

JOSÉ-MARÍA MESA-VILLAR, ANA GONZÁLEZ-RIVAS
Y ANTONIO-JOSÉ MIRALLES-PÉREZ (Eds.)

REVISIONES POSMODERNAS DEL GÓTICO EN LA LITERATURA Y LAS ARTES VISUALES



AQUILAFUENTE
A



Ediciones Universidad
Salamanca

Revisiones posmodernas del gótico
en la literatura y las artes visuales

JOSÉ-MARÍA MESA-VILLAR, ANA GONZÁLEZ-RIVAS-FERNÁNDEZ
Y ANTONIO-JOSÉ MIRALLES-PÉREZ (EDS.)

Revisiones posmodernas del gótico en la literatura y las artes visuales



Ediciones Universidad
Salamanca

AQUILAFUENTE, 322



Ediciones Universidad de Salamanca y los autores
Ilustración de cubierta: Eduardo M. Gea
1.ª edición: octubre, 2022

ISBN: 978-84-1311-646-4 (Impreso POD)
978-84-1311-645-7 (pdf)
DOI: <http://dx.doi.org/0AQ0322>

Ediciones Universidad de Salamanca
Plaza de San Benito, 2
37002 – Salamanca (España)
<http://www.eusal.es>
eus@usal.es

Maquetación:
Gráficas Lope
C/ Laguna Grande, 2, Polígono «El Montalvo II»
www.graficaslope.com
37008 Salamanca. España

Hecho en UE – Made in EU



Usted es libre de: Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

Ediciones Universidad de Salamanca no revocará mientras cumpla con los términos:

- ① Reconocimiento — Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.
- Ⓒ NoComercial — No puede utilizar el material para una finalidad comercial.
- Ⓓ SinObraDerivada — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, no puede difundir el material modificado.

Ediciones Universidad de Salamanca es miembro de la UNE
Unión de Editoriales Universitarias Españolas
www.une.es



Catalogación de editor en ONIX accesible en <https://www.dilve.es/>

INDICE

Introducción

JOSÉ-MARÍA MESA-VILLAR (UCAM-Universidad Católica de Murcia, España), ANA GONZÁLEZ-RIVAS-FERNÁNDEZ (Universidad Autónoma de Madrid, España) y ANTONIO-JOSÉ MIRALLES-PÉREZ (UCAM-Universidad Católica de Murcia, España)..... 9

Desposesión y desencanto del espectro contemporáneo: el fantasma en *I Am a Ghost* (2012), *I Am the Pretty Thing that Lives in the House* (2016) y *A Ghost Story* (2017)

JULIO-ÁNGEL OLIVARES-MERINO (Universidad de Jaén, España)..... 31

El mito de Frankenstein en series de televisión contemporáneas: monstruosidad, rebelión y maternidad en la construcción de la identidad del siglo XX

ANA GONZÁLEZ-RIVAS-FERNÁNDEZ (Universidad Autónoma de Madrid, España)..... 49

Tradición y subversión en el cine gótico de animación de Tim Burton: de la risa al escalofrío

MIRIAM LÓPEZ-SANTOS (Universidad de León, España)..... 65

SteamPoe: Los cuentos de Edgar Allan Poe bajo el prisma del *Steampunk*

MARÍA-ISABEL JIMÉNEZ-GONZÁLEZ (Universidad de Castilla-La Mancha, España) y BEATRIZ GONZÁLEZ-MORENO (Universidad de Castilla-La Mancha, España)..... 79

«Beautiful Things Are Fragile»: Intertextual Connections and the (Re)Construction of Identity in Guillermo del Toro's <i>Crimson Peak</i> (2015) JOSÉ-MARÍA MESA-VILLAR (UCAM-Universidad Católica de Murcia, España) y FRANCISCO-JAVIER SÁNCHEZ-VERDEJO-PÉREZ (Universidad Nacional de Educación a Distancia, España).....	93
La travesía de Ofelia y las tres pruebas en <i>El laberinto del fauno</i> (2006), de Guillermo del Toro GEMA NAVARRO-GOIG (Universidad Complutense de Madrid, España).....	111
The Hybrid (Gothic) Categories of <i>Manifest Destiny</i> (vols. 1-6) JOSÉ-MANUEL CORREOSO-RODENAS (Universidad Complutense de Madrid, España).....	125
<i>A Ghost Story</i> (2017), paradigma de la fantasmagoría hipermoderna SERGIO ALBALADEJO-ORTEGA (UCAM-Universidad Católica de Murcia, España).....	141
<i>El castillo de las tres murallas</i> (1981), el singular cuento gótico de Carmen Martín Gaité MÓNICA FUENTES-DEL-RÍO (Doctora por la Universidad Complutense de Madrid, España).....	155
Narrativas de la desmitificación y la distopía gótica americana en Rob Zombie: <i>La casa de los 1000 cadáveres</i> (2002) y <i>Los renegados del diablo</i> (2005) LAURA BLÁZQUEZ-CRUZ (Universidad de Jaén, España).....	171
Gothic Elements in Iris Murdoch's Postmodern Novels after the 1970s ELENA N. KORNILOVA (Lomonosov Moscow State University, Federación Rusa).....	187
Entertaining the Audience: A Contemporary Audio-visual Portrayal of the Detective Tale through Stevenson's <i>Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i> and CBS's <i>C.S.I.: Crime Scene Investigation</i> LAURA RODRÍGUEZ-ARNÁIZ (Universidad Complutense de Madrid, España)...	203
Reseñas biográficas de los autores.....	219

INTRODUCCIÓN

INTRODUCTION

José-María MESA-VILLAR 
jmvillar@ucam.edu
UCAM-Universidad Católica de Murcia, España

Ana GONZÁLEZ-RIVAS-FERNÁNDEZ 
ana.gonzalez-rivas@uam.es
Universidad Autónoma de Madrid, España

Antonio-José MIRALLES-PÉREZ 
ajmiralles@ucam.edu
UCAM-Universidad Católica de Murcia, España

El presente volumen recoge una selección de estudios de caso que analizan las transformaciones del género gótico en obras posmodernas pertenecientes a los ámbitos de la literatura y las artes visuales. En ellos se trata de dar respuesta a algunos de los debates y dilemas planteados en el I Congreso Interdisciplinar sobre Literatura e Imagen, celebrado en la UCAM – Universidad Católica de Murcia bajo la organización del Grupo de Investigación «Cultura, Literatura y Lenguas Modernas», perteneciente al Departamento de Idiomas de dicha universidad. Esta aventura académica surgió del entusiasmo compartido de un grupo de docentes e investigadores universitarios por evidenciar de manera eminentemente aplicada (que no atórica) y abierta, a un público tanto general como especializado, los cauces diacrónicos de transmisión, influencia, recepción y reformulación de características y tropos de géneros literarios que han servido de base o tejido conectivo a una variedad de creaciones bajo el paraguas

de la posmodernidad. Otro motivo que nos condujo a promover esta iniciativa fue el de animar a nuestros alumnos a no contemplar estas obras a modo de compartimentos estanco, esto es, como partes inertes de un temario que se rescata con el objetivo de superar una determinada asignatura: no se trata simplemente de promover su motivación o suscitar su interés presentándoles estudios sobre películas, libros o series que aún cuentan con relevancia comercial y que pueden tener curiosidad por explorar, sino de hacerles reflexionar sobre el hecho de que una mente creativa no opera sobre el vacío, que las obras literarias y artísticas están condicionadas por factores e influencias medibles, y que conceptos como la durabilidad (Frank Kermode, *The Classic*, 1975) o los desafíos y preocupaciones esenciales del ser humano (Harold Bloom, *The Western Canon*, 1995) no pertenecen exclusivamente a William Shakespeare, Geoffrey Chaucer o John Milton, a quienes los alumnos suelen mantener en un pedestal desde el que les resulta complicado establecer suficiente cercanía para desarrollar un análisis en profundidad. En otras palabras, este emocionante viaje se encuentra destinado a romper una lanza a favor de la pervivencia y, al mismo tiempo, de la transformación de los clásicos literarios, junto al establecimiento de puentes diacrónicos que permitan vislumbrar el calado que géneros con un largo recorrido, tanto en lo académico como en lo popular, poseen en una variedad de obras modernas. Nos situamos así ante un espejo en el que podemos visualizar cómo el germen creativo de todos estos autores ha seguido vivo tanto en sus palabras como en aquellas formuladas por otros. Al aproximarnos a estas creaciones modernas descubrimos una miríada de voces y perspectivas que establecen puentes para una mejor comprensión del pasado y del presente, así como contrastes expresivos, interpretativos y creativos que marcan la diferencia, pero que no por ello se encuentran carentes de procedimientos, ansiedades y dilemas a los que autores de un pasado más remoto fuesen ajenos.

A menudo, en nuestras clases de literatura hemos invitado a nuestros estudiantes a meditar sobre el reflejo que algunas obras literarias ya consagradas tienen en nuestra sociedad contemporánea, y, con frecuencia, hemos encontrado, a final de curso, una expresión de agradecimiento por parte de ellos por invitarles a cruzar ese límite aparentemente no marcado entre su realidad personal (eminentemente visual, al menos para los más jóvenes) y todo aquello que puede ofrecerles la literatura. La recompensa para el docente y para los participantes en eventos científicos como el que constituyó el congreso interdisciplinar «Revisiting the Gothic» es, por una parte, la oportunidad de crear

un espacio de encuentro entre investigadores que, al compartir los resultados de sus trabajos con otros compañeros, con alumnos y con la sociedad, dan pleno sentido a la actividad académica —que de nada serviría encerrada en una torre de marfil. De otra, también lo es que nuestros alumnos comprendan, como señala George R. R. Martin, que quien lee no sólo vive su vida, sino una multiplicidad de existencias, pues, mediante el proceso de lectura, más allá de construir destrezas y conocimientos destinados al espacio de un trabajo futuro, también nos estamos construyendo a nosotros mismos; esto es, estamos examinándonos y estudiando nuestro mundo. Y, de manera no menos importante, estamos reflexionando sobre las motivaciones de la creación artística, nuestra eminente necesidad de comunicar y los modos en que, al encontrarnos con estos autores y obras, nos estamos encontrando como individuos —y en sociedad.

Un vínculo común en esta búsqueda, tanto para el público general como para expertos en la materia, es el desarrollo de las habilidades perceptivas y relacionales al evaluar los vínculos y los contrastes diacrónicos entre obras que comparten un mismo género y que permiten apreciar patrones de apropiación, reutilización y resignificación. Los trabajos que aportamos en este volumen se centran especialmente en obras creadas entre la década de los años setenta del siglo XX y las dos primeras del siglo XXI. Su marcado interés, tanto por la continuidad como por la diferencia y la matización, persigue igualmente evaluar las relaciones de reflejo, contraste, denuncia o reflexión que muchas de estas obras literarias o cinematográficas han mantenido con los patrones ideológicos, filosóficos, políticos, sociales o éticos en sus respectivas sincronías.

El género gótico resulta especialmente oportuno en este sentido al prestarse en no pocas ocasiones a una suerte de hibridez que ya le caracterizaba durante la segunda mitad del siglo XVIII, cuando surgió al calor de las obras visionarias, sepulcrales, y de reflexión —sobre la existencia humana y el más allá— del prerromántico William Blake, y que ya encontrábamos en parte en la poesía de cementerio de Edward Young o Robert Blair, entre otros. Frente al imperio de la Ilustración, fueron erigiéndose una variedad de movimientos y corrientes artísticas, políticas y de pensamiento que rescataban, como Thomas Percy y otros anticuarios, el sentir y la creatividad de un pueblo desvestido de la afectación neoclásica y de la tradición racionalista. El germen del Romanticismo y el del neomedievalismo, por otra parte, caminó en paralelo a los albores del gótico; y, de hecho, hasta bien entrado el siglo XIX, el término «gótico» se empleaba principalmente para referirse a aspectos esencialmente medievales

(como se advierte desde la misma novela fundacional, *El castillo de Otranto* [*The Castle of Otranto. A Gothic Story*, 1764] de Horace Walpole) o más cercanos al ámbito cultural e ideológico del mundo anglosajón. Poetas románticos como Samuel Taylor Coleridge o John Keats incorporaron a sus obras elementos claramente derivados del gótico, como la ominosa majestuosidad arquitectónica y el onirismo alucinógeno en *Kubla Khan* (1816) o las presencias succúbicas y fantasmagóricas en *La Belle Dame sans Merci* (1819), respectivamente. Junto a iteraciones de este tipo, la literatura gótica hunde sus raíces en las fortalezas insondables y los latentes misterios de las obras de Horace Walpole y Anne Radcliffe, explorando los límites que conducen a lo irracional, lo visceral o lo inexplicable. Encontramos cuidadas descripciones de entornos y espacios majestuosos e igualmente opresivos, con silencios y penumbras que a menudo esconden un pasado aterrador.

Góticas son también las obras de Mary Shelley, Robert Louis Stevenson, Edgar Allan Poe, Sheridan le Fanu o Bram Stoker, entre muchos otros, donde la presencia de lo monstruoso entra en claro conflicto con la inquebrantable creencia en el progreso del ser humano —o permite explorar el abismo de lo incontrolable e irrecuperable, la amenazadora presencia del extraño o una deformada visión de pulsiones esenciales y deseos irrefrenables. Incluso un «bestseller» decimonónico como Charles Dickens no pudo resistirse a introducir la presencia de espectros en su célebre *Cuento de Navidad* [*A Christmas Carol*, 1843] o en relatos cortos como *El guardavía* [*The Signalman*, 1866]. Tampoco el laureado Lord Alfred Tennyson prescindió de los rasgos góticos en *Maud* (1850) como epítome de la frustración del personaje principal ante las mezquindades e infelicidad en el mundo. Ya en pleno siglo XIX, décadas antes de que las obras que nos ocupan en este volumen fuesen siquiera proyectos sobre el papel, estas creaciones literarias no podían entenderse exclusivamente en sí mismas, pues empleaban estos elementos góticos para aportar valiosas reflexiones sobre los límites de la tecnología y de la ciencia, la fragilidad del concepto de civilización, el temor a la pérdida de la identidad propia o la incapacidad humana de regirse por principios ético-morales inquebrantables. Todo ello proporcionaba un marcado contraste con la creencia constante en el progreso, la percepción del ser humano como esencialmente civilizador o la ilusoria cortina de estabilidad y continuidad que a menudo proyectamos sobre nuestras existencias —como individuos o parte de una sociedad.

Ya en el siglo XX, y pese a la esperanza y la confianza en el progreso depositadas por las generaciones de E. M. Forster, Virginia Woolf o Francis Scott

Fitzgerald, quedan bajo la superficie trazas de decepción —ante el peso de la tradición, la imposibilidad de cumplir los propios sueños, o la horripilante escalada de la sinrazón y la angustia de un futuro incierto. Pese a la invitación al desenfreno de los años veinte, la nueva centuria estaría marcada —durante su primera mitad— por los horrores de las guerras mundiales, la crisis de Wall Street y diversas facciones políticas de carácter totalitario. Durante los períodos de calma, las imágenes de los monstruos surgidos de la literatura gótica —como Drácula, Frankenstein, El Hombre Lobo, o una variedad de apariciones espectrales que capturaron los sentidos de la audiencia— fueron reubicados en un terreno cinematográfico para el culto de masas en un intento por participar de una cultura del entretenimiento que ocultaba las inestabilidades del quehacer diario. Algo similar ocurrió también, décadas más tarde, durante los años sesenta y setenta, con las producciones de Hammer Films y diversas empresas europeas de cine de terror. Si algo aprendió la sociedad de la primera mitad del siglo XX fue que lo monstruoso, lo visceral, lo excesivo, lo inquietante... tan íntimamente relacionados con el género gótico, carecen de sentido en un período bélico donde las personas se convierten en depredadoras de otras. Incluso más adelante, con las secuelas de la Guerra de Vietnam, una multitud de obras reutilizaron elementos góticos ya presentes en la literatura —como *Apocalipsis Now* (1979) de Coppola, que revisaba para una nueva época *El corazón de las tinieblas* [*Heart of Darkness*, 1899] de Conrad. Del mismo modo, incluso los clásicos de la Hammer y obras literarias previas como *La maldición de Hill House* [*The Haunting of Hill House*, 1959] de Shirley Jackson, *La semilla del diablo* [*Rosemary's Baby*, 1967] de Ira Levin, *La feria de las tinieblas* [*Something Wicked this Way Comes*, 1962] de Ray Bradbury, *El resplandor* [*The Shining*, 1977] de Stephen King o *La cámara sangrienta* [*The Bloody Chamber*, 1979] de Angela Carter, no sólo revitalizaron antiguos miedos, sino que apuntaron a las inestabilidades del propio ser humano y de la sociedad en sí. Del mismo modo, conforme se aproximaban los años ochenta, la humanidad seguía sabiéndose consciente de los peores horrores ante la posibilidad de un apocalipsis nuclear, en los últimos estertores de la Guerra Fría.

A medida que nos acercamos al siglo XXI, observamos muestras crecientes de lo que Ann Radcliffe, la dama de la literatura gótica, identificó como el «horror» (una proliferación de representaciones gráficas y explícitas de la muerte, la violencia y la decrepitud) frente al «terror» (mucho más sutil y psicológico en la manera en que infunde miedo en el lector). Pero, junto a la

gran cantidad de filmes de los años ochenta que cultivaron la literalidad del antagonista monstruoso y las secuencias truculentas para mayor lucimiento de los profesionales de los efectos especiales —como en *Pesadilla en Elm Street* [*A Nightmare on Elm Street*, 1984], *Halloween* (1978), *Viernes 13* [*Friday the 13th*, 1980]— esta nueva ficción no dejó de explorar las contradicciones, los secretos, las inestabilidades o la ilusoria seguridad de nuestra sociedad civilizada. Como recuperado de los dilemas éticos explorados en *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, y las aterradoras consecuencias de una industrialización desenfrenada, apreciamos el resurgimiento de claros sentimientos de desconfianza ante la fe ciega en el progreso de la humanidad y su capacidad para trascender fronteras de la mano de la tecnología. Ya a finales de los sesenta y principios de los setenta, autores como Michael Crichton o William F. Nolan, con *Westworld* (1973) o *La fuga de Logan* [*Logan's Run*, 1967], respectivamente, visualizaron los riesgos de una sociedad excesivamente acomodada en la tecnología y entregada a una existencia esencialmente hedonista, guiada solo por la experimentación de una fantasía transgresora o deshumanizante, pero que no tarda en mostrar fisuras que conducen al receptor a reflexionar sobre los supuestos avances que, en nuestra vida cotidiana, se presentan con un afán escapista o que plantean dilemas más profundos bajo una apariencia de mero entretenimiento. Justo en los inicios de los años 90, con *Parque jurásico* [*Jurassic Park*, 1990], poco después llevada al cine por Steven Spielberg (1993), Crichton volvió a explorar el concepto de transgresión en relación a la posibilidad de devolver la vida, gracias a los avances científicos, a criaturas extintas siglos atrás, instando nuevamente a sopesar los conflictos morales en decisiones de tal calibre. Estos mismos temores habían venido aflorando varios años atrás en cintas como *Alien, el octavo pasajero* [*Alien*, 1979] o *Terminator* (1984), donde se ponía en tela de juicio una visión optimista y aparentemente incontestable respecto a las posibilidades de la humanidad en relación a la conquista espacial y los avances tecnológicos. Son aspectos compartidos y heredados desde una dimensión literaria que tanto el cine como la paraliteratura u otros sectores del entretenimiento han ido inoculando repetidamente en nuestro tejido y conciencia social.

Desde los inicios del presente siglo, estas ansiedades han seguido aflorando de diversas maneras en el mundo del entretenimiento, incorporando como sectores adicionales el terreno de las novelas gráficas y el de la industria del videojuego. El incremento de la presencia tecnológica y la inquietud del ser humano ante la posibilidad de ser replicado o imitado con seres artificiales ya tuvo

su germen en el siglo anterior, no sólo a través de personajes de tipo sintético desde los setenta en adelante, sino también en muestras tan tempranas como el clon malvado de María en *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang y Thea von Harbou. La sociedad del siglo XXI expresa su desconcierto ante la contradicción de sentirse incomunicada, pese a la existencia de internet o los teléfonos móviles, ante la ausencia de la calidez humana, cuando, en teoría, nos encontramos más cerca que nunca unos de otros gracias al salto tecnológico implantado desde finales del siglo pasado. Las inquietudes del ciudadano actual también van de la mano de ilusiones análogas a las exploradas por Crichton o Nolan, con avances que se antojan una liberación, pero que pueden traer consigo la ruptura de la privacidad o una puesta en cuestión de la propia identidad. Con la amenaza de la guerra nuclear como un recuerdo difuso desde finales de los años ochenta, nuestros temores se han reubicado en un terreno biológico —nuevamente, un tipo de ciencia que supera los límites éticos con terribles consecuencias para la vida humana, como en la saga *Resident Evil* (1995-) de filmes, videojuegos y paraliteratura— y en la inquietud acerca del papel de la tecnología y de su función en nuestras vidas: ¿quedará la técnica al servicio del ser humano o será este último esclavizado en una suerte de nueva revolución industrial? Y, al mismo tiempo, pese a la recuperación de monstruos clásicos como vampiros, fantasmas y hombres lobo en una variedad de obras literarias, comics y filmes contemporáneos, vemos cómo todo este aparato científico-tecnológico no es la única voz en esta renovada (y, al mismo tiempo, continuista) aplicación del gótico, sino que también encontramos una huida hacia nuestro interior y la necesidad no sólo de establecer una comunicación real, sino de descubrir el significado de la propia trascendencia. Podemos concluir, por tanto, que, tal y como ya han afirmado diferentes estudiosos, la literatura gótica ha demostrado ser no tanto un género como un «modo literario» que cada época y cada sociedad ha empleado como vehículo de expresión de sus ansiedades y traumas, y que, en consecuencia, está siempre en constante cambio, adaptándose a las contingencias históricas de cada momento.

Como hemos señalado anteriormente, el presente volumen aporta una selección de estudios de caso, y, por tanto, no persigue aportar una visión totalizadora de los diferentes mecanismos y transformaciones del género en los últimos cincuenta años —un objetivo más abarcable a través de toda una colección de libros, más que en una sola entrega—, pero sí acompañar a lectores, tanto a los más versados en la temática como a los recién llegados a este

ámbito, en una labor de exploración de corte académico que profundizará, en cada capítulo, en varios de estos rasgos que han venido definiendo las necesariamente diversas encarnaciones del género gótico en la literatura y las artes visuales. A continuación, ofrecemos una síntesis de las aportaciones realizadas por nuestros autores, como enriquecedor muestrario de la reutilización y revisión de elementos y patrones del género gótico en obras contemporáneas. Como podrán comprobar nuestros lectores, a la amenaza de la transgresión tecnológica se añade una huida hacia el interior, una necesidad —tan clásica como rabiosamente actual— de redefinir nuestra identidad como individuos y como parte de una sociedad, o de explorar nuestro lugar más allá de la mera existencia física. La literalidad de algunos monstruos va de la mano de una revisión de este término, abriendo la puerta a emplear esta cualidad como metáfora de la diferencia, de existencias suspendidas en los márgenes de la sociedad. También destacan ejemplos donde la permeabilidad entre diversos géneros y medios permite alegatos histórico-políticos de corte revisionista, o planteamientos ucrónicos que emplean la distancia espacio-temporal para devolver un reflejo supuestamente distante, pero más cercano a nuestra realidad de lo que se antoja a priori. Esperamos que estas contribuciones no solo sean de su agrado, sino que les inviten a la reflexión y a nuevas intervenciones en este sector desde la investigación académica.

Contribuciones

El capítulo del Dr. Julio-Ángel Olivares-Merino (Universidad de Jaén) plantea un fascinante recorrido por la reconfiguración y resignificación del espectro en un contexto cinematográfico. Tras considerar el efectismo ilusionista que caracterizó a los aparecidos en los albores del séptimo arte, se destaca la redefinición de los lugares encantados y la creciente opresión psicológica que se advierte en una variedad de muestras elaboradas desde la década de los setenta en adelante, pasando por una mayor corporeización —e incluso humanización— en los ochenta y alcanzando un marcado énfasis por la corrupción y la perturbación en el período finisecular. Sobre la base de esta tradición precedente, el capítulo examina en mayor detalle tres producciones audiovisuales contemporáneas, como muestras de la reflexión sobre la otra vida, que modifican perspectivas y tropos clásicos del género gótico. De manera análoga a las aportaciones de M. Night Shyamalan —*El sexto sentido* [*The Sixth Sense*,

1999]— Alejandro Amenábar —*Los otros* [*The Others*, 2001]— o Guillermo del Toro —*El espinazo del diablo* [*The Devil's Backbone*, 2001]— y las obras de H. P. Mendoza —*I Am a Ghost*, 2012—, Oz Perkins —*Soy la bonita criatura que vive en esta casa* [*I Am the Pretty Thing that Lives in the House*, 2016] o David Lowery —*A Ghost Story*, 2017— proyectan la dimensión espectral sobre el mundo de los vivos para hacer partícipe al espectador de una medida reflexión sobre la existencia más allá de la muerte y conjurar su ansiedad ante la posibilidad de un desvanecimiento gradual de la identidad. La exploración de la conciencia fantasmal y las instantáneas resilientes de una vida anterior permiten diluir las fronteras entre planos existenciales. La insistencia en la permanencia del fantasma y sus recuerdos se transforma en tormentoso eco de una esencia escurridiza, un frustrado ejercicio de auto-aserción que conduce el lamento por el destierro práctico en los espacios previamente habitados, la desesperanza de lo irrecuperable. Se plantea, de este modo, que la revisión actual de la figura del fantasma epitomiza nuestro temor a la indeterminación y establece conexiones inquietantes con una audiencia en agónica reflexión sobre su propio devenir vital.

Nuestra siguiente aportación, a cargo de la Dra. Ana González-Rivas-Fernández (Universidad Autónoma de Madrid) examina nuevos procesos de reconfiguración, esta vez aplicados al mito de Frankenstein, icónico ejemplo de rebeldía y transgresión al tratar de imitar —e incluso usurpar— el poder divino de conferir vida, aspecto ya configurado en el paso de la esfera textual a la visual mediante las aportaciones de James Whale —*Frankenstein*, (1931); *La novia de Frankenstein* [*Bride of Frankenstein*, 1935]— que, pese a sus desviaciones respecto a la obra de Mary Shelley, predominaron en el imaginario colectivo y siguen influyendo hoy día en diversas aproximaciones a la criatura y su hacedor. Estas iteraciones y patrones de reutilización han abierto nuevos debates en torno a aspectos como la (in)fertilidad, la responsabilidad sobre la propia existencia, las fluctuaciones de la identidad y la inquietante penetración de la inteligencia artificial en nuestra vida cotidiana. Precisamente en este sentido apunta el análisis realizado en torno a cuatro series actuales: el arranque de la segunda temporada de *Black Mirror* (2011), «Be Right Back», sume a la audiencia en una medida reflexión sobre la capacidad de la tecnología para forzar la permanencia de la identidad personal una vez nuestro envoltorio físico cruza el umbral de la muerte. Esta perspectiva, vendida inicialmente como bálsamo para los dolientes y casi una suerte de prolongación de la existencia

del ausente, deviene en una tortura que subraya, de un lado, que el ser amado ha partido de nuestro lado irremediabilmente y, de otro, que la biología humana, nuestra carga genética, es la única capaz de perpetuar nuestra esencia. Seguidamente, la Dra. González-Rivas-Fernández examina *Humans* (2015) y *Westworld* (2016) para trazar el paralelismo entre los ecos prometeicos del mito de Frankenstein y el desafío contemporáneo respecto a los límites de las entidades sintéticas y la inteligencia artificial, detallando cómo este discurso hace irrenunciable el estudio de dilemas éticos sobre los límites de la robótica, en consonancia con los postulados formulados por Isaac Asimov. La ansiedad humana ante la finitud de la existencia terrenal reaparece en la aproximación a las temporadas 1, 3 y 4 de *American Horror Story* (2011), que evidencian la potencialidad, durabilidad y carácter proteico de la obra de Mary Shelley para incidir, en línea con las muestras abordadas previamente, en la lucha improductiva del ser humano por conquistar una suerte de existencia sintética en la pretensión de desplazar realidades biológicas irrenunciables. En este sentido, se examina la reutilización de tropos góticos clásicos y su resignificación para abordar ansiedades actuales relativas a la identidad y perpetuidad de nuestra especie, sin dejar de mostrar analogías con la obra de Shelley al subrayar nuestro intento estéril de imitar capacidades esencialmente divinas y nuestra renuencia a aceptar los límites existentes en la naturaleza, aún con vigencia plena hoy día.

La Dra. Miriam López-Santos (Universidad de León) destaca la perspectiva revisionista y desmitificadora adoptada por Tim Burton sobre la herencia del gótico clásico, si bien comparte con esta última un interés constante por explorar los miedos y ansiedades individuales, que encuentran un reflejo en los espacios que habitan. El marcado eclecticismo de películas como *Vincent* (1982), *Pesadilla antes de Navidad* [*The Nightmare before Christmas*, 1993], *La novia cadáver* [*Corpse Bride*, 2005] o *Frankenweenie* (2012) acusa indudables influencias del expresionismo alemán de la década de los veinte del pasado siglo, las perturbadoras historias de Edgar Allan Poe y las correspondientes versiones cinematográficas realizadas por Roger Corman. Sin embargo, Burton disfruta re-articulando esta tradición y aunando el poder de la parodia y lo subversivo a fin de convertir el escrutinio de los dilemas morales o existenciales de los personajes en un preciso análisis del contraste entre apariencias y realidad, al tiempo que una vía poderosa para reivindicar el derecho a la diferencia y fustigar la hipocresía social. En este contexto, el monstruo se humaniza y, pese a no renunciar a la expresión de lo macabro, el cineasta añade dosis sustanciales

de melancolía, pasión o humor que les privan de un carácter amenazante y permiten vehicular un lúcido análisis sobre la superficialidad de las relaciones humanas. Este tratamiento, sugiere la autora del capítulo, supone una diferencia fundamental respecto al gótico tradicional, que resultaba predominantemente etnocéntrico y estigmatizante.

La permeabilidad entre géneros, la combinación de elementos y estilos diversos y el concepto de durabilidad de la obra literaria afloran nuevamente en la contribución de las Dras. María-Isabel Jiménez-González (Universidad de Castilla-La Mancha) y Beatriz González-Moreno (Universidad de Castilla-La Mancha), quienes proceden a analizar la huella del escritor Edgar Allan Poe en el subgénero de reciente creación conocido como «steampunk», correspondiente al ámbito de la ciencia-ficción. Precisamente, las autoras reivindican y justifican su relevancia en este contexto actual, al tiempo que defienden cómo muchas de sus historias ya planteaban vínculos entre los tropos góticos tradicionales y el incipiente tratamiento de la tecnología. Es en parte debido a esta alineación que la proyección de las obras del autor norteamericano sobre el steampunk resulta especialmente notable, si bien cabe objetar —o incluso lamentar— que este reflejo no haya sido advertido de manera generalizada por una parte sustancial de la crítica. Entre los aspectos rescatados de este maestro del terror y la narración detectivesca, destaca la incorporación del discurso sobre la tecnología y los progresos científicos que podían ya apreciarse en «Manuscrito hallado en una botella» [«MS Found in a Bottle», 1833], «Un descenso al Maelström» [«A Descent into the Maelström», 1841] o «Conversación con una momia» [«Some Words with a Mummy», 1845]. Su insistencia en el uso del vapor es otro de los elementos clave que reutiliza el género del steampunk, junto con el discurso sobre la superación de barreras previas —en términos espaciales o intelectuales— gracias al progreso técnico. «El infundio del globo» [«The Balloon Hoax», 1844], por ejemplo, coincide con el trasfondo tecnológico típico de este subgénero y plantea un claro enlace con los viajes inimaginables de Jules Verne —de hecho, también se menciona cómo Poe prefigura elementos que volverían a aparecer en la obra de H. G. Wells, si bien, nuevamente, son vínculos a menudo obviados en una esfera crítica.

La inquietante posibilidad de que los avances científicos o tecnológicos, como hitos de superación de la especie humana, puedan transformarse o manipularse acarreado efectos perniciosos para el común de los mortales es una constante que acerca el género gótico al de la ciencia ficción. Este pulso, ya

presente en Edgar Allan Poe, reflejaba entonces, al igual que hoy en día, las fluctuantes convicciones de la sociedad y el temor ante una pérdida de control sobre la propia creación o un descubrimiento etiquetado como propio. El temor surge principalmente de la dimensión menos beneficiosa del progreso técnico, aquella que evidencia las limitaciones del ser humano y que alimenta su ansiedad respecto a la posibilidad de saberse limitado, desplazado o incluso suplantado por la tecnología. En este sentido, directamente relacionado con el concepto de identidad personal, Poe ya examinó la amenazante presencia del autómatas en «El hombre que se gastó» [«The Man Who Was Used Up», 1839] y el temor a que nuestra capacidad de procesamiento sea superada por un artefacto fruto de nuestro conocimiento, como ocurre en «El jugador de ajedrez de Maelzel» [«Maelzel's Chess Player», 1836]. Todos estos son factores en consonancia con el tratamiento de personajes sintéticos, o de la captación de la conciencia y las emociones humanas, en el segundo capítulo de nuestro volumen y en una variedad de muestras contemporáneas tanto en el género gótico como en el de ciencia-ficción. Por último, pero no por ello de menor relevancia, las Dras. María-Isabel Jiménez-González y Beatriz González-Moreno redondean su aportación analizando la influencia y transferencia de los suntuosos espacios de «La caída de la Casa Usher» [«The Fall of the House of Usher», 1839] o «La máscara de la Muerte Roja» [«The Mask of the Red Death», 1842] en el contexto del subgénero del steampunk, cerrando así el círculo en torno a su triple orientación y los vínculos establecidos con una variedad de obras de Edgar Allan Poe.

