental y lo fantástico, abordando a este último como la distinción entre lo imposible y lo real (Roas, 2017, p. 10).

Al finalizar el taller, se llevó a cabo una pequeña reflexión sobre el ejercicio, en la que se les preguntó a los participantes si creían que el cine podía ayudar a los niños y niñas a entender mejor la ciencia. Todos los estudiantes coincidieron en que la película les había ayudado a conocer mejor cómo vivían los dinosaurios y su hábitat, y a realizar la investigación científica previa con un criterio más selectivo. También se refirieron a la película como un referente enriquecedor para dibujar y aprender a sintetizar y crear.<sup>3</sup>

3. Algunas de las imágenes del taller se encuentran disponibles en: <https://t.ly/tMIBa> [consulta: 16/04/2024].



Figura 1: Imágenes del taller realizado para estudiantes de primer curso (arriba) y de sexto curso (abajo). Fuente: Elaboración propia.

#### 4. CONCLUSIONES

La dirección del Festival Internacional de Cine Fantástico de Elche – FANTAELX, dentro de sus acciones orbitales, ha creado, a través de propuestas en las que implica a centros educativos infantiles y juveniles, las sinergias necesarias para acercar el festival a las aulas y al público infantil y juvenil y, dado que la organización del festival y del congreso paralelo está compuesta por docentes e investigadores de la Universidad Miguel Hernández de Elche —dedicados a la creación y a la formación en el medio audiovisual—, estas propuestas de colaboración se han establecido desde un

enfoque eminentemente educativo y divulgativo, y a partir del compromiso de participación activa y creativa con los centros implicados y viceversa.

En concreto, la creación y realización de los talleres que realizamos en el colegio Lope de Vega International School de Benidorm (Alicante), dentro de estas acciones orbitales del festival, ha sido una experiencia enriquecedora para el alumnado y para los responsables implicados, además de haber supuesto una apertura al exterior del centro y de las aulas, accediendo así a un marco cultural altamente atractivo: un festival de cine fantástico que se realiza en nuestro entorno inmediato, organizado por entidades culturales de prestigio del que nos han propuesto formar parte como colaboradores.

Las actividades formativas llevadas a cabo han permitido acercar la ciencia, el cine y lo fantástico al público infantil y juvenil, propiciando a tales efectos abordar, desde una perspectiva y metodologías innovadoras, la realización de dos talleres en los que, a través del cine y de la ciencia, se ha puesto en funcionamiento el pensamiento creativo y divergente del alumnado, ayudando a educar su percepción y su sensibilidad. A su vez, nos ha permitido potenciar la curiosidad, el interés y la creatividad en el aprendizaje a nivel personal, así como fomentar el trabajo en equipo, además de implicar desde el área de Arte a otras áreas curriculares, en concreto, el área de Ciencias, Lengua e Inglés, promoviendo así el trabajo multidisciplinar por proyectos.

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales en la etapa de primaria ayudan a adquirir conocimientos y competencias específicas que contribuyen a fomentar el pensamiento creativo y a desarrollar el pensamiento abstracto y divergente. Para ello, la educación artística precisa de procesos creativos como el que se ha realizado en los que, considerando las particularidades individuales y los contextos en los que se generen, se adquieran estas competencias.

El cine de animación y el género fantástico son producto de la creación artística que propician el aprendizaje de estos conocimientos y competencias porque el alumnado de primaria, al adentrarse e interactuar con sus creaciones, accede, a través de una experiencia educativa, divertida y envolvente, a reflexionar sobre el lenguaje de la comunicación audiovisual, la estructura narrativa de un producto audiovisual, cómo se crean y desarrollan los procesos audiovisuales en el cine de animación desde un enfoque tanto artístico como técnico, cómo se diseñan los personajes, cómo se desarrolla y se utiliza la imaginación para crear y, finalmente, cómo adentrarse en el mundo de lo fantástico y maravilloso. El análisis de todos estos elementos a través de los procedimientos que hemos empleado en los talleres alimenta la imaginación de los participantes, invitándoles a crear sus propios personajes y a profundizar en sus habilidades y capacidades de una forma autónoma y reflexiva.

Pensar de manera creativa conlleva desarrollar mayor sensibilidad frente al mundo, lo que implica una mayor capacidad crítica y conciencia social, a la vez que contribuye a configurar la formación personal, primer objetivo de la educación básica. La participación en las acciones orbitales del festival ha supuesto una experiencia enriquecedora que consideramos necesaria para consolidar las acciones de transferencia de conocimiento desde las instituciones para con los centros educativos, en aras de actualizar y adecuar las enseñanzas regladas a la realidad contemporánea.

## REFERENCIAS

- CHEUNG, C.K., "The relevance of media education in primary schools in Hong Kong in the age of new media: a case study", *Educational Studies*, 31(4), 2006, 361-374.
- HUERTA, R., *Arte para primaria*, Barcelona, Editorial UOC, 2019.
- LÓPEZ SANJUÁN, O., *Cinezoico*, Murcia, Editorial Rosetta, 2017.
- LÓPEZ SANJUÁN, O., "Las técnicas de efectos especiales para representar animales prehistóricos en el cine: evolución y comparativa", *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 29(1), 2021, 70-78.
- NÚÑEZ-GÓMEZ, P., CUTILLAS-NAVARRO, M.J. y ÁLVAREZ-FLORES, E.P. (2020), "Cine como herramienta de aprendizaje creativo en Educación Primaria", *Estudios Sobre Educación*, 38, 2020, 233-251.
- PINTO, S. y FUENTES, M.I., *Curiosidades en verso: Los dinosaurios*, Madrid, Anaya, 2018.
- ROAS, D., *Historia de lo fantástico en la cultura española contemporánea (1900-2015)*, Madrid, Iberoamericana, 2017.
- UNESCO., *Media and Information Literacy. Curriculum for Teachers*, París, UNESCO, 2011.
- VECCHI, V., *Arte y creatividad en Reggio Emilia. El papel de los talleres y sus posibilidades en Educación Infantil*, Madrid, Morata, 2018.

## Capítulo 31

# Pioneros del cine fantástico y la ciencia ficción en Elche: Diego Amorós García y Ramón Pastor Castell

Jaime Quiles Campos  
*Universidad Miguel Hernández*

Dr. Miguel Ors Montenegro  
*Universidad Miguel Hernández*

### 1. INTRODUCCIÓN

Durante la década de los setenta, la producción de películas de género fantástico experimenta una de las expansiones más extensas a lo largo de la historia del cine, tal y como apunta el profesor y crítico literario Alfonso Merelo (2004). A lo largo de estos años, el municipio de Elche alberga cerca de una veintena de cineastas ilcitanos, en su mayoría aficionados al cine, que logran dirigir al menos una película con recursos propios y con exiguos presupuestos (Quiles Campos, 2022, p. 95).

El objeto de estudio del presente capítulo es identificar las obras de los directores locales que se circunscriben al género fantástico y la ciencia ficción, para asimismo documentar las alusiones a la ciencia y a las criaturas fantásticas presentes en sus propuestas.

Como señala Sergi Sánchez (2007, p. 21), “el cine es, por definición, ciencia-ficción. Tecnología punta que nos permite experimentar la vida secreta de la imaginación. Pura ciencia destinada a despertar pura emoción”. Para identificar las características del género y su posterior aplicación en el caso de estudio, los divulgadores Eduardo Gallego y Guillem Sánchez (2003), consideran que son necesarios tres elementos clave para discernir la clasificación de una obra como ciencia ficción: a) se trata de una narración imaginaria, b) contiene un idea que genera una alteración en la trama narrativa que deja de ser parte de nuestra realidad tangible, y c) se busca una estructuración lógica de la narrativa, aunque dicha estructuración sea principalmente formal. En otras palabras, no es imperativo que los conocimientos científicos actuales respalden lo propuesto; “basta con decir que una ciencia que hemos imaginado lo permitiría” (Gallego y Sánchez, 2003).

En lo que concierne al género fantástico, David Roas lo define como aquel que aborda temas sobrenaturales o imposibles (López-Pellisa, 2018, p. 11), entendiendo que lo sobrenatural transgrede las leyes que rigen nuestro mundo real, aquello que no es explicable, que no existe (Roas, 2001, p. 8). Siendo más estrictos en la definición, el género fantástico englobaría dentro de sí sus tres clasificaciones tradicionales: ciencia ficción, terror y fantasía (Franco, 2023, p. 6). Dentro de la ciencia ficción, a su vez, encontraríamos clasificaciones de todo tipo (cyberpunk, steampunk, distopía, ucronía, etc.). Gallego y Sánchez (2003) matizan que, si la explicación se inclina hacia el uso de la magia o el misticismo, entonces estamos hablando de fantasía. Por su parte, la investigadora Iliana Galea (2022), añade que el género fantástico juega con la interacción de personajes reales y fantásticos, creando una conexión entre lo cotidiano y lo extraordinario.

## 2. ELCHE EN LA DÉCADA DE 1970

La ciudad de Elche experimentó un crecimiento demográfico exponencial durante los años sesenta y principios de los setenta, impulsado por la masiva inmigración y el consiguiente aumento de la natalidad. Este fenómeno se vio favorecido por la demanda de mano de obra en la próspera industria del calzado, principal actividad económica generadora de empleo en el municipio. Sin embargo, la crisis industrial posterior a 1973 y la saturación del mercado local llevaron a una drástica reducción de la inmigración (Palazón Ferrando, 1989, pp. 191-193). En el periodo tardofranquista, el régimen aprecia un aumento considerable de tensiones debido a la transformación social, que conllevó una democratización social y la adopción de nuevas manifestaciones culturales, marcando el inicio de una alineación en el ámbito cultural e intelectual (Tusell, 2007, p. 333).

La escena cultural ilicitana se ve impulsada por diversos movimientos colectivos. Destaca la labor que realizaba el Club de Amigos de la UNESCO, los grupos teatrales como La Carátula<sup>1</sup> o TAM (Teatro Academia Mercantil), los grupos de canción folk Cadafal y Cuarto Traste, y los artistas plásticos que componían el Grup d'Elx<sup>2</sup> (Moreno Sáez, 2006, p. 383). Los aficionados al cine se alían para compartir su pasión por el celuloide y surgen diferentes movimientos asociativos como la Agrupación Fotográfica de la Peña Madridista fundada en 1958, la Agrupación Cinematográfica Amateur Ilicitana (ACAI) de 1973, la Asociación Cinematográfica

1. En 1974 celebraba su décimo aniversario.
2. Albert Gulló, Sixto Marco, Joan Castejón, Antoni Coll, entre otros.

Venus de 1974, y el Cineclub Luis Buñuel y el Cineclub Septim-Art, ambos constituidos durante 1974 (Quiles Campos, 2022, p. 87).

Con miras a la consecución del objetivo planteado en el capítulo, y tras examinar las filmografías de los directores de cine de Elche, hemos escogido a dos autores ilicitanos cuyas contribuciones al séptimo arte podrían ajustarse a nuestro campo de estudio.

### 3. DIEGO AMORÓS GARCÍA

Diego Amorós García, nacido en Elche el 29 de enero de 1955, se dedicó al sector bancario hasta su prejubilación en 2013. Desde que era un niño, ha sentido curiosidad por conocer cómo el plano —la unidad básica del lenguaje audiovisual y del montaje— se unía para conformar la sintaxis de una película (Fernández Díez y Martínez Abadía, 2003, p. 27). Como señala él mismo, “siempre me ha gustado el cine y en la celebración de la comunión de mi hermana, mi tío, Antonio Bellot, tenía una cámara de super-8 de la época, que tuve la ocasión de cogerla y filmar unas tomas” (D. Amorós, comunicación personal, 20 de diciembre de 2022). Añade que cuando vio el resultado del material registrado se sorprendió, y en ese instante fue consciente de las posibilidades narrativas del dispositivo. Sus padres, ante la ilusión de su hijo —que en ese momento tenía 14 años— no dudaron en comprarle una cámara, la cual todavía conserva. Desde ese instante comienza a formarse de manera autodidacta a través de la adquisición de manuales sobre el lenguaje cinematográfico y las técnicas del montaje.

Tras un tiempo realizando diferentes pruebas con la cámara para lograr su dominio, Diego Amorós debuta en la dirección a la edad de 16 años con una ficción titulada *El robo* (1971). Se trata de una pieza de tan solo tres minutos, muda y en color, que escribe y produce acompañado de varios compañeros y compañeras del instituto La Asunción donde estudiaba. Al año siguiente dirige *Traicionado* (1972) de cinco minutos, un proyecto algo más ambicioso, con un mayor reparto y varias localizaciones.

Con la intención de formar un grupo de trabajo y seguir mejorando y aprendiendo sobre la materia, Amorós, junto a su amigo y compañero de estudios, José María Martínez Selva, acuden a la prensa local buscando un hueco entre sus páginas para anunciar sus intenciones. Su propósito era localizar jóvenes que compartieran sus mismas inquietudes por el séptimo arte. Diego Amorós realizaba la siguiente declaración al periódico Información respecto a la importancia de la agrupación entre personas del mismo gremio: “puesto que en la población hay tantos aficionados al cine, lo importante sería, como decíamos, dejar individualismos y unirnos todos, con medios

suficientes, para conseguir que esa fuerza dimanante del cine proyecte su influencia en el ambiente ilicitano” (Sánchez, 1973a, p. 20). Dos meses después constituyeron el Grupo ACAI (Agrupación Cinematográfica Amateur Ilicitana) que integraba a nueve ilicitanos entusiastas del cine en sus diversas especialidades con una finalidad meramente práctica, la de realizar películas (Sánchez, 1973b, pp. 17-18).

La obra audiovisual de Diego Amorós está compuesta por una variedad de temáticas y géneros, pero todas coinciden en el formato de grabación, el fotoquímico, concretamente en película de super-8. Aparte de las películas ya mencionadas —*El robo* y *Traicionado*—, la filmografía de Amorós la completan los siguientes títulos: *Subconsciente* (1973), *La muerte roja* (1974), *El camello en la bañera*<sup>3</sup> (1974), *Sociedad (cárcel del mundo)* (1977), *El último refugio* (1978), *Spain is different* (1981), *Cinematón “Pin”* (1982) y *El último jinete* (1983).