Precisamente el carácter pionero que distingue la aproximación y el análisis desarrollado en el capítulo anterior impregna y anima la contribución del Dr. José-Manuel Correoso-Rodenas (Universidad Complutense de Madrid), que aborda el tratamiento de los tropos góticos en el terreno de la novela gráfica actual y, más concretamente, en los volúmenes 1 a 6 de *Manifest Destiny* (2016-2019), construida en torno a la expansión norteamericana hacia el oeste y que transforma las amenazas, dificultades y agrestes estampas de las tierras de frontera en morada de criaturas monstruosas como vampiros, hombres lobo y muertos vivientes, a modo de manifestación de los desafíos a los que sobreponerse para alcanzar la conquista de lo desconocido tras poner a prueba las habilidades y límites esencialmente humanos. Este aspecto, como destaca el autor, ha sido uno de los rasgos fundamentales del género gótico, que ha venido abordando desde sus inicios desafíos fundamentales para la identidad o la

integridad moral y física de los individuos y/o la sociedad en general. El propio título de la novela gráfica analizada («Manifest Destiny») es la expresión con la que se hace referencia a Estados Unidos como «la nación elegida», estableciéndose así un vínculo con la convicción moral de una parte sustancial del pueblo norteamericano, un sector autopercebido como agente civilizador guiado de la mano de la Providencia Divina hacia un futuro brillante e irrenunciable.

Por otra parte, el transcurso de más de siglo y medio desde que se acuñó el término de «Manifest Destiny» permite a los creadores de la novela gráfica bajo estudio adoptar una perspectiva crítica sobre el mismo, destacando su pervivencia en los Estados Unidos de la actualidad y cuestionando su exaltación del patriotismo. Como señalábamos, la presencia de criaturas monstruosas, que va *in crescendo* a medida que avanza esta serie, sirve para corporeizar los riesgos mortales, las quimeras inalcanzables o los abusos del expansionismo incontrolado en esta progresión hacia el oeste. Por tanto, esta mirada moderna al pasado cuestiona una verdad supuestamente irrenunciable, al tiempo que invita a la reflexión sobre los horrores derivados del fanatismo, la cruda conquista a expensas de otros o la definición de la identidad nacional norteamericana.

Del mismo modo que la contribución previa aborda una etapa icónica para la autopercepción y construcción de una nación, nuestro séptimo capítulo examina otra travesía identitaria, que esta vez parte de una esfera individual para encontrar proyecciones adicionales en la convulsa España de posguerra: la Dra. Gema Navarro-Goig (Universidad Complutense de Madrid) analiza el periplo de Ofelia en el film *El Laberinto del Fauno* [*Pan's Labyrinth*, 2006] de Guillermo del Toro como un proceso de corte iniciático hacia la madurez cuyo sustrato simbólico y reutilización de tropos básicos del género gótico describen un viaje hacia la madurez y la purificación del alma humana. Las muestras continuas de contraste (de lo agradable a lo repulsivo, de lo amenazador a lo hermoso, del terror atenzador al dinamismo del valor) caminan de la mano de una acertada combinación de elementos clásicos de los cuentos de hadas y los aspectos más siniestros del gótico para completar una perspectiva esclarecedora y perspicaz sobre las motivaciones del ser humano y sus manifestaciones (hermosas o grotescas) en dos planos existenciales entre los que transita la joven protagonista. Lo onírico y lo cotidiano se desarrollan en paralelo y convergen gracias a esta particular pasajera entre dos mundos. La reutilización de estos elementos, con claras referencias a los Hermanos Grimm, Lewis Carroll o Lyman Frank Baum, configura una dimensión fantástica que no sólo sirve de refugio ante el caos del

mundo exterior, sino que permite completar un rito de paso que, como campo de entrenamiento personal, conduce al encumbramiento de la rectitud ante la crueldad. La autora, no obstante, señala que este mundo mágico se encuentra repleto de ambigüedades, obligando por tanto a la protagonista a mantener sus capacidades perceptivas y de reacción en alerta permanente. La constancia e inocencia de la protagonista determinan una transfiguración como portavoz de la rectitud y arrojan un valioso mensaje sobre la reconstrucción de la memoria histórica, en línea con aportaciones previas por parte de Víctor Erice o Imanol Uribe.

Las tensiones y conflictos ligados a la reconstrucción de la identidad reaparecen en el capítulo a cargo del Dr. José-María Mesa-Villar (UCAM-Universidad Católica de Murcia) y Francisco-Javier Sánchez-Verdejo-Pérez (Universidad Nacional de Educación a Distancia): en este ejercicio práctico de análisis interdisciplinar se aborda cómo la transición (hacia la madurez y la auto-afirmación) inscrita en *La Cumbre Escarlata* [*Crimson Peak*, 2015] de Guillermo del Toro opera simultáneamente en la línea evolutiva del personaje principal, la experiencia del espectador o la construcción y función de la propia obra cinematográfica. El componente innovador se introduce al situar al fantasma como compañero de viaje, favoreciendo una identificación gradual entre estas almas atormentadas y la joven Edith Cushing. La ansiedad no deriva simplemente de la presencia atemorizadora de los espectros, sino del temor a la repetición del malsano patrón posesivo que les condujo a la muerte. La obra no pone en entredicho la figura del fantasma, puesto que plantea un sentido homenaje a la tradición gótica, pero sí moldea y actualiza su naturaleza y motivaciones, concluyendo que existe un mayor peligro entre los vivos. *La Cumbre Escarlata*, a diferencia de otras obras cinematográficas en este volumen, no aborda la temática exclusivamente desde una perspectiva psicológica o ligada al terror efec-tista, sino que convierte al fantasma en un elemento clave en la significación, construcción y evolución del propio filme, del protagonista y de la visión del espectador. Se trata de un intento análogo al que realizó Henry James con *Otra vuelta de tuerca* [*The Turn of the Screw*, 1898] para actualizar las historias tradicionales de aparecidos al contexto de un nuevo siglo. Este aspecto evolutivo resulta constante en la película de Guillermo del Toro, dejando huella en sus elementos constructivos y la descripción de personajes. El marcado contraste cromático entre el blanco de pureza y las variadas —aunque intensas— tonalidades carmesíes refuerzan el sentido de oposición y la agónica lucha entre la

inocencia de Edith y el germen de la corrupción en los hermanos Sharpe. También destaca, a este respecto, un magistral empleo del claroscuro en términos narrativos una vez en los interiores de Allerdale Hall, como epítome de los horrores del pasado y las dobles intenciones de sus habitantes, que tratan de mantenerse ocultas a la intuición, pero que no pueden evadir su ojo vigilante ni las advertencias formuladas por los fantasmas de las anteriores víctimas. Y es precisamente aquí donde se teje un puente entre el mundo de los muertos y el de los vivos —frente a la desconexión o incomunicación en otras obras contemporáneas sobre la existencia fantasmal— a través de la experiencia y de su potencial para repetirse. La función de Edith y de sus espectrales aliadas será la de evitar esto último, quebrando la voluntad de Lady Lucille Sharpe para proceder a la liberación de las almas atormentadas y permitir la evolución final de los personajes principales, que rompen con su papel de víctimas frente a una mente manipuladora y depredadora. Es en esta dinámica de confrontación, latente pero descarnada, que el carácter simbólico de la crisálida alude no sólo a la condición del personaje principal (finalmente victoriosa tras una experiencia traumática que parece inmovilizarla) sino también al efecto catártico del film sobre el espectador y, de manera no menos relevante, a la concepción y elaboración de la propia película, que no puede entenderse como un mero pastiche o mezcolanza de influencias fílmicas y literarias (Poe, Perrault, Stoker, Kubrick, Wise...) sino como una muestra de eclecticismo y reapropiación conscientes que resignifica estos ingredientes y los incorpora de manera ágil y significativa a una visión propia por parte de Guillermo del Toro.

El capítulo elaborado por Sergio Albaladejo-Ortega (UCAM-Universidad Católica de Murcia), completa y expande la perspectiva que el presente volumen adopta sobre la reinterpretación de la figura del fantasma en la actualidad, confiriendo un mayor peso, en este caso, al discurso cinematográfico y a la rearticulación de los códigos narrativos clásicos en *A Ghost Story* (2017) de David Lowery. En primer lugar, examina la bifurcación entre los ya comentados conceptos anglosajones «terror» y «horror» como esferas reservadas a lo sobrenatural y la violencia siniestra, respectivamente, reflejando el concepto de Anne Radcliffe sobre el gótico. Hoy día, sin embargo, se fomenta la permeabilidad mutua entre ambas dimensiones, lo que provoca que el mismo concepto de «género gótico» resulte más complicado de definir y presente una mayor variedad de ramificaciones (imágenes, tramas, estilos o personajes «góticos»). De manera análoga al propio fantasma, los filmes pueden describirse

como espectros o reminiscencias de secuencias que ya han tenido lugar. Las aproximaciones contemporáneas hunden sus raíces en la tradición y guardan conexiones con la vida cotidiana que ya correspondían al género gótico durante el Romanticismo. El autor también amplía la perspectiva sobre la significación de las manifestaciones fantasmagóricas de corte psicológico (un punto de conexión con las contribuciones de Julio-Ángel Olivares-Merino y de José-María Mesa-Villar y Francisco-Javier Sánchez-Verdejo) como instrumentos para abordar nuestras ansiedades o temores, pero no examina este aspecto en sí mismo, sino presentando una profunda y detallada alineación con la naturaleza de la propia obra cinematográfica: en realidad, no sólo se reflexiona sobre la naturaleza del fantasma, sino que se replantea la de la propia obra cinematográfica. El espectro integra expresiones de una multiplicidad de aspectos cotidianos, desde la nostalgia al trauma, sin olvidar la necesidad esencialmente humana de comunicarse con otros o de conectarse al mundo que nos rodea mediante los sentidos. La crisis de separación descrita en el film de Lowery es también un agónico lamento por el desvanecimiento de la propia identidad y de aquello que da sentido a nuestra existencia. Y, al mismo tiempo, indica el autor, se procede a replantear la naturaleza misma de la obra cinematográfica y de la experiencia del espectador, estableciendo vínculos con una dimensión posnarrativa en la que éste cae presa de la inquietud y se identifica igualmente con el espectro, ya que el propio mensaje resulta lo suficientemente abstracto y aporta un sustrato metafísico que no permite una única lectura o conclusión. Se logra así señalar, de manera lúcida y acertada, que estos aspectos identitarios en cualquiera de los planos abordados (personal, social, cinematográfico), todos ellos íntimamente relacionados, quedan pendientes de resolver, como parte ineludible del proceso de reflexión y reconstrucción que se lleva a cabo al realizar la obra y participar de ella mediante el visionado y el retorno a los espacios y a las situaciones impregnados del testimonio de esta presencia fantasmal.

La Dra. Elena Kornilova (Lomonosov Moscow State University) vuelve sobre las novelas posmodernas de Iris Murdoch durante la década de los setenta para analizar cómo mantiene las esencias de la tradición gótica y las resignifica, principalmente en *El príncipe negro* [*The Black Prince*, 1973], *El hijo de las palabras* [*A Word Child*, 1975] y *El mar, el mar* [*The Sea, The Sea*, 1978]. Tras reconocer a la novelista como heredera de autores fundamentales como Shelley, Dickens o Coleridge, la Dra. Kornilova traza puntos en común entre el misticismo romántico y el viaje alucinatorio del gótico posmoderno, que va

más allá de un mero muestrario de efectos sobrenaturales para adentrarse en la exploración de los intrincados recovecos de la conciencia humana, planteando la violencia en sus páginas como representación de los obstáculos ante el desarrollo personal y la obtención de la libertad ansiada. Tras esta introducción, la Dra. Kornilova examina la reutilización de elementos góticos en las citadas novelas de Murdoch: en primer lugar, se enumeran los puntos de conexión con la tradición y las variaciones sufridas en la transición hacia lo neogótico -caracterizado por una mayor permeabilidad y coexistencia de géneros diversos, como el mitológico o el detectivesco, la presencia de lo irracional y la posibilidad de encontrar un narrador no confiable o con una percepción parcial o limitada de los eventos descritos, todos ellos ingredientes claramente posmodernos. Se aborda seguidamente la interconexión espacio-temporal en estas obras, de manera acorde al cronotopo bajtiniano. En las obras de Murdoch, este aspecto se encuentra vinculado al peso del pasado y al papel de los personajes como rehenes (*A Word Child*), o al intento de reconstruir el pasado para escapar del presente no deseado (*The Sea, The Sea*) y terminar comprendiendo que el presente no es sino el resultado de esa dimensión espacio-temporal que se antojaba tan deseada. También se examina el papel de los espacios como reminiscentes de los clásicos del género (Radcliffe, Walpole...), marcados por el aislamiento y la lejanía. Subyacen en estas aproximaciones el papel de un hogar marcado por la indefensión y el sueño de lo irrecuperable. Otro ingrediente puramente gótico reutilizado por Murdoch es el rol de lo monstruoso como una fuerza que estremece y paraliza (*The Sea, The Sea*). El tratamiento de la dimensión psicológica en la novela neogótica reaparece en la obra de Murdoch mediante un tratamiento de la realidad que se describe en términos laberínticos, impregnada de un contraste entre la ambición personal y las inestabilidades del mundo interior. Junto a estos factores, el papel del villano o antagonista resurge y queda proyectado en dos variedades esenciales: de una parte, aquel caracterizado por la pasión destructiva y el afán posesivo y, de otra, aquel que carece de toda compasión hacia quienes caigan víctimas de sus intrigas y maquinaciones. La línea de separación entre maldad y rectitud moral queda no obstante difuminada, reforzando la incredulidad de Iris Murdoch hacia categorías monolíticas o absolutas. Sobre los elementos desgranados a lo largo de su análisis, la Dra. Kornilova muestra esta reutilización de elementos eminentemente góticos por parte de la novelista británica y su adaptación a mensajes contemporáneos propios, con un evidente calado social, psicológico y filosófico.

Como apreciábamos previamente al aproximarnos a las obras de Tim Burton o al devenir de Ofelia en *El Laberinto del Fauno*, existe un claro tejido conectivo entre los tropos fundamentales del gótico clásico y los elementos más tétricos e inquietantes de los cuentos populares. En este sentido, la Dra. Mónica Fuentes-del-Río (Doctora por la Universidad Complutense de Madrid) aborda la expresión de la necesidad de libertad y la reivindicación de lo onírico en el cuento «El castillo de las tres murallas», de Carmen Martín Gaité, como nueva muestra de hibridación entre ambos géneros. Aunque formulado como si se tratase de un cuento para niños, la obra aporta reflexiones claramente pertenecientes al mundo de los adultos y en consonancia con las líneas identitarias de la escritora salmantina. A lo largo de este análisis, se explica cómo el impulso por abrazar la libertad y el amor por parte de Altalé recoge rasgos claramente reminiscentes de las protagonistas de *Entre visillos* (1957) o *El cuarto de atrás* (1978) y adopta el papel de antagonista respecto al afán represivo del tiránico Lucandro. Ante el asfixiante enclaustramiento en el castillo, son la magia, los sueños y el papel del conocimiento los que ofrecen refugio y vía de escape para la joven Altalé. El cuaderno que recibe de Serena contribuye a avanzar en la búsqueda, redefinición y consolidación de la propia identidad femenina ante el monolítico inmovilismo patriarcal representado por la fortaleza y sus amenazantes murallas. El desarrollo psicológico de los personajes se enfrenta a la pesadez de un entorno que les asfixia. De una parte, el análisis aportado por Mónica Fuentes-del-Río desgrana los eventos y personajes clave de la obra en relación a los elementos y la construcción de los cuentos clásicos (el papel de la magia, el empleo de transformaciones, la ubicación espacio-temporal indefinida, etc.). De otra, establece conexiones clave con los rasgos distintivos de la narrativa de Martín Gaité y justifica la clasificación del relato como un cuento gótico, a través de la descripción de espacios, la irrupción de lo inexplicable, el tratamiento otorgado al campo de lo sobrenatural y el análisis de sentimientos y decisiones viscerales de sus protagonistas, entre otros aspectos.

Si previamente reflexionábamos sobre identidad y narrativa de frontera al examinar la novela gráfica *Manifest Destiny* (2016-2019), el capítulo desarrollado por Laura Blázquez-Cruz (Universidad de Jaén) analiza dos filmes dirigidos por Rob Zombie que aportan una nueva vuelta de tuerca a la proyección del gótico sobre relatos ligados a aspectos identitarios. En este caso, el principal objeto de interés es la imagen del viejo sur de los Estados Unidos, descrito como un espacio envilecido y deshumanizado sobre un retrato de marginalidad

y personajes límite en los años 70 del pasado siglo. El horror gótico queda asociado a la degradación racial y a una atroz carencia de valores, empleados para quebrar la imagen de incuestionable progreso comúnmente asociada a Norteamérica. Cruzar el umbral de la residencia de los *Firefly* supone una ruptura con lo racional y lo civilizado: el encumbramiento de la figura del psicópata asesino y la pintura de lo abyecto se plantean de manera descarnada e impactante, impregnando la atmósfera de estos filmes y atrapando a los espectadores de manera análoga a las de sus desconcertadas víctimas. Como experiencias de carácter extremo, cintas de Rob Zombie como *La casa de los 1000 cadáveres* [*House of the Thousand Corpses*, 2002] o *Los renegados del diablo* [*The Devil's Rejects*, 2005] transgreden los límites transformando a las infortunadas víctimas en confecciones aberrantes que, en su retorcida mente, son la glorificación de su distorsión de la realidad o de su propia condición. Si bien los elementos góticos se combinan con este culto al exceso y a la estética gore, ambas creaciones muestran esta degradación extrema —ilógica y de inusitada crueldad— para hacer reflexionar al espectador sobre la delgada línea que a veces separa nuestra sensación de seguridad de la caza, literal, de unos seres humanos por otros, completando una perspectiva en la que el carácter supuestamente civilizado de la realidad queda en entredicho.

El poder de la civilización y de los progresos sociales y científicos eran también una constante en la literatura gótica de finales del siglo XIX. Mientras que *Drácula* (1896) de Bram Stoker examinaba la amenaza latente —pero creciente y definitiva— del extranjero para los valores de la civilización victoriana (un aspecto asimismo reutilizado recientemente en *Crimson Peak* de Guillermo del Toro), *El extraño caso del Doctor Jekyll y el Señor Hyde* [*The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1886] había planteado, con claras reminiscencias de *Frankenstein* de Mary Shelley, el peligro inherente a una exploración científica sin duda avanzada pero que permitía transgredir los límites de la moral o la ética. La novela de Robert Louis Stevenson resultaba tan efectiva como efectista al plantear su trama en términos detectivescos que compartía con autores como Edgar Allan Poe o Sir Arthur Conan Doyle: si bien hoy día su factor sorpresa ha quedado diluido por la enorme popularidad de sus diversas adaptaciones en cine y televisión, quienes leyeran por primera vez la obra en el ocaso del siglo XIX se embarcaban en una búsqueda por descifrar el origen y las motivaciones del despreciable Mr. Hyde, a quien el respetable Dr. Jekyll parecía incluso proteger. En el último capítulo del presente volumen,

Laura Rodríguez-Arnáiz (Universidad Complutense de Madrid) examina la reutilización de los patrones detectivescos de esta obra y su proyección sobre la décima temporada de la serie *C.S.I. Crime Scene Investigation* (2010). Al igual que la trama construida por Stevenson, el desarrollo de la serie permite que el espectador se sienta guiado de la mano del investigador, de manera análoga al lector finisecular por el personaje de Utterson. Los capítulos de la serie que orbitan en torno a esta obra se centran en la figura del patólogo y criminólogo Raymond Langston, que profundiza en el análisis científico de las muestras a su disposición para contribuir a la resolución del caso. Encontramos así claros paralelismos a nivel de trama, evidencias, personajes y situaciones entre los capítulos de la serie y de la obra de Stevenson. La serie también introduce la temática de las identidades múltiples, expandiendo el análisis de la mente del criminal y conduciendo al esclarecimiento de una variedad de asesinatos. Mediante el análisis científico y el empleo de la lógica, el detective continúa representando el triunfo de la razón y la civilización sobre el instinto descarnado, permitiendo de igual modo que el espectador reflexione, como ya lo hacían los lectores con la obra de Stevenson, sobre la posibilidad o imposibilidad de erradicar los aspectos más básicos y las pulsiones más viscerales de nuestra condición humana.

Agradecimientos

No quisiéramos concluir esta introducción sin agradecer a todos los participantes en este monográfico su inestimable colaboración e intensa labor de investigación en la composición de sus respectivos capítulos. El entusiasmo común por las temáticas tratadas, la fluidez en la comunicación y su cercanía constante han resultado de gran ayuda a lo largo de todo este proceso. Esperamos que este volumen conduzca de manera ágil y amena los resultados de sus análisis e investigaciones hacia la sociedad, favoreciendo igualmente una profunda reflexión sobre el género gótico desde diversas perspectivas. Agradecemos igualmente el apoyo recibido por el Grupo de Investigación en «Literatura, Cultura y Lenguas Modernas» del Departamento de Idiomas de la UCAM-Universidad Católica de Murcia, desde cuya línea de investigación 1 (Estudios interdisciplinares sobre literatura, arte y sociedad) se tomaron los pasos para desarrollar esta propuesta. Extendemos estos agradecimientos, asimismo, a la

UCAM-Universidad Católica de Murcia, por su colaboración en forma de ayuda económica para la publicación del presente volumen. Y, finalmente, gracias, de corazón, a quienes se encuentran al otro lado de estas páginas y cuyo interés por el género gótico les ha traído a compartir este periplo. Bienvenidos a bordo; esperamos que disfruten de esta travesía tanto como nosotros.

DESPOSESIÓN Y DESENCANTO DEL ESPECTRO CONTEMPORÁNEO: EL FANTASMA EN I AM A GHOST (2012), I AM THE PRETTY THING THAT LIVES IN THE HOUSE (2016) Y A GHOST STORY (2017)

DISPOSSESSION AND DISENCHANTMENT OF THE CONTEMPORARY SPECTRE: THE GHOST IN I AM A GHOST (2012), I AM THE PRETTY THING THAT LIVES IN THE HOUSE (2016) AND A GHOST STORY (2017)

Julio-Ángel OLIVARES-MERINO 

jaolivar@ujaen.es

Universidad de Jaén, España

RESUMEN: Los fantasmas han invadido la pantalla fílmica desde el nacimiento del séptimo arte. Materializándose a partir de diferentes grados de visibilidad, el espectro se ha convertido en icono de la otredad, representando la intrusión genérica desde los márgenes de lo excluido, como esa fuerza siniestra e inestable que nos impulsa a resolver su enigma para neutralizar su presencia amenazante y, por lo tanto, restaurar el orden lógico y cotidiano. Con todo, el fantasma posmoderno, tal como se presenta en *I Am a Ghost* (2012), *Soy la bonita criatura que vive en esta casa* [*I Am the Pretty Thing that Lives in the House*] (2016) y *A Ghost Story* (2017), emerge como un signo suspendido que ilustra nuestra esencia fragmentada, como signo irresoluble. Estas películas manifiestan la nueva tendencia de los fantasmas cinematográficos, reflexiones sobre nuestra desmaterialización y pérdida de identidad en pos de la extinción, además de la desorientación y las dudas sobre la vida después de la muerte, historias en las que se adopta el punto de vista del fantasma e incluso se legitima su voz narrativa, refrendada y manifiesta también su fisicidad en pantalla, al confesar sus (nuestras) derivas existenciales.

PALABRAS CLAVE: fantasma contemporáneo; H. P. Mendoza; Oz Perkins; David Lowery; cine.

ABSTRACT: Ghosts have invaded the film screen since the very beginning of cinema. They have become icons of otherness showing different degrees of visibility, always representing an intrusion from the margins of the excluded, like an ominous force that impels us to solve their enigma in order to neutralize their threatening presence and, thus, restore the logical and quotidian order. The postmodern ghost, however, as presented in *I am a Ghost* (2012), *I am the Pretty Thing that Lives in the House* (2016) and *A Ghost Story* (2017), emerges as a suspended sign illustrating our fragmented essence, so standing as an unresolvable sign. These films epitomize the new trend of cinematic ghosts, reflections on our fading into extinction, disorientation and doubts about life after death, stories in which the ghost's point of view—and even their narrative voice—is adopted, their physicality on screen granted, when confessing their (our) existential grief.

KEYWORDS: contemporary ghost; H. P. Mendoza; Oz Perkins; David Lowery; film.

And the ghosts ... they are the certainties ... hostile or not, they rally, they fill the vacuum for the uncertain «I» (Elizabeth Bowen, preface to «The Demon Lover»).

1. La iconicidad doliente: el fantasma

La categoría de lo insólito, esencialmente asociada al antagonista dentro de la tradición gótica, se ha caracterizado por su naturaleza proteica y voluble, un constructo cuyos parámetros cambian, necesariamente, a partir de las reconfiguraciones sincrónicas y diacrónicas. Lo siniestro se erige en diapasión de la inquietud y la incertidumbre—duda fantástica, según Todorov—, una perspectiva de la realidad desde un ángulo de visión que sustituye los códigos de lo familiar por lo desconocido u ominoso—eso que Freud llama «unheimlich»— y nos instala en la inestabilidad (Roas 14). Con todo, es evidente que, además de personificar lo extraño, lo insólito también amplía los límites de la contingencia en nuestra realidad—lo raro se ha solapado con lo ordinario, siendo lo fantástico una crónica del extrañamiento cotidiano (Merino 14)— y requiere una reacción por parte del receptor, ya sea en forma de sorpresa, miedo o fascinación (Carroll 31). El recelo del otro—invasivo, contagioso y abyecto— nos permite diferenciarnos de la contrafigura o reconocernos en ella,

aceptar que, como la propia disparidad indefinible de la realidad, la otredad nos constituye. No en vano, el discurso de lo insólito es una propuesta terapéutica y conservadora (Botting *Gothic* 5) que, planteándonos situaciones límite, nos hace valorar o reforzar nuestro *statu quo*.

La reviniencia espectral, con sus diferentes modos, según esencia y gradación de visibilidad, es una de las proyecciones más fundamentadas de lo insólito en el arte. En el presente estudio, nos aproximaremos a las constantes del fantasma contemporáneo en tres hitos cinematográficos de nuestra década —filmados por realizadores norteamericanos herederos de la histeria del 11-S—, en concreto, *I Am a Ghost* (H.P. Mendoza, 2012), *Soy la bonita criatura que vive en esta casa* (Oz Perkins, 2016) y *A Ghost Story* (David Lowery, 2017). En estas películas, se evidencia el desgaste y la desmantelización del espectro tradicional, al tiempo que se incide en la confusión entre lo real y lo fantasmático, propia del «posmodernismo gótico» (Beville 2009), por cuanto, en la actualidad, resulta inviable sostener un centro privilegiado en el discurso frente a lo habitualmente excluido (Carroll 211-2; Botting «Aftergothic» 286).

La evolución del espectro en la literatura y el cine demuestra que, asumiendo diferencial en su origen, el fantasma se ha aproximado cada vez más a nosotros, hasta mimetizar nuestros hábitos y definirnos¹. Ya a principios del siglo xx, tras la eclosión de la «ghost story», Edith Wharton (9) afirmaba que «lo que aleja a los fantasmas no es la aspiradora o la cocina eléctrica» y, décadas más tarde, Elizabeth Bowen proclamaría la adaptación del espectro a los nuevos tiempos como un elemental más de la modernidad. Fritz Leiber, por su parte, había ahondado ya en dicha actualización en la década de los cuarenta al sugerir la persistencia de la fantasmagoría en perímetros decadentes industriales, mientras que Shirley Jackson vendría a revolucionar el concepto del fantasma al convertir el espacio encantado —la mansión— en un organismo con vida propia, el verdadero antagonista (Bailey 57-8), en *La maldición de Hill House* (1959), algo parecido a lo que Stephen King lograría con el hotel Overlook en *El resplandor* (1977). Otros autores de finales del XX comprometidos con la renovación o la continuidad del fantasma en el ámbito literario serían Peter Straub, Ramsey Campbell, Dean Koontz, Thomas Ligotti o Susan Hill.

1 Asociados genéricamente a la otredad focalizada en tercera persona, otras representaciones de lo insólito, tales como el vampiro o el muerto viviente, han llegado también a erigirse en narradores o punto de vista de su propia historia.

2. La pantalla espectral: hitos y evolución

La literatura proyecta imágenes mentales a través de las palabras, mientras que el cine es, necesariamente, el ámbito de la visibilización. Aun así, el fantasma podría cobrar corporeidad física en el propio texto literario al igual que ambigua resultaría su tangibilidad en la pantalla si operase la rarefacción de lo representado o el fuera de campo². Dos son las opciones que baraja un cineasta a la hora de convocar al espectro en encuadre. Por una parte, la invisibilidad, aunque con indicios de su presencia —sonoridad acusmática o movimientos de objetos que sugieren su agencialidad—; por otra, la visibilidad manifiesta —con diferentes gradaciones de definición—, bien a través del punto de vista de un personaje o de la omnisciencia. Más concretamente, la invisibilidad puede preludiar la aparición definida del fantasma o, por el contrario, fijar la ausencia sin desvelarla. Una vez manifiesta, la visibilidad puede ser deficitaria (transparencia o manifestación parcial) o plena (con algunas marcas de extrañamiento o indistinta con respecto al resto de personajes).

En cuanto a la visibilidad directa, sin preludeo de manifestación gradual desde la ausencia, esta suele implicar una aparición súbita y momentánea —acompañada de una subida de volumen que multiplica el efecto— o de remanencia más prolongada, con la consiguiente interacción del espectro con el focalizador —acción amenazadora o simple contacto visual— o, al contrario, como imagen suspendida, residual y abstraída. En cuanto a la esencia del fantasma, esta suele estar condicionada por el género fílmico. Así, si la película se encuadra dentro del ámbito del terror, el espectro suele emparentarse con un antagonista vindicativo y amenazador; en la comedia, suele ser reescritura paródica, mientras que, en las películas románticas, el sentimiento confluye con el drama de una pérdida, ilustrándose en el espectro la proyección idealizada del ausente. Finalmente, cada vez más extendida y entroncada con la modalización de lo espectral que abordamos en el presente estudio, la aproximación metafísica al fantasma adopta el punto de vista del espectro, naturalizado y disociado de la dimensión de la alteridad.

2 La proyección fílmica supone para Derrida (*Echographies*) una experiencia singular rayana en lo fantasmal porque, en sí, el propio cinematógrafo invoca «injertos» de espectralidad en la oscuridad, siendo, además, la película proyectada, ese haz en suspensión, un fantasma más.

Los primeros espectros en el cine aparecen —y de forma tangible— en *Le manoir du diable* (1896), cortometraje para el que George Méliès se vale de sus característicos trucajes de ilusionismo —trasunto de lo fantasmático—, a los que también recurre Segundo Chomón en *La casa encantada* (1907). En *La torre de los siete jorobados* (1944), Edgar Neville presenta un fantasma que, en punto de fuga, muestra corporeidad transparente si bien sólida y asertiva cuando entabla diálogo con el testigo, rezumando esa comicidad que también caracteriza a *El fantasma y la señora Muir* (1947), de Joseph L. Mankiewicz. En *House on the Haunted Hill* (1959), William Castle enfatizaría, mediante una atmósfera con tintes expresionistas, el umbral en el que basculan sus espectros, mientras que, en *¡Suspense!* (1960), Jack Clayton invoca unas epifanías fantasmales aún más expresivas, ahondando en los espacios intersticiales —considérese la ventana—, zonas (sub)liminales donde se producen las apariciones silentes y en las que, a partir de reflejos, se da una singular inversión entre aparecidos y testigos, algo que prelude la confusión de categorías en gran parte de los discursos contemporáneos sobre el fantasma (Warner 2006).

La invisibilidad del espectro se erige en el principal argumento de Robert Wise en *The Haunting* (1963), metraje en el que estilemas tales como el «zoom», la «voz en off» o el dramatismo de los primeros planos sirven para oprimir psicológicamente al espectador y sugerir la presencia fantasmagórica. Más nítidos, por contra, son el espectro de la mujer de nieve en *Kwaidan* (Masaki Kobayashi, 1964), clara precursora de la feminidad reviniente en la oleada de terror japonés y oriental de finales del siglo XX, y la ideación más dinámica y sensual de Kaneto Shindo en *Kuroneko* (1968). También Bava recurriría a la plasticidad espectral en *Operazione Paura* (1966), con planos manieristas y de exquisitez cromática en los que recrea el fantasma de una niña de faz pálida. Ya en la década de los setenta, John Hough volvería a explotar la invisibilidad del fantasma —si bien con un uso significativo de lo ectoplasmático— en *La leyenda de la mansión del infierno* (1973), siendo más gráficos los espectros de Kubrick en *El resplandor* (1980), con otro de esos juegos de espejos en los que otredad fantasmática y normalidad se entremezclan. Ese mismo año, Peter Medak filmaría uno de los grandes hitos del cine de fantasmas, *Al final de la escalera*, en la que se saca el máximo rédito a la manifestación acusmática y destaca el uso de la cámara subjetiva al posicionar al espectador en el lugar del espectro —silla de ruedas del pequeño Joseph Carmichael—, preludio de lo que supondrá la adopción del punto de vista del fantasma en los tres films que

nos ocupan. Los ochenta serían, pues, una década en la que, salvo excepciones como *El ente* (Sidney J. Furie, 1982), se abundaría en la corporeidad explícita del fantasma. Considérese su fisonomía infográfica en *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982) o *Ghostbusters* (Ivan Reitman, 1984), además de la imagen casi hagiográfica del espectro en *Ghost* (Jerry Zucker, 1990), ente benévolo necesitado de establecer contacto con sus seres queridos como aspecto que también conecta con los semas del fantasma contemporáneo.

Ya en la década de los noventa, Hideo Nakata consagra en *Ringu* (1998) la iconicidad del *yurei*, con esa Sadako de movimientos sincopados, mortaja blanca y largos cabellos que ocultan su rostro. Destaca en el film el uso del fuera de plano como sugerencia de la presencia fantasmagórica, además de las imágenes hipnóticas y siniestras del video a modo de metraje inserto o esencia residual latente, como la propia fantasma que, emergiendo del pozo, primero, y, a posteriori, de la pantalla del televisor, rompe las máximas que rigen los niveles narrativos. Al hilo, el símbolo del agua estancada —muy operativo en *Dark Water* (2002), dirigida también por Nakata— sugiere la dimensión de lo ominoso e infecto que permanece sumergido, pero que, de súbito, se manifiesta.

Finalmente, entre 1999 y 2002, e independientemente de los ejercicios rayanos en la estética de la carne a cargo de Steve Beck (*13 Fantomas*, 2001 y *Ghost Ship*, 2002), tres películas marcan el devenir del fantasma en la pantalla cinematográfica: *El sexto sentido* (1999), de M. Night Shyamalan; *Los Otros* (2002), de Alejandro Amenábar y la perturbadora cinta de Guillermo del Toro *El espinazo del diablo* (2002). Esta triada, junto con los metrajes apocalípticos de Kiyoshi Kurosawa³, llevan a repensar el significado de la espectralidad y anticipan, en gran medida, la resemantización del fantasma en las primeras décadas del siglo XXI, a partir de la normalización y globalización del concepto⁴.

3 Los fantasmas en *Kairo* (2001) son representación del aislamiento y la deshumanización en la sociedad actual, obsesionada con las nuevas tecnologías, en detrimento del contacto copresencial. Son entidades varadas, algunas de ellas informes, como rastros de ceniza o simulacros digitales parcialmente borrados (*Loft*, 2006).

4 Frente a esta nueva corriente, persisten aproximaciones clásicas como *El orfanato* (Juan A. Bayona, 2007), *La maldición de Rookford* (Nick Murphy, 2012), *La mujer de negro* (James Watkins, 2012), *Oculus* (Mike Flanagan, 2013), *Expediente Warren* (James Wan, 2013) o *The Lodgers* (Brian O'Malley, 2017).

3. La espectralización del fantasma contemporáneo: Mendoza, Perkins y Lowery

Tal y como plantea el tailandés Apichatpong Weerasethakul en *El tío Boom-mee recuerda sus vidas pasadas* (2010), los espectros fílmicos actuales conviven de forma natural con los vivos. Se da, de hecho, una tendencia a la humanización del fantasma, una especie de desencantamiento de sus semas, al tiempo que se representa la espectralización de los vivos como especulación metafísica acerca de lo que nos aguarda más allá de la muerte y una reflexión sobre la indefinición y el descentramiento posmodernos (Badley 49-50), como inversión de los valores humanistas (Cavallaro 63).

Ya en 1887, Oscar Wilde reescribió los cánones de la «ghost story» al presentar un espectro trasnochado y torpe en *El fantasma de Canterville*, al tiempo que, en «La puerta abierta» (1882), Margaret Oliphant minimizaba la amenaza del fantasma y lo convertía en el lamento persistente y solícito de un niño ante una puerta inmersa en la nada. Este cuestionamiento del espectro como icono invasivo, su conversión en imagen doliente y necesitada lleva a la empatía por parte de quien testimonia su aparición. El fantasma abandona, así, el territorio de la otredad y se erige en cronista de sus vivencias, reflejo, a su vez, de las constantes y los universales humanos. De hecho, y siguiendo una inercia autorreferencial (Carroll 211), el espectro fílmico se ha convertido en focalizador y focalizado, impeliendo al espectador a adoptar su punto de vista, compartiendo ritos de iniciación y adaptación. Shyamalan había implantado ya ese cambio de punto de vista en *El sexto sentido* de forma que, inopinadamente y ya en la conclusión del film, el espectador descubre que el protagonista es un fantasma. Esta relativización de los códigos que legitiman la realidad para convertirla en una manifestación movidiza explica también la esencia de *Los otros* y *El espinazo del diablo*. Si en el film de Amenábar, nos vemos obligados a resituar la categoría de lo fantasmático e invertir los términos, en el ejercicio de metaespectralidad de Del Toro, se reclama la necesidad de redefinir el concepto del fantasma, lejos de una taxonomía simplista. De hecho, la pregunta de génesis —«¿Qué es un fantasma?»— se convierte en lanzadera de toda una serie de reflexiones⁵ acerca de la fantasmagoría que pretende exhumar la memoria de los oprimidos

5 En sus planos, además, se ejemplifica cómo la sobredefinición, sobreexposición y multiplicación metafórica y en bucle del fantasma lleva a la dispersión de su significado, no por defecto —como proclamaba Henry James—, sino por exceso.

en la Guerra Civil, con un espectro como narrador en primera persona. No olvidemos que los fantasmas hiperrealistas y locuaces de Shyamalan, Amenábar y Del Toro se aproximan a la embocadura del plano para interpelarnos y hacernos partícipes de la reflexión, preludiando las representaciones espectrales en la lente de H.P. Mendoza, Oz Perkins y David Lowery.

Frente a la univocidad, se impone hoy la multiplicación polisémica de la fantasmagoría, de acuerdo con la desidentidad del ser y el desencanto de los tiempos. La agencialidad del espectro contemporáneo trasciende, pues, el campo del terror fílmico —que también ha hibridado sus parámetros— para convertirse en referente existencialista en otros modos de filmación entroncados con el drama y la contemplación filosófica. Figuraciones antes, presencias ahora, los nuevos fantasmas vagan, suspendidos en una dimensión intersticial despersonalizada, en pos de la desaparición, desgastándose en bucles temporales sin fin, como enteiquias que no se asientan, privadas de toda pertinencia⁶. Esta falta de asertividad o autosuficiencia —como signos vaciados y a la deriva— genera una dependencia emocional a todos los niveles y, de este modo, el espectro deja de ser el clásico antagonista plano visto desde fuera para pasar a ser víctima definida en toda su multidimensionalidad a través de la introspección y ejercicios de abstracción sobre la existencia y la finitud.

Los discursos sobre el fantasma contemporáneo —cítense también *Personal Shopper* (Olivier Assayas, 2016) o *Le secret de la chambre Noire* (Kiyoshi Kurosawa, 2016)— están cargados de intimismo, trascendentalidad y lirismo decadente. Son historias sobre la desaparición, el duelo y la pérdida en las que predominan los conceptos asociados a la negación. Ahora, el fantasma —uno más— nos permite descubrir ese colapso del significado y de la identidad al que nos abocamos. De hecho, Lowery filmó su película en un intento de superar el miedo a un final apocalíptico de la humanidad. De ahí que, como declaración de intenciones e inquisitivamente, su cámara aguarde en el depósito de cadáveres —plano secuencia exasperante— a que la figura cubierta con la sábana blanca se incorpore e inicie el trayecto contemplativo, en ese punto en el que el film se desliza desde lo cotidiano a lo fantástico.

6 En *A Ghost Story*, la casa es un 'no hogar', habitáculo «reciclable», mientras que en *I Am a Ghost* es el lugar al que se aferra Emily —y en el que convive con su trauma— para creer que está viva. Finalmente, en el film de Perkins, es perímetro celosamente custodiado por los fantasmas, como limbo propio e intransferible.

Otra de las constantes en la triada de films que ocuparán nuestras adquisiciones en los próximos epígrafes es la reduplicación de la imagen del espectro. Los fantasmas de Lowery, Mendoza y Perkins proyectan imágenes de sí mismos, como relativización de la identidad. En *A Ghost Story*, el espectro es testigo de las evoluciones de otros fantasmas a su imagen y semejanza. En *Soy la bonita criatura que vive en esta casa*, la hipodiégesis permite a la narradora fantasma contemplarse a sí misma, además de al espectro que emerge de las sombras para victimizarla. En *I am a Ghost*, a partir de un proceso de exorcismo, Emily va tomando conciencia de su esencia fantasmática al tiempo que proyecta múltiples figuraciones de sí misma. Sea como fuere, estos dos últimos films tienen un título que parece desvelar la pretendida asertividad identitaria del fantasma a través de la voz en primera persona —«I am» / «Soy (...) vive...»⁷— mientras que en la película de Lowery, el título resulta ambiguo, pues se puede interpretar como la vivencia de un espectro en particular o una historia genérica de fantasmas⁸.

Finalmente, la caligrafía fílmica y el diseño de producción son fundamentales en estos discursos de metafantasmagoría y autorreferencialidad en los que la intertextualidad, el inserto de textos —canciones o párrafos recitados de novelas— explicitan los motivos cimeros. En *A Ghost Story*, Lowery hace uso de un encuadre fotográfico «vintage» para insuflar un aura melancólica al metraje, al tiempo que la atenuación de colores permite proyectar el icono blanco del espectro sobre la oscuridad reinante. Por su parte, Perkins se vale de un registro visual tenebrista, abogando por la sugerencia y los ángulos muertos, si bien convoca la explicitud flagrante —aunque fugaz— a la hora de representar al fantasma. Finalmente, la solución visual de Mendoza, basada en la dislocación compositiva y la abundancia de colores vívidos —en contraste también con el blanco impoluto de la fantasma—, es deudora de una propuesta más «kitsch».

Tras subrayar los parámetros comunes a los tres films, analizamos ahora la propuesta específica en cada uno de ellos.

7 La traducción al español contempla el concepto más humanizado «criatura», pero, en pureza, el vocablo «thing» del título original sugiere una cosificación manifiesta.

8 El efecto de la sábana, que anula los rasgos diferenciales, parece sugerir, precisamente, la iconicidad arquetípica de lo fantasmal. Además, tampoco los protagonistas tienen nombre propio que los identifique, salvo la inicial del supuesto nominativo.

3.1. Diario de un fantasma: *I Am a Ghost* (2012), de H. P. Mendoza

Es este un experimento minimalista en el que Emily, el espectro, va adquiriendo conciencia de su estado, gracias al diálogo que establece con Sylvia, la médium que pretende guiarla al otro lado. Vemos al fantasma en plano y adoptamos su punto de vista ya desde la sobreimpresión del título del film; Sylvia, sin embargo, se manifiesta como voz descorporeizada, por lo que se invierten las categorías⁹. La película está compuesta por varias escenas —alusivas a los hábitos cotidianos de Emily, que se repiten hasta la saciedad— hiladas sin coherencia o cohesión, con insertos de planos en negro, a través de un montaje sincopado y elíptico, al tiempo que se ve a sí misma y, puntualmente, es perseguida por un ente monstruoso que habita el ático de la mansión.

Mendoza decide abrir y cerrar el metraje con un plano oscuro, declaración de intenciones en un discurso sobre la evanescencia y la desaparición que, además, hace uso constante del ruido y el grito fuera de plano como desestabilizador y anticipación de la emersión de la monstruosidad. Se trata de una película con inusuales angulaciones de cámara, en la que se teoriza sobre la espectralidad y el declive, con una carga simbólica reseñable. Así, tal y como revela Sylvia, la secuencia frenética de acciones repetidas en varias de las estancias de la mansión —la supuesta existencia de Emily— no es real sino una ráfaga de recuerdos o impregnaciones asociadas a los espacios en los que estas se produjeron, una suerte de psicogeografía o fenomenología del entorno (Mayerfeld 816). La fantasma da una respuesta lúcida a la pretensión excluyente de la médium: ya no hay distinción entre vivos y fantasmas; no existen verdades absolutas sino constructos relativos (Hutcheon 16):

EMILY: Well, if hauntings are nothing more than imprints in time, wouldn't the living be able to haunt a house as well?

La mansión no es sino proyección orgánica de los traumas de la protagonista, un espacio rayano en lo infernal (Magistrale 90), sumido en la discontinuidad y fragmentación, como trasunto de la mente esquizoide de aquella a quien acucia toda una legión de fantasmas interiores, entre ellos, el ogro sin ojos,

9 Emily llega a decirle: «I thought you were a ghost».

correlato del violador patriarcal¹⁰. Elemental simbólico es, asimismo, la escalera de caracol, ilustración del vaivén laberíntico en la mente de la protagonista, además de umbral de acceso de los miedos reprimidos y la consunción. Todo lo que no es recuerdo o automatismo —aquello desplazado al ático o al entorno de la mansión— supone, de hecho, la asunción más horrible para el espectro: la nada o el horror absolutos.

Al albergo de la médium —con la que mantiene una relación casi umbilical—, la fantasma huérfana y perdida entiende y acepta gradualmente su condición espectral. Sylvia logra dicho propósito gracias a una nana de tutela y una vez le pide a Emily que repita varias veces —a modo de mantra— e interiorice el que, en definitiva, es el título del film («I am a Ghost»). La acción supone un doble exorcismo: a través del psicoanálisis, Emily asume la realidad y proyecta fuera de sí sus traumas al tiempo que la médium logra expulsarla del espacio doméstico, una vez todos los espectros interiores se funden en uno, para desposeerla y condenarla al plano abisal concluyente.

3.2. *Soy la bonita criatura que vive en esta casa* (2016), de Oz Perkins

No se le pueden negar logros y hallazgos a esta pieza narrada por una «voz en off» —la del fantasma de Lily Saylor—, que hipnotiza al interpelar al espectador y teoriza sobre la necesaria remanencia de lo espectral en el ámbito de pertinencia. Se trata de una curiosa reflexión —entre el terror y el drama— sobre el *modus operandi* de la espectralidad, en actitud contemplativa, por cuanto el fantasma se afana en entender cómo se ha de trascender —curioso en una entelequia tradicionalmente privada de cuerpo— sin perder la fisicidad. Así, el film pivota en torno a la transitoriedad de la vida, al tiempo que, desvelando agentes punto de vista y elementales focalizados en soledad, aboga por la imperiosa activación de la mirada —la del fantasma que observa y la de aquel que constata su existencia, al verlo— con el propósito de fijar la materia en inevitable proceso de descomposición. Es evidente, como indica Lily, que el espectador —receptor activo— tiene un papel primordial a la hora de garantizar la pervivencia del fantasma, orientándose a través de los planos desenfocados y

10 Para Anne Williams (1995: 46), uno de los dinamizadores de la espectralidad es la proyección de traumas familiares.

el montaje fragmentado de esta epifanía, con la «ayuda» del discurso nebuloso de la narradora y los barridos inquisitivos del plano secuencia.

La discontinuidad narrativa se hace aún más compleja con la multiplicación de niveles hipodiegticos (*mise en abyme*) —Lily es una enfermera que acude a la casa para cuidar de la escritora Iris Blum, autora de *The Woman in the Walls*, cuya protagonista es Polly, el espectro residente en la mansión— y ese enmarque en el que prólogo y epílogo —entroncando de nuevo con la constante del bucle— repiten la misma idea. En este discurso rayano en lo vanguardista, la casa, una suerte de dimensión de almas en pena, vuelve a representarse como un espacio no acomodaticio, con estancias vaciadas y la acción difuminadora del claroscuro y el contraluz. Proyectadas sobre este caos primigenio y decadente, la confluencia de formas no se da sólo entre vivos y aparecidos sino también entre las figuraciones antropomórficas y los elementos escénicos, generando una poética de la cosificación y el animismo. En consonancia con lo ya apuntado, los fantasmas de Perkins no son signos de otredad o entes ajenos a nosotros sino proyecciones de nuestra esencia que se corporeizan cuando dejamos de recordarnos:

It is a terrible thing to look at oneself
and to all the while see nothing.
Surely this is how we make our own ghosts
We make them out of ourselves¹¹.

Perkins convoca, pues, una espectralidad en permanente estado de descomposición («And left all alone / this is how they rot»), atrapada en el tránsito, incapaz de ligarse a pertinencia retrospectiva alguna —recordar el momento de su muerte, el cambio de estado— y, en consecuencia, asumir su naturaleza fantasmática («To go back and forth, / letting out and gathering back in again. / Worrying over the floors / in confused circles. / Tending to their deaths»). Con todo, y a diferencia de tales signos en declive, la narradora fantasma ilustra una modalidad asertiva al nombrarse a sí misma como la «bonita cosa» que VIVE en la casa y persevera —ante el espectador, al que se dirige directamente— al relatar —evidenciar— cómo la contemplación de otro espectro

11 La transcripción completa de la película está disponible en *Sublikescript.com*.

le provocó la muerte, al tiempo que reactiva el bucle al final del relato para darle continuidad. Además, independientemente del receptor, el fantasma habla para escucharse, verse a sí misma y generar un sistema de comunicación interno que le permita refrendarse, tal y como denota la afirmación que abre el film: «I have heard myself say».

La película de Perkins es sustancia fantasmática que emana de y desemboca —como el film de Mendoza— en un plano en negro. Sus fantasmas se ocultan en la maraña y la absorción depresiva, pero emergen de súbito para mirar directamente a cámara, como en arrebató fático que busca la inmersión del espectador y activar su contemplación a fin de que esta pueda, a su vez, inmortalizarlos. Se dinamiza, de este modo, la estratigrafía espectral: el espectador percibe a Lily, quien, a su vez, contempla a Polly, aunque ninguna de las dos entidades ven al espectador, otro espectro:

And still I think I'll stay
for one more look at her
This is how I left myself rot
The pretty little thing you are looking at
is me.

3.3. Existencialismo cósmico: *A Ghost Story* (2017), de David Lowery

La recurrente dependencia evocadora y el repliegue retrospectivo de estos fantasmas no ocultan su pretensión de abrir vías de evolución prospectiva, aunque, como Lily, estos espectros son incapaces de ver o, como en el caso de Emily, aun viendo, no pueden permanecer en el encuadre del porvenir. Si Mendoza y Perkins recurren a la locuacidad del espectro, Lowery, por contra, apuesta —en su adaptación libre del relato de Virginia Woolf «A Haunted House» (1921)— por el silencio y la inefabilidad como herramientas que permiten una inmersión espectral aún más acusada y vicaria, gracias a la omnisciencia reconvertida sagazmente en cámara testigo (aparecen en plano, y simultáneamente, el espectro y los personajes que este ve). *A Ghost Story* es más indirecta a la hora de comunicar su esencia. Así, hallamos sus pilares conceptuales en la letra de la canción «I Get Overwhelmed», melodía diegética compuesta por el fantasma en potencia, que se entona a modo de augurio fatal en la génesis —«Did she find someone else? / and leave me alone? /

Alone»¹², además de en el soliloquio enunciado en la fiesta por el personaje que encarna el cantautor Will Oldham, digresión aparentemente anecdótica, pero fundamental por cuanto sintetiza un mensaje pesimista en torno al sinsentido de nuestra existencia y la negación de la trascendentalidad, a pesar de nuestro tesón por perpetuarnos. Toda creación —subraya Lowery— tiende a desaparecer sin dejar rastro —en una suerte de «Big Bang» metafórico y recurrente del que es reflejo la imagen de la demolición y la niebla cegadora—, cumpliendo un proceso cíclico involutivo que devuelve al mundo a su estado inicial para que este vuelva a reproducirse. No en vano, como en *I Am a Ghost* y *Soy la bonita criatura que vive en esta casa*, es manifiesto el vértigo que provoca la privación del futuro¹³.

Gran parte del logro del film radica, de hecho, en la capacidad del director de multiplicar el potencial dramático y existencialista del espectro, al reflejar sus sentimientos o emociones sólo a partir de sutiles matices —performatividad mímica—, apoyados por el silencio, la banda sonora o los sonidos accidentales, por cuanto su fisicidad y expresividad están anuladas por la sábana. Con todo, el espectador comparte con él sus trances de incompreensión, rebeldía, desilusión o arrojio por descubrir los enigmas fundamentales de la existencia de ultratumba y, a partir de la proyección cósmica del film, las claves de toda la humanidad.

Autorreflexiva crónica sobre el duelo y ese olvido que —según especula el director— destierra a quienes pretenden permanecer a nuestro lado, incluso después de muertos, la película de Lowery es una suerte de ensayo visionario que, más allá de centrarse en el dolor de los que se quedan y lloran temporalmente al ausente, tematiza el éxodo y la desesperación eternos de quienes abandonan la vida súbitamente y se pierden en los márgenes de la realidad, más como testigos que como agentes, deshabilitados y desplazados a la invisibilidad. Resulta ilustrativa, en este sentido, la reduplicación del fantasma, la imagen que tiene de sí mismo una vez entra en el bucle del eterno retorno

12 La transcripción completa de la película está disponible en *Scripts.com*.

13 El tema del suicidio aparece en este film y también en el dirigido por H.P. Mendoza. En el primer caso, se trata de la representación del sentido trágico de la existencia de ultratumba, pues la muerte no puede morir una segunda vez; en el segundo, es el arrebatado esquizoide que lleva a Emily a agredirse a sí misma hasta la muerte y, consecuentemente, la hace regresar como espectro que busca su paz interior.

y es testigo de su propia presencia residual en la morada. Con anterioridad al descubrimiento de esta inercia cíclica y siguiendo a un significativo fundido en negro, el fantasma establece diálogo silente —sólo a través de gestos— con otro espectro, de idéntica fisonomía, que aparece en la ventana de la casa de enfrente. La obsesión de Lowery por definir qué nos espera más allá de la muerte lleva al realizador a valerse de su omnisciencia para subtítular la interacción gestual entre ambos fantasmas y desvelar uno de los conceptos angulares del film¹⁴: el encuadre de esta historia mínima amplía su lente para sugerir que en cada hogar mora un espectro desamparado, sumido en la abulia y la nada, esperando, pero sin recordar a qué o a quién.

A *Ghost Story* es una elegía contemplativa que, en la onda de Sergio Caballero en *Finisterrae* (2010), reescribe de forma efectiva la imagen clásica del fantasma ataviado con sábana y dos agujeros como trasunto de la mirada vacua. El espectro de Lowery permanece impotente, condenado al silencio, ante la materialización del olvido y el irreversible calvario de la desaparición, representada a través de una de las imágenes más dramáticas y poéticas del film: el desmoronamiento de la sábana, sin fisicidad ya bajo el tejido, una vez el fantasma sucumbe a la insoportable soledad. Su única esperanza —esa nota que M deja en una cavidad de la pared¹⁵ y a la que el espectro se aferra como mensaje de continuidad y refrenda de los lazos sentimentales— resulta papel mojado, enigma para el espectador también, a la vez que definición de la espectralidad: un significante sin significado, un signo suspendido para siempre en la incertidumbre.

4. Fantasmagorías a este y al otro lado de la lente: conclusión

En consonancia con los parámetros de definición del espectro posmoderno, los fantasmas de Mendoza, Perkins y Lowery no representan ya esa simple invasión del ayer (Kavka 11) cuyo enigma se ha de descubrir para restituir el orden y anular su influencia negativa (Spooner, 2006: 8). Bien al contrario, son

14 Es una licencia que demuestra, además de su omnisciencia, la afinidad del director con la fantasmagoría y su lenguaje.

15 A modo de bitácora de una existencia nómada, el personaje femenino crea otra suerte de fantasmagoría, poemas o líneas de diario que conforman un constructo de recuerdos en cada morada habitada.

espectros del presente continuo y centrífugo, una existencia paralela a la nuestra, espejos de nuestro error e indagación acerca del porvenir, entidades con las que, en opinión de Jacques Derrida (*Specters* 25-26) —y teorizando sobre el concepto de «hauntology»—, podemos entablar diálogo y comprender —pero no clausurar— la vacilación identitaria de los vivos, por cuanto el fantasma es irresolución y deconstrucción en estado puro, una figura que, ni viva ni muerta, ni presente ni ausente, subvierte toda certidumbre preconcebida. Así, en su propósito de clausurar un signo que trasciende los límites del pensamiento y el lenguaje, el espectador o lector se ve inmerso y atrapado en el seno del discurso, otro fantasma más, gestándose, consecuentemente, a partir de la meta-fantasmagoría y la multiplicación de los referentes espectrales, una productiva caída en abismo en cuyo fondo yace nuestra propia indeterminación.

De hecho, la modalización espectral en los tres films analizados nos urge a la introspección psicológica y antropológica sobre la existencia y la insostenible definición del sujeto posmoderno. Se constata una confusión de identidades entre vivos y aparecidos, también entre los propios fantasmas, que, en tendencia contemplativa y reminiscente, reduplican su imagen, con la consecuente problematización de la verdad y la identidad aparentes. Repensados, en constante cambio, nuestro ser y entorno se materializan, así, en forma de espectros como «reflejos en los que nos buscamos, en los que huimos, (...) otros humanos que se revelan como espejos» (Zárate 7). Desde una manifestación de marcada otredad, el fantasma ha evolucionado para revestirse de corporeidad absoluta, anidando en los escenarios de nuestro día a día, resultando tremendamente complejo —e innecesario— constatarlo ya como inversión de nuestra individualidad. De este modo, al globalizar el concepto del fantasma contemporáneo, la pantalla espectral se ha hecho inmersiva y nos convoca necesariamente.

Así, los fantasmas de Del Toro nos miran resuelta y directamente a los ojos para mimetizar nuestros traumas. Santi, en *El espinazo del diablo*, emana en el discurso desde la metonimia, el susurro o el nombre escrito, aproximándose a la embocadura del plano, con esa tangibilidad que resulta obscena, como aquello que se desangra y nos representa; Sadako, en *Ringu*, nos asola desde la imagen rarificada del video infecto hasta la fisicidad que emana del pozo y traspasa los límites de la ficción para congelarnos en un reflejo compartido. Con todo, el espectro no sólo abandona el rol de otredad para constituirnos. En las fantasmagorías autorreferenciales y en bucle de Mendoza, Perkins y Lowery, el fantasma también toma la palabra o se convierte en guía y punto de vista

en una búsqueda trascendental sobre la vida, la muerte y la vida después de la muerte. Mendoza y Perkins conciben sendos ritos de iniciación y autoconocimiento por parte del espectro que se enuncian desde un *in medias res* categórico —en forma de plano en negro— y culminan en otro vaciado de plano alusivo a la suspensión afligida del fantasma. Por su parte, Lowery nos confina a un mundo de lazos rotos, ilegibilidad, desafección y vagar eternos, situándonos al otro lado, identificándonos con los únicos ojos que son capaces de ver lo que nos aguarda, como fin y origen.

En síntesis, el espectro en estos films representa el no ser, la incomunicación, la ausencia y lo percedero de un mundo que se desmorona, del que, un día, partiremos y en el que no dejaremos vestigio alguno. Probablemente, desde el más allá, pero aún aquí, seremos testigos de todo el devenir, incapaces de cambiar el curso de los acontecimientos, desenfocados ya, dentro del marco, pero como meros índices de ambientación, sin operatividad.

Bibliografía

- Badley, Linda. «Film Horror and the Body Fantastic». *Contributions to the Study of Popular Culture*, 48, Greenwood Press, 1995.
- Bailey, Dale. *American Nightmares: The Haunted House Formula in American Popular Fiction*. Bowling Green State University Popular Press, 1999.
- Beville, Maria. *Gothic-Postmodernism: Voicing the Terrors of Postmodernity*. Rodopi, 2009.
- Botting, Fred. *Gothic*. Routledge, 1996.
- Botting, Fred. «Aftergothic: Consumption, Machines, and Black Holes». *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Jerrold E. Hogle (ed.). Cambridge University Press, 2002, pp. 277-300.
- Bowen, Elizabeth. Preface to *The Second Ghost Book* 1952. *Seven Winters and Afterthoughts*. Alfred A. Knopf, 1962, pp. 204-8.
- Bowen, Elizabeth. *The Mulberry Tree: Writings of Elizabeth Bowen, selected and introduced by Hermione Lee*. Vintage, 1999.
- Carroll, Noël. *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. Routledge, 1990.
- Cavallaro, Dani. *The Gothic Vision: Three Centuries of Terror, Horror and Fear*. Continuum, 2002.
- Derrida, Jacques. *Specters of Marx: The State of Debt, the Work of Mourning, and the New International*. Routledge, 1994.
- Derrida, Jacques. *Echographies de la télévision*. Editions Galilée, 1996.

- Hutcheon, Linda. *A poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction*. Routledge, 1988.
- Kavka, Misha. «The Gothic on Screen». *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Jerrold E. Hogle (ed.), Cambridge University Press, 2002, pp. 209-228.
- Magistrale, Tony. *Abject Terrors: Surveying the Modern and Postmodern Horror Film*. Peter Lang, 2005.
- Mayerfeld, Michael Bell. «The Ghosts of Place». *Theory and Society*, 26, 1997, pp. 813-836.
- Merino, José María. *Historias del otro lugar*. Madrid: Alfaguara, 2010.
- Roas, David. *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Madrid: Páginas de espuma, 2011.
- Spooner, Catherine. *Contemporary Gothic*. Reaktion Books, 2006.
- Warner, Marina. «Camera Lucida», en *Eyes, Lies and Illusions: Drawn From The Werner Nekes Collection*. Australian Centre for the Moving Image, 2006, pp. 13-23.
- Wharton, Edith. *Relatos de fantasmas*. Alianza Editorial, 1983.
- Williams, Anne. *Art of Darkness: A poetics of Gothic*. University Press of Chicago, 1995.
- Zárate, Alexander. *Fantasmas y reflejos del cine del siglo XXI*. Innisfree, 2015.

Filmografía

- A Ghost Story*. Dir. David Lowery, A24, 2017. Guión: *Scripts The Web Largest Resource for Movie and Play Scripts*, www.scripts.com/script/a_ghost_story_1904. Acceso 24 de septiembre 2019.
- I Am a Ghost*. Dir. H.P. Mendoza, Eratz Film, 2012.
- I Am the Pretty Thing That Lives in the House*. Dir. Oz Perkins, Netflix, Paris Film, Zed Filmworks, Go Insane Films, 2016. Guión: *Sublikescript*, www.sublikescript.com/movie/I_Am_the_Pretty_Thing_That_Lives_in_the_House-5059406. Acceso 5 de mayo de 2020.

EL MITO DE FRANKENSTEIN EN SERIES DE TELEVISIÓN
CONTEMPORÁNEAS: MONSTRUOSIDAD, REBELIÓN
Y MATERNIDAD EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA
IDENTIDAD EN EL SIGLO XXI

*THE FRANKENSTEIN MYTH IN CONTEMPORARY TV SERIES:
MONSTROSITY, REBELLION AND MOTHERHOOD IN THE
CONSTRUCTION OF IDENTITY IN THE 21ST CENTURY*

Ana GONZÁLEZ-RIVAS-FERNÁNDEZ 

ana.gonzalez-rivas@uam.es

Universidad Autónoma de Madrid, España

RESUMEN: Doscientos años después de que Mary Shelley publicara por primera vez su novela *Frankenstein, o El moderno Prometeo*, la historia del doctor Víctor Frankenstein y su aterradora criatura sigue hoy más viva que nunca. Configurado ya como mito moderno, el monstruo de Frankenstein se ha convertido en símbolo de desafiante rebeldía y en reflejo directo de la transgresión de la que es fruto. En este estudio se analizará con más detalle la recepción del mito de Frankenstein en una selección de series de televisión contemporáneas, donde siguen presentes muchos de los conflictos desarrollados por Shelley en su obra. Se observará, así, como este texto gótico se emplea como uno de los principales recursos narrativos para explorar temas como la fragmentación de la identidad, la infertilidad, el fracaso de la paternidad, el mito del artista-creador y el peligro de una inteligencia artificial que amenaza con rebelarse contra los seres humanos que la crearon. Se analizarán para ello ejemplos de series como *Black Mirror* (2011), *American Horror Story* (2011), *Humans* (2015) o *Westworld* (2016), narraciones todas ellas inspiradas, de diferentes maneras, en la tragedia del doctor Frankenstein.