#### 4. RAMÓN PASTOR CASTELL

Ramón Pastor Castell nace en Elche el 23 de octubre de 1923 y fallece el 14 de marzo de 1999 en su localidad natal. Fue técnico en mecánica, electrónica, hidráulica y neumática. Siendo muy joven ingresa en el Partido Socialista Obrero Español (PSOE), en 1935, y en la Unión General de Trabajadores (UGT), en 1937 (Información, 1979, p. 20). Tras el fin de la dictadura franquista se celebraron las primeras elecciones municipales democráticas en 1979, en las que resultó elegido Alcalde de Elche al ganar la candidatura encabezada por él, con una mayoría absoluta de 14 concejales. En 1983, Ramón Pastor lideró de nuevo la lista socialista y obtuvo la reelección como alcalde, iniciando así su segundo mandato. Durante dos legislaturas, hasta 1987, presidió dos corporaciones municipales que impulsaron el desarrollo de la ciudad. Tras su fallecimiento, se le concedió la Medalla de Oro de la ciudad a título póstumo y, en 2008, se inauguró una avenida con su nombre (Bono Parras, 2010, pp. 25-27; Pomares Sánchez, 2010).

Ramón Pastor fue el fundador y socio número uno de la Peña Cultural Deportiva Ilicitana Arrabal. Tenía multitud de aficiones como el aeromodelismo o la pesca, además de la fotografía y el cine. Pertenecía a la Agrupación Fotográfica de Elche donde experimentó con el séptimo arte. Con 53 años realiza su primer cortometraje *He visto un ovni* (1976) junto a sus compañeros de la agrupación, y otro “en solitario, *Un llaurador espabilat*, con artistas del PSOE” (Gómez Orts, 2000, p. 144).

3. Codirigida junto a Rafael Pomares Peral, miembro del grupo ACAI.

## 5. LA MUERTE ROJA (1974), DE DIEGO AMORÓS GARCÍA

La película *La muerte roja* tiene una duración de 24 minutos, se filmó en super-8 en color y cuenta con sonido doblado e incorporado tras el montaje. El rodaje de las secuencias se llevó a cabo durante varios fines de semana en las pedanías de Valverde y La Marina. Además, se realizaron tomas en el interior de dos locales en Elche, donde Amorós creó la atmósfera de los escenarios.

La trama se desarrolla en un contexto pandémico donde multitud de cuerpos yacen muertos por las calles. Los que todavía siguen con vida huyen de la zona como pueden. Entre ellos, un grupo de jóvenes que ha conseguido confinarse en un caserón a las afueras de la comarca para estar a salvo de los infectados.

La película se inicia contextualizando la acción en una calle de un residencial donde varios cuerpos sin vida están tendidos en el suelo, en su mayoría adultos, aunque también se distinguen menores. Un hombre, todavía con vida, escapa calle abajo, aterrorizado por el panorama que se despliega ante sus ojos. A continuación, en otro escenario, una joven afligida se acaricia la cara, como intentando secar sus lágrimas. De manera inmediata aparece barriando una estancia de una vivienda. Detrás de ella, en la pared, se distingue un almanaque de 1970. La decoración es sencilla, compuesta por una silla y una mesa de camping que alberga un botellín y una radio con música que se escucha muy de fondo. A través de un plano detalle vemos la manivela de la puerta que se abre y aparece un hombre que apenas se sostiene en pie, con camisa blanca y manchas de sangre. Cae desplomado, aunque trata de reptar hacia la chica. Descubrimos que sangra abundantemente por la boca y con sus manos intenta acercarse a ella, la víctima no es capaz de mediar palabra. Ella reacciona llevándose las manos a la cabeza y gritando aterrorizada.

Con una transición por corte se muestra el título de la película y la silueta de un brazo en sombra entra en plano, una mano de una víctima con los dedos extendidos en forma de garra monstruosa y amenazante, mano similar a la del conde Orlok en la película expresionista *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922).

Un teléfono suena, un joven contesta y espera a que le vengán a buscar, mientras, coge unas latas de conserva de los armarios de la cocina y las guarda en un bolso. Comienza a sonar el tema musical *Prelude and Rofftop*<sup>4</sup>. Un Seat 600, con varias personas en su interior, aparece en una de las casas del residencial que vimos al principio y comienza la huida a un lugar seguro. En su camino, los cuerpos sin vida de decenas

4. Canción de la banda sonora compuesta por Bernard Herrmann para la película *Vértigo* (1958), dirigida por Alfred Hitchcock.

de personas siguen esparcidos. En un momento frenan bruscamente, pero no pueden evitar atropellar a un ser moribundo al que le sangran los oídos y la boca. Horrорizados, continúan su camino hasta llegar a una casa apartada de la sociedad. Allí les recibe un hombre que les invita a pasar y que sostiene una escopeta de caza.

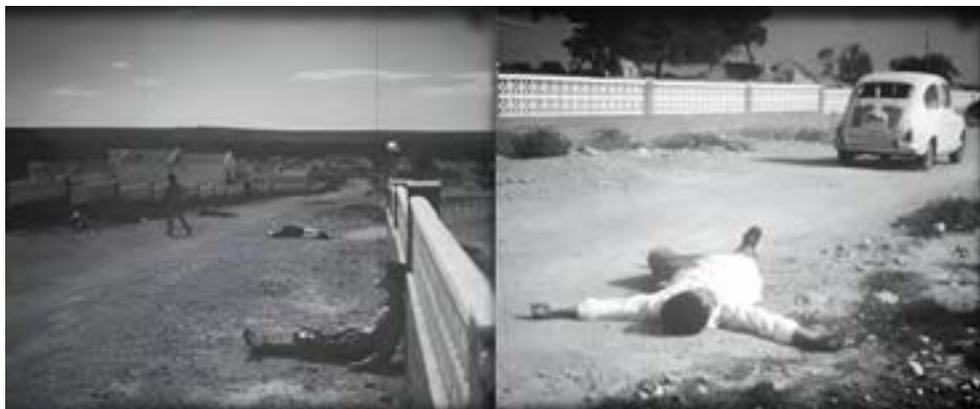


Figura 1: Fotogramas extraídos de la película *La muerte roja*. Fuente: Diego Amorós García (1974).

Del coche, baja la chica que gritó al inicio, junto a otra mujer y tres hombres. En el interior de la casa hay más gente. Se organizan para almacenar la comida que han traído y comprueban que todas las puertas y ventanas están bien cerradas. Aislados del exterior sintonizan una emisora de radio para conocer la actualidad informativa. En este momento, descubrimos qué es lo que sucede. La voz masculina de un locutor habla de epidemia y de las desconocidas causas que la han originado. Una enfermedad que se ha extendido con rapidez y que el servicio médico no puede atender todos los casos. Anuncia que muchas comarcas han sido evacuadas ante el peligro de contagio y un gran número de cadáveres se amontonan por las calles. La policía ha acordado el lugar donde comenzó el brote para mantenerlo en cuarentena, con órdenes de disparar contra cualquier enfermo que se acerque demasiado. Tienen constancia de que un grupo de personas se ha refugiado en un caserón para ser rescatados, el helicóptero de observación está intentando localizarles. En cuanto a la enfermedad, solo puede ser tratada en los primeros minutos de los síntomas, pues se propaga con premura por el tejido sanguíneo, ocasionando vómitos y sudor de sangre.

Los días pasan, los vemos tachados en el almanaque, la convivencia en la casa se vuelve tediosa, cada vez están más aburridos, la suciedad se acumula y comienzan a desesperar. Mientras, en el exterior, a través de un plano subjetivo, parece que alguien merodea y observa la casa donde se encuentra aislado el grupo. Se trata de un infectado que no vemos, pero que intuimos por sus movimientos y acecho. La comida, un

tanto desagradable por las condiciones de salubridad, se ve interrumpida al escuchar la rotura de un cristal, situación que les perturba. Salen para ver qué ha sido y fuera de campo se oyen sus voces al descubrir que se trata de un enfermo. Exigen la escopeta y gritan: “Hay que matarlo antes de que consiga entrar”. El que la porta no es capaz de disparar y se la arrebató uno de ellos, que dispara acabando con la amenaza. Regresan al interior. Sin embargo, uno de los chicos, afligido, se queda en la entrada. Aunque la puerta está cerrada, misteriosamente se abre sola. Avisa a los demás de lo que acaba de ver, pero no le creen.

A partir de aquí se desata un horrible acontecimiento. La casa que proporcionaba seguridad a sus moradores se vuelve hostil. Una criatura preside de manera extraordinaria la sala principal de su refugio. Un semblante de un cadáver rígido, vestido de rojo, con poros en la cara que rezuman sangre. Lo que antes era comprensible se vuelve misterioso e inexplicable ante la criatura fantasmagórica que representa “la muerte roja”. Uno del grupo comienza a sangrar por la boca y a ahogarse. Con dificultad en el habla advierte al resto: “No lo miréis, no lo miréis”. Otro se acerca atemorizado y lo toca con la intención de descubrir la identidad del visitante. Al girarse, también se ahoga y fallece. Vemos cómo todos comienzan a brotar sangre por la boca y a agonizar en cadena. Uno de ellos intenta huir, pero no consigue abrir la puerta. La Muerte le mira y cae fulminado. La cámara recorre la estancia donde yacen los cuerpos sin vida de la pandilla. El último plano de la película es un atardecer con un cielo rojizo.

## **6. HE VISTO UN OVNI (1976), DE RAMÓN PASTOR CASTELL**

En *He visto un ovni*, de 20 minutos de duración y en formato super-8, un científico se enfrenta a un extraño paciente en su laboratorio que tiene unas reacciones parnormales. Solicita la ayuda de la doctora 3, 0, 0, 2, especialista en psicología y metafísica, que le asistirá para conectar con el subconsciente del enfermo para así conocer la verdad que esconde tras un supuesto caso de shock traumático.

Cabe señalar que la película contiene una gran cantidad de metraje en clave baja, donde se presentan imágenes con una predominante oscura y con tonalidades subexpuestas, de esta manera el autor aumenta el dramatismo de la historia y transmite emociones como el misterio. Esta falta de luz, además, es fundamental para la verosimilitud del relato a lo que al decorado se refiere, ya que oculta posibles elementos que nos puedan revelar la artificialidad de la ambientación.

Los créditos iniciales de la película aparecen sobre un paisaje espacial donde se observan dos planetas.

La película comienza con varios planos de una mujer en bata blanca, a la que no se le muestra el rostro, que recorre los pasillos de un edificio. Por la megafonía se escucha una voz que repite en dos ocasiones: “Atención, atención, se ruega a la doctora 3,0,0,2 acuda a la sala de rayos gamma”.

Para acceder a la sala, la doctora muestra un identificador que abre una puerta automática. Un cartel luminoso y parpadeante informa: “Peligro rayos gamma”. En su interior le espera su colega. Ambos están protegidos por un capuchón aluminizado. Este le cuenta que la ha llamado porque necesita su ayuda para controlar el metabolismo extrasensorial de un paciente que presenta unas quemaduras radioactivas que hasta ahora son desconocidas por su ciencia.

El empleo de una jerga científica es constante para dar veracidad al relato, además de cuidar al detalle el aspecto visual del decorado. La sala está equipada con aparatos tecnológicos que tienen numerosas luces parpadeantes. Se trata de un laboratorio sofisticado, donde existen sensores que realizan el cardiograma, el encefalograma y las radiografías del paciente. En la sala contigua, el paciente está dentro de un gran cilindro, conectado a varios circuitos que controlan desde el ordenador central.

Los dos doctores llegan a la conclusión de que el paciente ha sufrido un grave shock traumático. Y citamos textualmente las palabras de la doctora: “como si quisiera demostrar algo que nadie le ha creído”. Este acontecimiento ha afectado a sus facultades mentales. Para saber lo ocurrido, conectan al paciente a la pantalla que denominan “vivoterápica”. Los rayos de su interior generan la separación del subconsciente y este queda reflejado en una gran pantalla a modo de caleidoscopio. Las figuras geométricas generadas varían a medida que la mente del paciente articula palabras.

Aquí conocemos, a través de su subconsciente, que el paciente es un guarda de un bosque y allí advirtió algo extraño y fuera de lo común. Cargado con una escopeta, divisó a dos seres con unos trajes espaciales naranjas y unos cascos que cubren sus cabezas, unas criaturas con semblanza humana, que portaban unas sofisticadas armas metálicas. El director nos muestra el detalle de un platillo volante, del que provienen los dos extraterrestres. Estos acaban descubriendo al guarda, que recibe un disparo propiciado por esas modernas y futuristas herramientas bélicas.

Al igual que vimos en *La muerte roja*, un atardecer anaranjado cierra el relato del guarda para volver al laboratorio. Allí, la doctora enfatiza su agradecimiento al doctor por haber contado con ella para este ensayo y le informa de que la sesión ha sido grabada para su estudio posterior. Desconectan de la máquina al sujeto y se marchan.

En el vestuario se despojan del capuchón y se dirigen hacia la cámara. En este momento el doctor concluye diciendo: “Querida amiga, algo anormal está ocurriendo en este caso que se escapa a nuestro entendimiento, pues debe tener usted presente que solo haya habitantes aquí, en Venus, los demás planetas están completamente deshabitados”.

## 5. CONCLUSIONES

Tras el análisis exhaustivo de ambas películas, se evidencia la implementación de una narrativa imaginaria que transforma el escenario mediante la racionalización del discurso. En *La muerte roja*, la utilización de la locución en off de la radio aporta un componente de formalidad al relato, característico del género de ciencia ficción, y confiere autenticidad al contexto al que se enfrentan los protagonistas.

En contraste, *He visto un ovni* emplea una jerga tecnocientífica para infundir verosimilitud a la historia, destacándose como otro elemento clave del género. La coexistencia de personajes reales y fantásticos en la llegada del platillo volante a la Tierra constituye un rasgo distintivo, sin proporcionar una explicación concreta sobre la afirmación categórica de la existencia exclusiva de vida en Venus.

En *La muerte roja*, la ciencia ficción se desvía hacia la fantasía con la irrupción sobrenatural y desprovista de explicación racional de la Muerte en la casa, causando el fallecimiento de todos los presentes de manera mágica. La película, según relata su creador, Diego Amorós, toma inspiración de la fábula de Edgar Allan Poe, *La máscara de la muerte roja*, que adaptó a sus propias circunstancias de producción y al contexto temporal en el que se desarrolla.