PALABRAS CLAVE: Frankenstein; series de TV; identidad; IA (inteligencia artificial); maternidad.

ABSTRACT: Two hundred years after Mary Shelley's first edition of her novel *Frankenstein; or The Modern Prometheus*, the story about Doctor Victor Frankenstein and his terrifying creature is more alive than ever. Fixed now as a modern myth, the monster of Frankenstein has become a symbol of defiance and rebellion, as well as a visual representation of the transgressive act from which he was born. This study will explore in detail the reception of the myth of Frankenstein in a number of contemporary TV series and serials, where many of the conflicts that Shelley questioned are still present. This analysis will reveal how the Gothic text serves as one of the primary narrative resources to delve into topics such as the fragmentation of identity, infertility, failed paternity/maternity, the myth of the artist-creator and the potential danger of artificial intelligence—which becomes a threat against the human beings who created it. Evidence of this will be found in serials and series such as *Black Mirror* (2011), *American Horror Story* (2011), *Humans* (2015), or *Westworld* (2016), narrations that, in one way or another, are all inspired by the personal tragedy of Doctor Frankenstein.

KEYWORDS: Frankenstein; TV series; identity; AI (artificial intelligence); maternity.

1. Frankenstein como mito moderno

Fue el 11 de marzo de 1818 cuando una joven Mary Shelley logró publicar, de manera anónima, su opera prima: *Frankenstein, o El moderno Prometeo*. Probablemente ni ella misma era consciente entonces de la trascendencia que iba a tener este hecho. Hoy, doscientos años más tarde, la historia del doctor que desafió a Dios y se atrevió a crear vida a partir de cadáveres sigue más viva que nunca y se ha convertido en uno de los mitos modernos más consolidados en el imaginario colectivo. En este proceso, que se ha desarrollado principalmente en el ámbito de la cultura popular, el cine ha desempeñado un papel fundamental, pues ha sido a través de la gran pantalla y de su componente visual como se ha reelaborado la narración, fijando los episodios y los elementos ficcionales que lo identifican actualmente (*vid.* González-Rivas). Así ha sucedido desde el conocido como «*Frankenstein* de Edison» (la primera versión cinematográfica de la obra, dirigida por Dawley en 1910) hasta otras adaptaciones que se proponían ser más fieles a la novela (como la de Kenneth Branagh en 1994). Pero si hay una obra especialmente relevante en esta tradición, esa es la de *Frankenstein*, de James Whale (1931), así como su secuela

La novia de Frankenstein (1935), sin restar importancia a algunas recreaciones paródicas como la ya clásica *El jovencito Frankenstein*, de Mel Brooks (1974). De este modo, a lo largo del siglo XX, el doctor y su monstruo se independizan de su texto original y protagonizan una narración propia en la que se introducen detalles clave tales como el empleo de la electricidad para dar vida a la criatura, la presencia de un ayudante de laboratorio, la creación completa de una mujer artificial y la supresión de cualquier atisbo de inteligencia y habla articulada en el monstruo, lo que se explica debido al cerebro anormal que el doctor le implanta por error. Todos estos elementos introducen cambios muy relevantes con respecto a la novela de Shelley, sobre todo en lo que respecta a los planteamientos filosóficos de la misma, pues eliminan la soledad con la que Víctor Frankenstein acomete su experimento, además de suprimir todo el discurso reivindicativo del monstruo. Con frecuencia se ha repetido también la escena de la muerte de la criatura en lo alto de un molino o de un edificio en llamas, en lugar de la pira en medio de la Antártida en la que supuestamente se autoinmola junto al cadáver de su creador; e igualmente exitosas han sido la estética del monstruo (de cabeza cuadrada y tornillos en el cuello, tal y como el maquillador Jack Pierce caracterizó a Boris Karloff en la película de Whale) y la del laboratorio de Frankenstein (que, además, tiene una clara influencia de la técnica expresionista de películas como *El Gólem* (1920), de Carl Boese y Paul Wegener, y *Metrópolis* (1926), de Fritz Lang, herederas también ambas del legado del *Frankenstein* de Shelley). De esta manera se van creando y afianzando los mitemas, esto es, los nuevos elementos narrativos constantes e irreductibles que acabaran distinguiendo a Frankenstein como un mito del mundo contemporáneo, más allá del personaje de la novela gótica en la que se originó.

El proceso creativo, sin embargo, no ha acabado. No cabe duda de que el mito de Frankenstein sigue interpelando al espectador moderno, lo que explica la constante recurrencia al mismo. Son muchos los temas sobre los que esta historia invita a reflexionar, pero hay sobre todo dos grandes cuestiones que ya se planteaban en la novela y que siguen generando inquietud:

- 1) En primer lugar, ¿qué es lo que define nuestra identidad como seres humanos: nuestro cuerpo, nuestros sentimientos, nuestro pensamiento, nuestras acciones, nuestra conciencia...? Recordemos que Víctor Frankenstein ni siquiera da un nombre propio al monstruo, despojándole así de cualquier referencia sobre sí mismo.

- 2) Por otra parte, ¿qué responsabilidad tiene el creador para con su criatura? Es evidente que Víctor Frankenstein fracasa en su papel como padre, y esto le traerá consecuencias. Pero, ¿es justa la reivindicación del monstruo? ¿Dónde empieza la responsabilidad del propio individuo para con su vida?

Estas dos preguntas siguen estando presentes en muchas obras de ficción modernas que, si bien no son una interpretación directa de la obra de Shelley, se inspiran en ella o la recogen en parte. Ejemplo de ello son algunas series de televisión actuales. En este trabajo me referiré brevemente a determinados capítulos de *Black Mirror* (2011), *American Horror Story* (2011), *Humans* (2015) o *Westworld* (2016), señalando en cada caso el aspecto del mito de Frankenstein que recuperan. Se estudiarán así temas tales como la identidad del ser humano (apartado 2), la rebelión de la inteligencia artificial (IA) (apartado 3), la maternidad frustrada (apartado 4), y el doble o el mito romántico del artista creador (apartado 5), cuestiones todas ellas centrales en la novela de Shelley que adoptan nuevos enfoques durante la posmodernidad.

2. *Black Mirror*: buscando la esencia del ser humano

El capítulo 1 de la segunda temporada de *Black Mirror* («Be Right Back»: «Ahora mismo vuelvo») es una interesante reflexión sobre el origen de la identidad. Este capítulo cuenta la trágica historia de la joven pareja compuesta por Martha y Ash. Ash muere inesperadamente en un accidente de tráfico, y esto deja a Martha hundida en la desesperación. Incapaz de afrontar la pérdida, sigue la recomendación de una amiga, que le aconseja contratar los servicios de una compañía para construir una reproducción fiel de su esposo a partir de los datos que éste dejó en las redes sociales. Y lo que empiezan siendo unas charlas esporádicas con una máquina que recrea la voz de su marido acaban en la compra de un androide exactamente igual a él. Sin embargo, Martha pronto percibe que ese androide no es Ash: le falta su esencia, su carisma, su voluntad. La vida artificial sólo ha servido para agudizar aún más su dolor y alargar inútilmente la aceptación de esa pérdida definitiva. La ficción ya lo ha puesto en evidencia varias veces: somos mortales, y nuestra felicidad depende de que aceptemos plenamente esta condición. Como Víctor Frankenstein, las esperanzas que Martha pone en la ciencia también fracasan. Pero este capítulo

nos ofrece una alternativa a la visión pesimista de Shelley. Durante su proceso de duelo, Martha descubre que está embarazada de Ash y que espera una niña. El embarazo y la niña, en contraste con el ciborg, representan la única manera que tiene el hombre de alcanzar la inmortalidad: a través de la perpetuación de la especie. El hecho de que sea una niña, y no un niño, puede constituir en sí mismo una revisión feminista del mito de Frankenstein y una reivindicación del papel de la mujer en el proceso de creación —un papel que, como se verá más adelante, se ve cuestionado y anulado en la novela de Shelley. Como parece decirnos este capítulo, tal vez sí haya esperanza y el hombre pueda lograr esa ansiada inmortalidad a través de medios que ya están a su alcance.

3. *Westworld* y *Humans*: la rebelión de la inteligencia artificial

La identidad es también una cuestión central en series como *Humans* o *Westworld*. La serie británico-estadounidense *Humans* es una adaptación de la sueca *Real Humans* (2012), y se sitúa en Londres, en un futuro no muy lejano en el que los robots sintéticos —o *synths*— realizan todo tipo de tareas al servicio de los humanos. Su apariencia es prácticamente idéntica a la de estos últimos, si bien les delata una ausencia de conciencia y sentimientos. Pero el científico David Elster descubre cómo dotarlos de una humanidad definitiva y crea un grupo de cinco *synths* capaces de sentir, planteando con ello algunas cuestiones que hasta el momento no se habían tenido en consideración, como la igualdad de derechos para humanos y robots.

La serie de *Westworld* también recupera este cuestionamiento de la identidad, pero en un escenario diferente¹. El mundo de *Westworld*, ideado por Robert Ford y Arnold Weber, es un gran parque temático inspirado en el Oeste al que la gente acude cuando quiere dar rienda suelta a sus instintos más primarios. En él, los huéspedes matan, violan y abusan de mil formas de los anfitriones, robots con una apariencia humana exquisitamente lograda. La anulación de la empatía convierte a los huéspedes en verdaderos psicópatas, mientras que los anfitriones, como máquinas que son, son apagados y reiniciados, y olvidan, un día tras otro, las vejaciones sufridas en ese interminable

1 «Cuando descubra quién soy, seré libre», le dice Dolores, la robot protagonista de esta historia, a Teddy cuando empieza a percibir que algo extraño sucede en su vida (temporada 1, episodio 3).

bucle. Arnold decide entonces ir más allá en su experimento: quiere dotar a los anfitriones de conciencia; y esta se construye con la historia personal que trazan los recuerdos. Sin embargo, estos mismos recuerdos también pueden acabar desencadenando la rebelión de los anfitriones. Arnold desea que esto suceda: él es el verdadero Prometeo, el benefactor de sus criaturas. Ford, en cambio, encarna el lado más ambicioso de Víctor Frankenstein: no permitirá que Arnold se salga con la suya y acabe con el negocio (aunque más adelante será el propio Ford quien prosiga la voluntad de Arnold de dotar de conciencia a los anfitriones).

Tanto *Humans* como *Westworld* ejemplifican en la ficción los dilemas éticos que derivan de la creación de vida artificial, así como la difusa línea que separa lo humano de lo que no lo es. Pero en estas dos series, además, se presta especial atención al peligro que trae consigo una posible rebelión de estas creaciones humanas, un aspecto clave también en la novela de Shelley. Así se recoge en el mismo lema de *Humans* («Made in our image; out of our control»), que expresa de manera muy precisa la tragedia del doctor Frankenstein, acosado hasta la muerte por su propia criatura. Si el acto de crear vida es en sí mismo una transgresión, el sometimiento que se ejerce sobre estos nuevos seres tampoco quedará impune. Surge así otro elemento en común entre estas series y *Frankenstein* que explica la actualidad del mito: el miedo. Si cuando Shelley publicó su novela los hombres temían los desafíos de la Revolución Industrial, ahora nos sentimos aterrados ante la Revolución Tecnológica. Este miedo a que las máquinas se rebelen contra su creador es lo que Isaac Asimov llamó «complejo de Frankenstein», que ha llegado a ser una constante en muchas obras de ciencia-ficción. Para combatir esta amenaza, Asimov ideó las conocidas como «leyes de la robótica»². Pero la literatura ha demostrado que estas normas son fáciles de quebrantar, y que no siempre son suficientes para defender a la humanidad de la rebelión de las máquinas. Por otra parte, en estas obras se pone en evidencia que preguntar sobre inteligencia artificial es preguntar sobre nosotros mismos, sobre nuestra esencia y nuestra identidad.

2 «(1) A robot may not injure a human being or, through inaction, allow a human being to come to harm; (2) A robot must obey the orders given it by human beings except where such orders would conflict with the First Law; (3) A robot must protect its own existence as long as such protection does not conflict with the First or Second Laws» (Asimov 37; relato «The Runaround»). Más tarde se añadiría la «ley cero», que debe preceder a todas las anteriores: «No Machine may harm humanity, or, by inaction, allow humanity to come to harm» (Asimov 222; relato «The Evitable Conflict»).

4. *American Horror Story*: la tragedia de la maternidad frustrada

Quisiera detenerme, por último, en otro de los grandes temas que ha configurado el mito de Frankenstein y que ha conectado con una inquietud de la mente contemporánea estrechamente vinculada con el deseo de inmortalidad: la maternidad frustrada. Nótese que uno de los aspectos en común que tienen tanto la novela como las series mencionadas hasta el momento es el sentimiento de pérdida y la impotencia ante la muerte, lo que actúa como principal detonante de la tragedia. En la novela de Shelley, el joven Frankenstein, devastado por la muerte de su madre, pone todo su conocimiento al servicio de una obsesión: dar vida a la materia inerte y conquistar así la inmortalidad. Es ésta una fantasía a la que con frecuencia se le ha dado una interpretación autobiográfica: recuérdese que la propia Mary Shelley sufrió varios abortos y la muerte de tres hijos a una edad muy temprana. Por otra parte, su propia madre, la filósofa y feminista Mary Wollstonecraft, murió a dar a luz a Mary, de modo que maternidad y muerte estuvieron siempre asociadas en la mente de la joven autora (así lo advirtió ya Moers (91-99), y en ello insiste también Bronfen (130-132), que ha señalado igualmente los sentimientos contradictorios de Mary Shelley ante la maternidad). No es extraño, por tanto, que intentara cumplir en la ficción aquello que no había logrado en la vida real. La transgresión de Frankenstein, sin embargo, no reside únicamente en su intento de crear vida, sino en llevar a cabo este proceso creador prescindiendo de la mujer. Esto elimina también el acto sexual, lo que parece constituir uno de los peores temores del científico, como han percibido algunos críticos (Mellor 115-126). Pero, como parece advertirnos la propia Shelley, un mundo que anula lo femenino está condenado al fracaso. Y así se ha entendido también en la actualidad.

Ya se ha visto como el deseo de vencer a la muerte está presente en el capítulo «Be Right Back» de *Black Mirror*, donde, además, lo femenino se plantea como la única alternativa viable. El sentimiento de pérdida también está presente en *Humans*, donde David Elster no duda en resucitar a su hijo ahogado convirtiéndolo en un ciborg, así como en *Westworld*, sobre todo en el personaje de Bernard, que vive igualmente anclado en el recuerdo de su hijo, muerto cuando era un niño. También el propio Robert Ford crea un grupo de anfitriones a imagen y semejanza de su familia, e incluso el inquietante personaje conocido como «el hombre de negro» dice vivir abrumado por la culpa que le provocó el suicidio de su esposa. En estos casos, al igual que en la novela

de Shelley, la inteligencia artificial se plantea como un deseo de transcendencia que la realidad no permite. Por otra parte, nótese que en *Westworld* las mujeres también quedan relegadas a un segundo plano, siempre al servicio de los hombres: son prostitutas y amas de casa que carecen de valor y de autoridad. No cumplen tampoco ninguna función reproductora, pues todos los anfitriones son generados en el laboratorio. Pero hay una serie en la que la mujer y su papel como madre sí adquieren una especial relevancia en lo que respecta a la recepción del mito de Frankenstein: es el caso de *American Horror Story (AHS)*.

AHS es una serie de antología donde cada temporada tiene una narrativa propia y es independiente del resto. Hasta el momento se han emitido diez temporadas, aunque para este estudio sólo me referiré a tres de ellas: «Murder House» (temporada 1: 2011), «Coven» (temporada 3: 2013-2014) y «Freak Show» (temporada 4: 2014-2015). En todas ellas el aborto y la maternidad frustrada son un tema central para el desarrollo de la acción, que, como veremos, también se hace eco de otros conflictos de la novela de Shelley.

La temporada de «Murder House» comienza con la mudanza del matrimonio Harmon (Vivien y Ben) y su hija adolescente (Violet) a una antigua mansión en Los Angeles, donde intentan rehacerse emocionalmente después de que Vivien haya sufrido un aborto involuntario y Ben haya cometido una infidelidad con una alumna suya. Pero la familia no sabe que la casa está habitada por los fantasmas de antiguos residentes que murieron allí. Uno de estos fantasmas es Nora, esposa del primer propietario de la casa, el doctor Charles Montgomery. Charles y Nora practicaban abortos ilegales en el sótano de la casa a actrices jóvenes que no querían ver truncada su carrera, lo que les reportaba beneficios económicos. Todo parecía ir bien, pero el novio de una de estas chicas quiso vengarse, así que raptó y desmembró al bebé de los Montgomery³, sumiendo a la pareja en la desesperación. Charles, al más puro estilo Frankenstein, decide entonces reconstruir a su bebé y resucitarlo utilizando el corazón de una de sus pacientes. Nora queda horrorizada cuando ve al bebé, que la muerde y araña cuando intenta amamantarlo. La historia, naturalmente, acaba en tragedia: Nora mata a Charles de un disparo y, a continuación, se suicida. El legado de Frankenstein se percibe también en otros hilos narrativos de esta

3 El mismo acto de venganza de esta persona repite la filosofía de «diente por diente» que aplica el monstruo a su creador cuando éste último decide destruir la mujer que estaba elaborando para él.

temporada: ejemplo de ello es el tema de la monstruosidad y la exclusión social que esta conlleva, una idea que aparece representada en los hijos de Constance, la vecina de los Harmon: una niña con síndrome de Down, un niño deforme, y un adolescente psicópata que ha cometido una masacre en su instituto.

El tema de la monstruosidad es clave en la temporada de «Freak Show», que narra la historia de los integrantes de un circo de rarezas humanas, seres grotescos y con deformidades a los que Elsa Mars acoge en un espectáculo único. A lo largo de toda la temporada se explora en profundidad la dicotomía entre deformidad física y deformidad psicológica, y pronto se hace evidente que los verdaderos «engendros» son aquellos cuyas taras no se perciben externamente: mentes perturbadas como las de Dandy, Stanley o incluso el payaso Twisty, que asesinan a sangre fría y encarnan el mal más absoluto. Estos personajes son los que comenten las verdaderas trasgresiones y, como Frankenstein, serán castigados con la muerte. Los integrantes del circo, por su parte, sufren el desprecio y el rechazo de la sociedad; esto los vuelve resentidos hacia los demás, contra quienes a veces llegan a vengarse, emulando así a la criatura a la que da vida el doctor. De esta manera se pone en evidencia la delgada línea que separa lo estético de lo moral, un tema que también es ampliamente desarrollado por Shelley en su novela y que, como en la temporada que aquí nos ocupa, también revierte el ideal platónico de lo belleza como una manifestación externa del bien y la verdad. La maternidad, finalmente, es un dilema compartido por varios de los personajes. En la mayoría de los casos, además, el deseo de ser madre entra en conflicto con la posibilidad de perpetuar un linaje defectuoso y maldito. El miedo a una descendencia monstruosa es lo que supuestamente llevó a Dell, el hombre forzudo, a intentar matar a su hijo Jimmy, el niño langosta, cuando era un bebé⁴ (lo que recuerda a los motivos que aduce Frankenstein para destruir la criatura femenina que le ha pedido el monstruo). Igualmente relevante es el caso de los instintos maternales que siente Pepper, una joven con microcefalia a la que Elsa consigue un marido afectado por el mismo trastorno (Salty) y que sólo logra dar rienda suelta a sus deseos a través del vínculo maternal que establece con «Ma Petite», conocida como «la mujer más pequeña del mundo». Junto a estos ejemplos cabe destacar también un caso

4 Después de que el propio Dell convirtiera el momento del parto de su pareja, Ethel —la mujer barbuda—, en todo un espectáculo para el que incluso llega a vender entradas.

de maternidad que, aunque llevada a término, es en sí misma un fracaso: la de Gloria, la madre de Dandy, un joven consentido que acaba convirtiéndose en un asesino en serie. Gloria, que para mantener su posición social se casó con su primo segundo, malcría a su hijo hasta llegar a traspasar límites éticos y morales, a la vez que vive con la culpa de haber perpetuado, a través de su relación incestuosa, la locura que afecta a su familia desde hace generaciones. Como Frankenstein, Gloria también fracasa en su condición de madre, esta vez al no proporcionar a su hijo las herramientas que le permitirían desarrollar una vida emocional estable; y, como el joven doctor, también Gloria acabará pagando su error con su propia vida, muriendo a manos de su hijo, el monstruo que ella misma creó. Nótese, por otra parte, que la línea narrativa del personaje de Gloria, concretamente lo relativo a la avidez por perpetuar un linaje, también está muy cercana en algunos aspectos a la de otro gran clásico de la literatura de terror, esto es, «The Fall of the House of Usher» (1839), de Edgar Allan Poe; se demuestra así la compleja red de conexiones literarias que se llegan a establecer dentro de este género.

Frente a estos ejemplos en los que la maternidad y lo monstruoso se presentan como elementos irreconciliables, encontramos otros casos donde el conflicto se resuelve felizmente y ambas condiciones acaban aunándose de manera armónica. Así ocurre con el personaje de Desirée, una mujer con pene y tres pechos y que, pese a sus deseos de ser madre, vive con la creencia de que es infértil, hasta que un médico le revela que su pene es en realidad un clítoris aumentado, y que, por tanto, puede engendrar y formar una familia. Lo mismo podría decirse del embarazo de las siamesas Bette y Dot, que esperan un hijo de Jimmy, el chico langosta. Al igual que en *Black Mirror*, por tanto, también en esta temporada de *AHS* los últimos personajes mencionados ofrecen la esperanza de una maternidad exitosa, frente al fracaso al que están condenados aquellos que siguen la estela del doctor Frankenstein. En definitiva, podemos concluir que el binomio «Monstruosidad-Maternidad» subyace a lo largo de toda la temporada y que funciona como eje cohesionador de los diferentes hilos narrativos que en ella se desarrollan.

La temporada «Coven», finalmente, está dedicada a la brujería, y lo femenino tiene en ella un peso importante. También en esta temporada vemos una clara inspiración en el mito de Frankenstein, sobre todo en lo que respecta a la búsqueda de la inmortalidad. Toda la historia, situada en el año 2013, gira en torno a un grupo de brujas que se comportan como los trasuntos femeninos del doctor Frankenstein, siempre tras la fórmula de la vida eterna.

Esto queda claro desde los primeros episodios, donde Madison, una de las aprendices, revive a Kyle, un muchacho que había muerto en un accidente de autobús. Para ello, Madison, emulando al personaje de Mary Shelley, cose sus miembros mutilados junto con los de otros compañeros muertos y les aplica un hechizo. El deseo de vencer a la muerte también está presente en Fiona, la Suprema del grupo, que se sabe enferma de un cáncer terminal y busca un ritual mágico para eludir lo que parece un final inevitable. Igualmente relevante es el personaje de Misty Day, que tiene el poder de la resurrección y lo ejerce en más de una ocasión. Por último, la maternidad como medio —en esta ocasión frustrado— para alcanzar la inmortalidad está presente en Cordelia, la hija de Fiona, quien intenta sin éxito quedarse embarazada a través de métodos de reproducción asistida o incluso la magia. Pero hay una diferencia fundamental entre Cordelia y su madre: Fiona, como Víctor Frankenstein, está dispuesta a cualquier trasgresión para no morir, y no duda en traicionar a su propio aquelarre; Cordelia, en cambio, acepta su destino y su incapacidad para engendrar, y su actitud será premiada al final de la temporada.

5. Otros temas: el doble y el mito romántico del artista creador

Cabe mencionar, por último, dos temas estrechamente vinculados con el mito de Frankenstein y que también se ponen de manifiesto en algunas de las series analizadas: es el caso del tema del doble y del mito romántico del artista-creador.

El motivo del doble tiene un amplio desarrollo en la novela de Shelley⁵: recuérdese que, emulando a Dios, Frankenstein construye su criatura «a su imagen y semejanza», satisfaciendo así su deseo narcisista de verse proyectado en su propia obra; sin embargo, su experimento le devuelve una imagen monstruosa y grotesca de sí mismo, una representación de su yo más oscuro, produciéndole el rechazo más absoluto. Se anticipa así una idea que tanta atención recibirá en la literatura victoriana: el hecho de que el Otro está realmente dentro de uno mismo⁶. El juego de dobles se complica cuando tenemos en

5 Así lo han analizado numerosos autores, como Thornburg, Ballesteros (95-161) o Fonseca (187-197).

6 Resulta interesante el desarrollo de esta idea que hace Johnson en relación a Shelley y su novela.

cuenta que, atendiendo a cuestiones autobiográficas, la propia Mary Shelley se refleja tanto en el monstruo como en el doctor, como han advertido diferentes críticos⁷. La dualidad del ser humano, por tanto, es un tema central en la novela, y así se ha mantenido también es su recepción posterior. Uno de los ejemplos más significativos lo ofrece en esta ocasión la temporada de *AHS* «Freak Show», donde los dobles proliferan: el personaje de las siamesas Bette y Dot, con caracteres totalmente antagónicos, el ventrílocuo Chester y su muñeca Marjorie, a través de la cual libera sus deseos más perversos, e incluso el personaje de Edward Mandroke, el fantasma de un noble con dos caras (una de aspecto elegante y apuesto, y otra monstruosa y deforme) dan cuenta de las diferentes facetas del ser humano, tal y como ya había expuesto Mary Shelley.

En relación con la maternidad encontramos también una asociación interesante en la novela de Shelley: la que se establece entre el monstruo y la propia obra literaria. Es significativo, en este sentido, que en el prefacio de 1831 la propia Shelley se refiera a su novela como su «hideous progeny» (Shelley, 169). Al equiparar su papel como escritora con el de Víctor Frankenstein como científico trasgresor, Shelley pone en evidencia su ansiedad sobre la maternidad y sobre sus capacidades literarias, tal y como ha señalado Mellor⁸. Pero, además, pone en paralelo dos actos creativos, el de dar vida y el de la creación literaria. Es el mito romántico del artista-creador⁹, que se conecta incluso con mitos clásicos como el de Pigmalión, y que subyace también en la serie de *Westworld*. Téngase en cuenta que en el laboratorio de *Westworld*, además de crear los robots, se elaboran las tramas que seguirá y repetirá cada uno de ellos, dando así coherencia narrativa a todo el parque temático. De esta labor se ocupa el director creativo Lee Sizemore, cuyas historias se hacen realidad a la vez que se escriben. La existencia de los anfitriones, por tanto, depende íntimamente de las líneas narrativas, demostrando así que el escritor puede llegar a ser el verdadero Dios de toda la historia. Por otra parte, volviendo al tema del doble, debe tenerse en cuenta que Shelley también se proyecta en la figura del

7 Baste con recordar a las ya mencionadas Moers y Bronfen, además del ya clásico estudio de Gilbert y Gubar.

8 De acuerdo con Mellor, «Shelley's anxiety about her capacity to give birth to a normal, healthy, loving child»; es por esto que «the metaphor of book as baby fused a double anxiety, an insecurity about her authorship and her female identity» (Mellor 52).

9 Sobre el mito del artista-creador, véase el estudio de Cantor. En lo que respecta al mito de Prometeo en particular, son interesantes los estudios de Dougherty y García Gual.

monstruo, donde igualmente se hace presente el mito del artista-creador — esta vez determinado por circunstancias exclusivamente femeninas: «El ejemplo paradigmático de la dificultad del ser mujer escritora en el Romanticismo se emblematiza mediante el monstruo que se crea en *Frankenstein* (...). La figura del monstruo, que tantas veces emplea la crítica feminista para hablar de la proyección de las autoras en sus obras (...) puede verse en términos sociales. (...) Las primeras autoras románticas experimentaron el miedo interno a ser juzgadas como ‘locas’, a estar fuera del continuo social», explica Gómez Castellano (194). La representación del propio monstruo como creador/creadora (y, en este caso, escritor/escritora) también está presente en *Westworld*, donde los anfitriones, una vez que se hacen conscientes del bucle en el que han sido condenados a vivir, deciden ser dueños de sí mismos y escribir su propia historia, justificando así su rebelión.

6. Conclusiones

Las series de televisión seleccionadas en este estudio, todas ellas emitidas en la última década, son un ejemplo de que la novela *Frankenstein, o el moderno Prometeo* está en constante revisión. Shelley trata en su novela conflictos y miedos universales, comunes a todas las épocas y a todas las culturas, y ésta es, probablemente, la clave de su éxito. El mito de Frankenstein, como construcción moderna, ha sobrepasado los límites temporales de la literatura gótica (mediados del siglo XVIII-principios del siglo XIX), si bien sigue recurriendo al terror y a la angustia del lector para hacerle reflexionar sobre temas como la esencia de la vida humana y sus desafíos. El miedo, no obstante, requiere de una actualización, una aproximación a la sensibilidad contemporánea: la novela de Shelley no resulta ya tan inquietante, y tampoco la película de Whale provoca ahora el impacto que tuvo en su estreno. Sin embargo, cuando se cambia el escenario y se acerca a nuestro mundo cotidiano, queda demostrado que el efecto de la narración sigue siendo tan sobrecogedor como el primer día. Lo gótico, por tanto, se renueva, se actualiza, demostrando con ello que es un género (o un «modo», siguiendo la misma terminología empleada por Jackson para hablar de lo fantástico) que se perpetúa y se adapta a la contingencia histórica y social de cada momento. La obra de Shelley, por su parte, entra así con pleno derecho en la categoría de «clásico», tal y como lo define Kermode (44): «the books we call classic possess intrinsic qualities that endure, but possess

also an openness to accommodation which keeps them alive under endlessly varying disposition».

Shelley ya nos advirtió de los peligros que tenía trasgredir límites y jugar a ser Dios; pues, como dice Robert Ford en *Westworld*, «no puedes jugar a ser Dios sin conocer bien al diablo». Pero también sabemos que el hombre es el único animal que tropieza dos veces en la misma piedra, y la misma ambición que le ha proporcionado tantos logros también lo ha hecho caer en el abismo en más de una ocasión. Por eso seguirán existiendo los Víctor Frankenstein, y nuevos monstruos se seguirán rebelando contra ellos.

Bibliografía

- Asimov, Isaac. *I, Robot*. Batam Books, 2004.
- Ballesteros González, Antonio Andrés. *Narciso y el doble en la literatura fantástica victoriana*. Universidad de Castilla La Mancha, 1998.
- Bronfen, Elizabeth. *Over her Dead Body*. Manchester University Press, 1992.
- Cantor, Paul A. *Creature and Creator*. Cambridge University Press, 1984.
- Dougherty, Carol. *Prometheus*. Taylor & Francis, 2006.
- Fonseca, Tony. «The Doppelgänger». *Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares* 1, 2006, pp. 187-214.
- García Gual, Carlos. *Prometeo: mito y literatura*. Fondo de Cultura Económica, 2009.
- Gilbert, Sandra M., and Susan Gubar. *The madwoman in the attic: The woman writer and the nineteenth-century literary imagination*. Yale University Press, 1980.
- Gómez Castellano, Irene. «El monstruo como alegoría de la mujer autora en el Romanticismo: *Frankenstein* y *Sab*», *Revista Hispánica Moderna*, vol. 60, n.º 2, 2007, pp. 187-203.
- González-Rivas Fernández, Ana. «El monstruo de Frankenstein: texto e imagen en la génesis de un mito moderno». *Mito y mundo contemporáneo. La recepción de los mitos antiguos, medievales y modernos en la literatura contemporánea*, editado por José Manuel Losada Goya, Levante Editori, 2010, pp. 579-592.
- Jackson, Rosemary. *Fantasy: The Literature of Subversion*. Methuen, 1981.
- Johnson, Barbara. «My monster/my self», *Diacritics*, vol. 12, 1982, pp. 2-10.
- Kermode, Frank. *The Classic: Literary Images of Permanence and Change*. Viking Press, 1975.
- Mellor, Anne. *Mary Shelley: Her Life, Her Fiction and Her Monsters*. Routledge, 1989.
- Moers, Ellen. *Literary Women*. The Woman Press. 1978.

Shelley, Mary. *Frankenstein*, editado por Paul Hunter. A Norton Critical Edition, 2012.
Thornburg, Mary K. Patterson. *The Monster in the Mirror: Gender and the Sentimental/ Gothic Myth in Frankenstein*. Umi Research Press, 1987.

Filmografía

American Horror Story, creada por Ryan Murphy y Brad Falchuk, temporadas 1, 3 y 4, FX Networks, 2011-2015.

«Be Right Back». *Black Mirror*, creada por Charlie Brooker, temporada 2, capítulo 1, Endemol, 2011.

Humans, creada por Sam Vicent y Jonathan Brackley, AMC, 2015.

Westworld, creada por Lisa Joy y Jonathan Nolan, HBO, 2016.

TRADICIÓN Y SUBVERSIÓN EN EL CINE GÓTICO DE ANIMACIÓN DE TIM BURTON: DE LA RISA AL ESCALOFRÍO

TRADITION AND SUBVERSION IN TIM BURTON'S ANIMATED GOTHIC CINEMA: FROM LAUGHTER TO CHILLS

Miriam LÓPEZ-SANTOS 
mlops@unileon.es
Universidad de León, España

RESUMEN: El director estadounidense Tim Burton, desde sus primeras producciones, se inserta en esta corriente de terror contemporáneo con tintes góticos, para descubrirnos un mundo extraño, oscuro y terrible, aunque amable, paródico y tierno al mismo tiempo. Es en sus películas de animación, en las que emplea la técnica de stop-motion, en una incesante búsqueda del expresionismo gótico, donde se fijan todas sus constantes y se establecen las pautas que escindirán su producción en dos mundos: el real y el sobrenatural, el mundo paralelo que recrea su imaginación, y un mundo ordinario. A través de algunas de sus producciones (*Vicent*, *Pesadilla antes de Navidad*, *La novia cadáver*, *Frankenweenie*), se fijarán las claves de esta dualidad, desde los elementos cotidianos que aparecen al lado de otros grotescos e inquietantes, junto con el horror y la oscuridad, que se tornan en parodia gracias a un sorprendente juego visual, hasta su particular sentido de lo macabro y la nueva consideración de la monstruosidad.

PALABRAS CLAVE: gótico; fantástico; grotesco; Tim Burton.

ABSTRACT: Already in his early films, the American director Tim Burton set himself in the contemporary horror trend with gothic hints, to unveil, before us, a strange, dark and horrible world, although kind, parodied, and tender, at the same time. It is in his stop-motion animated films, ceaselessly searching for gothic expressionism, where all his features were set and the rules that would

split his production up in two worlds were established. These two worlds: the real and the supernatural, this one world that recreates his imagination and that other ordinary one. The key of this duality will be established through some of his productions (*Vincent*, *The Nightmare before Christmas*, *Corpse Bride*, *Frankenweenie*), from the everyday elements that go along with those other grotesque and disturbing ones, in addition to the horror and darkness, even his sense of the macabre and the new meaning of monstrosity.

KEYWORDS: cinema; fantastic; grotesque; Tim Burton.

Del mismo modo que las novelas góticas articulaban los miedos de la sociedad inglesa ilustrada, los filmes de terror contemporáneos han definido y descubierto las fobias de un «nuevo» mundo caracterizado por una lógica de determinismo industrial, tecnológico y económico. Desde *Nosferatu* a *Frankenstein*, del período gótico de la Hammer y de los Estudios Corman, desde *La noche de los muertos vivientes* a las producciones de Jesús Franco y Alejandro Jodorowsky, el género ha sido empleado para explorar mundos ocultos, para hurgar en nuestros terrores más atávicos y para desestabilizar conciencias, como una terrible y dulce catarsis de los sentidos.

Timothy Burton (Panadero y Parra, 15) manifiesta ya desde su primera infancia dos obsesiones que se forjaron entre las cuatro paredes de su oscura habitación: Edgar Allan Poe, y su alter ego en el cine de los sesenta, Vincent Price, que se materializaron en su primer corte de animación: *Vincent* (1982). Al fin y al cabo y como el propio Burton afirma «todos acabamos por caminar junto a nuestros fantasmas de la infancia», y, añadido, hasta algunos terminan por configurar lo que hacemos y lo que somos.

Tim Burton rodó *Vincent* mientras trabajaba como artista conceptual en Walt Disney Animation. Estamos ante la historia de un niño que, hastiado de su vida en una monótona zona residencial, opta por el mundo imaginario creado por su fantasiosa mente, inundada por los fotogramas de las películas de Vincent Price. El pequeño Vincent, sueña con ser aquel, se aparta del mundo de sus padres y crea su propia esfera de fantasía basada en las películas de terror. El niño se refugia en su subconsciente y se adentra en una realidad expressionista de fantasía y horror (García 31). En estos cinco minutos de «sinfonía macabra», oscura y gótica (Rodríguez 104), Burton es capaz de condensar sus influencias y la fórmula de su cine, repleto de constantes y lugares comunes. A caballo entre la realidad banal de su existencia suburbana y su mundo

fantástico, el reino imaginario de Vincent nos llega en un crudo blanco y negro al estilo de los expresionistas alemanes de los años veinte, aunque no tenía a cineastas de la talla de Murnau como referentes, y sus diseños góticos son más un homenaje directo a *El gabinete del Dr. Caligari* y a las obras del Dr. Seuss, con sus perspectivas forzadas y atmósferas tenebrosas y enrarecidas, los claroscuros y las sombras amenazadoras.

Este efecto expresionista se intensifica a través de una técnica de animación, la del stop-motion, que, para los efectos buscados, se considera todo un acierto. Burton, entusiasta defensor de la misma, reivindica este tipo de animación aplicada al efecto especial precisamente porque se revela, de forma evidente, como un engaño. Y, aunque este ligero efecto estroboscópico característico de las escenas animadas con este procedimiento se asocia a una forma anticuada de ejecutar efectos especiales, Burton la incluye en sus trabajos siempre que le es posible, pues dicho efecto provoca que los modelos parezcan estáticos y torpes pese a una animación técnicamente perfecta.

Junto a la técnica de la stop-motion vinculada a la incesante búsqueda de un expresionismo gótico, que pasaremos a analizar a continuación, se fijan todas sus constantes y se establecen las pautas que a partir de ahora escindirán su producción en dos mundos: el real y el sobrenatural, el mundo paralelo que recrea su imaginación, y un mundo ordinario, de ambientes macabros, esencialmente gótico. *Vincent* es la representación de una mente escindida, incapaz de separar realidad y ficción, lo que le convierte en el protagonista de *El cuervo*, de *La caída de la casa Usber* y de *La máscara de la muerte roja*, todas películas góticas de los años 60 dirigidas por Corman, y determinantes, todas ellas de manera semejante, en la producción del propio Burton; en *Vincent* se fijan, de igual modo, los elementos cotidianos que aparecen junto a otros grotescos e inquietantes; el horror y la oscuridad, que se tornan en parodia gracias a un sorprendente juego visual; el particular sentido de lo macabro. Además se establecen sus patrones visuales: la ambientación de corte gótico, la predilección por la estética de lo sublime siniestro, la nueva consideración de la monstruosidad, sin dejar a un lado los personajes solitarios, que huyen del mundo y que se convierten en una especie de alter ego de su creador. Así lo afirma Marcos Arza (74): «*Vincent* es tan solo el primero de una galería de extraños personajes, inadaptados héroes: diferentes, solitarios, fantasiosos e inmersos en un mundo de tinieblas y sombras fantasmales donde todo, por absurdo que parezca, es perfectamente posible». Carolina Thompson afirma que Burton «es el poeta

de los emocionalmente excluidos» y él mismo lo confirma: «siempre me he sentido próximo a mis personajes. Siempre he pensado que tiene que ser así porque cuando estás haciendo algo estás poniendo tu vida en ello y tiene que haber aspectos de todos los personajes que, o son parte de ti, o tienen algo con lo que puedes identificarte o son simples símbolos de algo en tu interior» (Salisbury 208).

Pero ¿cómo comprender su filosofía? Original y por completo alejada de los clichés y de los estereotipos imperantes en la mayoría de los títulos actuales, la producción artística de Tim Burton y, especialmente su cine de animación, se corresponde con una visión estética revisionista y desmitificadora, empeñada en renovar y reactualizar, en subvertir y parodiar toda una tradición clásica que hunde sus raíces en el género gótico. La obra de Tim Burton se inserta dentro del «gothic tale» inglés al que se le une el gusto por lo siniestro y lo sublime, estéticas hijas de la Ilustración, y el primer cine de terror, que adquiere un énfasis especial en el llamado expresionismo. En el cineasta encontramos la impronta de este tipo de cine junto a la influencia de un modo más bien indirecto, de la literatura, la pintura y la arquitectura de inspiración gótica, a la manera de Edward Gorey, con su humor negro que afecta a personajes y escenarios a través de una mirada trágica a la vida y la muerte, Edward Lear, en el que destaca el surrealismo macabro vinculado a la canción infantil o Charles Addams, con sus perturbadoras viñetas en las que el mal se introduce de manera sutil en lo cotidiano, generando una atmósfera profundamente asfixiante.

El expresionismo gótico de Burton resulta más evidente en los aspectos visuales, tomados del cine gótico de terror que tanto le debe al cine de la República de Weimar (con un empleo de perspectivas distorsionadas, fuertes contrastes entre luz y oscuridad, iluminación estilizada, ángulos dentados), pero también se refleja en sus temas y actitud vital. No es de extrañar que el gótico atraiga a mentes románticas como la de Burton, con su tendencia irracionalista, su arquitectura de cuento de hadas macabro, su espíritu subversivo, su reacción contra el racionalismo y la supremacía de la ciencia, contra la imposición del orden y la cordura y su denuncia de la hipocresía social y de la sociedad que niega la libertad y la identidad individuales. De las novelas góticas tomará, como veremos, a modo de eje primordial y estructurador, el espacio, los decorados, la atmósfera, herencia permanente de los primeros góticos, como Horace Walpole o Ann Radcliffe, a la historia de la literatura; toda una galería de ambientes melancólicos, lugares solitarios y espantosos

que subrayan los aspectos más grotescos y macabros o más sublimes y patéticos: húmedas criptas, apartados cementerios en ruinas, paisajes escarpados, tormentas imposibles y castillos prohibidos, pero sin olvidar los personajes perturbados y ambiguos que, a partir de Lewis, configuraron el ideario de los grandes románticos: los villanos satánicos, los héroes enamoradizos, las damas sugestionadas por un dramatismo casi teatral y las mujeres fatales, junto a la larga colección de seres fantasmales y de ultratumba: vampiros, espíritus, momias, esqueletos y monstruos diversos. Tim Burton ha asumido no solo los aspectos formales del modo gótico y del cine a través de las películas de terror, sino también gran parte de su espíritu, apoyado en la rebeldía contra los férreos principios racionalistas de la Ilustración. Y así lo confirma Rodríguez Sanz (184) «es heredero de la tradición gótica clásica que recurre a la estética de lo siniestro, a la historia de final trágico, al dibujo y al poema para explorar obsesiones como lo desconocido, lo diferente, lo macabro, lo sublime o lo simplemente extraño».

El gótico abrió la caja de Pandora de los males de una sociedad puritana que trataba de esconder todo aquello que el decoro obligaba a mantener oculto. Y desde entonces, gótico y desestabilización han caminado de la mano. De hecho, los artistas expresionistas, como aquellos viejos góticos, se negaban a ver sólo el lado agradable de la vida y rechazaron el concepto clásico burgués de belleza. Consideraban que la armonía y la belleza no podían transmitir el sufrimiento, la violencia y la pasión porque la belleza se encuentra en formas no convencionales, en aspectos temidos por la mayoría de la sociedad occidental, de ahí la dicotomía entre lo encantador y lo repulsivo que se encuentra en cada faceta del expresionismo gótico. El expresionismo gótico nace entonces como reflejo del subconsciente convulso y desasosegado que subyace bajo la fachada de orden y normalidad de la sociedad: defiende el subjetivismo frente a la represión social y reivindica el derecho a la diferencia.

Burton retoma la tradición del gótico expresionista porque parte de su expresión, pero pasado por el filtro americano, que explora y expone el lado oscuro de la experiencia estadounidense y sus terribles ironías morales, especialmente la desolación acarreada por el progreso y el temor a fracasar en una cultura que tanto enfatiza y casi idolatra el éxito y el triunfo social. Como los artistas expresionistas, el cineasta pretende sacar a relucir el verdadero espíritu de las cosas y del mundo, que nunca son lo que parecen a primera vista; afirma la primacía de la subjetividad apasionada frente a las normas sociales, al

tiempo que enfatiza la intuición y lo irracional; y se muestra, por ello, deudor de la tradición expresionista desde el punto de vista de los personajes, en el sentido que propone Sánchez Noriega cuando afirma que «los protagonistas de estas películas remiten a los magos e ilusionistas de los espectáculos de feria» (Marcos Arza 16). Asimismo, se apropia de la estética del expresionismo como estilo decorativo y fotográfico: las luces y las sombras, la estilización escenográfica, incluso cierta exageración en el maquillaje, elementos que se convierten en perfectos ingredientes para ambientar sus imaginativas fantasías góticas

Es por ello que considero el espíritu que anima el gótico y el expresionismo, así como lo desarrollará el cine burtoniano, como una sensibilidad, un modo de percepción del mundo, una forma de ver el universo enterrado bajo las convenciones sociales. Sin embargo, debemos tener presente que el modo gótico y el expresionismo intentan minar las apariencias con el fin de conmocionar y agitar a la audiencia, socavar el conservadurismo y el sentido de quietud y tranquilidad que se deriva de reconocer lo familiar. Se trata de destruir la reconfortante ilusión de la audiencia de haber dominado conceptualmente o fijado la realidad. Y, si bien Burton persigue todo esto, y aunque su cine no es abiertamente revolucionario, el cineasta se encuentra inmerso en un sistema—el hollywoodiense— que, no olvidemos, no tolera manifestaciones radicales.

De esta manera, la pretendida postura revolucionaria de Burton, desdibujada por la industria de Hollywood, perderá un radicalismo en el mensaje que se recuperará en la estética en el momento en que el gótico y el expresionismo se fundan con un humor macabro y siniestro, dando lugar a una producción paródica que enlaza directamente con la posmodernidad. Esta incursión en la posmodernidad, que será analizada más adelante, se debe al predominio y exaltación de lo absurdo, lo irracional y lo ilógico, a través de escenarios y de personajes monstruosos, en aspecto, y profundamente humanos en su configuración moral y en sus actos. Estos personajes aparecen, no obstante, dominados por la risa, la ironía y el humor negro, aunque no abandonan nunca su condición de otros, en tanto que se presentan para el mundo, que los rechaza, como terribles y lo monstruosos. Subversión, transgresión y tradición, risas y escalofríos son conceptos y sensaciones que se entrecruzan sin oponerse a lo largo de todo el filme, desde la autoconciencia poética y cómica. Humor, revisionismo, ironía, mirada desmitificadora, referencias culturales de todo tipo. Asistimos a una subversión a partir de sus constantes sublimadas y llevadas al extremo hasta lograr la parodia, modificadas por un simple giro irónico, lo fantástico posmoderno, que teorizara David Roas (31).

Desde esta actitud posmodernista, observamos que no se levanta contra la tradición, sino que la asume, la hace suya y la reformula: no hablamos de una clara revolución, sino de un espíritu rebelde e inconformista que se manifiesta en una sutil subversión cargada de humor negro. Su reivindicación de lo diferente o su denuncia de la hipocresía de la sociedad no son violentas. Sus filmes no intentan, como el expresionismo, conmocionar al espectador, pero sí agitarlo suavemente, dejar caer la semilla de la duda, la posibilidad de una visión diferente, más amplia, profunda y tolerante.

Trata de reflejar, como los góticos, los lados más oscuros de la condición humana, lo que es tabú, lo innombrable, lo repulsivo, lo que dejamos al margen, solo que invierte los términos por su vinculación con la posmodernidad, poniendo el acento en los puntos más débiles de la sociedad contemporánea. Obsesionado con la fealdad y la monstruosidad, «su cine parece dominado por una especie de reivindicación de lo diferente, con individuos marginados que a la postre ofrecen más dignidad y coherencia que la de sus vecinos normales» (Marcos Arza 22). Y a este grupo pertenecerán nuestros protagonistas.

Descendamos entonces un nivel para aplicar los conceptos comentados a las restantes producciones de animación. Mientras que *Pesadilla antes de Navidad* es un cuento típicamente norteamericano, *La novia cadáver* y *Frankenweenie* sintonizan más con la sensibilidad europea y conectan directamente con la tradición gótica victoriana. Estos largometrajes se estructuran siguiendo el modelo inicial de *Vincent*, es decir, en torno al personaje principal: Jack Skellington, en *Pesadilla antes de Navidad*, y Victor Van Dort y Emily en *La novia cadáver* y Víctor Frankenstein y Sparky de nuevo personajes solitarios, extraños y extravagantes, diferentes, en definitiva, excluidos por todos, pero más próximos a nosotros mismos de lo que creemos, los cuales, dentro de la dualidad posmoderna, horrorizan y enternecen, emocionan y hacen reír. Si Víctor se convierte de nuevo, en el alter ego de su creador, por su imaginación desatada y aspecto depresivo, lo mismo sucede con Jack, Emily y Sparky. Todos poseen la particularidad de ser monstruos, en la línea que teoriza David Roas (36) más cercanos a la normalidad, «en función del momento histórico y del horizonte cultural», aunque nunca alejados del todo de la tradición. Este hecho les acerca al tiempo que les excluye del denominado mundo «real». Los monstruos toman el protagonismo y son tratados desde una perspectiva posmoderna. Es decir, infunden terror, pero a través de una visión dulcificada por el director que insiste en «privar al monstruo de su monstruosidad, en convertirlo en una

especie de espejo deformado de su entorno» (Losilla 185); una corriente, que subvierte el valor que le otorgaron los góticos y la maniquea interpretación de esta figura arquetípica. Burton otorgará a los monstruos, desde esta visión, un estatus más humano que el de los personajes con apariencia normal, en un intento por reivindicar la humanidad de esos seres incomprendidos por la sociedad (Marcos Arza 17).

Es un hecho que los protagonistas de *Pesadilla antes de Navidad* y los habitantes de El País de la Muerte son monstruos; sin embargo, para Burton no hay en Halloween Town ni en el País de la Muerte ningún personaje realmente malvado. Todos estos personajes representan la más pura otredad. Lo monstruoso, tan característico del gótico, está íntimamente ligado al miedo, y el miedo está unido a lo desconocido, pero, si se desvirtúa, dulcificando y parodiando su imagen y sus comportamientos, el miedo se atenúa. Burton mitiga nuestros temores al mostrarnos el interior de ese mundo desconocido poblado de monstruos. Logra su cometido gracias a dos efectos: uno propiamente visual y otro temático. Para que estéticamente no infundieran demasiado miedo o se convirtieran en clichés, por tratarse de una película infantil, no lo olvidemos, Burton optó por basarse en los viejos arquetipos de la Universal y reinventarlos, consiguiendo hacer de ellos unos seres encantadores, simpáticos y atractivos. Emily, al igual que Rally, por ejemplo, fue fotografiada como las grandes estrellas femeninas de los años cuarenta, con una luz alta, especial para su rostro, y una difusión extra. Ahora son monstruos, aunque conservan las características de las damas góticas: belleza y sublimidad, bondad y comportamientos apasionados.

Pesadilla antes de Navidad comienza con una canción que resume lo que es Halloween Land y nos introduce directamente en su atmósfera macabra y paródica: criaturas bajo la cama, esqueletos, hombres lobo, espectros, momias, sombras siniestras, brujas, vampiros, fantasmas, etc. Lo mismo ocurre con el País de la Muerte. Burton reivindica el derecho a la diferencia en un mundo que impone la homogeneización como condición indispensable para la igualdad y la aceptación y, para ello, emplea el recurso del humor y la parodia. Precisamente el conflicto se desata cuando Jack, el Rey de las Calabazas, quiere dar la espalda a su lado tenebroso, dejando a un lado las fiestas macabras para alcanzar el espíritu de la Navidad. Por más que lo intente, aunque emplee métodos científicos, como abrir un peluche con un bisturí, no alcanza a comprender el espíritu de la Navidad, porque pertenece al mundo de las tinieblas con sus fiestas macabras.

Sin embargo, estas escenas, lejos de infundir terror, son las responsables de algunos de los momentos más paródicos del filme. El personaje se aleja de su lado más monstruoso y nos muestra su yo más entrañable. Las criaturas de Halloween Town, como las del País de la Muerte, completamente inconscientes de cómo los demás perciben su aspecto, son vistas como amenazadoras y terroríficas cuando en realidad no lo son. Su misión es asustar, pero no son mezquinos ni malvados. En realidad, bajo la mirada de Burton, no hay nadie perverso o malo en estos mundos. Nadie hace nada con maldad intencionada. Ni el Dr. Finkelstein ni tan siquiera Oogie Boggie, que únicamente cumpliría el papel de ser el «vecino raro en una ciudad muy rara» (Salisbury 2009).

Estos factores constituyen el marco que define los principios y temas del género de terror en la era moderna. La alienación social, el derrumbamiento del orden moral y espiritual, la profunda crisis de la identidad evolutiva, la expresión abierta de los imperativos más íntimos de la humanidad y la necesidad de expresar las implicaciones de la existencia humana en una estética apropiada podrían ser vistas como las condiciones que apuntalan los escritores de terror contemporáneos desde Shirley Jackson, Angela Carter o Susan Hill, hasta ya más en la actualidad M. L. Ríos, Carol Goodman, Mona Awad, Tom Piccirilli, Donna Tartt, Jeffrey Eugenides, Finney Boylan, Stephen Snyder o Ben Dolnick —en lengua inglesa. Como autores más representativos en la corriente española destacamos a los predecesores Pilar Pedraza, José María Merino y Cristina Fernández Cubas y dentro de la siguiente generación a David Rosa, Patricia Estéban Erlés, Mariana Enríquez o Elvira Navarro. Los cineastas que siguieron la influyente estela de la posmodernidad del siglo XXI como Guillermo del Toro, Clive Barker, Joel Schumacher, Alex Proyas, Mark A. Z. Dippé o Stephen Norrington han explorado, por lo tanto, los miedos que surgen del mundo contemporáneo y aquello de lo que hay que estar asustado. Son los autores de las nuevas fábulas y cuentos de hadas que persisten en revelar la sabiduría primaria y el derrumbamiento de las jerarquías tradicionales. Por consiguiente, el cine de terror contemporáneo continúa su propia tradición genérica de jugar con «los límites entre formas ficticias y normas sociales, [...] que oscilan entre una acentuada crítica del mundo moderno y un juego con sus propias convenciones para facilitar sus libertades posmodernas» (Botting 90). Así, en estas películas, ni Emily ni Jack, ni tan siquiera Frankenweenie, son los verdaderos monstruos sino los miembros de una sociedad inmovilista, incapaz de ver más allá ni transigir en unas costumbres y unos hábitos inalterables a

los que se viene aferrando desde hace siglos. Los verdaderos monstruos habitan en el interior de lo cotidiano, donde se esconde la verdadera perversidad del ser humano.

El director nos dice que es posible superar el miedo a lo diferente, que podemos convivir con el monstruo y pensar en el Otro en términos de igualdad. Los monstruos no son una proyección de nuestros miedos y temores, no se perciben como una amenaza, sino que se presentan como la consecuencia directa, la triste creación de una sociedad entregada por completo a la superficialidad. Más allá de un posmodernismo estético aparente y / o superficial, que aún a el modo gótico y la parodia, el discurso que elabora tiene en el centro de su reflexión un motivo propiamente gótico, la consideración de «el otro». El discurso gótico plenamente nacionalista condenaba al diferente, lo apartaba convirtiéndolo en objeto de su crítica más voraz, la trasgresión del género entonces afectará también a la consideración de lo monstruoso, donde los denominados «otros» son seres afables y bondadosos mientras que los «normales» acaban por convertirse en los verdaderos «otros», amenazadores y perversos.

La inversión de términos supone una inversión de mundos. El universo que Burton ha configurado en cada uno de estos filmes de animación se constituye en esencia por dos mundos separados visual y temáticamente que se construyen a partir de las conductas de los personajes que los pueblan: un mundo «normal», sacado de la realidad circundante, y un mundo fantástico: los personajes fantásticos son, en un primer momento, aceptados por el otro lado, aunque siempre acaban rechazados o desahuciados, le pasa a Jack y le sucede a Emily. Jack no encaja en la Ciudad de la Navidad, pues destruye, sin pretenderlo y desde una indudable inocencia, cada elemento navideño que pasa por sus manos, induciendo terror en sus habitantes. Lo mismo sucede con Emily, Su apariencia fantasmal genera un rechazo inmediato y los habitantes del mundo de los vivos, aunque aterradores por sus conductas intransigentes, temen y rechazan a la protagonista. Burton plantea desde el comienzo de sus películas un mundo dividido, una puesta en escena prácticamente clasicista fundamentada en lo que Losilla (73-74) denomina dualidades estéticas, es decir «un espacio de la normalidad enfrentado a la amenaza del movimiento, de lo que escapa a las leyes de lo razonable, creando un marco reconocible para el espectador, la estructura genérica, que a los pocos minutos será puesta patas arriba por completo, en lo que sin duda es una de las grandes virtudes del director: transgredir el género desde el propio género». «Lo oscuro y diferente no tiene por qué ser

malo», afirma el propio Burton (Salisbury 226), de tal manera que la clásica oposición gótica entre el bien y el mal será sustituida por dos mundos donde se quiebran y se invierten estos conceptos. Nos encontramos ante la subversión, la trasgresión de la cotidianidad, para mostrarnos su propia visión del mundo, basada en contradicciones: lo normal enfrentado a lo monstruoso, lo luminoso a lo oscuro, la Navidad a Halloween, el mundo de los vivos al Mundo de los muertos. Burton nos pues habla de dos mundos cuya existencia corre en paralelo, las tinieblas triunfan frente a la luz, el caos se impone al orden y se exaltan los cultos paganos frente a las creencias más conservadoras.

En *Pesadilla antes de Navidad*, el director nos sumerge, a través del narrador, en el fantástico universo que ha ideado, nos hace creer en él y nos transmite su amor por las extrañas criaturas que pueblan un mundo fabricado al margen de las normas comúnmente aceptadas. Envueltos en su atmósfera mágica, dejamos de identificar la oscuridad con la maldad. Esta división en dos mundos aparentemente opuestos a lo corriente sirve para desarrollar la idea de que el universo de Burton nos enseña una nueva moral que rompe con las fronteras trazadas y estereotipadas entre el bien y el mal.

En el Mundo de Halloween, un mundo oscuro y tétrico, pero terriblemente divertido, destaca frente a los demás escenarios el hogar de Jack Skellington, una oscura estancia sobrenatural dominada por el gris donde moran los protagonistas de las pesadillas infantiles (y no tan infantiles); junto a él se nos presenta, bajo la iluminación ultravioleta, una sala de tortura con una decoración inspirada en los juegos de azar, es la mansión de Oogie Boggie, basada en la estética de los casinos de Las Vegas en clave siniestra. Cuando las luces están encendidas podemos ver una serie de instrumentos de tortura, acero pesado y ángulos dentados. Cuando la luz desaparece, el diseño se vuelve más ingenuo, un poco más primitivo. Las abundantísimas luces de colores propias de los casinos lucen más apagadas y el motivo decorativo predominante son las calaveras. Hay murciélagos y esqueletos por doquier. El mundo opuesto lo encontramos en la ciudad de la Navidad, una explosión de color situada sobre una brillante y esponjosa capa de nieve, cuyo orden y estabilidad chocan con la desenfadada anarquía que reina en la tierra de Halloween. Una vez más, el mundo real aparece vulgar y aburrido mientras el mundo sobrenatural resulta mucho más atractivo y convincente. Tras un flash blanco, el Rey de Halloween aterriza sobre un mullido manto de nieve y observa con ojos maravillados un pueblecito nevado iluminado con alegres luces de colores por el que se

mueven simpáticos duendecillos de mejillas sonrosadas. Jack parece un personaje extraído de una película en blanco y negro repentinamente trasladado a un escenario en brillante technicolor. Imitando la estética de Disney y del Dr. Seuss, la Ciudad de la Navidad es completamente diferente. Este es un mundo tan dulce que hasta las patas de las camas parecen barritas de caramelo. Jack, encantado con lo que está ocurriendo ante sus ojos y, sin apenas poder creerlo, recorre la ciudad y se maravilla ante la nieve, las luces de colores, el tren repleto de regalos o las criaturas riendo felices.

En *La novia cadáver* se contraponen dos mundos totalmente opuestos: el de abajo, el de los muertos, completamente festivo y plagado de color, y el de arriba, el de los vivos, que ahora es monótono, frío, lóbrego y, sobre todo, siniestro. La ciudad victoriana está bañada por colores oscuros que dan al lugar una atmósfera sombría, funesta y terriblemente tenebrosa. Un ambiente enfermizo y gris. El mundo de los vivos es oscuro porque es terrible, espantoso, cruel. El mundo de los muertos, frente a este, se convierte en una alucinada fiesta «contemplado desde una perspectiva lúdica y pagana, pues los monstruos y los muertos trascienden el papel que los góticos les asignaron». (Panadero y, Parra 205).

Esta fusión de mundos, donde el bien y el mal no solo se invierten, sino que la oposición acaba por desvanecerse, donde nada es lo que parece y las sensaciones nos resultan extrañas y desconocidas, acentúa el carácter siniestro de las películas, evidenciado tanto desde el punto de vista temático como visual, donde se produce una transición gradual desde lo maravilloso hacia lo siniestro y que puede observarse en la propia evolución de la ficción gótica y en su desvirtualización en favor de lo fantástico. De este modo, lo familiar que ha quedado reprimido retorna transformándose en algo extraño, en algo siniestro. Y las películas de Burton son siniestras en la medida en que manifiestan aquello que «debía haber permanecido oculto», proporcionándonos indicios de mundos desconocidos más allá del nuestro.

En definitiva, y ya para concluir, tanto *Vincent*, como *Pesadilla antes de Navidad*, *La novia cadáver* y *Frankenweenie* son el resultado de la reformulación en clave burtoniana del terror gótico; un exquisito cine de animación, un cuento encantado, con notas de novela gótica al más puro estilo de Lewis, Radcliffe y Poe, en el que confluyen toda una serie de elementos tradicionales que se vuelven autónomos y acaban por convertirse, en una lectura alejada de convencionalismos, y precisamente por su misma condición, en tópicos subvertidos y reformulados (García 93). Sus filmes nos enseñan el lado más oscuro de la

normalidad y el más brillante de lo desconocido. Siempre bajo la premisa de que las cosas no son lo que parecen, Burton nos muestra la ambigüedad del mundo, el hecho de que lo que consideramos normal esconde zonas de profunda oscuridad y que lo que percibimos como extraño contiene en su interior maravillas insospechadas, con la sola pretensión de dar cuenta de nuestros fantasmas más ocultos sin que se nos congele la sonrisa. Las tinieblas, parece decirnos Burton a través de sus producciones, no son tan aterradoras porque, al fin y al cabo, ¿no vivimos permanentemente entre ellas?

Bibliografía

- Botting, Fred. *Gothic*. Routledge. Londres y Nueva York, 1996.
- García, Isabel. *Tim Burton y el universo insólito*. Valencia. Midons Editorial. 1995.
- Losilla, Carlos. *El cine de terror. Una introducción*. Paidós. Barcelona. 1993.
- Losilla, Carlos. *La invención de Hollywood. O cómo olvidarse de una vez por todas del cine clásico*, Paidós: Barcelona. 2003.
- Marcos Arza, Marcos. *Tim Burton*, Cátedra. Madrid. 2010.
- Molina Foix, Vicente. «El cine posmoderno: un nihilismo ilustrado». *Historia General del Cine. El cine en la era audiovisual*, XII, pp. 151-166. Madrid. Cátedra. 1995.
- Page, Edwin. *Gothic Fantasy. The films of Tim Burton*. London: Marion Boyars. 2019.
- Pandero, David G y Parra, Miguel A. *Tim Burton. Diario de un soñador*. Jaguar. Madrid. 2010.
- Roas, David. «El monstruo fantástico posmoderno: entre la anomalía y la domesticación». *Revista de Literatura*, vol. LXXXI, número 161, pp. 29-56. 2019.
- Rodríguez, Hilario P. *Tim Burton*, Madrid: JC, col. Directores de cine. 2006.
- Salisbury, Mark. *Tim Burton por Tim Burton*, Barcelona: Alba Editorial. 2006
- Solaz Frasquet, Lucía. *Guía para ver y analizar Pesadilla antes de Navidad*, Octaedro: Barcelona. 1993.

Filmografía

- Corpse Bride*. Dir. Tim Burton y Mike Johnson, Warner Bros, 2005.
- Frankenweenie*. Dir. Tim Burton, Walt Disney Pictures, 2012.
- The Nightmare before Christmas*. Dir. Tim Burton, Touchstone Pictures, 1993.
- Vincent*. Dir. Tim Burton, Walt Disney Productions, 1982.