A pesar de compartir el género de ciencia ficción, ambas películas exhiben un giro final hacia lo fantástico. Aunque ambas son producciones independientes y con recursos económicos limitados, destacamos la virtuosidad de los cineastas ilicitanos al utilizar la imaginación como respuesta ingeniosa a la limitación de recursos económicos.

Finalmente, estos dos trabajos cinematográficos no solo sobresalen por su contribución al género fantástico y la ciencia ficción en Elche, sino que también, a pesar de sus modestos presupuestos, se erigen como piezas fundamentales en la historia del cine local. Reconocer a sus creadores, junto a sus obras, como pioneros del cine de género en la ciudad es imperativo para comprender su impacto significativo en la industria cinematográfica ilicitana.

## REFERENCIAS

- BONO PARRAS, N., "Ramón Pastor Castell. Un hombre del pueblo y para el pueblo", en *Ilicitano Ausente*, Año 2(5), 201, 25-27.
- FERNÁNDEZ DÍEZ, F. y MARTÍNEZ ABADÍA, J., *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Paidós, Barcelona, 2003.
- FRANCO, A., *Críticas de cine de Ciencia Ficción, Terror y Fantasía – Volumen I (1910 – 1959)*, Arlequín, 2023.
- GALEA, I.: «Literatura fantástica: definición, características, elementos y principales autores y libros del género fantástico» [en línea], (2022), <<https://bit.ly/420Qe5u>> [Consulta: 19/11/2023.]
- GALLEGO, E. y SÁNCHEZ, G.: «¿Qué es la ciencia-ficción?» [en línea], (2003), <<https://bit.ly/3SekQx8>> [Consulta: 19/11/2023.]
- GÓMEZ ORTS, J., *Ilicitanos de siempre*, 2, Ayuntamiento de Elche, Elche, 2000.
- INFORMACIÓN., "Perfil técnico humano de la candidatura socialista", *Información*, 25 de marzo de 1979, 20.
- LÓPEZ-PELLISA, T., *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*, Editorial Iberoamericana / Vervuert, Madrid, 2018.
- MERELLO, A.: «El cine de ciencia ficción en España: una aproximación» [en línea], (2004), <<https://bit.ly/48qMnB4>> [Consulta: 19/11/2023.]
- MORENO SÁEZ, F., "De la dictadura a la democracia (1974-1982)", en Miguel Ors Montenegro (dir.), *Elche una mirada histórica*, Ayuntamiento de Elche, Elche, 2006, pp. 381-411.
- PALAZÓN FERRANDO, S., "Cambios en la población de Elche entre 1970 y 1986: un ejemplo de la crisis demográfica del País Valenciano", en *Investigaciones geográficas*, 1989, 7, pp. 191-204.
- POMARES SÁNCHEZ, M.: «Pastor Castell, Ramón» [en línea], (2010), <<https://shorturl.at/aexST>> [Consulta: 28/04/2024.]
- QUILES CAMPOS, J., "Cineastas de Elche. Una aproximación a los autores locales durante la década de los 70 y 80", en *Festa d'Elx*, 63, 2022, pp. 82-97.
- ROAS, D., "La amenaza de lo fantástico", en *Teorías de lo fantástico*, Arcos Libros, 2001, pp. 94-120.
- SÁNCHEZ, A., "La juventud ilicitana, interesada en el fomento del «quinto poder»", *Información*, 26 de abril de 1973a, 17 y 20.
- SÁNCHEZ, A., "Se crea el grupo Arcai", *Información*, 14 de junio de 1973b, 17-18.
- SÁNCHEZ, S., *Películas claves del cine de ciencia-ficción*, Ediciones Robinbook, Barcelona, 2007.
- TUSELL, J., La dictadura franquista, en Jonh Lyn (dir.), *Historia de España*, Vol. 19, dirigida por John Lynch, El País, Madrid, 2007.

## Capítulo 32

# Palantir Technologies y la ciencia ficción gaucha-punk en *La infancia del mundo* de Michel Nieva

Dr. Miguel Ángel Albújar-Escuredo  
*The University of Kansas (Estados Unidos)*

### 1. INTRODUCCIÓN

En la novela *La infancia del mundo* (2023) de Michel Nieva se narra la venganza de una criatura nacida de la experimentación científica con gente pobre. Fruto de la pobreza, la madre de la protagonista se ve forzada a prestarse a especulaciones genéticas que dan lugar al engendro llamado el niño dengue. Sin embargo, el nacimiento del protagonista, y el sufrimiento que padece fruto del especismo y la xenofobia de los que le rodean, desembocará en una matanza de dimensiones planetarias que mezclará intereses espurios de multinacionales especuladoras, la aparición de unas misteriosas piedras telepáticas, la influencia del mercado de videojuegos de realidad virtual, los viajes en el tiempo y el espacio, y el retorno de una entidad primigenia llamada la Gran Anarca.

En este capítulo se pretende analizar la novela desde su originalidad como expresión literaria de la ciencia ficción gaucha-punk, mientras se desentraña sus influencias variopintas que van desde Kafka a Swift, pasando por Lewis Carroll, Borges, Ursula K. Le Guin, Philip K. Dick, Clarice Lispector, Octavia Butler, César Aira, *horror gore*, ilustraciones naturalistas del XIX, *Pokémon* y manga; así como se comparará el entramado especulativo-financiero de la novela con los negocios basados en tecnologías del *big data* como los de la compañía Palantir Technologies Inc. con participación del multimillonario Alex Karp, llamada así en honor a los artefactos mágicos de la Tierra Media de J.R.R. Tolkien, y que se dedica a las aplicaciones analíticas de gestión de datos, control de poblaciones y prospección de crisis futuras; ello se dará a través de la metáfora de las piedras telepáticas que aparecen en la novela y que tienen similitud, a su vez, con las habilidades mentales de los monstruos de H.P. Lovecraft, como se ilustra en *The Whisperer in Darkness* (1931) o en *The Mound* (1940), entre otras muchas de sus historias.

Con el objetivo de ofrecer un contexto que entienda en profundidad los episodios ficcionales, a lo largo del capítulo, se reflexionará sobre la representación del

capitalismo retratado en la novela, teniendo en cuenta las declaraciones públicas del autor, Michel Nieva.

## 2. DESARROLLO

Michel Nieva publicó *La infancia del mundo* en febrero de 2023 en la editorial Anagrama, el escritor era ya popularmente conocido por haber sido incluido en *Los mejores narradores jóvenes en español* por la editorial Candaya en 2021 con su cuento *El niño dengue*, que posteriormente daría lugar a la novela de la que hablamos en este capítulo. El personaje protagonista de la novela, el niño dengue, es “un monstruo [...] Un extravío de la genética, cruce enfermo de humano e insecto que [...] solo producirá vergüenza” (Nieva, 2023, pp. 16-17). Enseguida, al lector familiarizado con el terror cósmico, le viene a la cabeza los antecedentes de H.P. Lovecraft, quien en el cuento *The Dunwich Horror* (1929) ideó el personaje de Wilbur Whateley, un engendro fruto de la unión genética entre su madre, humana, y su padre, Yog-Sothoth, una suerte de dios más allá del tiempo y del espacio (Duns, 2022, p. 153). Nieva pone en contacto el horror cósmico con las preocupaciones medioambientales a partir de la creación de un personaje principal que es un mosquito dengue gigante en un escenario en el que la pampa se transforma en paraíso turístico debido al cambio climático (*ibidem*, pp. 21-22). Los temas que interesan al escritor tienen relación con la crítica al Antropoceno y la representación de la desigualdad que provoca lo que él viene a denominar “la maquinaria capitalista”; queriendo denunciar una ideología que, él interpreta, mercantiliza todos los aspectos de la existencia humana mediante el uso de variables cuantificadoras que puedan ser traducidas como unidades en una “Bolsa de Valores” universal (Pruneda Paz, 2023).

La creación de su personaje principal, el niño dengue, le permite poner en contacto la crítica contra el capitalismo y la preocupación por los efectos del cambio climático, especialmente la propagación de enfermedades víricas causadas por sequías y el calentamiento global del planeta (Retamal, 2023). El niño dengue resulta ser una niña, y por tanto, portadora de la enfermedad (Nieva, 2023, p. 26), lo que desencadena parte de la trama de la novela: la venganza de la niña contra el sistema capitalista: “[...] en busca de venganza, a asesinar y contagiar a la gente rica y a los turistas extranjeros que tantas penurias habían causado a su madre y, por transitividad, a ella misma” (*ibidem*, p. 28); la niña dengue en su periplo asesino intentará crear criaturas ovíparas como ella, infectando a tantos seres humanos como sea posible y repoblando el mundo con mosquitos gigantes del dengue (*ibidem*, p. 73).

Nieva tiene como referentes anticapitalistas figuras tales como el teórico cultural Mark Fisher, los Sex Pistols, o el antropólogo Viveiros de Castro, lo que lo sitúa en el pensamiento distópico del presente: “Un presente perpetuo de neoliberalismo, endeudamiento y precarización laboral en el que, como vaticinaban los Sex Pistols, no hay futuro” (Nieva, 2022). A su vez, la estética de Nieva ha sido descrita como “heredera de la literatura *pulp*, el grotesco y el cine gore en una modulación que busca ser humorística” (Jurado Naón, 2023). Así, la novela se encabeza en la literatura de naturaleza paródica (Martelli, 2023), en un intento por desacreditar el capitalismo desde una vertiente humorística y grosera. Él mismo confiesa que, por ese motivo, el cuento que fue el germen de la novela no fue bien recibido en un primer momento: “[...] pese a que Granta no quería publicarlo por considerarlo demasiado bizarro y gore [...]” (Gigena, 2022). Lo cierto es que la ideología de Nieva es común en escritores de distopías de raigambre poshumanista, pero aplicable a ficciones que reniegan del capitalismo y militan en críticas ecofeministas e indigenistas. Desde un punto de vista más conservador la novela de Nieva puede ser tildada de “[...] crítica social pegada a la agenda progresista global [...]” (Jurado Naón, 2023). Es esta, por lo tanto, la ideología del autor expuesta en la novela.

El autor utiliza el género de la ciencia ficción porque supone un lenguaje que permite pensar sobre el futuro, así al contrario de “lo que venden los gurúes de Silicon Valley con sus proyectos espaciales de visitar otros planetas” (Pruneda Paz, 2023), Nieva opta por retratar el capitalismo financiero como “una necrosis que se alimenta del desastre planetario” (Retamal, 2023). El autor entiende la ciencia ficción como una vía híbrida de filosofar que ejemplifica el *ciberpunk* (Martelli, 2023), aunque desde una perspectiva diferente al “Norte Global” (Retamal, 2023), que milita en una tendencia propiamente argentina: “[...] *gaucha-punk* que es una intersección entre ciberpunk y lo que sería literatura gauchesca [...] pensar la historia de la violencia política de Latinoamérica a partir del lenguaje de la ciencia ficción” (Matadero, 2023, 39m 27s-39m 39s); dicho subgénero tiene una función que va más allá de su aspecto ficcional o ensayístico, además de coleccionar referentes literarios variopintos y tanto canónico-literarios como de la cultura popular: “[...] Kafka, Swift, Lewis Carroll, Borges, Ursula K. Le Guin, Philip K. Dick, Clarice Lispector, Octavia Butler, César Aira, [...] como de videojuegos, cine gore, ilustraciones de naturalistas del siglo XIX, Pokémon, manga de horror, entre otros” (Retamal, 2023). El concepto de hibridez de la ciencia ficción, tal como lo entiende Nieva, viene dado no por la excelencia formal sino por la posibilidad de “poetizar y politizar la ciencia y la técnica” (Matadero, 2023, 37m 07s-37m 22s) mediante un lenguaje que escape de “historias medibles en tiempos humanos” en favor del tiempo geológico de la tierra, la fugacidad biológica de los virus, o la atemporalidad de los videojuegos (Martelli, 2023).

Parece, pues, que Nieva tiende a entender el género de la ciencia ficción tal como lo hacía Baudrillard: una forma de filosofar sobre posibles distópicos, si el presente no se corrige (Kellner, 2020).

Confiesa, Nieva, que su visión del presente tiene mucho que ver con el concepto de “flujo” del heracliteísmo al que llega a través de la influencia de Borges (Rapacioli, 2016). Las obsesiones de Borges, como son las ficciones detectivescas, los complots de espionajes y la fábula como especulación metafísica, tal que si de un objeto tentacular se tratase (Bourassa, 2017), se recuperan en *La infancia del mundo* mediante especulaciones que tienen que ver más con la ciencia ficción y con su lenguaje híbrido que con la metafísica; dice Nieva, por ejemplo, que “uno de los temas de la novela es si el capitalismo contará con la capacidad técnica de replicar el mundo en otro planeta” (Pruneda Paz, 2023). Y es que en realidad, la comprensión del tiempo como fluido del heracliteísmo y la presentación de una trama tentacular borgiana vertebran la novela. Es mediante el fluir del tiempo científico y el entramado de infinitud de caminos que se bifurcan que Nieva encuentra el lenguaje: “De ahí surge en parte este libro, en el que quise contar la auto-ficción de un mosquito *Aedes aegypti*, pero al mismo tiempo el origen y el fin del mundo” (Retamal, 2023).