STEAMPOE: LOS CUENTOS DE EDGAR ALLAN POE BAJO EL PRISMA DEL STEAMPUNK¹

STEAMPOE: EDGAR ALLAN POE'S TALES FROM THE STEAMPUNK PERSPECTIVE

María-Isabel JIMÉNEZ-GÓNZALEZ 
mariaisabel.jimenez@uclm.es
Universidad de Castilla-La Mancha, España

Beatriz GONZÁLEZ-MORENO 
beatriz.gonzalez@uclm.es
Universidad de Castilla-La Mancha, España

RESUMEN: Mientras que Edgar Allan Poe estaba escribiendo sus historias góticas, el género del *steampunk* ni siquiera existía, por lo que este capítulo supone una buena oportunidad para hermanar a ambos. Sin embargo, ¿cómo puede ser esto posible si Poe falleció en 1849 y este subgénero de la ciencia ficción comenzó a emerger a finales del siglo pasado? Para responder a esta pregunta, algunas historias góticas escritas por Poe serán releídas en busca de características, elementos y/u otras referencias a la literatura *steampunk* que podrían explicar la relación existente entre ambos. Algunas de estas características son la atmósfera de determinados cuentos de Poe, con escenarios victorianos y de la Revolución Industrial, viajes que empleaban el vapor en el transporte, máquinas ficticias y autómatas, entre otros, que se pueden encontrar en historias como «The Fall of

1 María Isabel Jiménez y Beatriz González pertenecen a «LyA», Grupo Interdisciplinar de Literatura y Arte de la Universidad de Castilla-La Mancha, dirigido por los profesores Fernando González Moreno y Margarita Rigal Aragón. Las autoras agradecen la ayuda de los directores y de los miembros Ricardo Marín Ruiz, Alejandro Jaquero Esparcia y José Manuel Correoso Rodenas por su ayuda en la redacción y revisión de este capítulo.

the House of Usher» y «MS. Found in a Bottle». Por lo tanto, aunque es cierto que el género del *steampunk* estuvo lejos de ser inventado en los tiempos de Poe, no se puede negar que se benefició de los poemas, ensayos y cuentos que Edgar A. Poe escribió en su corta vida.

PALABRAS CLAVE: Edgar Allan Poe; ciencia ficción; steampunk; literatura gótica; cuentos.

ABSTRACT: When Edgar Allan Poe was writing his gothic stories, the steampunk genre did not even exist, so this paper represents a good opportunity to bring both of them together. However, how can this be possible if Poe passed away in 1849 and this subgenre of science fiction started to emerge at the end of the last century? In order to answer to this question, some gothic stories written by Poe will be reread to find characteristics, elements and/or other references to the steampunk literature that could explain the relationship between both of them. Some of these features are the atmosphere of some of Poe's short tales, with Victorian scenarios and Industrial Revolution settings, trips by steam-powered means of transportation, fictional machines and automata, among others, that can be found in stories such as «The Fall of the House of Usher» and «MS. Found in a Bottle». Thus, although it is true that the steampunk genre was far away from invention in Poe's times, it cannot be denied that it benefited from the poems, essays and tales that Edgar A. Poe penned in his short life.

KEYWORDS: Edgar Allan Poe; science fiction; steampunk; Gothic literature; tales.

1. Introducción

En la época en la que el autor norteamericano Edgar Allan Poe escribía sus relatos góticos, detectivescos y de ciencia ficción, allá por la primera mitad del siglo XIX, nadie —ni siquiera él mismo— había oído hablar del género del *steampunk*, por lo que este capítulo se fragua principalmente con la intención de examinar y de poner de relieve el vínculo que une a ambos.

Tecnología a vapor, engranajes, *goggles*, zepelines, escenarios victorianos, Revolución Industrial, estética decimonónica, etc., todo esto y mucho más es el *steampunk*, un subgénero literario perteneciente a la ciencia ficción que comenzó a surgir con fuerza a finales del siglo XX, prácticamente un siglo y medio después del fallecimiento del escritor estadounidense. Entonces, si no fueron contemporáneos, ¿dónde radica la relación que se les pretende atribuir?

Para responder a esta y otras preguntas relacionadas, algunos de los cuentos cortos de Edgar A. Poe, principalmente los de género gótico aunque no exclusivamente², serán sometidos a escrutinio, haciendo una nueva lectura de ellos a través del prisma del *steampunk*, que a día de hoy supone una vuelta al pasado decimonónico en clave futurística. Puesto que en algunas historias del escritor norteamericano los límites entre los géneros no son demasiado nítidos, se pretende, de esta manera, aunar la literatura de terror gótico y la de ciencia ficción, en búsqueda de características, elementos y otras referencias que puedan explicar el lazo que une a Poe con el *steampunk* y viceversa. Dicho nexo revelará el rol impulsor que, de manera totalmente inconsciente e involuntaria, tuvo tan popular autor en el nacimiento de este tipo de literatura retrofuturista.

Así, aunque es cierto que el *steampunk* estaba lejos de ser concebido en la era de Poe, no se puede negar que sus creadores se dejaron influir por poemas, ensayos y cuentos cuya autoría se atribuye al escritor de Boston. Esto se percibe en que algunos de los elementos y personajes que dan vida a sus historias se convirtieron posteriormente en iconos hegemónicos del género, tal y como se describirá y analizará a continuación, instaurando un movimiento que cada vez tiene más adeptos, no solamente en lo que concierne a su faceta literaria sino también a la social y a la cultural, en el ámbito del cine, la música, los videojuegos e incluso la moda, congregando a miles de adeptos en numerosos eventos temáticos por todo el mundo³.

2. La literatura *steampunk*: surgimiento, definición y precursores

El término *steampunk* fue usado por primera vez a finales del siglo pasado cuando el autor Kevin W. Jeter lo empleó de manera humorística para referirse a un conjunto de historias contextualizadas en la época victoriana, escritas durante una época en la que el *cyberpunk* era la forma de literatura predominante

2 Como se verá en la cuarta sección, algunos de los cuentos escogidos han sido incluidos previamente por académicos y la crítica en general en otras categorías literarias distintas al gótico. Con todo, se ha decidido incluirlos aquí principalmente por la difusa línea que, en el caso del maestro del terror Edgar A. Poe, separa los géneros literarios tal y como los conocemos a día de hoy.

3 El *steampunk* es una corriente principalmente estética que, mientras que tiene sus orígenes en la literatura y goza de gran reconocimiento en otros ámbitos, como son el arte y el cine, en los últimos años sus representaciones más icónicas han estado predominantemente orientadas al mundo de la moda (Falksen 9).

(Falksen 12). Jeff Vandermeer, en su *Steampunk Bible*, concreta que «all of the pleasures and contradictions of modern Steampunk originated in a bar called O'Hara's in Orange, California» (48), donde Tim Powers y James Blaylock junto al mencionado Kevin Wayne Jeter, tres escritores veinteañeros, se reunían para discutir sobre la literatura que creaban basada en mundos victorianos alternativos (49).

Según comenta Brian J. Robb (33-37), una de las principales consecuencias que tuvieron estas discusiones fue la carta que en abril de 1987 envió K. W. Jeter a la revista de ciencia ficción *Locus*, donde el término *steampunk* fue inicialmente acuñado para describir las historias neovictorianas que los tres escritores habían concebido:

Dear Locus,

Enclosed is a copy of my 1979 novel *Morlock Night*; I'd appreciate your being so good as to route it Faren Miller, as it's a prime piece of evidence in the great debate as to who in «the Powers/Blaylock/Jeter fantasy triumvirate» was writing in the «gonzo-historical manner» first. Though of course, I did find her review in the March *Locus* to be quite flattering. I think Victorian fantasies are going to be the next big thing, as long as we can come up with a fitting collective term for Powers, Blaylock and myself. Something based on the appropriate technology of that era; like «steampunks», perhaps. (Jeter 57)

Y así es como esta palabra, usada una única vez en una insignificante sección de una publicación especializada en ciencia ficción, se convierte en una etiqueta para describir la ciencia ficción contextualizada en la era victoriana que empleaba la fuente de energía más abundante de la época: el vapor. Con todo, el concepto no fue acogido desde ese mismo momento por estudiosos ni por el público en general, sino que hubo que esperar hasta algunos años después, y ha llegado a nuestros días haciendo referencia, como Margaret Rose explica, a un:

[...] set of recent speculative fictions (that is, sf, fantasy, horror, and weird stories) that are set in or engage with the nineteenth century in a variety of ways. They are frequently (but not always) alternate history stories where the break from our own history [...] is a matter of technology. (320)

La tecnología es el elemento clave en la mayoría de las definiciones, las cuales suelen poner el énfasis en ella, como en el caso de la autora Katherine Kilmer Smith:

There is great variation in the accepted definition of what Steampunk is. [...] Steampunk will be defined as a movement which emulates, incorporates and glorifies the Victorian style and period and which embraces steam machine technology as empowering to humanity, while using Victorian technology in an implausible manner beyond its actual achievements. Further, this technology must be mechanical in a strict sense: levers, cogs, gears, and sprockets are important to the aesthetic as they provide an animus to the machine. This animus is important to Steampunks; they reject the modern electronic age and the products of it precisely because those products lack this animating spirit. (6)

Matthew Delman también se inclina por la tecnología como elemento predominante en el *steampunk*, poniendo el énfasis en el concepto del retrofuturismo:

[...] One is left with perhaps the most apt, if slightly more difficult to explain, definition of Steampunk literature as a form of fictional thought: Retro-Futurism. This is the best definition for several reasons. Paramount among these is the conceit of much early Steampunk taking place in an alternate version of the historical Nineteenth or early Twentieth centuries in the years prior to electricity and gasoline supplanting steam and mechanical gears as the primary technologies. The authors of stories in this timeframe were wont to extrapolate from their current timeframe out into the future, as the gasoline automobile and widespread electric lighting still lay fifty to one hundred years off. Thus one observes many writers of Regency, Victorian, and Edwardian fiction developing worlds with hyper-advanced mechanical and steam-powered technology. (84)

Dejando a un lado el propio término y centrándonos en los inicios del *steampunk*, podemos afirmar que es prácticamente imposible encontrar estudios que no hagan referencia a Herbert George Wells y a Jules Verne como padres fundadores, algo que no ocurre en el caso de Edgar A. Poe, quien desafortunadamente pocas veces se menciona al hablar del surgimiento de este tipo de literatura. Cierto es que no se puede obviar la notable relevancia que estos dos autores europeos han tenido en torno al surgimiento del *steampunk*;

pero es igualmente cierto que no podemos olvidarnos de la repercusión que ha tenido la obra literaria de Edgar A. Poe en los primeros pasos del género, algo que lamentablemente se viene haciendo. Es más, el autor bostoniano ha de verse precisamente como antecesor, precursor y pionero de las narraciones que más tarde cobrarían vida en las plumas de Wells y Verne, entre otros, como declara Selena J. Chambers: «There is also the fact that Steampunk's *pater familias* Jules Verne and H.G. Wells were heavily influenced by Poe» («Was Poe Steampunk?»).

Por ejemplo, Freedman considera que Jules Verne es «the first author of a truly substantial body of major work that can unhesitatingly be described as science fiction» (51), afirmando a continuación que el francés fue discípulo del escritor bostoniano. A este respecto, David Standish añade lo siguiente:

Compared to tortured visionary Baudelaire, Verne was the picture of bourgeois normalcy. But he read Baudelaire's translations of Poe in various journals and newspapers [Verne knew almost no English] and they touched something in him. It was, however, something different from the deep solemn chord Poe had sounded in Baudelaire's heart. Verne responded chiefly to the cleverness, ratiocination, and up-to-date scientific trappings Poe wrapped his strange stories in. Both Poe's influence and their great differences are glaringly obvious [...]. That he [Verne] was still thinking about Poe and his chopped-off novel this late in his life says a lot about how Poe remained with him. (113-114)

Así, la esencia de Poe es más que notable entre las líneas escritas por Verne, que representan rudimentarios globos aerostáticos o dirigibles imaginarios que logran viajes épicos, a imagen y semejanza de los ya descritos por el estadounidense con anterioridad.

En el caso del británico H. G. Wells, Bleiler afirma que «[Wells] wrote the first modern science fiction stories back in the 1890's» (xiv); y Freedman lo define como «the English Jules Verne» (52), estableciendo un gran vínculo entre ambos en lo que concierne a los inicios del género de la ciencia ficción. Enorme es también el lazo de unión existente entre Wells y Poe, como el primero llegó a admitir a finales del siglo XIX: «The fundamental principles of construction that underlie such stories as Poe's 'Murders in the Rue Morgue' [...] are precisely those that should guide a scientific writer» (Wells 301).

Sin embargo, a pesar de poder demostrarse la vinculación existente entre estos tres conocidos autores, su punto de vista no tiene por qué ser idéntico, tal

y como comenta Jeff Vandermeer: «Although Verne and Wells may have been heavily influenced by Poe's interest in technology, Poe's fiction doesn't seem to have the same proto-steampunk spark, perhaps because the author did not live to see all the changes created by the Industrial Revolution» (7).

Así, si se toma a Edgar A. Poe como punto de referencia, teniendo en mente que desarrolló su escritura en la época victoriana, y se profundiza en sus obras, se puede adelantar que en estas abundan elementos que son clave para el *steampunk*: extravagantes mecanismos de desplazamiento (naves, locomotoras, globos aerostáticos, dirigibles imaginarios, etc.) que emplean el vapor como combustible principal, autómatas verosímiles, viajes ficticios e inventos revolucionarios llenaron páginas y páginas en sus historias, como se analizará en la cuarta sección de este estudio, tomando algunas de sus narraciones como referente.

3. Literatura gótica y literatura de ciencia ficción: géneros difusos en Edgar Allan Poe

Desde su aparición, la ciencia ficción ha estado estrechamente relacionada con otras formas de literatura, como son el relato gótico y el relato fantástico, hasta el punto de que su diferenciación ha llegado en ocasiones a plantear problemas; este hecho se debe a que las semejanzas y los vínculos entre estos géneros son tan abundantes que resulta difícil precisar sus límites. Por ejemplo, *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley se suele considerar la primera historia de ciencia ficción y, además, es una de las novelas góticas más conocidas del mundo, lo que revela que estos géneros, a pesar de ser diferentes, están vinculados de muchas maneras y han evolucionado de la mano, en cierto modo debido al empeño que ha movido a escritores de todos los tiempos para aterrorizar, desconcertar y sobrecoger a sus lectores.

La creencia popular se basa en que la literatura fantástica nació a finales del siglo XVIII, como afirma María Luisa Rosenblat:

No extraña el hecho de que lo fantástico, como manifestación literaria, surgiera en el siglo XVIII, junto a ese movimiento de liberación espiritual e imaginativa que fue el romanticismo. La literatura fantástica nace como reflejo de ese romanticismo nocturno que ejerció una atracción por el misterio, el terror y lo sobrenatural. En Inglaterra y Alemania aparecen la novela negra y la literatura del horror y se crea toda una tradición o escuela gótica que estimularía a los auténticos maestros de la literatura fantástica. (33)

Dentro de esta escuela gótica, la autora hace mención especial a Edgar Allan Poe puesto que es una figura destacada dentro del desarrollo del género. El norteamericano es el iniciador de la literatura de misterio, del horror y también de la ciencia ficción, ya que, además de incorporar elementos góticos a sus narraciones, es uno de los primeros en aplicar sus conocimientos científicos a los ambientes que creaba (Rosenblat 33).

Así, gracias a esta amalgama maestra de elementos góticos y de ciencia ficción en su obra literaria, se dan las condiciones necesarias para este estudio. De igual forma, dicha vinculación nos permite reivindicar el papel tan importante —y no lo suficientemente reconocido— que Poe tuvo en la aparición del *steampunk*.

El *steampunk* surgió en un primer momento como un subgénero literario de la ciencia ficción, pero no es inherente ni exclusivo a ella, sino que también está presente en el gótico, como este estudio quiere demostrar, y en otros campos de la literatura. Según Julie Anne Taddeo y Cynthia J. Miller:

It is that magic, breathtaking and terrifying at the same time, that steampunk confers on the genres and contexts in which it appears. The introduction of Victorian technologies inflects even the most traditional of narratives with glimmers of spectacle, horror, and futuristic realism – the powers exhibited by its extraordinary machines are beyond comprehension. They defy gravity, annihilate distance, reshape the landscape with the pull of a lever, and obliterate entire cities with the push of a button. (xvii)

Como se verá en la siguiente sección, y así recuerda Tyler Minks, toda la carrera literaria de Edgar A. Poe estuvo llena de vaivenes que iban de un género a otro, introduciendo tonos góticos de terror e incertidumbre en varias de sus narraciones de ciencia ficción («A Look at Poe's 'MS. Found in a Bottle'»).

4. Edgar Allan Poe y su influencia en el *steampunk*

Debido a que Edgar A. Poe todavía no ocupa el lugar que merece en el universo *steampunk*, esta sección se dedicará íntegramente a analizar sus cuentos cortos en busca de rasgos que puedan demostrar que, efectivamente, sí influyó en el género. Se pretende restringir el estudio a las historias que pertenecen al género de terror y también a aquellas que tienen algún componente gótico,

a pesar de encasillarse en otros géneros (ciencia ficción, aventuras, ensayos, misterio, etc.).

En la historia «MS. Found in a Bottle» (1833), el horror descrito por el protagonista da paso a figuraciones científicas y a la imaginación de un mundo que va más allá de los límites de la exploración humana. Además, el narrador ofrece unas descripciones de dos barcos que harían las delicias de cualquier aficionado al *steampunk*. Así, el primer barco, que navega hacia el horizonte donde una nube de color «cobre» se asemeja a «a narrow strip of vapor» (Poe 136), es descrito como «a beautiful ship of about four hundred tons, copper-fastened, and built at Bombay of Malabar teak» (Poe 135-136). El segundo barco, tripulado por un capitán cuyo cabello canoso es «[...] records of the past, and his grayer eyes are sybils of the future» (Poe 144), y con un camarote que «[...] was thickly strewn with strange, iron-clasped folios, and mouldering instruments of science, and obsolete long-forgotten charts» (Poe 144), llevó al protagonista de la historia a una muerte directa. Esto sucede porque el segundo navío está tripulado por seres fantasmales, quienes lo dirigen por una corriente a una catarata que representa la oquedad de la esfera terrestre y, por tanto, la conexión de los polos, tal y como el propio Mercator, en palabras de Richard J. Heggen, lo describía:

In the midst of the four countries is a Whirlpool... into which there empty these four indrawing Seas which divide the North. And the water rushes round and descends into the earth just as if one were pouring it through a filter funnel. It is four degrees wide on every side of the Pole, that is to say eight degrees altogether. Except that right under the Pole there lies a bare rock in the midst of the Sea. Its circumference is almost 33 French miles, and it is all of magnetic stone. (Heggen 146-147)

Un remolino marino similar atrae también al protagonista de «A Descent into the Maelström» (1841), quien describe la atmósfera del momento en que se acercan al Maelström en las costas noruegas enfatizando el efecto que causaban los barcos a vapor: «At the same moment the roaring noise of the water was completely drowned in a kind of shrill shriek — such a sound as you might imagine given out by the waste-pipes of many thousand steam-vessels, letting off their steam all together» (Poe 588).

El vapor es el icono clave del *steampunk* y también cobra protagonismo en otros cuentos de Poe, como «Some Words with a Mummy» (1845), siendo uno de los temas de conversación entre la momia egipcia y sus resucitadores:

Not knowing what to say to this, I raised my voice, and deplored the Egyptian ignorance of steam.

The Count looked at me with much astonishment, but made no answer. The silent gentleman, however, gave me a violent nudge in the ribs with his elbows — told me I had sufficiently exposed myself for once — and demanded if I was really such a fool as not to know that the modern steam engine is derived from the invention of Hero, through Solomon de Caus. (Poe 1194)

Otro elemento bastante recurrente en el *steampunk* es el del autómeta, común también en la literatura de Poe, quien dedicó un ensayo analítico completo, «Maelzel's Chess Player», a esta figura. En esta historia de abril de 1836, Edgar A. Poe nos sorprende actuando él mismo de detective de un caso real, al intentar desvelar un engaño que llegó a hacerse muy famoso en la época: el secreto de un mecanismo inventado por el barón Wolfgang von Kempelen en 1769, que representaba a un turco (incluso se le llegó a conocer por «The Turk») capaz de ganar las más difíciles partidas de ajedrez, enfrentándose a cualquier ciudadano que se prestase (Jiménez González 265).

En torno a la figura del autómeta, también se debe resaltar «The Man that Was Used Up» (1839), una sátira que, de manera desconcertante, relata cómo un ser perfecto no es más que un monstruo que aterroriza con su aspecto real a quien lo ve. Según este relato, el famoso héroe de guerra que protagoniza la historia, Brevet Brigadier General John A. B. C. Smith, es un adelanto de la ingeniería genética, que en verdad demuestra, según Julie Taddeo y Cynthia Miller, que «although technology may aid or enhance human abilities and relationships, it is ultimately incapable of satisfactorily replacing them» (xx).

Como se puede apreciar, la tecnología ocupó muchas de las páginas escritas por Poe, igual que ocurre en la literatura *steampunk*. En este sentido, uno de los elementos más icónicos de la época fue el globo aerostático, hasta el punto de que adornó innumerables páginas como símbolo del optimista potencial de la invención humana (Taddeo y Miller xxi). A este respecto, Jeff Vandermeer afirma lo siguiente:

As a result, Poe perpetuated several successful hoaxes, proving that, during times of rapid scientific advancement, fact and fiction are often indistinguishable to the layperson. In a similar manner, Steampunk writers today must make outdated inventions believable, much as a historical novelist must animate the past. (25)

«The Unparalleled Adventure of One Hans Pfaall» (1835), «The Balloon-Hoax» (1844) y «Mellonta Tauta» (1849) son buena prueba de ello, mostrando al mundo prototipos que surcaban los cielos realizando viajes inimaginables para la época. En los tres cuentos abundan meticulosos detalles científicos, especulaciones tecnológicas muy acertadas y una estética y unos dirigibles como elementos primordiales al más puro estilo *steampunk*:

Airships and dirigibles particularly appeal to the Steampunk aesthetic because they are versatile. Not being limited to the water allows them to travel anywhere there is air, so they are able to do incredible things like hover over a particular place, drop a ladder and simply pick up anything or anyone they need. (Smith 59)

Por último, para finalizar este repaso por los cuentos *steampunk* de Poe, la atención se centrará en dos de las historias góticas más famosas de Edgar A. Poe, «The Fall of the House of Usher» (1839) y «The Masque of the Red Death» (1842), las cuales tienen cabida en este estudio, principalmente por las cuidadas descripciones de ambientes victorianos que Poe incluyó. Cabe resaltar, por ejemplo, la estética victoriana junto a representaciones meticulosas de moda extravagante, diseño interior, decoración, y arquitectura de gran belleza que muestran las dependencias del príncipe Próspero, sobre todo las siete estancias donde tuvo lugar la mascarada con altas y estrechas ventanas góticas con vitrales, tapices, elementos ornamentales (ígneos braseros, reloj de ébano, etc.), alfombras y terciopelos que abarcaban techos, suelos y paredes (Poe 671-672). Similares son las descripciones de la mansión Usher:

I entered the Gothic archway of the hall [...] through many dark and intricate passages in my progress to the *studio* [...] while the carvings of the ceilings, the sombre tapestries of the walls, the ebon blackness of the floors, and the phantasmagoric armorial trophies [...]

The room [...] was very large and lofty. The windows were long, narrow, and pointed, and at so vast a distance from the black oaken floor as to be altogether inaccessible from within. Feeble gleams of encrimsoned light made their way through the trellised panes, and served to render sufficiently distinct the more prominent objects around; the eye, however, struggled in vain to reach the remoter angles of the chamber, or the recesses of the vaulted and fretted ceiling. Dark draperies hung upon the walls. The general furniture was profuse, comfortless, antique, and tattered. (Poe 400-401)

Así, con esta cita tan representativa de uno de los escenarios victorianos en Poe, finaliza el análisis de algunas de sus historias. Es esta descripción, cargada de simbolismo, junto con otros pasajes que incluyen determinados elementos y características del *steampunk*, ya mencionados previamente, los que convierten a Edgar A. Poe en una figura clave dentro de esta variedad literaria.

5. Conclusiones

Dentro de los límites de la coherencia, no se puede afirmar que la producción de literatura *steampunk* de Edgar A. Poe sea la más amplia conocida hasta el momento, entre otros motivos, debido a que el género no había emergido todavía y las obras fueron concebidas antes de su nacimiento. Sin embargo, todas las narraciones analizadas comparten las características del género que más tarde autores como Michael Moorcock, Allan Moore o William Gibson se encargaron de redefinir en las últimas décadas del pasado siglo. Así, este estudio sirve para confirmar que, a pesar de que los orígenes del *steampunk* se deben situar en la década de los años 80, toda la amalgama que conforma la obra de Poe sentó los cimientos para el surgimiento posterior de dicho género y, por lo tanto, supone las verdaderas raíces, compartiendo la mayoría de características que hoy lo conforman.

Al mantener que H. G. Wells y J. Verne son los padres de esta variedad literaria y debido a la innegable influencia que Poe ejerció sobre ambos, se puede llegar a afirmar que el norteamericano es uno de los principales impulsores del género. La visión que Poe tenía de la ciencia del momento, y que nos permite señalar parte de su obra como fundacional de la ciencia ficción, nos lleva igualmente a considerar algunas de sus historias como *proto-steampunk* y a afirmar que este movimiento no habría tenido la popularidad que tiene ahora de no haber sido por el autor bostoniano.

Poe se nutrió de su propia época para crear sus historias: los globos aerostáticos que él mismo veía en el cielo y que se empleaban para realizar trayectos hasta el momento inimaginables y para explorar partes desconocidas del mundo; o la locomotora impulsada por la acción del vapor de agua generado con la combustión del carbón y que estaban en constante evolución durante la vida de Poe, algo que se evidencia en las palabras del protagonista de «The Man that was Used up» (1839) y que quizás dejen entrever el pensamiento personal de su autor:

«There is nothing at all like it», he would say; «we are a wonderful people, and live in a wonderful age. Parachutes and railroads — man-traps and spring-guns! Our steam-boats are upon every sea, and the Nassau balloon packet is about to run regular trips (fare either way only twenty pounds sterling) between London and Timbuctoo. And who shall calculate the immense influence upon social life — upon arts — upon commerce — upon literature — which will be the immediate result of the great principles of electro magnetics!» (Poe 381)

En definitiva, el norteamericano alimentó sus historias con todo lo que abundaba en la época victoriana, que en su etapa más temprana coincidió con la suya propia, evidenciando un estilo en sus obras que inevitable e indudablemente sentaría las bases del neovictorianismo posterior. Mientras que el *steampunk* «moderno» utiliza el pasado para crear sus ficciones, Poe no debía ir tan lejos, sino que era suficiente con versionar su propia realidad contemporánea, viendo el potencial futuro de la ciencia y la tecnología con todas sus posibilidades, lo que se podría considerar el *steampunk* más puro y real que pueda existir.

A pesar de su corta vida, la literatura de Edgar A. Poe perdurará en el tiempo sin fecha de caducidad, influyendo a escritores posteriores época tras época, y con toda seguridad, alimentando nuevos géneros literarios que todavía están por emerger, como sucedió en el caso del *steampunk*: la ciencia ficción del futuro que nunca tuvo lugar a pesar de haber existido ya en el siglo XIX.

Bibliografía

- Bleiler, Everett F. *Science-Fiction: The Early Years*. Kent State University Press, 1990.
- Chambers, Susan J. «Was Poe Steampunk?» *Tor*, 30 de octubre de 2009, www.tor.com/2009/10/30/was-poe-steampunk. Consultado el 2 de septiembre de 2019.
- Delman, Matthew. «Determining the Roots of Steampunk: A Comparison of Contemporary Works with Nineteenth and Early Twentieth Century Forerunners of Speculative Fiction». *Presentations of the 2010 Upstate Steampunk Extravaganza and Meetup*, editado por Gypsey Elaine Teague, Cambridge Scholars, 2011, pp. 83-110.
- Falken, Geoffrey D. Foreword. *International Steampunk Fashions*, por Victoriana Lady Lisa (Lisa Griffiths), Schiffer Publishing Ltd, 2012, pp. 9-11.
- Falken, Geoffrey D. Foreword. «Steampunk 1010.» *International Steampunk Fashions*, por Victoriana Lady Lisa (Lisa Griffiths), Schiffer Publishing Ltd, 2012, pp. 12-14.

- Freedman, Carl. *Critical Theory and Science Fiction*. Wesleyan University Press, 2000.
- Heggen, Richard J. *Underground Rivers*. University of New Mexico, 2009.
- Jeter, Kevin W. «Letter to the editor». *Locus Magazine*, abril 1987, p. 57.
- Jiménez González, María Isabel. *Fantasia y realidad en la literatura de ciencia ficción de Edgar Allan Poe*. 2013. Universidad de Castilla-La Mancha, Tesis Doctoral.
- Minks, Tyler. «A Look at Poe's 'MS. Found in a Bottle'». *The Poe Blog*, 27 de noviembre de 2018, www.thepoeblog.org/a-look-at-poes-ms-found-in-a-bottle. Consultado el 4 de agosto de 2019.
- Poe, Edgar Allan. *Tales and Sketches (I & II)*, editado por Thomas O. Mabbott, University of Illinois Press, 2000.
- Robb, Brian J. *Steampunk: An Illustrated History of Fantastical Fiction, Fanciful Film and Other Victorian Visions*. Voyageur Press, 2012.
- Rose, Margaret. «Extraordinary Pasts: Steampunk as a Mode of Historical Representation». *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 20, no. 3, 2009, pp. 319-333.
- Rosenblat, María Luisa. *Lo fantástico y detectivesco. Aproximaciones comparativas a la obra de Edgar Allan Poe*. Monte Ávila Editores Latinoamericana, 1997.
- Smith, Katherine K. *Everything Old is New Again: The Victorian Roots of the Steampunk Movement*. 2015. The University of Houston Clear Lake, Tesis Doctoral.
- Standish, David. *Hollow Earth: The Long and Curious History of Imagining Strange Lands, Fantastical Creatures, Advanced Civilizations, and Marvelous Machines Below the Earth's Surface*. Da Capo Press, 2007.
- Taddeo, Julie A., y Cynthia J. Miller. *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. The Scarecrow Press, 2013.
- Vandermeer, Jeff. *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*. Abrams Image, 2011.
- Wells, Herbert G. «Popularising Science». *Nature*, vol. 50, 1894, pp. 300-301.

«BEAUTIFUL THINGS ARE FRAGILE»: INTERTEXTUAL
CONNECTIONS AND IDENTITY (RE)CONSTRUCTION
IN GUILLERMO DEL TORO'S *CRIMSON PEAK* (2015)

«LAS COSAS BELLAS SON FRÁGILES»: CONEXIONES
INTERTEXTUALES Y (RE)CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD
EN LA CUMBRE ESCARLATA (2015) DE GUILLERMO DEL TORO

José-María MESA-VILLAR 
jmvillar@ucam.edu
UCAM-Universidad Católica de Murcia, España

Francisco-Javier SÁNCHEZ-VERDEJO-PÉREZ 
fjsanchezverdejo@valdepenas.uned.es
Universidad Nacional de Educación a Distancia, España

ABSTRACT: This chapter argues that the consciously intertextual nature of the 2015 film *Crimson Peak* did not only enable Guillermo del Toro to render a heartfelt homage to time-honoured classics in the gothic tradition; it also operates at a strategic level in the enactment of a multi-layered rite of passage operating at three levels. On the one hand, with regard to its leading characters, it explores the physical and psychological traumas embedded in the transition between innocence and adulthood: the sharp contrast between the pervasive, apparently threatening, presence of ghosts and the predatory urge of other human beings around gradually transforms the former into allies in one's quest for self-assertion. On the other, in relation to viewer experience, the film replicates the function developed by these supernatural beings from beyond by uttering a well-measured warning against the danger of appearances and the blind pursuit of one's dreams. Likewise, within the dynamics of identification and differentiation between Edith Cushing and Thomas Sharpe's ill-fated wives, we may perceive a clear reflection of the film's eclectic construction and

negotiation of meaning with the tradition anticipating it. Therefore, our study pinpoints and analyses the integration of literary and film referents –firmly rooted in the gothic tradition– into Guillermo del Toro’s proposal, which is seen as a lively exercise of appropriation and resignification clearly withdrawn from soulless repetition. The film succeeds in the attempt of redefining the identity of the leading protagonist, the role of the audience with regard to the film, and its own construction: it ultimately brings forward a fruitful dialogue between fiction, reality, tradition and modernity.

KEYWORDS: Guillermo del Toro; gothic literature; intertextuality; identity; woman; film.

RESUMEN: El presente capítulo argumenta que la naturaleza conscientemente intertextual de *La Cumbre Escarlata* (2015) no solo permite a Guillermo del Toro desarrollar un sentido ejercicio de homenaje a hitos de la tradición gótica, sino que opera como elemento estratégico en el planteamiento de un rito de paso que opera a tres niveles bien diferenciados: de una parte, en lo que respecta a sus personajes, explora los traumas físicos y psicológicos en la transición de la inocencia a la adultez. El contraste entre los fantasmas y la amenaza predatoria de los vivos transforma a los primeros en aliados en la búsqueda de la autoafirmación. De otra, en relación a la experiencia del espectador, el filme replica la función de las aparecidas al plantear una medida advertencia ante el peligro de las apariencias y la búsqueda ciega de nuestros anhelos. Asimismo, en el contexto de la dinámica de identificación-diferenciación entre Edith Cushing y las malogradas esposas de Thomas Sharpe, se advierte un claro reflejo respecto a la construcción ecléctica del filme y la negociación de su propio significado respecto de la tradición. Nuestra propuesta recoge la integración intencionada de estos referentes literarios (Poe, Perrault, Stoker, Radcliffe) y cinematográficos (Kubrick, Wise, Clayton) en la propuesta de Guillermo del Toro como un ágil ejercicio de apropiación y resignificación que le alejan de una mera repetición y que acierta ante el desafío de plantear la redefinición de la identidad de la protagonista, el espectador y la propia creación fílmica, conformando un fructífero diálogo entre ficción, realidad, tradición y modernidad.