Uso, asimismo, el concepto de tentacular para describir el tiempo diegético de la trama, que Bourassa (2017, p. 7) aplica a Borges, porque pone de relieve la influencia de Lovecraft en la narrativa de Nieva, que él se encarga de subrayar con uno de los epígrafes que inicia la novela. Ya no solo se ve dicho ascendente en la ideación del personaje principal, sino también en la aparición de las “piedras telepáticas”, estas emiten a sus usuarios los pensamientos de una inteligencia primordial llamada “La Gran Anarca” que exige el culto monoteísta a la “Gran Serpiente”: “[...] el horror cósmico [...] al escuchar, [...] los pensamientos de una prehistórica inteligencia primordial, [...] que la compacta materia fósil había preservado intacta durante millones y millones de años [...] (Nieva, 2023, p. 36). La obsesión del flujo de Heráclito y la multiplicidad de Borges se unen aquí con el dios primigenio de Lovecraft, Cthulhu, para dar lugar a un todo indistinguible que acabará al final de la novela por abolir la idea lineal de progreso, identificada con la obsesión de privatización numérica del capitalismo, y por imponer el eterno retorno acorde con una cosmovisión poshumanista de eco anarquista. “La Gran Anarca”, precisamente, presenta características ontoteleológicas, tal como entendía Heidegger la idea de dios como una cosa más en el mundo (Wood, 2021), muy similares a la de los dioses primigenios de Lovecraft: “Cthulhu’s job, for Lovecraft, is to recall humans to their insignificance and worthlessness. [...] Cthulhu stands within the system to proclaim

the system's meaninglessness" (Duns, 2022, p. 152)<sup>1</sup>; el sistema a superar para Nieva no es el teísmo, como sí lo era para Lovecraft, sino el capitalismo.

La estructura de la novela sigue las oscilaciones temporales de las varias iteraciones del videojuego de realidad virtual en el que algunos de los personajes se sumergen y en el que a veces se viaja al siglo XIX, otras a un futuro de exploración espacial e incluso a una suerte de templo atemporal en honor a la Gran Serpiente. El videojuego es una oportunidad para Nieva de poner de relieve la ideología capitalista de muchos de estos entretenimientos digitales, ya que, a su juicio, reproduce los mecanismos mercantilistas. Así lo expresa uno de los personajes de la novela cuando en mitad de la partida, unos jugadores rivales le arruinan su negocio ficticio de compra y venta: "Ahí estaban, cagándose, frente a sus propios ojos, en ellu, en su negocio, convirtiendo su refinada y singular mercadería en caviar para las bestias" (Nieva, 2023, p. 53). De hecho, el culto a la Gran Serpiente, que funciona a través de la consola de videojuegos, es también un negocio, pues "[...] el culto costaba su considerable peculio, que si encima se sumaba al ya exorbitante precio de la consola y el videojuego y sus extensiones, terminaba siendo un dineral" (*ibidem*, p. 103); la naturaleza satírica de la novela también subvierte la práctica religiosa ya que esta continúa la lógica capitalista. Nieva utiliza la coartada de la batería de la consola<sup>2</sup>, al usarse una piedra telepática en vez de batería, para dar lugar a una "confusión ontológica" (*ibidem*, p. 131) de mundos dentro de mundos, a la manera de "Tlön, Uqbar, Orbis Tertius" (Borges, 1940), lo que provoca que, lo que parecía al lector un fallo de continuidad de la trama, al reaparecer de la nada personajes ya fallecidos, se explique a partir de la lógica intradiegetica. Dicha ontología problemática mediante la virtualidad del videojuego explicará la resolución de la novela cuando se "desata un caos universal más parecido al reseteo de una computadora que a un apocalipsis" (Jurado Naón, 2023); es este un final buscado por el autor para resaltar el contraste de su propuesta futura frente a la de los "gurúes de Silicon Valley" representados por el personaje del Dulce/Noah Nuclopio.

El videojuego, en realidad constituido por una serie de iteraciones basadas en la explotación de recursos naturales ya sean en la pampa del siglo XIX o en cuerpos

1. "La tarea de Cthulhu, para Lovecraft, es recordar a los humanos de su insignificancia e inutilidad. [...] Cthulhu participa del sistema para proclamar la falta de sentido del sistema" (Trad. autor).
2. De la cual hay dos versiones, la Pampatronics, la cara, que va más rápida y por tanto da ventaja a los jugadores que la usan; y la Pampatone, la lenta, que es una falsificación más barata y que provoca la frustración de sus usuarios al causar retraso en la conexión y no permitirles competir en igualdad de condiciones con el resto de jugadores.

celestes de un futuro lejanísimo; supone una metáfora que permite a Nieva “pensar cómo el cuerpo, mediante las tecnologías, accede a placeres o afecciones corporales de maneras novedosas” (Fez, 2023). Dichos placeres vienen mediados por el capitalismo y provocarían, deduzco a partir de la lectura de la novela, una alienación de los jugadores del videojuego. Aquí, de nuevo, lo que representa el novelista tiene mucho en común con las ideas de Baudrillard, quien señalaba el poder de la tecnología, mediante su capacidad de crear signos y fantasías, para provocar la homogeneización capitalista del ser humano (Kellner, 2020). Baudrillard intuía que para encontrar formas más libres de existencia, más allá del capitalismo, era necesario retomar cosmovisiones premodernas, ajenas al utilitarismo capitalista; Nieva parece así entenderlo, sobre todo por su resolución última en la novela de la que dice: “[...] plantea que hay un núcleo de la tierra que es imposible de convertirse en una mercancía y por eso la tierra nunca va a terminar” (Matadero, 2023, 44m 22s–44m 36s). La capacidad de simulación del videojuego, permitiendo el fantaseo de posibles futuros, e incluso de pasados alternativos, alcanza su expresión máxima con el uso de las piedras telepáticas como baterías de videoconsola y asemeja la realidad virtual representada en la novela con los objetos mágicos de *El Señor de los Anillos* (Tolkien, 1954) llamados *Palantír*, aquellos que permiten ver otros mundos, siendo la visión y el espionaje una misma acción, e incluso comunicarse telepáticamente a través del espacio. Las habilidades telepáticas ilustradas en la novela de Nieva, si bien tienen más en común con el universo de Yog-Sothoth en *The Dunwich Horror* (Lovecraft, 1929), poseen, también, un gran parecido con los *Palantír*, puesto que telepáticamente se da la comunicación más allá del tiempo y del espacio con los personajes de la novela, y actúan, asimismo, como aparatos tecnológicos que habilitan la exploración de otras realidades: “[...] se acercó al frasco que guardaba la piedrita telepática y lo abrió. [...] Inmediatamente escuchó dentro de su propia mente, [...] voz primitiva que llegaba desde las entrañas terrestres le susurrara” (Nieva, 2023, p. 154). Bajo el imperativo de enriquecer el campo de interpretación de la novela, es legítimo contraponer estas “piedras telepáticas” a los *Palantír*, que, a su vez, dan nombre a Palantir Technologies Inc. Se trata esta de una compañía que se dedica a suministrar herramientas de gestión e integración de datos: “we’re not in the business of collecting, mining, or selling data. What we do is provide tools that help customers understand and organize the information they hold” (Meaker, 2023); trabaja principalmente con gobiernos y multinacionales en temas de seguridad, inteligencia y defensa nacional, y ha sido descrita esencialmente como una *surveillance platform* (Illiadis y Acker, 2022, p. 335) que es capaz de predecir el futuro (*ibidem*, p. 336). Su presidente ejecutivo y uno de los fundadores, Alex Karp, refiriéndose a la relación de Palantir con el gobierno ucraniano en su guerra de resistencia contra la invasión rusa, declara que los clientes de Palantir son gobiernos y compañías que tienen sus

mismos valores democráticos y por tanto pueden usar su software en la guerra para “bend the arc of history” (Karp, 2022). La idea de Karp de democracia está inseparablemente ligada a la idea de capitalismo, por ello no resulta temeroso deducir que él y su compañía encarna lo que Nieva critica como obsesiones de gurúes de Silicon Valley. Lo cierto es que las piedras telepáticas resultan, al final, ser parte de un proyecto corporativo de uno de esos gurúes tecnológicos de las finanzas que Nieva satiriza: “[...] Noah Nuclopio había introducido la previda que gobernaba las piedritas en el útero de su madre. Y así había nacido [...] El niño dengue” (Nieva, 2023, p. 154); lo que de nuevo denota la desconfianza del autor por esta tipología humana.

En *La infancia del mundo* se cubren dos proyectos corporativos, y ficcionales, que pretenden ilustrar la capacidad especulativa del capitalismo para manipular la naturaleza. Por un lado está el “IVF (Indicador de Virus Financiero)” (*ibidem*, p. 45), un índice especulativo que permitiría mediante la gestión de datos, al modo de Palantir, obtener beneficios económicos a partir de la predicción matemática de escenarios víricos futuros; por otro está el negocio de la terraformación, un tema habitual en las novelas de ciencia ficción así como en el imaginario de los gurúes que desprecia Nieva: “O Elon Musk, que lee las novelas de la terraformación marciana de Kim Stanley Robinson para pensar los ambientes que quiere construir en Marte” (De Fez, 2023). En la novela, ambos proyectos resultan contraproducentes a sus patrocinadores, lo que es lógico tratándose *La infancia del mundo* de una novela satírica anticapitalista. El capitalismo que representa Nieva es una suerte de imperio de los dígitos, con las connotaciones negativas de lo imperial, basado fundamentalmente en el principio de la propiedad privada. Así, la aparición de la Gran Anarca, un ser de naturaleza divina más cualitativa que cuantitativa, anula la posibilidad de distinción entre tiempos y espacios, y con ello pone en peligro la existencia del sistema capitalista: “[...] la infinita multiplicidad de cosas [...] contables mediante dígitos e intercambiables entre sí, se indistinguirían, y el más firme de todos los principios, el de la propiedad privada, [...] se derrumbaría para siempre” (*ibidem*, p. 153). Nieva milita, a mi juicio, como intelectual y como autor de ficción, en la corriente de pensamiento poshumanista, término basto y genérico y por ello problemático. Sitúo su visión, sin duda influenciada por el heracliteísmo, similar a las ideologías neoindigenistas que parte de la antropología cultural de nuestros días defiende, en parte, gracias a las hipótesis de uno de los intelectuales de referencia de Nieva como es Viveiros de Castro (Miles, 2022). En la novela, la ontología favorecida es la indigenista, aquella que no puede ser traducida en términos cuantitativos ni productivos, en el sentido capitalista del término, sino desde una cosmovisión “perspectivista” en la que “animals, humans and even features of landscape have points of view, exhibit agency, and engage in reciprocal responses” (Cameron et al., 2014, p. 22). Consecuentemente, en la novela,

cuando Nieva ofrece la perspectiva capitalista-tecnológica y por tanto cuantitativa: “Esta nueva tecnología, [...], disparaba un radical nuevo entendimiento sobre qué es un lugar [...] habitado por la etnia menganito o la comunidad fulanito que parasita los recursos y ni siquiera los explota” (*ibidem*, p. 134) lo hace para desacreditarla y la pone en contraste con una percepción del mundo coherente con el heracliteísmo y el perspectivismo indigenista:

Quizá, entonces, un futuro divergente al que imaginan los gurúes de Silicon Valley y que incluya a las mayorías sea aprendiendo de las formas no destructivas ni extractivas de habitar que caracterizaron desde tiempos inmemoriales a las comunidades amerindias, y que definen y valoran a los cuerpos por pertenecer a la Tierra en lugar de ser propietarios de esta (Nieva, 2022).

### 3. CONCLUSIONES

En resumen, en este capítulo se ha analizado la novela *La infancia del mundo* de Michel Nieva. Se ha justificado su categorización de ficción anticapitalista y poshumanista; se han citado las declaraciones de su autor para contextualizar lo que es el gaucho-punk; se ha ilustrado la animadversión de Nieva hacia propuestas futuristas originadas por el Norte Global; se ha demostrado cómo la doxa del autor resulta de un pensamiento híbrido fruto de la unión del heracliteísmo, así como del perspectivismo neoindigenista de cierta escuela de pensamiento antropológico; de la misma forma se ha aludido a numerosos fragmentos de la novela donde se justifican las interpretaciones, propia y ajenas, de este capítulo.

Además, se ha enmarcado la ideología y propuesta futurista de Nieva, que se resume en una oposición frontal a la cuantificación capitalista, a la propiedad privada y a la explotación de los recursos naturales. Por el contrario, el autor está a favor de una cosmovisión basada en lo cualitativo incuantificable, que se formalizaría en una oposición a lo que yo interpreto es la herencia europea del liberalismo y la tradición occidental.

Todo lo anterior, paradójicamente, se vehicula en la novela a través de una forma mimética fundamentalmente occidental, la novela moderna; y a partir de referentes culturales provenientes casi en su totalidad del Norte Global.

## REFERENCIAS

- BORGES, J.L., “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”, *Sur*, 68, 1940.
- BOURASSA, R., “Frictions de la fiction dans les imaginaires contemporains”. *Sens public*, 2017.
- CAMERON, E., DE LEEUW, S., y DESBIENS, C., “Indigeneity and ontology”, *Cultural Geographies*, 21(1), 2014, 19-26.
- DE FEZ, D.: «Michel Nieva, el nuevo prodigio de la literatura que imagina cómo será el mundo cuando se derritan los glaciares» [en línea], (2023), <<https://shorturl.at/bgLL2>> [Consulta: 29/04/2024.]
- DUNS, R., “One God Further: Lovecraft and the Critique of Ontotheology”, En FREEMAN, A.M. (Ed.), *Theology and H.P. Lovecraft*, Lexington Books/Fortress Academic, 2022.
- GIGENA, D.: «Samanta Schweblin y Michel Nieva, premiados en Estados Unidos» [en línea], (2022), <<https://shorturl.at/oEQ89>> [Consulta: 29/04/2024.]
- ILLIADIS, A., y YACKER, A., “The seer and the seen: Surveying Palantir’s surveillance platform”, *Information Society*, 38(5), 2022, 334-363.
- JURADO NAÓN, E.: «Reseña: La infancia del mundo, de Michel Nieva» [en línea], (2023), <<https://shorturl.at/erV67>> [Consulta: 29/04/2024.]
- KARP, A.C.: «Software and War» [en línea], (2022), <<https://www.palantir.com/>> [Consulta: 29/04/2024.]
- KELLNER, D., “Jean Baudrillard”, en ZALTA, E.N. (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Metaphysics Research Lab, Stanford University, 2020.
- LOVECRAFT, H.P., “The Dunwich Horror”, *Weird Tales*, abril 1929.
- LOVECRAFT, H.P., “The Whisperer in Darkness”, *Weird Tales*, agosto 1931.
- LOVECRAFT, H.P., “The Mound”, *Weird Tales*, noviembre 1940.
- MARTELLI, E.: «Argentina, 2197: dengue, ola de calor y caos financiero en el delirante futuro del escritor Michel Nieva» [en línea], (2023), <<https://shorturl.at/fgnX3>> [Consulta: 29/04/2024.]
- MATADERO MADRID: «Colarse entre las grietas. Michel Nieva en conversación con Eduardo Castillo Vinuesa» [en línea], (2023), <<https://youtu.be/ElrbnO-YjwE>> [Consulta: 29/04/2024.]
- MEAKER, M.: «Palantir’s Reputation Stalks Its Bid for the UK’s National Health Data» [en línea], (2023), <<https://rb.gy/s6opme>> [Consulta: 29/04/2024.]
- MILES, V.: «Michel Nieva y Mateo García Elizondo. El primitivo-punk y cartas del yage» [en línea], (2022), <<https://tinyurl.com/2p8mefjm>> [Consulta: 29/04/2024.]
- NIEVA, M., *La infancia del mundo* (Primera edición), Editorial Anagrama, 2023.
- NIEVA, M.: «Ciencia ficción capitalista» [en línea], (2022), <<https://tinyurl.com/yr3bjk4p>> [Consulta: 29/04/2024.]

- PRUNEDA PAZ, D.: «Me interesa cómo el capitalismo narra su mercancía a partir de la ciencia ficción» [en línea], (2023), <<https://tinyurl.com/gcs66py9>> [Consulta: 29/04/2024.]
- RAPACIOLI, J.: «Heráclito era un misántropo, odiaba a todo el mundo, y no admitía la autoridad de nadie» [en línea], (2016), <<https://tinyurl.com/yd8bxw37>> [Consulta: 29/04/2024.]
- RETAMAL, P.: «El mayor dilema que introduce la IA no es otro que el de la precarización del trabajo humano» [en línea], (2023), <<https://tinyurl.com/dutahph7>> [Consulta: 29/04/2024.]
- TOLKIEN, J.R.R., *The Lord of the rings (a trilogy)*, Allen & Unwin, 1954.
- WOOD, W., "Philosophy and Christian Theology". En ZALTA, E.N. (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Metaphysics Research Lab, Stanford University, 2021.

## Capítulo 33

# La Sirenita (2023), reflexiones sobre la revisión del clásico

Augusto Almoguera Fernández  
*Universidad Complutense de Madrid*

María Amparo Calabuig Puig  
*Universidad Miguel Hernández*

### 1. INTRODUCCIÓN

The Walt Disney Studios nació el 16 de octubre de 1923, gracias al empuje de los hermanos Walt y Roy O. Disney que habían comenzado su carrera creando caricaturas como los Disney Brothers Studio y que tras el estreno de su primer largometraje, *Blancanieves y los siete enanitos* (David Hand et al., 1937), pasarían a formar parte del imaginario colectivo de una manera que ningún otro estudio de Hollywood ha conseguido (Valdivia, 2023).

Si bien es cierto que su primer centenario estuvo cargado de hitos, también lo estuvo de grandes polémicas. La compañía ha sido duramente criticada durante décadas por cómo ha retratado los estereotipos de género, raciales y culturales.

Si tomamos este hilo de reflexión y ahondamos en la construcción de sus protagonistas femeninas, se puede observar que las de la primera etapa, es decir, *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), *La Cenicienta* (1950) y *La Bella Durmiente* (1959), fueron princesas blancas que cumplían con los cánones de belleza occidentales y los estereotipos de género tradicionales. En todos los casos éstas alcanzaron un final feliz basado en construcciones heteropatriarcales de amor romántico a primera vista. Además, dichas protagonistas contaban con antagonistas encarnadas en mujeres perversas, mostrando estos relatos las dos polaridades más estereotipadas de lo femenino: la joven bella-bondadosa versus la mujer madura-celosa.

Habrà que esperar a la quinta etapa del estudio llamada *El Renacimiento de Disney* (1989-1998)<sup>1</sup> para observar cambios respecto a las princesas de la primera fase.

1. Las siete eras del estudio Disney a fecha de 2024: *Era dorada* (1937-1942), *Era empaquetada* (1943-1949), *Era de plata* (1950-1967), *Era de bronce* (1970-1988), *Renacimiento de Disney* (1989-1999), *Era del post-renacimiento* (1999-2008), *Resurgimiento de Disney* (2009-2021) (Pizarro, 2019).

En este periodo la animación de Disney empezó a mostrar protagonistas femeninas con un carácter más activo y curioso, en el marco de contextos diferentes a los de la primera etapa: Ariel (1989), Bella (1991), Jasmine (1992), Pocahontas (1995) y Mulán (1997). No obstante, éstas quedaban aún lejos de ser “heroínas resolutivas ya que, al desarrollarse la trama, no escapan de la imagen de víctima inocente movida por el amor verdadero”, apunta Ana Vicens Poveda (2019).

Una década después Disney apostará por princesas como Anna, protagonista de *Frozen* (Jennifer Lee y Chris Buck, 2013). A priori en éstas se observan avances respecto a las anteriores, no obstante, si se ahonda un poco más, se aprecia que, aunque “se enfrentan a aventuras que requieren actitudes heroicas [...] la motivación romántica y el *happy ending* siguen siendo parte primordial en la trama y el clímax de cada filme” (Vicens Poveda, 2019).

La última horneada de sus filmes parece mostrar un mayor cambio de tendencia. En este sentido, Diez Barroso (2022) señala que en la actualidad *The Walt Disney Company* se esfuerza por adoptar la diversidad, la equidad y la inclusión en su lugar de trabajo y en la narración de sus historias, añadiendo estos términos a sus otros cuatro pilares: Seguridad, Cortesía, Espectáculo y Eficiencia. Se puede observar la incorporación de estos criterios, tanto en sus últimas producciones, *Mundo Extraño* (Don Hall, 2022), *Encanto* (Byron Howard et al., 2021) o *Red* (Domee Shi, 2022), como en la revisión de sus clásicos a través de los *live-action*.

De hecho, las adaptaciones de sus grandes éxitos animados a través de repartos reales, ha permitido al estudio, por un lado, intentar acompañar los clásicos a los tiempos actuales, y, por otro lado, obtener grandes ganancias económicas, apelando a la nostalgia (Mater, 2022). Muestra de ello han sido *El rey león* (Jon Favreau, 2019) con 1.663 millones de dólares recaudados, *La Bella y la bestia* (Bill Condon, 2017) con 1.266 millones y *Aladdin* (Guy Ritchie, 2019) con 1.054 millones (Cinemanía, 2023).

En conexión, uno de esos clásicos que no sé podía quedar sin su nueva versión ha sido *La sirenita* (John Musker y Ron Clements, 1989). Si *Blancanieves y los siete enanitos* fue la película que cambió la historia de la animación y de la compañía, *La sirenita* fue la que le salvó de la decadencia en la que se encontraba sumergida en los años ochenta. Su estreno en el Festival de Cannes de 1990 fue el inicio de un proceso de aclamación mundial en la que el público volvió a responder en masa a Disney y en la que se inició una nueva edad dorada para la compañía (Ventureira, 2022).

La nueva versión de *La sirenita* (2023), dirigida por el director ganador de un Oscar, Rob Marshall, se ha convertido en una de las películas más polémicas del estudio

por la elección de Halle Bailey, una actriz y cantante negra para interpretar el papel de Ariel, uno de los personajes más icónicos de la historia de Disney. Cuando la compañía anunció en julio de 2019 que Bailey asumiría el rol protagonista, los insultos racistas inundaron Internet generando el *hashtag* #notmyariel. Este fenómeno de odio se intensificó cuando en septiembre de 2022 se estrenó el primer avance de la película, llegando a obligar a *YouTube* a ocultar los comentarios del vídeo y el contador de “no me gustas” después de que acumulará más de 1,5 millones de *dislikes*. En la misma línea, *Twitter* tuvo que eliminar una versión del tráiler modificado con una IA en la que su artífice afirmaba haber “arreglado” el avance original al convertir a Halle Bailey en una mujer blanca (Klecko, 2023).

Otros escollos a los que se ha enfrentado el filme han sido, por un lado, los grandes retrasos en el rodaje consecuencia de la pandemia de la COVID-19, y su correspondiente impacto económico, encareciendo su producción en 250 millones de dólares (Cinemanía, 2023). Y por otro lado, un inicio complicado en su paso por cines, sobre todo en los mercados asiáticos, dónde se dio un importante fenómeno de rechazo respecto a la elección de la actriz principal. De hecho, la película solamente recaudó 2,5 millones de dólares en China, un significativo fracaso. En un intento de mitigar la caída, Disney llegó a utilizar en estos mercados un póster con un tono azulado con el objetivo de disipar el color de piel de la protagonista, generando otra polémica más (Piña, 2023).

## 2. METODOLOGÍA

La presente propuesta, que se encuentra en un estado inicial, consiste en una aproximación al estudio de caso a través del cual se reflexiona sobre el filme de *La sirenita*, estrenado en 2023. Este acercamiento preliminar se realiza con el objetivo principal de recapacitar sobre las estrategias de Disney en materia de diversidad, prestando atención a sus decisiones de casting, especialmente en el caso de sus protagonistas femeninas. Concretamente se realiza un balance de las estrategias del *color-blind casting* y del *color-conscious casting* a través de la metodología cualitativa y desde los estudios visuales. Esta metodología nos permitirá analizar en profundidad el objeto de estudio, sin buscar la generalización, sino la especificidad en la realidad observada. La metodología cualitativa nos concede la posibilidad de profundizar en las causas de los fenómenos sociales, lo que resulta indispensable para su comprensión (Rosado, 2018).

### 3. DESARROLLO

Como se ha expuesto, la nueva versión de *La sirenita* (2023) se ha convertido en una de las películas más controvertidas del estudio por la elección de Halle Bailey para interpretar el papel de Ariel, de hecho, esta actriz ha sido objeto de un importante fenómeno de odio. En conexión, a continuación se reflexionará sobre la construcción de dicha decisión de *casting*.

El caso del filme objeto de estudio es uno más en una práctica que se ha extendido en el audiovisual en los últimos años conocida como *color-blind casting*, esta consiste en fichar a intérpretes sin importar si estos son de la misma etnia que la del personaje en el texto original (Martín, 2023).

En este sentido afirmó Marshall, director de la cinta, en una entrevista para *Entertainment Weekly* (2023), que Ariel podría haber sido blanca, negra, asiática o de cualquier etnia, asegurando que no se descartó ninguna posibilidad a la hora de crear la audición del personaje. Concretamente señaló que: “Después de una amplia búsqueda, quedó sobradamente claro que Halle posee la rara combinación de espíritu, corazón, juventud e inocencia, además de una gloriosa voz para cantar, todo ello cualidades intrínsecas para interpretar este papel”.

El *color-blind casting* tiene como objetivo representar una mayor diversidad étnica en pantalla y dar más oportunidades a intérpretes no caucásicos en todo tipo de producciones. El origen de esta técnica de elección de reparto brotó a finales de los años ochenta, abanderada por la asociación *Non-Traditional Casting Project*<sup>2</sup>. Esta organización surgió de la indignación provocada por que el 90% de papeles de la época fueran interpretados por personas blancas, teniendo como objetivo principal la lucha por una industria audiovisual y teatral más inclusiva, que reflejara más fielmente la diversidad de la sociedad estadounidense (Martín, 2023).

Décadas después el fenómeno de exclusión persiste, pues el 81,2% de los personajes vistos en la televisión estadounidense en 2020 eran caucásicos, mientras que en realidad suponen un 60% de la sociedad real según un estudio de Nielsen (Martín, 2023). En consonancia la actriz afrodescendiente Mary Ruiz en una entrevista para *Cosmopolitan* (2023) realizaba las siguientes declaraciones:

La sociedad está anclada en una visión occidental, blanca y excluyente. No se suelen mostrar en las películas ni series a otras etnias, y cuando se hace, se recurre a papeles estereotipados. Esto provoca la imposibilidad de acceso a esos papeles, y esa eliminación perpetua hace que parezca que los actores de otras etnias tengan menos influencia que un actor

2. Después llamada *Alliance for Inclusion in the Arts*.

blanco en las redes y en la sociedad. Parece que nuestra opinión importa menos, que somos menos visibles e importantes. Si no se te ve como un protagonista, la sociedad nunca va a empatizar contigo (Alonso, 2022).

En este sentido, cabe añadir que la representación en interpretaciones positivas puede permitir mejorar la seguridad y la autoestima de las personas históricamente excluidas. Al respecto apuntó el medio de comunicación afrofeminista, Afrocolectiva que “Entregar representación es una forma de entregar reparación” (Alonso, 2022). No obstante, antes de llegar a la película objeto de estudio, las resistencias han sido muchas, “Disney tardó 70 años y 49 películas en crear la primera princesa negra en *Tiana y el sapo* (John Musker y Ron Clements, 2010) y aun así, Tiana es representada como una rana la mayor parte de la historia”, explica Biel Moreno en una entrevista para *Cosmopolitan* (2022); además de agregar que las niñas y niños afrodescendientes, aún en la actualidad, se han pasado la vida viendo personajes Disney que no les representaban.

En conexión a lo expuesto es necesario incorporar la perspectiva de la interseccionalidad, que, surgida en la década de los ochenta de mano de teóricas feministas negras, como Ángela Davis, Audre Lourde o Patricia Hills Collins, visibiliza las discriminaciones múltiples, simultáneas y entrecruzadas de género, raza y clase social que sufren los sujetos alterizados (Fernández, 2020), producto de lo que Hill Collins (2019) señaló como matriz de dominación.

En este punto resulta esclarecedor el discurso *¿Acaso no soy una mujer?* de Sojourner Truth, exesclava y abolicionista. Este alegato fue defendido por *Truth* en el marco de la *Convención de los derechos de la mujer* de Ohio: “¡Mírenme! ¡Miren mis brazos! ¡He arado y sembrado, y trabajado en los establos y ningún hombre lo hizo nunca mejor que yo! Y ¿Acaso no soy una mujer? Puedo trabajar y comer tanto como un hombre y puedo aguantar el latigazo también” (Truth, 1851). Este discurso pone el foco en los dos problemas que afrontaban las mujeres negras: ser mujeres y negras (Beard, 2018). Al respecto, Bell Hooks (2020) señala: “Cuando se habla de personas negras, el foco tiende a ponerse en los hombres, y cuando se habla de mujeres, el foco tiende a ponerse en las mujeres blancas”. Por lo tanto, no se debe obviar la invisibilidad acumulada a la que han sido históricamente sometidas las mujeres negras.