PALABRAS CLAVE: Guillermo del Toro; literatura gótica; intertextualidad; identidad; mujer; cine.

1. Introduction: A Multi-Layered Portrayal of Developmental Crisis

As the camera peers into a raging blizzard, the first seconds in the film *Crimson Peak* (2015) offer a medium close-up of its leading protagonist (Edith M. Cushing) that stresses a sharp chromatic contrast between the white hues of her pale skin, her gown or the surrounding snow, and the stark red on the neck of her garment, her right hand, and the open gash in one of her cheeks. Starting *in extrema res*, little to nothing is revealed about how or why she is found in such state: «Ghosts are real, that much I know», she says in off-voice. As if trying to break the fourth wall, while also luring viewers in with greater intensity of feeling, the camera softly, but increasingly, continues approaching her face as tears well up in her eyes —the windows to her soul. Viewers are thus informed that the ensuing story accounts for her traumatic journey from innocence to experience. At this point, it is essential to highlight two key aspects cunningly introduced here and developed in other stages of the film: on the one hand, the non-monolithic meaning of ghosts and, on the other, how its narrative structure is tightly knitted with its artificial nature so as to weave a self-conscious piece that serves a well-deserved homage to revered texts in the gothic tradition —both in literature and cinema.

As the plot unfolds, the function and significance of ghosts evolve in parallel to Edith's psychological development into maturity. First, her mother's ghost does not only epitomize a painful conflation of bereavement, absence and fear of death persisting into adolescence, but also introduces the function of subsequent spectres in the plot through her initially cryptic warning: «Beware of Crimson Peak». Later, once the Sharpe siblings succeed in isolating her from her significant ones while keeping an impression of supportiveness, Edith marries Lord Thomas Sharpe and leaves the US for England to discover that Allerdale Hall, his decaying gothic mansion in Cumberland (filled with infamous secrets and slowly sinking into the red clay soil on which it was built) is popularly known by the nickname uttered in the aforementioned ghostly encounter¹. Although the role of spectres as harbingers of warning continues

1 It is popularly known as «Crimson Peak» because of the hot red clay that seeps into the bowels of the earth, oozing through the snow during winters and dyeing it. This particularity creates the half-white, half-red mantle of snow. The clay also drips from the mansion faucets, sweats from its walls and comes out as a viscous paste from the floor, creating a disturbing sight, which, as the film progresses, relates as well to the bloody crimes committed within the walls of the mansion.

through most of the film², Edith's attitude veers towards determination, in the attempt to find out why these presences cannot rest in peace. This process, in return, provides her with a valuable lesson about who she is and the role that she is expected to fall into once within those walls, as a new victim in a gruesome sequence of murders. Such ideas are first explored through her fears of being anticipated by a set of unnamed others, in the sense that she has a feeling that Thomas has been married before.

Guillermo del Toro's ghosts are scary enough to keep the viewer attentive and unquiet. *Crimson Peak's* ghosts are red (like blood), thanks to the red clay that the characters' house stands on. Spectres are translucent, confronting the vividly crimson colour. Guillermo del Toro's *Crimson Peak* provides viewers with an example of tactile contact between humans and ghosts, when, at the beginning of the film, the black hands of a female spectre touch the heroine's shoulder. Borderline horror lies in the idea that to bridge the gap between the human and the supernatural it is needed to endow the dead with properties of living beings (Hearn 237). Each spine-chilling encounter with these ghosts provides a new hint «unearthing» the names of three women first seduced and then poisoned by the Sharpe siblings to snatch their money: Pamela Upton, Margaret McDermott and Enola Sciatti. The by-no-means-random similarity between the latter's initials and Edith's own intensifies a sense of impending doom and mutual identification trespassing the boundaries between the worlds of the dead and the living. Adding to the spirit of perversity and unnaturalness in *Allerdale Hall*, we should also add the ghost of Lady Beatrice Sharpe, butchered in the bathtub by her own children: this secret is finally unveiled thanks to Alan McMichael a close friend (and former suitor) of Edith's who —very much like her brutally murdered father— does not trust the Sharpes' apparently good intentions and risks his own life in the attempt of rescuing her.

Remorse, plus the sincere love professed by his latest wife, end up withdrawing Thomas from his unnatural feelings for his sister Lucille, but also lead him towards death at her hands when he belatedly attempts to preserve Edith's life and fortune. It is precisely his ghost that plays a crucial role in

2 Ghosts appear as reflections of the past that come to the present to warn the protagonists about certain events. Lovecraft said that the unknown, being likewise the unpredictable, clearly belongs to spheres of existence whereof we know nothing and wherein we have no part (cited in Bloom 56).

Lucille's final downfall, even if Edith is the one delivering the final blow. Marred by her covetousness, possessive obsession and distorted conception of love—which, in her own words, «makes monsters of us all»— Lady Lucille Sharpe is held as the main, but not the sole, responsible for this whole spiral of death and suffering. Her skilful use of appearances and emotional manipulation routines, together with her lack of empathy and predatory course of action hint at her psychopathic personality. While Thomas' belated reaction against her partly «exonerates» him, since he dares defy the one who initiated him into incest and murder, this proves not enough to justify his survival. His death, after being repeatedly stabbed by Lady Lucille, frees Edith from his noxious charm—hence clearing the way for Allan—and marks a transition between the images of tormented ghosts in previous stages of the film towards a more peaceful portrayal³. Even in death, both siblings will relate to their mansion differently: while Thomas soon vanishes in thin air, meaning that he has left his past behind after paying the highest price, his sister's ghost reappears at the end of the film, clad in black (echoing the description of predatory moths that she utters at a burial scene) and playing the piano, meaning that she will remain forever trapped in the walls of the mansion. Spectres in the film are clear markers of intense experiences, and they imbue the spaces through which other characters pass. Still, the fact that each sibling faces a different path in the afterlife carries distinctive developmental overtones which run parallel to Edith's own traumatic emergence into maturity and reality through this bloodstained rite of passage. Allan and Edith leave Allerdale Hall hand in hand, marking a turning point towards a—presumably—brilliant future together; experience has nonetheless taught them that threats lurk among the living, in the least expected places, in the obsessions that may transform human beings into monsters.

Another way of confirming how the female protagonist has come to terms with this whole sequence of events and has finally fulfilled her dream of becoming a writer and finding true love—albeit at a high cost—is the cover of the book (*Crimson Peak*, by Edith M. Cushing) shown at the end of the closing titles, right after the fight on the mansion premises brings the plot to conclusion in a circular way. Those same credits reintroduce some of the key

3 In line with what has come to be known as *female gothic*, a term coined by Moers (90-110), Edith and Lucille are far more prominent than their male counterparts.

objects and settings in the film together with a myriad of butterflies, which are associated with Edith and Thomas Sharpe's victimized wives through their symbolic meaning as emblems of the soul (Cirlot 35) or as the latter's «liberation» from the flesh (Chevalier and Gheerbrant 140). They are used as well as markers of the sense of metamorphosis and transience pervading this work, and stand opposite to black moths which, associated with Lady Lucille, are seen both as a death omen or as a reference to those who let themselves be carried away by their passions (Fontana 84), at the expense of their own lives—or, in the case of the Sharpe siblings, those of others as well.

The developmental process, plus the pitfalls and obstacles along the way, that these insects refer to—not only in the final credits but also in key scenes such as Edith's father burial or her entrance into Thomas' workshop and the attic of the mansion—takes place simultaneously at three distinguishable, but intertwined, levels: first, the evolution, regression or stagnation of characters within the fictional reality constructed in the film; second, the experience of viewers and how the film fulfils a role parallel to that of ghosts with regard to them, as a haunting reminder of the dangers that may lurk in the most unexpected places—often under pleasant or seemingly trustworthy appearances; third, the creative process of the filmmakers who, very much like Edith, need to come to terms with the fear of being anticipated by tradition: to stand the test, the resulting film needs to develop a positive bond with regard to the classic referents or tropes that it appropriates and re-signifies, while also constructing a convincing product for a modern audience. It is precisely on account of this that, having substantiated the first two layers in the first section of this chapter, the next one will be devoted not only to trace and pinpoint the numerous referents echoed or reused in the film, but to explain how these are functionally inserted in the core scaffold or inner gearbox of the film, whose consciously intertextual character enables us to perceive the presence of other texts in it and gauge how this interaction fosters an enriching dialogue with tradition—plus its updating.

2. *Crimson Peak* and Its Intersections with Classics in the Gothic Genre

Upon a first viewing, *Crimson Peak* (2015) may give the impression of a pastiche with the sole aim of capitalizing on already tried and tested

formulae. Its highly aestheticized form may even reinforce the effect, as if hiding some sort of «soullessness». Such feelings soon vanish on subsequent occasions: the film grows on viewers thanks to its richly layered nuances, self-conscious narrative, and skilful appropriation of gothic tropes. It goes beyond plain imitation to serve a minutely studied homage to classics in literature or film, while also providing a modern twist with its greater dynamism, more direct style, and ability to uncover its intertextual bonds in a gradual manner. It emerges as a heartfelt eclectic exercise on Del Toro's part to update the «ghost story» pattern in film without distorting its roots⁴. It echoes a similar attempt on part of Henry James to bring the spooky stories that mid and late Victorians enjoyed so much into a more modern format with *The Turn of the Screw* (1898). Nowadays, at a time of renewed interest in superhero movies and space adventures brimming with over-the-top special effects, it was indeed risky to brew a horror film featuring beautified visuals, tons of atmosphere, a love story, ghosts and a late-nineteenth century setting.

The film stands true to the mixture of realism and fantasy in *The Devil's Backbone* (2001) or *Pan's Labyrinth* (2006) while also offering a privileged vantage point for exploring its bonds with the works that it pays tribute to. It is worth highlighting that these intersections —from and with— other texts do not merely provide a legitimizing scaffold or underlying structure but are an intrinsic part of its narrative pulse. While establishing a dialogue with tradition, mainly on the basis of comparison and contrast, the film also offers enough distinctive features as to stand on its own and, most importantly, dwells in the minds of viewers so as to foster a subsequent return which brings forth new instances of interaction with the classics at a less straightforward level.

4 As stated by Aldana Reyes (2018), *Crimson Peak* does actively engage with the Gothic tradition and its key texts. Guillermo del Toro proves to know Gothic classics. Interestingly enough, he curated the 2013 Penguin Horror book series, which included works by H. P. Lovecraft and Edgar Allan Poe. *Crimson Peak* is labelled by critics such as Debruge (2015), Kohn (2015), Jolin (2015) or Nicholson (2015) as «Gothic romance», «horror» and «Victorian Gothic». It is also called a «ghost story» or «Gothic horror» (Schaefer 2012; Shaw-Williams 2013). Bilge Ebiri (2015) states upon this complex generic referencing by noting that «*Crimson Peak*... doesn't always seem to know what it wants to be». Del Toro wanted to make a movie that is a mixture of all these things that he loves, and it clearly shows.

Although Edith M. Cushing's⁵ sustained flashback⁶ may start in her native Buffalo, for most of the film she is dragged into the vast, yet claustrophobic mansion of Allerdale Hall, which clearly reminds viewers of the Victorianaesque gothic style in Shirley Jackson's *The Haunting of Hill House* (1959) and Robert Wise's *The Haunting* (1963). The tarnished grandeur of the setting provides a mixture of amazement and awe, in line with the traditional concept of the sublime. The feeling blends in neatly with the progression of characters due to two main reasons: on the one hand, it echoes the initiatory moral values in A. Radcliffe's novels, in which usually an innocent young woman learns about the secrets and sufferings in life —a trace that Moers (126) identifies as one of the bases in Gothic heroinism. On the other, Del Toro renders this evolution as a gradual liberation from the obstacles, fears or transgressions either manacled human beings or leading them into regression: Thomas Sharpe puts an end to his easily manipulated train of thought and sacrifices himself for Edith, as a way of putting an end to his old ways. Allan vanquishes his incapacitating indecision towards her, while she leaves behind a naïve view of existence to find the way to her new self —both in the professional and interpersonal spheres.

Edith's aspirations as a gothic writer are met with condescending pats from a male-led editorial sector, and polite aversion on part of fellow women who, far from a sense of sorority, mock her attempts by comparing them to Jane Austen's own, so as to remind her of how far her wishful thinking is from the status of an established author⁷. Although Edith may claim that her model actually is the less conventional Mary Shelley, she nonetheless resembles Austen's Emma in the sense that both characters represent personified virtue and create their fictional universe(s) with the intention of controlling the world. Both feel

5 Her surname reminds of Peter Cushing, giving life to the legendary actor of the producer Hammer, famous for his role as Van Helsing, a professional vampire hunter, and Victor Frankenstein; not in vain he will be revealed as the best Van Helsing in the cinema history. The confrontation between Cushing-Dracula and Cushing-Sharpe runs parallel in both productions.

6 The early minutes in the film implicitly follow the sort of first-person narration that emphasizes the extraordinary, but credible, nature of the story while also paying tribute to a variety of nineteenth century gothic tales focused on intoxicating, life-threatening infatuation, such as T. Gautier's «La Morte Amoureuse» (1836), E.A. Poe's «The Fall of the House of Usher» (1839) or S. Le Fanu's *Carmilla* (1872), among others.

7 Edith pursues the sublime late-nineteenth century example of the *new woman*, as a courageous, self-confident and independent person who, while following the path of virtue, is meant to act within marriage «as companion and counsellor» not as «the encumbrance and toy of man» (Willard 325).

independent, putting into operation their cunning, ingenuity and, not less importantly, their self-confidence. Echoing Cueto's remarks about Austen's work (15-16), we may claim that Del Toro's film also describes «the path by which a young woman comes to control her most dangerous and hidden passions [to finally attain] self-knowledge and integration in a value system». Another intertextual link leads to Charlotte Brontë's *Jane Eyre* (1847), whose leading character (also questing for self-sufficiency) discovers on her wedding day that her fiancé holds a secret in the attic of Thornfield Hall. This turning point, already based on the gothic fiction that Brontë enjoyed during her adolescence, is reused and given a darker hue in *Crimson Peak*. By replacing Mr. Rochester's mad Creole wife with Thomas Sharpe's murdered ones, Del Toro brings forward another connection with Perrault's spooky fairy tale *La Barbe Bleue* (1695), as we shall see later. While Mr. Rochester's guilt is washed away through temporary blindness, after trying to save Bertha from the flames engulfing their mansion, Thomas Sharpe, in a rather Macbethian twist, cannot do it, and is irremediably bound to perish while trying to save Edith. Like *Jane Eyre*, Edith learns to observe the reality around with greater accuracy, to avoid its delusions and manages to leave behind her naïve fantasies while fostering a more rational outlook on life.

It is precisely that «world of dreams» —a factor that Botting (12, 44) also perceives in Austen's heroines— which the Sharpe siblings consistently thwart following Carter Cushing's brutal murder: Edith's feelings of isolation and incomprehension are regularly soothed by her protective yet respectful and caring father. Once he is left out of the equation, his daughter proves an even most fitting victim than before in the eyes of the Sharpe siblings. The tarnished beauty of their mansion strengthens Edith's lack of communication and increasing feelings of isolation —in an aristocratic environment that proves radically different from her own background. Echoing Polidori's *The Vampyre* (1819) and Stoker's *Dracula* (1896), the Sharpes deploy a carefully devised pattern of seduction, manipulation and effacement⁸ also projected

8 The pernicious effects caused by something as apparently harmless as tea-drinking (disguised here under the apparent formality of Lucille's welcome ritual) echoes the kind of toxicity that *Dracula* had for his victims, who experienced symptoms similar to those suffered by Edith and the Sharpe siblings' previous victims. Edith weakens and begins to cough blood (reminding us of a convalescent Lucy Westenra). The paraphernalia connected to the crimson colour is undeniably related to the symbolic value of blood, the fluid that vampires long so much for; and going further,

onto the conflict between civilized society and foreigners as carriers of evil⁹—an idea also explored in Matthew Lewis' *The Monk* (1796) and Sheridan Le Fanu's *Carmilla* (1872). Although Del Toro's film is set in the 1890s (with the British Empire at its peak¹⁰) the contrast is marked between self-made US citizens and «vampire-like» European aristocrats preying on others' lifetime efforts, luring others into death through a fantasy of self-fulfilment, and—borrowing from Poe's «The Fall of the House of Usher» (1839)—rattling in the last throes of their doomed lineage.

In consonance with the mixture of attraction and repulsion with which aristocrats are viewed in gothic tradition, the spaces where they live are equally imbued with a contrast between their grandeur and ominous decay. The conception and design of the main setting in the film partakes of Burke's definition of the sublime in *A Philosophical Inquiry into the Origin of Our Ideas on the Sublime and Beautiful* (1757): Burke identified beauty with harmony and the sublime with immensity plus a capacity to inspire terror; and he maintained that everything that in any way contributes to excite the ideas of pain, that is, everything that is terrible in some way, is the source of the sublime. Everything sublime is beautiful, but not everything beautiful is sublime. For Burke, horror arises from the sublime. He defined it on the basis that beautiful objects are characterized by their smallness, softness, delicacy, evoking love and tenderness, as opposed to the sublime, huge and disproportionate, which causes awe and terror (58). Guillermo del Toro manages to capture

here the blood is not absorbed, but quite the opposite, expelled by the earth, in a transposition and alteration of the most elemental gothic vampire tradition. The red-white chromatic opposition enhances the wonderful metaphor proposed by Del Toro.

9 Ken Gelder (34) suggests that society itself is vampiric, as long as aristocrats feed on the people. This data is far neither from *Crimson Peak* (2015) nor *Dracula* (1896). *Dracula* represents the agonizing rural aristocracy in rebellion against the new order. The count is the feudal lord who accompanies a cohort of vampires with whom he creates vassalage relationships through blood rites.

10 The nineteenth is a century of scientific-technical progress, political democracy, colonialism and nationalist struggles. It is the century of the bourgeoisie, of commerce, the railroad and steamboats. It is a century in which humanity seems to live in a state of unquestionable confidence in itself. And yet, when the century approaches its end, years in which authors like Stoker or Le Fanu will live their maturity, serious cracks arise, sporadically but continuously, to slowly, but unstopably, crumble that blind and naive confidence. The proletariat questions the power, values and, what is more important, the benefits of the bourgeoisie. Economic crises erode faith in economic development; pessimism as refuge and aesthetics is launched in a compulsive journey to the bottom of the human mind. In Fiedler's words, «gothic romance is fundamentally antibourgeois and can only with difficulty be adapted to the needs of the sentimental middle classes» (127).

and relaunch this same feeling, both captivating and impacting the eye of the spectator and translating this association into a kind of visual fear. The nervous tension felt in certain scenes prevails in the presence of solemnity and fear.

The once-proud Allerdale Hall, still towering over the surrounding moors but slowly sinking into clay soil also epitomizes the contrast between the siblings' mask of respectability and their rotten course of action. It is a closed, inbred, vitiated universe feeding back on itself and inexorably bound to extinction. The exploitation and barbarities of the past are intimately connected to their lacklustre present and moral corruption. The references to the baby ghost reinforce the description of the Sharpe family as a «cursed seed»: its deformity at birth is shown as the mark of his parents' sin. While Poe's story does not reveal whether or not Roderick's unhealthy infatuation for his sister had been consummated (Helvie, 45) we may still believe that fear of rejection—as Montes Doncel (570) puts it—prevented him from fulfilling his urge.

Although *Crimson Peak* viewers are not made aware of incest until the middle and late stages of the film, Lucille's changeable moods and controlling behaviour already hint at something weird going on between both siblings. Once Edith becomes aware of this secret (plus the collaborative murder of their mother and Thomas' previous wives) no room is left for suggestion or subtlety: the way to the room where it all started is cleared, and the siblings are shown indulging in the throes of carnal rapture. For a substantial part of the film, Lucille plays the role of an introverted, exquisitely refined woman who likes to collect butterflies and moths—possibly hinting at John Fowles' *The Collector* (1963)—indulges in piano playing and, not less importantly, is extremely afraid of being left alone once her brother finds a suitable wife. Behind such a mask, she resembles the Goethean «monster-woman» type, producing significant actions to the detriment of the contemplative purity of other females—and, in this case, also the passive Baronet. In terms similar to Lady Macbeth, she is the one who «gets her hands dirty» while securing her brother's cooperation in the series of gruesome murders—their baby, their own mother¹¹ and his wives, Pamela, Margaret, and Enola—which provide the backbone of their immoral relationship.

11 The manner in which Edith—and so viewers—get to know about the murder of Lady Beatrice Alexandra Sharpe is clearly reminiscent of the sight of Lorraine Massey's decaying body

Like the twins in «The Fall of the House of Usher», the Sharpe siblings are suspended over the —both literal and figurative— abyss of their corrupted and sinking family state. Every attempt at restoring its former glory is but in vain, not only because there is no idealized past to return to (their family history is one of violence and abuse) but also because they have been progressively swallowed by the emptiness lying within them. Whoever is lured into their microcosm feels very much like the insects seen along the film —trapped and about to die of suffocation. Just like the widening fissure in the Usher mansion —symbolically mirroring Roderick’s split personality and proleptically hinting at the extinction of his family— the huge hole in the ceiling of the Sharpe’s residence is both a symbol of their degradation and a reminder of Lady Beatrice’s smashed head, as a turning point in the siblings’ inexorable decline into self-destruction.

The damaging effects of merciless nature upon this (once exuberant, now dampened and decaying) setting are clearly visible since Edith sets foot in it: the whole image is meant to stress the contrast between its inhabitants’ appearances and inner reality. The wrathful gales of wind across the chimneys resemble the agonized cries of their victims and point towards their immediate past, also predating their present and denying them any possibility of a future. Edith’s steady progression, deeper and deeper into the rotting heart of the mansion —the wax ponds function in a way analogous to the crypt in «The Fall of the House of Usher»— provides additional intertextual hints that Del Toro clearly did not choose at random. Along her journey, echoing the persistent beating in Edgar Allan Poe’s «The Tell-Tale Heart» (1843), his heroine is often accompanied by the resounding blare of Thomas’ machine, thus drawing a parallel between both «extraction» processes: one is marked by his slavish obedience to a damned, exploitative legacy, while another is aimed at uprooting and purging the evil that haunts the mansion.

Allerdale Hall also stands out as a battlefield for female characters, who struggle to control this only possible space of power, under the new circumstances brought by Edith and Thomas’ wedding: the potentially lethal tension brewing up is additionally marked through Lucille’s refusal to hand Edith a copy of the keys, under the excuse that some of the rooms are unsafe. Her

in Stanley Kubrick’s *The Shining* (1980). It is worth noting, nonetheless, that the latter character actually committed suicide —as shown in the source novel by Stephen King, written in 1977.

seemingly protective attitude draws an intersection with Perrault's «La Barbe Bleue» (c. 1695), which also emphasizes prohibition and transgression (Hermansson, 3) through the key motif. As in the classic tale, it is curiosity (plus a mixture of unease and unrest) which spurs Edith to venture into unexplored areas of the mansion, with the sole help of lit candelabra¹². In clearly symbolic terms, she is the only source of light penetrating the gloomy darkened corridors of the battered building. Her loosened blonde tresses and ample white nightgown stand in stark opposition to her sister in law's usually bound hair —tellingly untied near the final climax of the film— and dark, corseted, outfits. Lucille is the one that manages to blend sublime with architecture (an idea already highlighted by Groom, 92-93), furniture and decoration through her movements and her wardrobe (to the point that she seems to camouflage herself with the house). At the beginning of the film, her dress is loaded with symbolism: thus, the great tail of pleated layers concentrated on her feet recalls a large pool of blood or red clay emanating from the mines on the property of the Sharpe siblings. Later on, Lucille stands out for the dark colour of her sculptural costume, alluding to her image as a moth and her perverse purposes. In the nineteenth century, the time in which the film is set, black was reserved to dress the mourning (opposed to the colour dresses throughout the film, Edith's mother is the exception, since she appears wearing black, probably her funeral dress), so presumably, in Lucille, that tonality attends the duel of losing her brother, now in love with Edith. A red flower, on the side of the heart, stands out like a bloodstain.

Interestingly enough, Edith's dresses are often decorated with flowers, as opposed to the dry leaves found outside and inside the mansion: she carries the promise of a new beginning, while Lucille is bound not only to the

12 This routine of exploration which, in Aldana Reyes' view, «continues to be the most powerful staple metonymic signifier of the Gothic» (171), clearly borrows from previous examples white-gown wearing or candelabra-wielding heroines in literature —Samuel Taylor Coleridge's *Christabel* (1800) or Wilkie Collins's *The Woman in White* (1859)— and subsequent gothic incarnations in films such as Jack Clayton's *The Innocents* (1963), Alejandro Amenabar's *The Others* (2001) or, Roy Ward baker's *Vampire Lovers* (1970) —starring Deborah Kerr, Nicole Kidman or Ingrid Pitt, respectively. A similar pattern of exploration —prior to Jonathan Harker's baleful encounter with the vampire brides— is also seen in Bram Stoker's *Dracula* (1896). Furthermore, the elongated corridors of the mansion, plus the gift of seeing and communicating with ghosts are clear reminders of Danny Torrance's own experience in Stephen King's *The Shining* (1974) and Kubrick's subsequent film rendition.

destruction of others, but also that of their own lineage. It is this clear contrast which finally leads Thomas to betray his sister, despite his initial intentions. In Perrault's tale, the aforementioned key motif is merely a bait: the sadistic husband knows that, sooner or later, his wife will enter the forbidden chamber, and he will be allowed to justify his atrocious behaviour towards her on the basis of disobedience —just like the Sharpe siblings justify their own actions on the basis of financial need and their twisted view of love. This intense bond is made even more unnatural through the murder «not just» of their mother, but also of Thomas' wives: through the usurpation of the space(s) and function(s) that should be reserved for them, Lucille becomes a horrendous, self-contradictory conflation of the three roles —mother, sister, and wife.

Furthermore, both in Perrault's tale and Del Toro's film, the key motif is another indicator of «transgression»: in the former, the unremovable blood stain —another point in common with the concept of guilt in Shakespeare's *Macbeth* (1606)— seals the wife's destiny upon close inspection. In the latter, such scrutiny is replaced by a duel of appearances between Edith and Lucille upon discovering that Enola's key has been (temporarily) stolen. Just like the victimized wife in the 1695 tale, Edith gains power through knowledge (Osborne, 57-59) and suffers from an unawareness of the Sharpes' predatory plans. In the classic tale, the potential victim is saved by interfering males, in «The Bloody Chamber» —Angela Carter's 1979 feminist rewriting— it is the unfortunate wife's mother who bursts into the room on horse and drives a bullet through the psychopath's head. On its part, *Crimson Peak* (2015) intensifies Edith's isolation from her significant ones, so that the tension held within Allerdale Hall turns into a struggle to control her own destiny. Despite external aid, it is Edith who ultimately saves herself. While starting out at a disadvantage, she completes a critical rite of passage by uncovering the secrets beyond the walls of the mansion —a traumatic experience that also functions as a powerful purification ritual.

3. Conclusion

In parallel to its leading protagonist's process of self-growth and discovery of herself and others, Del Toro's film succeeds in following another trajectory of self-knowledge and self-position. Both dimensions are cleverly intertwined,

on the one hand, through the skilful handling of factors and components from diverse sources. On the other, by providing this eclectic whole with a character of its own, the film manages to stand its ground while also rendering due homage to Gothic tradition. Far from the initial appearance of fragility of its heavily aestheticized proposal, insofar as it appears to be based on a purely commercial move, *Crimson Peak* comes full circle having peered into the construction and development of its predecessors and performed a skilful exercise of appropriation and variation. The latter does not derive in a succession of sterile commonplaces, but in a minutely structured and fully-fledged whole firmly rooted in the classics and echoing the developmental crisis suffered by the leading female role: this conflict and the equally eloquent parallelism between the representation of monstrosity and beauty are two of the most recurrent Gothic themes, and are cleverly fused here to provide an updated product conscious of its indebtedness to others. This objective is also attained thanks to the juxtaposition between the real and fantastic dimensions in the film.

The intensely atmospheric settings and well-wrought characters in the film go hand in hand with Del Toro's reappropriation of classic Gothic formulae and heartfelt intellectual debt to the Victorian period. *Crimson Peak* steps down the ladder of time to resolve its own *raison d'être* and to look into the future. Through the negotiation of meaning inscribed in this uncanny process (Armitt, 46), Del Toro also updates the conception of ghosts to remind viewers that humans often are more terrible creatures than restless spirits. Likewise, it is through the cleverly-constructed contrasts of colour and Edith's empowerment that he keeps rewriting Gothic femininity and heroinism. Accordingly, Allerdale Hall's decaying walls and vaulted corridors, deeply imbued in the traditional Gothic romance style, also point beyond themselves, proving more than a mere backdrop. *Crimson Peak* builds on recurrent tropes in Gothic fiction—such as trauma, dysfunctional families and the irruption of the supernatural—to complete, in visual and narrative terms, a *tour de force* in terms of identity (re)construction, one which affects the film itself, its leading character, and even its audience, whose members—this time comfortably ensconced in their seats—round off a similar process of exploration and discovery through the viewing of what we may eventually call a rich mosaic of Gothic cognates.

Bibliography

- Aldana Reyes, Xavier. «Guillermo del Toro's *Crimson Peak* (2015) – Gothic Film». *The Gothic: A Reader*, edited by Simon Bacon, Peter Lang, 2018, pp. 169-175.
- Armitt, Lucie. *Theorizing the Fantastic*. Arnold, 1996.
- Bloom, Clive, editor. *Gothic Horror: A Reader's Guide from Poe to King and Beyond*. Macmillan, 1998.
- Botting, Fred. *Gothic*. Routledge, 1996.
- Burke, E. A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and the Beautiful. Oxford University Press, (1757) 1998.
- Carter, Angela. *The Bloody Chamber and Other Stories*. Vintage, (1979) 1995.
- Chevalier, Jean, and Alain Gheerbrant. *Dictionary of Symbols*. Penguin, 1996.
- Cirlot, Juan Eduardo. *A Dictionary of Symbols*. Dover, 2002.
- Cueto, Roberto, editor. *El sudario de hierro y otros cuentos góticos*. Celeste, 1999.
- Debruge, Peter. «Film Review: *Crimson Peak*». *Variety.com*, <http://variety.com/2015/film/reviews/crimson-peak-film-review-1201613988/>. Accessed: 18 June 2019.
- Ebiri, Bilge. «*Crimson Peak* Looks so Good that You might not Notice its Half-Baked Story». *Vulture.com*, <https://www.vulture.com/2015/10/movie-review-crimson-peak.html>. Accessed: 20 June 2019.
- Fiedler, Leslie. *Love and Death in the American Novel*. Jonathan Cape, 1960.
- Fontana, David. *The New Secret Language of Symbols*. Watkins Publishing, 2010.
- Gelder, Ken. *Reading the Vampire*. Routledge, 1994.
- Groom, Nick. *The Gothic: A Very Short Introduction*. Oxford University Press. 2012.
- Hearn, Lafcadio. *Nightmare Touch*. Cosimo, 2007.
- Helvie, Forrest C. «La Caída de la Casa Usher: La perspectiva distorsionada de Poe sobre el 'Rey Tullido'». *452ºF. Revista electrónica de teoría de la literatura y literatura comparada*, n.º 1, 2009, pp. 42-51.
- Hermansson, Casie E. *Bluebeard: A Reader's Guide to the English Tradition*, University Press of Mississippi, 2009.
- Jolin, Dan. «*Crimson Peak* Review». *Empire.com*, <http://empireonline.com/movies/crimson-peak-2/review/>. Accessed: 6 May 2019.
- Kohn, Eric. «Why Guillermo del Toro's *Crimson Peak* Is not your Average Gothic Romance». *Indiewire.com*, <http://indiewire.com/2015/10/review-why-guillermo-del-toros-crimson-peak-is-not-your-average-gothic-romance-56645/>. Accessed: 7 June 2019.
- Moers, Ellen. *Literary Women: The Great Writers*. The Women's Press Ltd, 1976.