Volviendo a la idea del *color-blind casting*, aunque esta ha sido a priori bienintencionada, ha contado entre sus detractores, con artistas y críticos de color. Uno de los casos más famosos es el del dramaturgo August Wilson, que ya afirmó en 1996 que el *color-blind casting* era una aberración. Su opinión no dista mucho de la de algunos críticos actuales esgrimen, ¿por qué no adaptar y rescatar relatos protagonizados

por personajes de color, en vez de darles a los actores afroamericanos papeles caucásicos? (Martín, 2023).

Como se ha expuesto, la intención del *color-blind casting* reside en introducir a hombres y mujeres de color en los muchos espacios tradicionalmente blancos, algo en principio deseable. Pero esto puede conllevar peligros colaterales como la pérdida de autenticidad del relato, la perpetuación de la invisibilización de otras culturas o la frivolidad de las experiencias de la persona afrodescendiente. Así ha parecido ocurrir en títulos como *Ana Bolena* (Lynsey Miller, 2021), miniserie protagonizada por la actriz negra Jodie Turner-Smith en el papel de la reina consorte inglesa, o la serie de Netflix, *Los Birdgerton* (Shonda Rhimes, 2020) con la inclusión de personas no blancas en las altas esferas de la aristocracia inglesa del siglo XIX. Al insertar personas de etnias no caucásicas en relatos de época se han eliminado de la ecuación hechos reales históricos como el racismo, la segregación o la esclavitud (Martín, 2023). Volviendo al caso del *live-action* de *La sirenita*, este último fenómeno también ha sido motivo quejas. La película parece estar ambientada en el Caribe en algún momento del siglo XVIII, una época en la que había esclavitud africana. En este sentido el historiador Marcus Ryder, en una crítica para *Black of White TV* (2023), aseguraba que, aunque la película es una fantasía, y que por lo tanto no necesita ser fiel a la historia, es como si una historia de amor ambientada en la Alemania de 1940, ignorara el holocausto judío.

Pero si se profundiza en la cuestión de la inexactitud histórica del relato se pueden extraer importantes contradicciones, tal como apunta Aja Romano para el medio estadounidense *Vox* (2022). En primer lugar, el cuento original de Hans Christian Andersen es en realidad una alegoría de la homosexualidad e intentar buscar una coherencia histórica en un cuento de hadas resulta poco preciso. En segundo lugar, la versión original animada de Disney ya trasladó su origen danés a una amalgama ficticia en donde se mezclaba la mitología griega y mediterránea en algún lugar en medio del mar Atlántico Norte. En esta película animada, Ariel vive en Atlántica, reino basado en el país hundido de Atlantis. Según varios historiadores, a través de los textos de Platón, el reino de Atlantis podría haberse tratado de los países costeros de la África Occidental. Aún sin tener en cuenta estos estudios, la isla ficticia de Atlantis ha sido tradicionalmente conocida por situarse en el centro del océano Atlántico, mucho más cerca del Caribe que de los países nórdicos. Y siguiendo ese hilo de reflexión, uno de los personajes más carismáticos y queridos del filme de Disney, Sebastián el cangrejo mayordomo, es jamaicano y canta la famosa canción *Bajo del mar* al ritmo de *reggae* junto a un elenco de peces caribeños e instrumentos típicos de esas regiones. En definitiva, teniendo en cuenta esto, ¿no tiene más sentido que Ariel fuese afrodescendiente, en vez de blanca y pelirroja? (Alonso, 2022).

En este punto resulta necesario agregar que aparte del *color-blind casting* existen otros caminos posibles para la diversidad como contar nuevas historias protagonizadas por personajes no caucásicos; de hecho, Disney ya lo ha hecho con éxito con otras películas como *Vaiana* (John Musker et al., 2016) o *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018). Además de otras alternativas como el *color-conscious casting*, que tiene en el musical *Hamilton* (Lin-Manuel Miranda, 2015) su máximo exponente. Esta práctica busca formar repartos más diversos sin dejar de atender a las implicaciones que tiene el color de piel. Pues, en la obra de Lin-Manuel Miranda, el objetivo era representar el relato fundacional estadounidense con personas negras, esas que tradicionalmente fueron ignoradas, expulsadas, esclavizadas y maltratadas por los protagonistas del relato (Martín, 2023).

Tras todas las reflexiones expuestas, si ahondamos en las aportaciones del filme objeto de análisis, podemos señalar que con más de 600 millones de dólares recaudados y convirtiéndose en el mejor estreno de una película en la plataforma *Disney+*, no ha sido el fracaso que muchos auguraron (González, 2023). Y aunque no ha llegado a tener el mismo éxito económico que otros *live-actions* anteriores, si parece haber tenido un gran impacto en términos de inclusión de diversidad en Hollywood, pues como asegura la profesora de la Universidad de Temple, Sherri Hope Culver, en una entrevista para el medio *Temple Now* (2023): “Tener un personaje tan popular interpretado por una persona de color deja una marca fuerte y positiva en la mente de los niños, especialmente cuando cambia de blanco a negro. Si Disney puede hacerlo, todos pueden hacerlo”.

Muestra de ello fueron las reacciones virales de las niñas afroamericanas al ver a la nueva Ariel por primera vez. Al respecto, Halle Bailey afirmó que “Eso es lo que te recuerda que hay un propósito mayor y que la razón por la que estamos haciendo esto, es más grande que todos nosotros” (Europa Press, 2023). O que su muñeca de *Mattel* llegara a ser el número uno en ventas en *Amazon* durante meses (Klecko, 2023).

Finalmente, con la intención de poner la lupa en las contradicciones que puede estar mostrando Disney en sus estrategias de replanteamiento de los personajes protagonistas femeninos, cabe hacer las siguientes reflexiones desde la perspectiva de género. Si bien es cierto la construcción de la idea de sirena ha evolucionado significativamente desde la formulación Homérica, en las que se hablaba de las sirenas en la *Odisea* como criaturas perversas mitad mujer, mitad pájaro, que hechizaban a los hombres que se les aproximaban, advirtiéndoles que los ignorantes que se acercan y escuchan su voz ya no serán de nuevo abrazados por sus mujeres y sus hijos. En el relato objeto de estudio, éstas están representadas como las gráciles y sensuales sirenas, con melenas largas y colas relucientes que se deslizan elegantes entre las aguas (Rosich, 2021). Por lo tanto, la construcción y representación de este ser fantástico,

aunque materializado en una sirena negra, sigue en consonancia con los cánones de deseo y belleza predominantes. Paralelamente, la trama del relato gira en torno a un vínculo amoroso romántico heterosexual. Por este amor a primera vista perderá su voz, cuestión con una potente carga simbólica, por ser uno de los mayores dones de las sirenas. Otro hilo del que se debería tirar es el de la construcción de su antagonista, ésta tiene un cuerpo no normativo en su estado natural, pero se transforma en una mujer ajustada a los cánones de deseo establecidos para seducir y engañar al protagonista masculino. En relación se observan dinámicas de competitividad entre mujeres que quedan lejos de la idea de sororidad.

#### 4. CONCLUSIONES

Esta revisión del clásico nos ha mostrado un intento por parte de Disney por avanzar el replanteamiento de los personajes protagonistas, y en la representación de la diversidad en sus filmes. De hecho, se aprecia un importante cambio de tendencia.

Por un lado, con estas decisiones de reparto se están consiguiendo importantes avances en materia de construcción del ideario colectivo, incluyendo en el mundo cinematográfico a quienes siempre estuvieron representadas y representados desde la excepción y el estereotipo. Muestra de ello fueron las reacciones virales de las niñas afroamericanas al ver a la nueva Ariel por primera vez, pues estas tendrán la opción de crecer identificadas en estas narrativas, o en otras, y no sistemáticamente desde la otredad.

Pero por otro lado, el *color-blind casting* necesita ir acompañado de otros cambios sustanciales, como la necesidad de contar nuevas historias protagonizadas por personajes no caucásicos, pues estos siguen siendo una minoría. Paralelamente se requiere de cambios realmente estructurales, tales como la reducción efectiva de la brecha salarial o la verdadera diversidad en la composición de los equipos técnicos y de dirección.

Si se aplica la perspectiva de género, se observa que la construcción y representación de este ser fantástico ha mostrado significativos avances. Desde la idea original de las embaucadoras sirenas mitológicas, pasando por la Ariel original que cedió su voz por un amor a primera vista, hasta la actual protagonista, con un perfil más audaz y trasgresor. No obstante, resulta necesario subrayar que, por un lado, la historia de la protagonista sigue ligada a un vínculo amoroso romántico heterosexual. Y por otro lado, en el fondo esta revisión del clásico sigue cumpliendo cánones de belleza y deseo establecidos. Sobre dicha cuestión cabe ahondar en futuras investigaciones.

Finalmente destacar que, aunque con sus luces y sombras, la película objeto de análisis indudablemente ha mostrado al mundo las resistencias que aún persisten, haciendo más que evidente la responsabilidad que tienen compañías como Disney, como correa de transformación social. Por lo tanto, se deben apuntalar muy bien los avances, descendiendo efectivamente a las asimetrías de poder, desde la raíz.

## REFERENCIAS

- ALONSO, M.: «El racismo no vive debajo del mar: por qué el revuelo de La sirenita es alarmante» [en línea], (2022), <<https://shorturl.at/fiwOW>> [Consulta: 02/10/2023.]
- BEARD, M., *Mujeres y poder, un manifiesto*, Editorial Crítica, 2018.
- DIEZ BARROSO, G., «Lo que Disney nos puede enseñar sobre inclusión» [en línea], (2023), <<https://shorturl.at/jtvN6>> [Consulta: 07/10/2023.]
- FERNÁNDEZ, B., «Interseccionalidad,» en *Breve diccionario de Feminismo*, Catarata, 2020, pp. 140-141.
- GONZÁLEZ, A., «La sirenita se convierte en todo un éxito en Disney+ y arrasa en su llegada a la plataforma pese a la polémica» [en línea], (2023), <<https://shorturl.at/hzBD2>> [Consulta: 02/10/2023.]
- HILLS, P. y SIRMA, B., *Interseccionalidad*, Morata, 2019.
- HOOKS, B., *¿Acaso no soy una mujer?, Mujeres negras y feminismo*, Consonni, 2020.
- KLECKO, M., «The importance of representation: What Disney's Black Little Mermaid means for the film industry» [en línea], (2023), <<https://shorturl.at/cCK39>> [Consulta: 10/10/2023.]
- MARTÍN, P.J., «¿Una Ariel negra? Breve historia, beneficios y problemas del colorblind casting» [en línea], (2023), <[https://t.ly/\\_Ch74](https://t.ly/_Ch74)> [Consulta: 02/10/2023.]
- PIÑA, A., «La sirenita: acusan a Disney de censurar publicidad de la película en China» [en línea], (2023), <<https://t.ly/INCx9>> [Consulta: 20/10/2023.]
- PIZARRO, M.A., «Las épocas por las que ha pasado la factoría Disney» [en línea], (2024), <<https://t.ly/hGZ-v>> [Consulta: 11/03/2024.]
- POVEDA, A., *Heroínas o princesas: análisis de la evolución de los personajes de la marca "Princesas Disney" desde su posible superación de los estereotipos sexistas, dentro y fuera de la ficción animada*, Universidad Complutense de Madrid, 2019.
- REDACCIÓN., «Críticas a La sirenita por insinuar que la esclavitud no existió» [en línea], (2023), <[https://t.ly/\\_4161](https://t.ly/_4161)> [Consulta: 09/10/2023.]
- REDACCIÓN., «¿La sirenita ha sido un éxito o un fracaso de taquilla? La historia cambia según quien la cuente» [en línea], (2023), <<https://t.ly/Ve4ty>> [Consulta: 15/10/2023.]
- REDACCIÓN., «Disney y la inagotable fórmula de los *liveaction*» [en línea], (2022), <<https://rb.gy/omnole>> [Consulta: 02/10/2023.]

- ROMANO, A., «The racist backlash to The little Mermaid and Lord of the rings is exhausting and extremely predictable» [en línea], (2022), <<https://rb.gy/8nlcx2>> [Consulta: 12/10/2023.]
- ROMANO, N., «Making a splash: A Deep dive into the live-action Little Mermaid with a new generation's Ariel» [en línea], (2023), <<https://rb.gy/uv1385>> [Consulta: 03/10/2023.]
- ROSADO, M.J., «La finalidad de la metodología cualitativa» [en línea], (2018), <<https://rb.gy/nqbckd>> [Consulta: 06/10/2023.]
- ROSICH, M., *En la estela del mito, doce figuras femeninas de la antigüedad clásica*, Kairós, 2021.
- TRUTH, S. *¿Acaso no soy una mujer?*, Convención de los derechos de la mujer Ohio-Akron, 1851.
- VALDIVIA, G., «Disney apuesta desde hace varios años por un cambio de perspectiva en lo que se refiere a contar sus historias» [en línea], (2023), <<https://rb.gy/solfnb>> [Consulta: 05/10/2023.]
- VENTUREIRA, R., «Disney revisita sus clásicos con criterios de diversidad: así serán La sirenita y Blancanieves» [en línea], (2022), <<https://tinyurl.com/3yzm96m6>> [Consulta: 06/10/2023.]

## Capítulo 34

# Insectos abyectos de lo fantástico: ¿Una ciencia equivocada?

Dra. Isabelle-Rachel Casta  
*Universidad de Artois (Francia)*

### 1. INTRODUCCIÓN

En 1936, H.P. Lovecraft advertía contra la codicia actual cuando escribía que “Es absolutamente necesario para la paz y la seguridad de la humanidad que algunos rincones oscuros y muertos, algunas profundidades insondables de la Tierra, no sean perturbados, no sea que ciertas adormecidas anomalías recobren vida activa y ciertas obscenas supervivencias salgan reptando de sus oscuras guaridas para lanzarse a nuevas y mayores conquistas” (2016[1936], p. 404). También, de Stephen King a Clive Barker, de Julio Verne a George Langelaan (el autor de *La mosca*, 1957), todos los “fantasiosos” se declaran contra el poder fascinante de las ciencias y su vertiginosa inmoralidad, en eco-thrillers que ilustran y ejemplifican la destrucción, con fines puramente mercantiles, de la mónada humana antaño considerada indivisible. En efecto, la abdicación de la conciencia va acompañada de una dislocación, incluso de una desarticulación de la armonía original para reordenamientos monstruosos pero rentables.

Si la figura del científico loco dominó la literatura de la imaginación hasta los años cincuenta, las obras recientes exhiben en cambio patologías terribles, fríamente escrutadas por los científicos sin escrúpulos que las indujeron, psicópatas cuya supervivencia es la única ley. Sin embargo, el horror corporal también puede surgir de una intención exploratoria inicialmente positiva, pero que las circunstancias particulares transforman en abyección. Esta es también la teoría de la filósofa francesa Julia Kristeva<sup>1</sup> (1980), quien, en su ensayo sobre los poderes del horror, describe la abyección como una caída en la insoportable realidad de la carne... El resurgimiento de lo reprimido y la progresiva demencia de ciertos protagonistas conducen a las

1. La filósofa francesa Julia Kristeva exploró una visión influyente y formativa del concepto de abyección, donde describe el horror subjetivo (abyección) como el sentimiento experimentado por un individuo enfrentado a la simple experiencia de lo que ella llama la “realidad corpórea” típicamente reprimida.

catástrofes que ilustran las películas de Cronenberg, en particular *La mosca* (1986), así como la serie *Fortitude* de Simon Donald, un falso *noir* nórdico de origen inglés. En todas las ocasiones, la degradación de lo humano corresponde exactamente a la proposición crítica de Kristeva, de una insostenible contaminación entre la realidad y el orden simbólico.

Tres momentos jalonarán esta breve afirmación. En un primer momento, nos uniremos a Sir Arthur Conan Doyle en su advertencia contra el retorno de los monstruos, que podría traducirse en una doble violación de las leyes naturales. Luego veremos que de esta depredación original nace un mundo basura y gore propio del horror corporal. Finalmente, en nuestra última etapa, llegaremos a una constatación de contaminación general y devoración permanente de todos los biotopos, por la ciencia devastadora de los nuevos aprendices de brujo.

## 2. ¿ABRIR LA PUERTA A LOS MONSTRUOS?

Utilizada habitualmente para analizar las narrativas culturales populares de terror, la idea de lo abyecto equivale a aquello que es rechazado por la razón social — el consenso comunitario que sustenta un orden social— o que la perturba; pero aquí, creemos estar descubriendo una nueva especie... ¡pero esta nos descubre a nosotros! O nos redescubre, ya que generalmente el agente patógeno ha dormido durante un tiempo indeterminado, en laboratorios secretos y/o sótanos inviolables, antes de despertar para invadir las masas.

En *Fortitude*<sup>2</sup>, las esporas del Eoceno transforman a los humanos contaminados en asesinos delirantes o en incubadoras de insectos ancestrales, lo que desemboca en una guerra de todos contra todos. La trama debe mucho al hecho de la conservación de virus en cadáveres congelados que, debido a la dureza del clima, ¡nunca se descomponen! De hecho, rápidamente surgió la hipótesis de una contaminación por un virus prehistórico, liberado del permafrost por el calentamiento global<sup>3</sup>, y con el que algunos habitantes habían estado en contacto directo. Reaparece una avispa prehistórica portadora del virus que empuja a sus víctimas a cometer actos de salvajismo imprevisibles... Un tratamiento espectacularmente horripilante, estético y

2. Donald, S. (Productor), (2015-2018), *Fortitude* [serie]. Sky Atlantic (26 episodios, 3 temporadas).
3. De hecho, estamos ante una monstruosidad, vectorizada esta vez por parásitos despertados de su letargo secular por la extracción de cadáveres congelados; cuando infestan a su huésped humano, estas larvas pulverulentas provocan una muerte ignominiosa o la metamorfosis en un asesino psicópata.

humanista rige la construcción de estos insectos infernales: el Antropoceno frenético despierta así los demonios enterrados, porque el científico (o el industrial) pone en peligro el equilibrio de los ecosistemas y provoca la deshumanización del *ὄγκος*.

Mutación genética, experimentos médicos, chamanismo y demonios dimensionan entonces un imaginario de la Caída, que rearma el tema de la naturaleza vengativa y las simbiosis rotas, exactamente como en *La Mosca* de David Cronenberg (1986). Cronenberg, especialista del cine de terror, ha logrado algunos de los momentos más memorables del *body horror*: sin recurrir a la fantasía, transforma a los personajes de *Crash* en mestizos metal-humano, así como su amor por las prótesis y la sexualidad “especial” depende de la violencia de los accidentes causados. Pero si hay que citar la obra maestra de este cineasta en la materia, *La mosca* sigue siendo el producto más puro del terror anticipatorio. La historia es la de Seth Brundle, un brillante científico que, tras una desafortunada manipulación, ve su ADN combinado con el de una mosca. Observaremos también el significado bíblico de su nombre de pila: Seth es el nombre de un dios egipcio híbrido hombre/animal. También es el nombre del tercer hijo de Adán y Eva, el padre de una humanidad futura de la que somos descendientes. Lejos de ser inocente, esta elección arroja aún más luz sobre el destino de este personaje perdido, que se convierte literalmente en un insecto gigantesco y repulsivo, a través de mutaciones abominables (se le caen los dientes, las orejas y también las uñas), y en una escena paroxística se desprende de los pocos restos humanos que quedan para emerger como un monstruo absoluto. Inmediatamente vomita sobre un rival jugos ácidos que empiezan a disolver a la desafortunada persona viva... luchando. Seth “Brundlefly” lanza un último teletransporte, pero se funde con la cabina, convirtiéndose en otro mestizo, ¡hombre/mosca/metal! Veronika, la mujer a la que amaba, le mata de un disparo, a petición suya. ¿No podríamos oír también, en “Brundle”, el zumbido que anuncia la metamorfosis?

Lo mismo ocurre en el primer *Alien* de Ridley Scott (1979), con la llamada escena del *chestburster*, cuando un xenomorfo apenas formado se desprende brutalmente del cadáver aún humeante de Kane: “Pero la visión del monstruo chorreando es mucho peor. Scott quería una aterradora cría carnívora [...], una abominación que surge de los restos de Kane en una postura de lo más fálica” (Yoan Villars). De hecho, lo inhumano sale de lo humano, mientras que el líder de la nave, Ash, parece humano ¡pero no es más que un robot!

Esta exposición del cuerpo fragmentado, desmantelado, reducido a su naturaleza de rompecabezas biológico, se suma también la película *X* (Ti West, 2022), al añadir al horror de las amputaciones el de la gerontofobia; en esta perspectiva se sitúa la escena traumática con la que se cierra la primera temporada de *Fortitude*, y que constituye el exponente de toda una parte del horror corporal contemporáneo. En el espacio

reducido de una sala de hospital/laboratorio, una paciente yace inmóvil, y su cara y su cuerpo están cubiertos —literalmente cubiertos— de ampollas purulentas...

Poco a poco, cada uno de estos abscesos estalla, y vomita un géiser de moscas avispa, en una nube rugiente que pronto invade y satura el espacio con miles de insectos. El horror de esta invasión, nacida de los fluidos y la energía vital de un ser en agonía, sustituye la mónada indivisible de lo humano por la innumerable y agresiva miríada alada, porque cualquiera que intente penetrar en el confinamiento para salvar a la desdichada mujer está condenado a sufrir la misma suerte, a convertirse a su vez en incubadora y contaminante. El intervalo entre la descomposición “normal” del cadáver y la depredación insectiforme, incluso durante la vida del huésped, se ha colapsado, para satisfacer los apetitos de científicos con oscuros planes.

Para Cronenberg, una mosca insignificante y sin embargo familiar detendrá la máquina: literalmente, un insecto. El insecto sin alma está movido por el instinto y la satisfacción de funciones primarias: alimentarse, reproducirse. Pero la mosca también está asociada a otra función, la de la putrefacción de los cuerpos, la descomposición de la carne... No es de extrañar, pues, que el crítico Marc Godin (2021) analice paralelamente *Host*, de Rob Savage (2020).

### 3. BASURA, GORE Y ANIQUILACIÓN: PERDERSE EN EL *BODY HORROR*

“La lucha por la satisfacción de las necesidades materiales conduce a un retorno a la vida animal, a la animalidad; en Fukuyama como en Curval, el fin de la Historia corresponde al fin del pensamiento y de la cultura”, afirma Jean-Loup Héraud (2014, p. 133); Esto es exactamente lo que ocurre en el frío glacial de Svalbard, en *Fortitude*, una pequeña ciudad en el corazón del Ártico, hasta ahora tranquila, repentinamente sacudida por el violento asesinato de un científico británico. El descubrimiento por el sheriff local, Dan Anderssen, del cadáver destripado de Charlie Stoddart, el biólogo, altera el equilibrio. La investigación comienza cuando las apariencias resultan ser lo que realmente son: equívocas y engañosas.

Pronto se une a Dan un detective inglés, Eugen Morton. Al mismo tiempo, Vincent Rattrey, un joven científico, también llega a *Fortitude* para estudiar el comportamiento de los osos polares, que el cambio climático convierte en una amenaza extrema. Además, la gobernadora Hildur quiere construir a toda costa un enorme complejo hotelero en el hielo, para compensar la pérdida de ingresos por el cierre de la mina. Si recordamos que la propia palabra *fortitude* significa en inglés “valor, grandeza de alma”, comprenderemos cómo este título resultará, en el mejor de los casos, irónico, y en el peor, apotropaico.

Ciertamente, la ciudad ficticia recoge todas las particularidades de Longyearbyen, capital de Svalbard, y de Ny-Ålesund, la localidad habitada más septentrional de este archipiélago: una ciudad situada en el Ártico, no lejos de la frontera rusa y poblada en parte por científicos de todas partes. La trama debe mucho al hecho de que los virus se conservan en cadáveres congelados que, debido a la dureza del clima, ¡nunca se descomponen! En efecto, si la gobernadora quiere construir su hotel con intensos trabajos de excavadora, los mineros quieren vender un cadáver de mamut descongelado, uniendo así las dos “locuras” humanas: el calentamiento global del planeta, que acelera el deshielo, y el afán de lucro, que devasta los espacios naturales. ¿Cómo no ver en el Glacier Hotel Project de Hildur Odegard un reflejo de la ambición de Ben Horne y su Grand Nothern Hotel de Lynch (*Twin Peaks*)? Como subraya en su trabajo el investigador Matthieu Letourneux, cada punto de la obra en serie resulta de una negociación entre el deseo de singularización y la obligación de señalar una pertenencia genérica<sup>4</sup>: a este respecto podríamos citar a Peter Straub, Dean Koontz, David Wellington, *Fringe* o *Expediente X*, que L. Guillaud sigue recordando:

Al excavar hacia los orígenes, hacia la tierra de los muertos, el erudito no solo ha resucitado el pasado, sino que ha abierto “la brecha al monstruo”, por utilizar el título francés de un cuento de Conan Doyle, recordándonos de hecho que toda excavación equivalía a destrucción (Guillaud, 2015, p. 180)<sup>5</sup>.

Sin embargo, el erudito Stoddard había advertido a Hildur: “Se acerca algo antiguo, que nos causará muchos problemas”. Cuando comienza la temporada 2, estamos en 1942, cerca de Vukobejina, y vemos un campamento sami asolado por un depredador caníbal que masacra a todo el mundo —anunciando retrospectivamente el comienzo de la temporada 1 (reactivación de gérmenes prehistóricos, contaminaciones en cadena, y fabricación para los supervivientes de una especie de cuasi inmortalidad generalmente criminógena, que los convierte en asesinos *bersekr*); la explicación es sencilla: también ese año el suave clima había derretido la banquisa, y por lo tanto permitió el regreso de las avispas asesinas, despertadas de su larga hibernación. Estos hechos se conocerán por los microfilms misteriosamente entregados a Hildur, y que proceden evidentemente de los archivos soviéticos: esta película rusa amateur en blanco y negro revela, según se ha sugerido, la masacre y

4. Podemos remitirnos a la obra de Alice Jacquelin y, en menor medida, a la de Paul Faggiane-lli-Brocart.
5. Guillaud, L., “Science et transgression dans la fiction: exhumation archéologique/ verticalité menaçante”, pp. 176-184, en Mustière, P., Fabre, M. (Dir.), *Jules Verne, la science: jusqu'où explorer*. Coiffard, Nantes, 2015, p. 180. La novela corta *The Terror of Blue John Gap* de Arthur Conan Doyle se publicó en *Strand Magazine* en 1910.

sus asombrosas consecuencias; evidentemente no existe “fuera” del mundo ficticio de *Fortitude*, pero crea la duda haciendo “temblar” el discurso cinematográfico.

Los niños y los animales también son particularmente inquietantes y/o maltratados en este universo medio onírico, atravesado por extrañas supersticiones y presa de los impulsos asesinos de los habitantes sucesivamente contaminados por las larvas reanimadas. Toda la desgracia de *Fortitude* se origina allí: verdadero tótem del mal y de la podredumbre, este cadáver que se descongela bajo una lona arrojada descuidadamente sobre él en el corazón de un cobertizo abierto a todos, esparcirá sus gérmenes maléficos... todo se mezcla en este infierno helado: oposición al destructor proyecto inmobiliario impulsado por el gobernador, reyertas con un minero local, etc. El turbio papel de la policía y del viejo Henry Tyson provoca un desasosiego adicional, hasta que los científicos “buenos”, Vincent Rattrey y Natalie Yelburton, llegan a la única hipótesis válida: los jugos fétidos, resultantes de la descomposición del mamut, se han extendido por toda la ciudad, envenenando a animales y personas.

En realidad, todo esto ha sido urdido por una empresa farmacéutica que, bajo la apariencia de una misión médica patrocinada por la OMS y dirigida por la doctora Sarinda Khatri, lleva a cabo experimentos médicos secretos en pacientes con el virus prehistórico que se le ha confiado. El tema de estos experimentos es comprender y dominar el extraordinario proceso de regeneración celular que se produce en las personas infectadas, lo que conduce a las mismas catástrofes en cadena que en Cronenberg y Lovecraft, según Lauric Guillaud: “La misma advertencia solemne sirve de prólogo a *En el abismo del tiempo* (1936), se trata de que el hombre reconsidere tanto su lugar en el universo como su noción del tiempo. Debe estar dispuesto a afrontar un peligro monstruoso, pero sobre todo es necesario poner fin a todas las excavaciones arqueológicas...”<sup>6</sup>

Así, un cerdo parece haberse convertido en objeto de experimentos terroríficos, como lo vislumbra por un breve instante la madre de Liam, Jules Sutter, durante una visita clandestina al extraño hospital donde el niño asesino<sup>7</sup> es tratado por el doctor Allerdyce, con el fin de prevenir la gangrena que le amenaza. Este cerdo reposa en una especie de acuario, y está cubierto de electrodos; esta visión dantesca sume a la joven en un estupor horrorizado y profético, ya que las avispas *ichneumon* que emergerán del cuerpo-receptáculo de Allerdyce, se lanzan sobre Vincent y él también se encuentra en el corazón de esta miríada de insectos venidos de la

6. Guillaud, L., *op. cit.*, p. 183.

7. Fue a llamar al timbre de Stoddard para matarlo utilizando un pelador de verduras, luego un cuchillo y finalmente una picadora.

noche, para colonizar a los humanos que encuentran a su paso.<sup>8</sup> Cronenberg también carga con el miedo a esta “carne” falible: “Es la carne la que te vuelve loco”. Porque cree que su mujer le engaña con un examante, Seth compartirá casualmente el *Telepod* con una mosca...

Todo sucede, por tanto, como si el desmoronamiento, el derrumbe, la horrible apertura de los abismos que se ciernen sobre las víctimas, humanas y animales, recordaran a la vez la catástrofe climática que amenaza el Ártico y los estragos antropológicos universales que infunden estos desórdenes inducidos.

#### 4. CONTAMINACIÓN Y ANIQUILACIÓN: HACIA LA ABYECCIÓN

Ya se ha subrayado cómo la aberrante oscuridad de los personajes remite al pandemónium *lynchiano*. Y hace falta *fortitude* (fortaleza en español) para sumergirse de verdad en el mundo asfixiante de esta comunidad polar, instalada en plena ventisca, ¡al pie de un glaciar amenazador! En la famosa película clandestina, vemos a un hombre, atado sobre una mesa, siendo operado sin anestesia por científicos bastante parecidos al Doctor Khatri, para experimentos de curación ultrarrápida de las heridas recibidas. Esta película dentro de la película desempeña así un papel de perfecta *mise en abyme* ya que, a partir de ahora, Elena Ledesma, una bella española, sirve de cobaya para la empresa Schenthal, que prueba en ella nuevas prácticas quirúrgicas: Khatri encarna la crueldad glacial de una medicina sin conciencia, antes de pagarla con su vida (se suicida al mismo tiempo que los esbirros de la firma en cuestión, que venían a liquidarla para silenciarla).

Pero como la segunda temporada también se abre con la visión de un cielo rojo llamado aurora sangrienta<sup>9</sup>, entramos en la versión mágica y chamánica de la serie: todos los que ven esta aurora sangrienta están más o menos condenados a morir. Las creencias indígenas se mezclan así con los excesos de los científicos locos para transformar *Fortitude* en un *locus horribilis*, desde asesinatos rituales, lenguas arrancadas, cabezas cortadas, etc. De esta ciencia equivocada que desprecia al ser

8. Pero la presencia de ánimo de Dan y Natalie le salva la vida, hasta el punto de que consiguen gasear a todas las avispas y sacar a Vincent, en mal estado, pero vivo, de la famosa habitación maldita.
9. Nótese que la expresión “diamantes de sangre” se utiliza inmediatamente después para describir el viaje criminal de un traficante, Laszlo Hindemith. Entre el amanecer de sangre y el diamante de sangre existe una forma de conexión metafórica que, de nuevo, crea un motivo estético constante al enfrentarse a la blancura letal del hielo de Svalbard.

humano, encarnada por la industria farmacéutica, Lauric Guillaud vuelve a decir: “El miedo al pasado oculta así la angustia del futuro. [...] El descenso al espacio corresponde no solo a un retorno en el tiempo, hacia los ‘comienzos’, sino también a la terrible revelación de la insignificancia del hombre, accidente irrisorio en el ciclo de la humanidad” (*ibidem*, p. 182).

Una de las víctimas colaterales, Shirley Allergyce, a la que se vio atacar a su madre con un tenedor tras dejarla inconsciente y abrirla la caja torácica para vomitar en su interior una especie de fluido transparente (huevos de avispa infiltrados en su torrente sanguíneo), cerró torpemente la herida, y huyó semidesnuda por la nieve hasta el supermercado cercano, donde fue encontrada muerta, desplomada entre los alimentos que había intentado ingerir... Por eso su madre, puesta en coma artificial en su propio hospital, solo sobrevive lo suficiente para alimentar a las miles de avispas que tiene dentro, y que —ya lo hemos mencionado— la perforarán literalmente por todas partes para salir. Después cae muerta sobre su cama, habiendo cumplido en cierto modo su función de nutrir los tejidos. En este momento solo podemos recordar a Seth, escupiendo sus jugos corrosivos sobre el enemigo para predigerirlo, y arrasando a una Veronika embarazada hacia el *Telepod*: ¡el mismo horror, y la misma violencia! Ya experimentada a mediados de la primera temporada (Liam apuñalando a Stoddard para deshacerse de los gérmenes), la escena se repite al final de la temporada (Elena hacia Carrie), y luego al final de la tercera temporada. Esta vez, Natalie ataca a Dan, para esparcirle el fluido parasitario: no tiene tiempo, pero probablemente muera por este ataque, él que ha matado a tantos. El *noir* nórdico se ha convertido en horror corporal absoluto.

De hecho, mientras el infame Khatri cuenta la historia de la Bella Durmiente a la joven camarera Elena sumida en un coma, y cruelmente utilizada para experimentos de regeneración, Hildur es asesinada por su sucesor, y los cuerpos decapitados se suceden en una cadencia siniestramente burlesca durante la temporada 2, mientras los personajes pasean tranquilamente por las calles con una cabeza decapitada en la bolsa de deporte: ¿gótico macabro involuntario? Entre científicos sociópatas y monstruos caníbales, la temporada 3 trae algunos picos de gore: Vincent es crucificado; Boyd, el amante de Elsa Schenthal, la jefa de la siniestra empresa, acepta que le drenen vivo todo su líquido cefalorraquídeo; y Dan, a su vez, fabrica su *Tupilak* con restos humanos (el tercero de la serie), ¡el colmo del terror descubierto al mismo tiempo que el cuerpo torturado de Vincent! En cuanto a Seth, si al principio intenta ocultar las marcas de su transformación bajo unos guantes y un viejo albornoz, acabará desnudo, resignado a aceptar su nueva condición. Uñas, dientes, orejas, las reliquias de su humanidad quedan relegadas tras el espejo del

cuarto de baño, el mismo que le ofrece el reflejo del hombre que ya no es; se convierte en su propio *Tupilak*, un monstruo aturdido por su propia mutación, que escupe su veneno y despliega sus alas para un espantoso vuelo nupcial.

Por tanto, la ordenada sociedad de *Fortitude* se ha hecho añicos, y la primacía del instinto de depredación sobre el deber completa el salvajismo de la pequeña comunidad, entregada a los insectos asesinos al mismo tiempo que a los científicos antinaturales. E incluso si Elsa Schenthal finalmente renuncia a matar gente para mantener la eterna juventud apropiándose de sus células madre, su muerte no repara nada, y los monstruos predichos por Lovecraft están ahora completamente despiertos.

## 5. CONCLUSIONES

Variante legitimada del *torture porn*, el *body horror* no solo se asocia a la fantasía pura, sino sobre todo a ficciones climáticas apocalípticas como *Fortitude*, o a la ciencia purificadora de monstruosidad como en *La mosca*, que retoma el tema favorito de la identidad humana, desgarrada entre su naturaleza profundamente animal y orgánica y su relación con la tecnología (la escena final ilustra el resultado catastrófico que representa esta confusión anárquica). La película de Julia Ducourneau, *Titane*, por ejemplo, muestra el acoplamiento de una mujer y un coche que da lugar al nacimiento de un niño mitad humano, mitad metálico, exactamente igual que la fusión de Seth Brundle con su cabina de teletransporte: estas terribles combinaciones, ligadas tanto a la locura científica como al imaginario *dieselpunk*, conllevan una atomización del cuerpo que los griegos llamaban *sparagmos*, y que los tótems humanos de *Fortitude* reconstituyen, en guerreros delirantes hechos por experimentos científicos criminales...

Una vez más, según Paul Valéry, el hombre sabe lo que hace, pero no sabe lo que hace: *Finish him!*, parecía ordenar la ciencia loca a criaturas débiles y dominadas, presas de los monstruosos mutantes insectiformes atravesados en nuestras obras, porque la cuestión “cli-fi” (ficciones climáticas) que pasa por alto el resto, parece sin embargo “vaporizarse” en una capa confusa de basura —como sigue insistiendo Antoine Rigaud (2022, p. 629): “El sadismo aparece como un género lúdico. El espectáculo del cuerpo magullado animado/simulado sirve así para el placer y el espectáculo de las crueldades más indecibles”. Como decíamos desde el principio, se trata en efecto, plenamente, de la abyección descrita por Julia Kristeva.

## REFERENCIAS

- BALLOTTI, A., MCKEOWN, C. y, TOUDOIRE-SURLAPIERRE, F., *De la nordicité au boréalisme*, Épure, Reims, 2020.
- BOURDIN, C., «Critique du film *La Mouche*», [en línea], (2008), <<https://rb.gy/bancec>> [Consulta: 22/04/2024.]
- BRIENS, S.B. y KYLHAMMAR, M.K., “Le polar et la critique du modèle suédois”, en *Poétocratie. Les écrivains à l'avant-garde du modèle suédois*, Éditions d'Ithaque, Paris, 2016, pp. 259-285.
- GODIN, G., «Gérardmer: le film fantastique se met en ligne», [en línea], (2021), <<https://t.ly/UCODB>> [Consulta: 22/04/2024.]
- Heimerman, B.H., *Borge Ousland le gardien des pôles*, Paulsen, Paris, 2023.
- HERAUD, J.-L., “De la dégénérescence à la régénérescence dans la SF française”, Editorial Preses universitaires de Bordeaux, Colección “Eidôlon”, 111, *Les dieux cachés de la science-fiction française et francophone*, VAS-DEYRES, N., BERGERON, P., GUAYVARIOS, P. (Dir.), PUB, Burdeos, 2014, p. 133.
- HUBIER, S., “L'Armageddon de glace : pour une étude culturelle de l'hiver dans les films-catastrophes”, [en línea], (2020), <<https://t.ly/5bUM3>> [Consulta: 22/04/2024.]
- KRISTEVA, J., *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Seuil, Colección “Tel Quel”, Paris, 1980.
- LOVECRAFT, H.P., *Montagnes de la folie*, Seuil, Colección “Points”, Paris, 2016[1936], p. 404.
- RIGAUD, A., “Mourir, mourir encore, mourir mieux”, en *Corps meurtris, souffrants et sans vie dans la littérature et les arts contemporains*, ATZENHOFFER, R., BUREL, E. (Dir.), Peter Lang edition, Bruselas, 2022, p. 629.
- Sérisier, P., *L'empire de la mélancolie: l'univers des séries scandinaves*, Vendémiaire, Paris, 2017.
- Sérisier, P., «Fortitude – Plus noir sur blanc», [en línea], (2017), <<https://www.lemonde.fr/>>, [Consulta: 22/04/2024.]
- Sluka, J.-G., “Critique du film *La Mouche*”, [en línea], (2012), <<https://t.ly/l6Ij5>>, [Consulta: 22/04/2024.]
- SOLBACH, M.-L., “Les récits polaires: l'héritage de Jack London”, [en línea], (2020), <[https://t.ly/VEK\\_Q](https://t.ly/VEK_Q)> [Consulta: 22/04/2024.]

En la amplitud de seres imaginarios, la criatura se erige como uno de sus principales pilares creativos: desde los territorios especulativos de la ciencia-ficción hasta los inhóspitos recovecos del terror, transitando entre las páginas, pantallas y partituras de nuestra amplia diversidad de culturas. Dentro de la relación que guardan las criaturas con la ciencia, son conocidos los modelos de representación artística y cultural que han tejido un amplio abanico de posibilidades donde encuentran sus puntos de intersección: monstruosidades nacidas de probetas, animales gigantes y otras alteridades biológicas, cruces entre organismos y maquinarias, mutantes, zombis, etc. Autores como Mary Shelley, H.G. Wells o R.L. Stevenson cultivaron los orígenes de este nexo desde la literatura. Otros, como David Cronenberg, Mark Schultz, Frank R. Paul, H.R. Giger o Karla Zimonja, continuaron desde el cine, el cómic, las artes plásticas, la escultura o los videojuegos, respectivamente.

Todos ellos, entre muchos otros creadores y creadoras, dan buena cuenta de la relevancia existente entre la ciencia y las criaturas; y de cómo sus temáticas, puntos de unión y planteamientos recorren nuestro caleidoscopio cultural. Bajo estos aspectos, "Ciencia y criaturas de lo fantástico" presenta una diversidad de propuestas, reflexiones y actualizaciones que giran en torno a esta dupla, contando para ello con una selección de textos de expertos y académicos internacionales. Todo ello, atendiendo a sus propias ramificaciones (enfermedades, biomecánica, experimentos científicos, etc.), y a la amplitud de sus debates (análisis social, cultural, político, identitario, etc.) e interconexiones con las diversas modalidades de expresión y plataformas existentes dentro de la cultura de masas.



ASOCIACIÓN DE DESARROLLO Y DIFUSIÓN  
DEL GÉNERO FANTÁSTICO  
"UNICORNIO NEGRO"



FANTAEIX



MASIVA



978-84-1183-759-0



9 788411 837590



tirant  
humanidades

plural