- Montes Doncel, Rosa Eugenia. 2012. «Las lecturas psicoanalíticas de Poe: una nueva aproximación semiótica a 'The Fall of the House of Usher'». *Revista Signa*, vol. 21, 2016, pp. 567-582.
- Nicholson, Amy. «Guillermo del Toro's Deliriously Artificial *Crimson Peak* Is a Faithful Homage to a Foolish Genre». *LA Weekly.com*, <https://www.laweekly.com/guillermo-del-toros-deliriously-artificial-crimson-peak-is-a-faithful-homage-to-a-foolish-genre/>. Accessed: 5 June 2019.
- Osborne, Denise Maria. «Bluebeard and its Multiple Layers of Meaning», *Entretextos* v.14, n.2, pp. 47-62,
- Schaefer, Sandy. «Guillermo del Toro to Direct *Crimson Peak*; Could 'Mountains of Madness' Happen?». *ScreenRant.com*, <http://screenrant.com/Guillermo-del-toro-crimson-peak-mountains-madness>. Accessed: 28 May 2019.
- Shaw-Williams, Hannah. «Guillermo del Toro Says *Crimson Peak* Is Shocking, Kinky, Gothic & Scary». *ScreenRant.com*, <http://screenrant.com/Guillermo-del-toro-crimson-peak-movie-details/>. Accessed: 28 May 2019.
- Wallace, Diana. *Female Histories: Gender, History and the Gothic*. University of Wales Press, 2009.
- Wallace, Diana, and Andrew Smith, editors. *The Female Gothic: New Directions*. Palgrave, 2009.
- Willard, Frances E. «A White Life for Two». *Man Cannot Speak for Her*, edited by Karlyn Kohrs Campbell, Green Wood Press, 1989, pp. 318-370.

Filmography

Crimson Peak. Dir. Guillermo del Toro, Legendary Pictures, 2016.

LA TRAVESÍA DE OFELIA Y LAS TRES PRUEBAS EN *EL LABERINTO DEL FAUNO* (2006), DE GUILLERMO DEL TORO

OPHELIA'S JOURNEY AND THE THREE TRIALS IN GUILLERMO DEL TORO'S PAN'S LABYRINTH (2006)

Gema NAVARRO-GOIG 

gnavarro@art.ucm.es

Universidad Complutense de Madrid, España

RESUMEN: La filmografía de Guillermo del Toro deconstruye algunas de las convenciones vinculadas a lo fantástico, principalmente el horror gótico y el género de los cuentos de hadas. Emplea con recurrencia fórmulas antiguas, como personajes y motivos arquetípicos de historias tradicionales y de fantasía, adaptándolas a la sociedad y cultura contemporáneas. Lo fantástico funciona como un universo paralelo perceptible por ciertos personajes y por los espectadores. Sus películas describen una realidad sobrenatural entremezclada con el mundo ordinario, utilizando arquetipos en estas narraciones en el mundo real. La fantasía proporciona al director un vehículo para la presentación de temas político-sociales a través de una serie de metáforas, que podemos apreciar en obras como *El laberinto del fauno*. Ofelia, la niña protagonista, representa la resistencia contra el fascismo, y emplea la fantasía como un medio poderoso para redefinir la realidad. La película establece paralelismos entre los mundos ordinario y sobrenatural, recordándonos a los códigos en las películas de horror gótico entre otros aspectos —debido al carácter circular de su narrativa o la desubicación espacio-temporal de la heroína, como una figura atrapada entre dos realidades, entre una narración histórica y otra fantástica.

PALABRAS CLAVE: cine; fantasía; cuentos de hadas; infancia; gótico; monstruos.

ABSTRACT: Guillermo del Toro's filmography deconstructs some of the conventions relating to the fantastic, especially Gothic Horror and the Fairy

Tale genre. He recurrently uses old formulas such as archetypal folk and fairy tale motifs and characters, adapting them to contemporary culture and society. The fantastic acts as a parallel universe, perceptible by certain characters and by the viewer. His films describe a supernatural reality that intertwines with the ordinary world, using archetypes of these narrations in the real world. Fantasy serves to the director as a vehicle for introducing political and social issues through a series of metaphors, which can be seen in films such as *Pan's Labyrinth*. Ofelia, the child protagonist, stands for resistance against fascism, using fantasy as powerful means to redefine reality. The film draws a parallel between the ordinary world and the supernatural one, reminding us of the codes of Gothic horror films, among other aspects, due to the circularity of its narrative or the spatial and magical displacement of the heroine as a figure caught between two realities, between a historical narrative and a fantastic one.

KEYWORDS: cinema; fantasy; fairy tales; childhood; gothic; monsters.

1. Introducción

La película *El laberinto del fauno* de Guillermo del Toro (2006) puede ser considerada como paradigma de la adhesión de su director hacia los cuentos de hadas, el horror gótico y el género fantástico. Constituyen una serie de temáticas no demasiado tratadas en la cinematografía mexicana, hecho que confiere un mayor interés, si cabe, a la obra de este cineasta, interesado por todo tipo de manifestaciones artísticas, desde la literatura, la pintura, o el cómic, al diseño escenográfico y al de vestuario. Estos aspectos han contribuido al enriquecimiento de su lenguaje cinematográfico y, como señala Daniel Chávez, la «profusión de prácticas y discursos visuales que nutren las puestas en escena de Del Toro colocan su trabajo en una encrucijada de lenguajes artísticos de gran complejidad» (2011, 371).

En consecuencia, una parte significativa de la filmografía de Guillermo del Toro «se apropia de imágenes, símbolos y estructuras propias del cuento de hadas» (Ribodó, 2013, 70), partiendo de la base de que no se manifiestan como reescrituras o adaptaciones cinematográficas de cuentos específicos; se trata de obras cargadas de valor simbólico y que van destinadas a un público adulto. En la filmografía del director, se aprecia una deconstrucción de su infancia, donde la fantasía le sirve como vehículo para introducir temas de

carácter político y social, para elaborar metáforas en torno al miedo y al odio y para dotar de dignidad a una serie de personajes que han sufrido rechazo o marginación. Lo monstruoso y lo fantástico, la apropiación de imágenes que provienen de la tradición literaria o pictórica, se integran en lo cotidiano, en una convivencia que no siempre es fácil y que refleja los aspectos más oscuros del ser humano.

La protagonista de la historia es una niña, Ofelia, que traspasa esa especie de «a través del espejo» hacia un mundo sobrenatural e intemporal como huida de una insoportable realidad. Hay que sumar a la fantasía una serie de condicionantes, de elementos a tener en cuenta en su experiencia vital: «El espectro que acecha a Ofelia, esa ausencia, ese trauma que no aflora o se hace visible, es el de la madurez, la necesidad de aceptación de que la crueldad no puede maquillarse con cuentos de hadas» (Acevedo, 2018, 4). El cuento de hadas le ayudará a adquirir el coraje necesario para enfrentarse con el oscurantismo de su tiempo, y el viaje hacia el reino subterráneo conllevará, de alguna manera, una travesía hacia la madurez. En este caso, y según afirma Salgado, «lo fantástico no forma parte de la lógica del relato, sino que ejerce de universo paralelo, sólo perceptible por determinados protagonistas y por el espectador» (2016, 137).

Para Javier Acevedo, en el filme se esboza un paralelismo entre el mundo ordinario y el sobrenatural, enlazando directamente con los códigos del cine de terror gótico, entre otros aspectos por la circularidad de su narrativa o por el desplazamiento espacial y mágico de la heroína como figura atrapada entre dos realidades, entre una narrativa histórica y otra fantástica, que sólo se puede explicar desde el ámbito simbólico del cuento de hadas. Al comienzo de la película, hay una clara separación entre la historia y la esfera fantástica que Ofelia crea para escapar de una cruel realidad impuesta por su nuevo padre, el capitán Vidal. En el transcurso de ella, estos dos aspectos van interrelacionándose cada vez más (2018, 7).

Los elementos fantásticos y la realidad en la que se materializan los horrores de la guerra y la represión subsiguiente, vienen dados fundamentalmente por la presencia del Fauno, el Hombre Pálido y las hadas. Como apunta Castro Rocha, «una cuestión es si esta existencia es aceptada como “real” o no por el espectador, si se considera que estos seres existen de forma paralela al mundo “real” o sólo se deja a la imaginación de la protagonista» (2012, 146).

2. La convergencia de dos mundos y la irrupción de la magia en una realidad histórica

La acción transcurre en el año 1944, en una zona montañosa del norte de España, en un campamento militar donde el capitán Vidal intenta acabar con la resistencia de los últimos rebeldes republicanos, los maquis. Estos hechos, los que establecen el desarrollo de toda la película, están narrados valiéndose del recurso narrativo del *flashback* ya que, al comienzo de la primera escena, Ofelia yace en el suelo mientras la cámara se funde en uno de sus ojos introduciéndonos en la trama, que siempre es percibida a través de la niña, único personaje en contacto con la fantasía. Son sus ojos los que funcionan como un símbolo para expresar la visión subjetiva del personaje y su propio mundo. Una voz masculina inicia el relato:

Hace mucho tiempo, en el reino subterráneo, donde no hay mentiras ni dolor, vivía una princesa que soñaba con el mundo humano. Ella soñó de cielos azules, suave brisa y sol. Un día, eludiendo a sus cuidadores, la princesa escapó. Una vez afuera, el sol brillante la cegó y borró su memoria. Ella se olvidó de quién era y de dónde venía. Su cuerpo sufrió frío, enfermedad y dolor. Y finalmente, ella murió [...].

Siguiendo la fórmula de los cuentos de hadas más tradicionales, Del Toro utiliza la estructura típica de «érase una vez» para yuxtaponer la realidad y la fantasía. Sin embargo, esta primera escena revela que ella está viva después de su muerte, y que regresará en otro cuerpo, en otro lugar y en otro momento. El resto de la película explicará por qué su sangre vuelve a ella y la llena de vida (Zipes, 2008, 5).

En una de las primeras escenas, tras seguir a un misterioso insecto, entre libélula y mantis religiosa, Ofelia se adentra en el bosque y descubre un ojo de piedra de un pequeño tótem. Es una secuencia significativa, ya que supone el primer contacto de la protagonista con el mundo sobrenatural. Al encajar esta forma en la figura, se desencadena la magia en este gesto,

[...] que puede interpretarse como una explícita, aunque inconsciente, invitación de Ofelia a que el mundo de la fantasía se manifieste ante ella: completar ese rostro de piedra equivale a pulsar una suerte de botón mágico que pone en marcha el mecanismo de la ya de por sí desbordante imaginación de la niña. (Fernández Valentí, 2016, 88).

Es entonces cuando Ofelia ve un hada disfrazada de mantis religiosa en la cabeza de la estatua. Corre tras ella, descubre un laberinto y, horas después, por la noche, en ese mismo lugar, tiene su primer encuentro con el Fauno, un extraño ser que va a constituir su vínculo con lo sobrenatural y que es claramente ambiguo en sus intenciones: a veces parece amable y otras veces inquietante y amenazador. Le dice que es el mensajero del rey del inframundo y le propone pasar una serie de pruebas para que Ofelia demuestre que es la verdadera princesa Moanna, destinada a regresar al maravilloso mundo subterráneo. Recibe del Fauno el «Libro de las Encrucijadas», cuyas páginas están en blanco y van llenándose de textos e imágenes a medida que la fantasía y el mundo real interaccionan. En el transcurso de la película, la fantasía de Ofelia se integra cada vez más en la realidad y visualmente se manifiesta en la interacción del cromatismo de la fantasía y del contexto histórico.

El esplendor y la intensidad de los colores del mundo subterráneo en *El laberinto del fauno* contrastan con los penumbrosos azules y grises del mundo de los mortales. Ese contraste de color y luz no es muestra, sin embargo, de una oposición entre armonía y conflicto, orden y caos, y mucho menos de un antagonismo entre refugio e intemperie. La visita al mundo de lo mágico expone a Ofelia cada vez más al peligro, al mismo tiempo que también en el mundo de los mortales, reina la monstruosidad de la naturaleza humana. El horror, se materializa en ambos ámbitos y actúa a modo de espejo amplificador, reflejo de la importancia vital del amenazante reino de la imaginación y de la brutalidad reinante en el mundo de los mortales (Ribodó, 2013, 80-81).

A partir de ese momento, la protagonista tiene una doble percepción que le permite coexistir en dos mundos diferentes, tratando de usar los símbolos y signos del espacio fantástico para sobrevivir en el horror de la realidad en la que vive, aunque finalmente no pueda conseguir su propósito. La estructura del filme está organizada en torno al contraste entre esos mundos, el histórico y el fantástico, el subterráneo y el que acontece en la superficie, el mundo de las hadas y el mundo de guerrilleros y soldados fascistas, el mundo en el que sólo Ofelia participa y el de sus mayores. Ambos trascurren en paralelo, pero, en gran medida se desconocen. Ese reino, del que se habla al principio con la voz de un narrador, no existe en el mismo plano en el que habitan los militares que gobiernan España. Como señala Fernández Valentí, «lo que se dirime en el fondo no es tanto la presencia de lo real o de lo irreal en un mismo plano de igualdad (eso para del Toro siempre ha sido una verdad inamovible) como que

esa convivencia sea pacífica: fantasía y realidad chocan de manera inevitable» (2016, 92). Del Toro utiliza la figura de Ofelia como una metáfora de la lucha contra el fascismo y la violencia durante los años de posguerra; es una figura de resistencia que utiliza la fantasía como instrumento para redefinir la realidad.

Cabría preguntarse, como se plantea Zipes, si los cuentos de hadas ayudaron a los antifascistas en España, o si podrían proporcionar luz y optimismo. ¿De qué sirve leer cuentos de hadas o incluso ver películas de cuentos de hadas en tiempos de oscuridad? Estas son algunas de las preguntas que el director plantea en su película, que no escatima palabras ni nos engaña sobre la crueldad de nuestro mundo. Del Toro quiere penetrar en el espectáculo de la sociedad que glorifica y oculta la crueldad y la corrupción de las personas en el poder (Zipes, 2008, 237).

Ofelia personifica la infancia en un contexto de adultos, de forma solitaria, sin poder compartir sus descubrimientos, traspasando el umbral a otro mundo como búsqueda de una identidad perdida, para ejercer el papel de reina en un país de fantasía. Esta idea del umbral es sólo el punto de unión entre dos mundos y puede significarse a través de símbolos que aparecen en la película, bien sea una llave o mediante el dibujo con tiza de una puerta. Otros elementos clave son el reloj, la daga o el banquete.

3. La temeridad de Ofelia y el desafío de las tres pruebas

El viaje iniciático de la protagonista, el que la lleva a adentrarse en un reino subterráneo, se convierte en una travesía hacia la madurez y en un aprendizaje en el que tiene que superar una serie de pruebas. Desde el comienzo del filme, se subraya el carácter de ensoñación de las aventuras que Ofelia va a experimentar, empleando una reescritura compleja, si se quiere, del cuento de hadas tradicional, con sus ritos de pasaje, muerte y purificación final (Rodero, 2015, 43). Podemos observar bastantes referencias visuales a determinados cuentos de hadas de los hermanos Grimm, como *Hansel y Gretel*, o de Perrault, como *Caperucita Roja*, en los que niños inocentes vagan en la oscuridad por los bosques enfrentándose al peligro. Igualmente hay ecos evidentes de *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll, tanto en el vestido de la protagonista, como en la entrada en el árbol, en este caso para encontrar al sapo, animal recurrente en muchos de los cuentos tradicionales. Del Toro recurre al conocimiento previo de estas historias por parte de los espectadores, para

indicar que Ofelia está entrando en un «país de las maravillas» propio, aunque mucho más oscuro y aterrador (Saeger, 2009, 227).

Como hilo conductor de la película, Ofelia tiene que superar tres pruebas dictadas por el Fauno antes de la luna llena. El tres, por otra parte, es una cifra cargada de simbolismo. En este sentido, Carolina Carrasco afirma:

This is evident, for instance, in his recurring use of the number three throughout the film, where we find that three women are the main characters—the aforementioned Ofelia, together with Carmen, her mother, and Mercedes, her nanny; three are the tests that the protagonist undergoes, and three are the thrones that we find at the end. As we continue watching the film, however, it becomes clear that Del Toro uses these sets of three in order to subvert common dichotomies. (2011, 18)

El número tres es un elemento discursivo clave en la película y también es un número recurrente en los cuentos de hadas. Tres son los personajes femeninos más relevantes, tres los masculinos más destacados y tres, como se ha dicho, son las pruebas a realizar por la protagonista. En la primera se enfrenta con un gigantesco sapo, al que tiene que poner tres piedras mágicas en la boca y sustraerle una llave. Ofelia se identifica a sí misma como perteneciente al reino mágico y dice: «Soy la princesa Moanna y no te tengo miedo». En la segunda, y más difícil, se encuentra con el Hombre Pálido en la habitación del reino subterráneo; debe abrir una pequeña puerta donde se encuentra una daga, eligiendo entre tres puertas. Este anciano sin ojos custodia una mesa repleta de manjares y se advierte que la niña no debe comer ni beber nada de la mesa del banquete. Ofelia obtiene lo que necesita, pero desobedece las instrucciones y come uvas. A consecuencia de esto, el Hombre Pálido despierta y furioso devora a tres de las hadas. El monstruo persigue a Ofelia, que logra escapar con una tiza mágica que abre un espacio de huida. Tras este periplo, el Fauno se enfada con ella, y le recuerda que la luna estará llena en tres días. Esta es una de las escenas más terroríficas del filme, en una referencia intertextual a *Saturno devorando a sus hijos* de Goya según ha admitido el propio director, también fuertemente influenciado por las ilustraciones de cuentos de Arthur Rackham.

En la tercera prueba debe evitar el sacrificio de un inocente. El Fauno le impele a que, para que se abra el acceso al mundo subterráneo, Ofelia tiene que derramar sangre inocente, la de su hermano recién nacido. El Fauno insiste en

que Ofelia le dé al bebé, afirmando que sólo derramará un poco de su sangre. Sin embargo, ella se niega a renunciar a él: «Mi hermano se queda conmigo». Al final lo hará con su propia sangre, para evitar que su pequeño hermano sufra. Su acto de desobediencia al Fauno es el último ejemplo de pensamiento independiente (Deveny, 2008, 7).

Una escena significativa se da cuando el capitán Vidal preside un banquete con varios simpatizantes del fascismo, como el sacerdote y otros miembros del ejército y sus familias; el personaje está frente a las llamas de la chimenea con su capa oscura, guantes y gafas que, en su conjunto, le otorgan una apariencia especialmente perversa. El fascista es presentado como un monstruo que no tiene visión, que carece de fantasía e imaginación y se hace eco del Hombre Pálido y su sala de banquetes.

Una parte del sufrimiento de Ofelia proviene del rechazo por parte de Carmen, su madre, y de Vidal, de su mundo de fantasía, que se evidencia en escenas como la de la mandrágora, que es descubierta en un cuenco con leche debajo de la cama como remedio secreto a los dolores físicos que padece su madre. Carmen le dice: «Ofelia, la magia no existe ni para mí ni para ti ni para nadie». En ese momento, Carmen, en avanzado estado de gestación, se retuerce de dolor mientras en el fuego la mandrágora que ha sido arrojada a él, grita desafortunadamente mientras se quema. Previamente, el efecto mágico de la mandrágora había desconcertado al médico, quien observa que la fiebre de Carmen es menor: «No sé cómo, pero así es».

El rechazo de Carmen a lo fantástico puede ser considerado como un elemento que propicia su propia muerte. Sin embargo, la criada, Mercedes, representa un carácter intermedio; cuando Ofelia le pregunta si cree en las hadas, parece corroborar el punto de vista de Carmen de que los adultos dejan atrás ese mundo mágico: «Sí, no, pero cuando era una niña sí» y cuando Ofelia le dice que ha visto un hada y un fauno, la reacción de Mercedes no es de total incredulidad.

Es evidente la asociación de *El laberinto del fauno* con otras películas españolas en las que los niños se encargan de reconstruir la memoria histórica y el trauma de la guerra civil, tales como *El espíritu de la colmena* (1973) de Víctor Erice o *El viaje de Carol* (2002) de Imanol Uribe. Todas ellas reflejan la mirada infantil a través de la perspectiva de un niño que no siempre entiende la guerra o sus fundamentos, pero que sin embargo sufre sus consecuencias. Contrastan con la mayor parte de las producciones que tratan sobre la guerra civil o

la posguerra, que muestran una preferencia por formatos realistas e incluso documentales. *El espinazo del diablo*, también de Guillermo del Toro (2001) y su homóloga *El laberinto del fauno* «Nos recuerdan el poder de la memoria y la necesidad del recuerdo. El director utiliza un momento histórico específico, pero su mensaje es universal» (Carrasco, 2011, 26). En ambas, son los niños los protagonistas, en un entorno dónde lo siniestro se manifiesta en el contexto de la posguerra por «la violencia y crueldad sugerida o mostrada directamente, y porque en ambas [películas] hay misterios que se velan, causantes de angustia cuando irrumpen de forma repentina y terrible» (Castro Rocha 2011, 21). Por lo demás, cabe señalar que en los dos filmes encontramos con frecuencia formas de expresión en las que lo fantástico y lo siniestro se encuentran entrelazados por una serie de condicionantes tales como el suspense y el terror inmersos en una realidad tangible.

La existencia de la maldad, como elemento intrínseco en el cuento de hadas, está presente en la figura del capitán Vidal, que personifica tanto al malvado de cuento de hadas como al hombre cruel de la acción histórica, personaje que exige una obediencia ciega en todos los que le rodean y se muestra extremadamente violento ante los que no cumplen sus órdenes. En este sentido, Bruno Bettelheim señala que un rasgo predominante de los cuentos de hadas clásicos es su simplificación y su intensificación hacia los extremos, al igual que la predilección por la crueldad (Deveny, 2008, 3). Cuando en un momento dado, el capitán Vidal limpia y cuida de forma obsesiva la maquinaria de su reloj, este hecho se extrapola a su relación con los otros personajes en los que los valores afectivos se sustituyen por el control, la precisión y el tiempo como factor ligado al orden, en un proceso de engranaje en el que priman, no los valores afectivos, sino el dominio y la intolerancia. El tiempo está ligado al orden, y el orden a la opresión. Cuando al final, el reloj de bolsillo de Vidal que pertenecía a su padre se rompe, se prefigura el final de la herencia fascista.

Ya en las últimas escenas, después de rescatar a su hermano, Ofelia está atrapada por Vidal, que le dispara. Éste es capturado por los guerrilleros y, justo antes de que le maten, Mercedes le dice que su nombre será borrado de la memoria de su hijo: «Ni siquiera sabrá tu nombre». Destruye así la fantasía patriarcal de Vidal, anunciándole momentos antes de ser asesinado que su hijo nunca sabrá nada de él.

En la escena final, se vuelve al primer entorno que inicia la película: el círculo se ha cerrado y la princesa regresa a su verdadero hogar. Las situaciones,

que se entrelazan en determinados momentos, convergen en la resolución final. Existe una especie de inversión en las funciones que representan ambos mundos, el fantástico y el real; el primero es inquietante en un primer momento, e incluso podría considerarse como terrorífico. Al final, sin embargo, es en el espacio ficticio donde la mirada infantil puede identificarse mediante la evasión de una realidad hostil y que está vedado a la visión real del adulto. Esta victoria se sucede en un plano simbólico: «la narrativa intemporal del cuento de hadas y la narrativa memorialista de un futuro (el recién nacido) controlada por los perdedores. Ambos constituyen, por ende, triunfos póstumos [...]» (Gómez López-Quiñones, 2009, 82).

Cuando Ofelia muere, una página en blanco de «El libro de las encrucijadas» revela una imagen suya en la espléndida corte del inframundo, acompañada de sus padres, el rey y la reina. Ofelia lleva un vestido rojo con zapatos rojos brillantes que inevitablemente nos hace recordar a Dorothy de *El Mago de Oz*. Aquí Ofelia es elogiada por su último acto de rebeldía, al haber salvado a su hermano, y es celebrada por toda la corte.

En la última escena, escuchamos la voz en off que narra el cuento de hadas, reiterando una vez más el poder de la ficción: «Y se dice que la princesa volvió al reino de su padre. Y que reinó con justicia y un corazón bondadoso durante muchos siglos. Y que era amada por todos sus súbditos». La voz en off establece la estructura circular de la narración, además de presagiar el final feliz, anunciando la muerte y el regreso de la princesa al reino de su padre. El relato de Ofelia refleja la amplia estructura del relato del héroe, que según Joseph Campbell en *The Hero with a Thousand Faces*, tiene tres etapas: separación y partida, juicios y victorias de iniciación y retorno y reintegración a la sociedad (Deveny, 2008, 2).

4. Conclusiones

Esta película trata del viaje iniciático de Ofelia hacia un reino subterráneo que se convierte en una travesía hacia la madurez y en un aprendizaje en el que tendrá que superar una serie de pruebas. Desde el comienzo, se explicita el carácter de ensoñación de las aventuras experimentadas por la protagonista y la acción sitúa al espectador y lo codifica en un género que enlaza directamente con los códigos de terror gótico y con el lenguaje de los cuentos de hadas para adultos.

Un personaje mitológico, el Fauno, invita a Ofelia a ver el mundo y percibirlo más allá de los límites impuestos por el monstruo de la prohibición. Quizá esto esté relacionado también con las características que la mitología clásica asigna al dios griego Pan y a su versión latina del fauno. Cumple con su función de personaje protector que debe ayudar a Ofelia a elegir correctamente aprendiendo de sus errores.

El laberinto del fauno se asocia inmediatamente con otra película del mismo director, *El espinazo del diablo* (2001). En ambas, los protagonistas son niños cuya visión particular atisba que existe un mundo paralelo al de la guerra que sufren, el de la Guerra Civil Española. En los dos casos, el niño o niña protagonistas salvan la vida de los demás arriesgando la suya propia. Una cierta creencia humanista en el individuo subraya ambas películas.

La figura del padre constituye un referente importante: el padre ausente, el modelo masculino positivo desaparecido, frente al referente masculino negativo personalizado en la figura del capitán. De este último, surge el monstruo en su forma ordinaria frente al monstruo más identificable como tal, que es el Hombre Pálido. Ambos están en una de las escenas en similar situación, presidiendo un banquete. Como señala Jesús Rodero:

En este sentido cobra especial relevancia establecer si los dos planos del filme son paralelos y nunca llegan a mezclarse o si se da algún tipo de yuxtaposición entre ambos. Si se tratara de mundos aislados en los que las acciones del mundo real simplemente tienen su reflejo/espejo en los hechos mágicos del mundo de Ofelia podríamos llegar a la conclusión de que el mundo de Ofelia es simplemente imaginario y se explica como una forma de escapismo, tratando de huir de la crueldad del presente. (2015, 42-43).

Según del Toro, esta obra es una fábula acerca de la insubordinación «un cuento sobre la elección y la desobediencia. Sobre una niña que necesita desobedecer a todo menos a su propia conciencia, a su propia alma» (Castro Rocha, 2012, 150). Para el director, teniendo como referencia la entrevista realizada por Juan Andrés Pedrero, sus tres películas preferidas son *El laberinto del fauno*, *El espinazo del diablo* (2001) y *La cumbre escarlata* (2015), las tres están marcadas por la pérdida y la melancolía (Pedrero, 2016, 183). Aunque, como se ha dicho, existe una relación más estrecha entre las dos primeras.

Uno de los motivos centrales del filme es el uso de la ensoñación de la protagonista enfrentada a la maldad personificada en un régimen fascista que,

como tantos sistemas totalitarios, exigen una obediencia ciega. Supone un viaje de iniciación en el que se entrelazan referentes mitológicos, símbolos de los cuentos de hadas y elementos sobrenaturales, insertos en un entorno de la posguerra española dentro de un filme claramente estructurado en dos ámbitos, el histórico y el sobrenatural.

Bibliografía

- Acevedo, Javier. «El espectro de la heroína gótica» en *Cinedivergente*, 7 de junio de 2018. <http://www.cinedivergente.com/ensayos/especiales/el-cine-de-terror-del-siglo-xxi/terror-gotico>, consultado el 14 de junio de 2019.
- Bettelheim, Bruno. *The Uses of Enchantment. The Meaning and Importance of Fairy Tales*. New York: Vintage, 1977.
- Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. New Jersey: Princeton University Press, 1972.
- Carrasco, Cristina. «Contestatory Fairy Tales and Liminal Spaces in Guillermo del Toro's *Pan's Labyrinth*», en *Revista de Humanidades. Tecnológico de Monterrey*, 31-32: 13-30, 2011.
- Castro Rocha, Rogelio. *Lo fantástico y lo siniestro en Guillermo del Toro*. Guanajuato: Universidad de Guanajuato, 2012.
- Chávez, Daniel. «De faunos hispánicos y monstruos en inglés, la imaginación orgánica de Guillermo del Toro», en *Tendencias del cine iberoamericano en el nuevo milenio: Argentina, Brasil, España y México*, Juan Carlos Vargas (ed.). Guadalajara: Universidad de Guadalajara, 373-410, 2011.
- Deveny, Thomas. «Once upon a Time in Spain in 1944: The morphology of *El Laberinto del Fauno*», en *Journal of Interdisciplinary studies on film in Spanish* 1.1: 1-12, 2008.
- Fernández Valentí, Tomás. «El laberinto del fauno. Las pruebas mágicas de Ofelia», en *Las fábulas mecánicas. Guillermo Del Toro*. Madrid: Calamar Ediciones, 2016.
- Gómez López- Quiñones, Antonio. «Hadas, maquis y niños sin escuela: la infancia romántica y la Guerra Civil en *El Laberinto del fauno*», en *Vanderbilt e-Journal of Lusó-Hispanic Studies*, v. 5, 73-91. University, 2009.
- Hermansson, Casie E. *Bluebeard. A Reader's Guide to the English Tradition*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009.
- Hubner, Laura. «*Pan's Labyrinth*, Fear and the Fairy Tale», en *Fear itself. Reasoning the Unreasonable*. Eds. Hessel, Stephen and Michèle Huppert. Amsterdam-New York: Rodopi, 2010.

- Pedrero Santos, Juan A. «Entrevista a Guillermo del Toro», en *Las fábulas mecánicas. Guillermo Del Toro*. Madrid: Calamar Ediciones, 2016.
- Perlich, John. «Rethinking the Monomyth: *Pan's Labyrinth* and the Face of a New Hero(ine)», en *Milennial Mythmaking. Essays on the Power of Science Fiction and Fantasy Literature, Films and Games*. North Carolina: McFarland and Company. 100-129, 2010.
- Ribodó, Joussette. «Transformación y resonancia del cuento de hadas en *La vara mágica* de Ida Gramcko y *El laberinto del fauno* de Guillermo del Toro» en *Literatura: teoría, historia, crítica*, vol. 15, núm. 1, enero-junio, pp. 67-89. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2013.
- Rodero, Jesús. «¿Un cuento de hadas subversivo o conservador?: Monstruos, autoridad e insumisión en *El laberinto del fauno* de Guillermo del Toro», en *Brumal, Revista de investigación sobre lo fantástico*. Vol. III. N.º 2, DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.209>, otoño 2015.
- Saeger, J. M. *The Recuperation of Historic Memory: Recognizing Suppressed Female Voices from the Spanish Civil War and Francoist Repression*. University of California: California Digital Library, 2009.
- Salgado, Diego. «La cumbre escarlata. Gótico tardío» en *Las fábulas mecánicas. Guillermo del Toro*. Madrid: Calamar Ediciones, 2016.
- Zipes, Jack. 'Pan's Labyrinth'. *Journal of American Folklore*. 121.480: DOI: 10.1353/jaf.0.0007, 236-240, January 2008.
- Zipes, Jack. «When Dreams Came True: Classical Fairy Tales and Their Tradition» en *Journal of Interdisciplinary Studies on Film in Spanish*. Vol. 1, N.º 1, 1-12. New York: Routledge, 2007.

Filmografía

Pan's Labyrinth. Dir. Guillermo del Toro, Warner Bros Pictures, 2006.

THE HYBRID (GOTHIC) CATEGORIES OF *MANIFEST DESTINY*
(VOLS. 1-6)

LAS CATEGORÍAS HÍBRIDAS (Y GÓTICAS) DE MANIFEST DESTINY
(VOLS. 1-6)

José-Manuel CORREOSO-RODENAS 

jcorreos@ucm.es

Universidad Complutense de Madrid, España

ABSTRACT: When explorers Lewis and Clark crossed the American border with the unknown in 1804, they were far from understanding what was before them. According to previous records, travel diaries, chronicles, etc., the territory beyond the limits of the young Republic was populated by natives, and by a rosary of brave pioneers. What writer Chris Dingess and artist Matthew Roberts conceived in 2001 was totally opposed to this idea. Their comic series *Manifest Destiny*, whose sixth volume was released on October 3rd, 2018, shows a reality riddle with monsters belonging to very different categories: zombie-like, vampire-like, hybrid (grotesque) forms, monstrous and anthropophagous animals, magical native sorcerers, etc.

KEYWORDS: *Manifest Destiny*; gothic graphic novel; American gothic; grotesque; history of the United States.

RESUMEN: Cuando los exploradores Lewis and Clark cruzaron la frontera americana con lo desconocido en 1804, estaban lejos de comprender o imaginar lo que se ofrecía a su vista. Según textos anteriores (crónicas, diarios, narraciones de viajes...), el territorio que se extendía más allá de los límites de los jóvenes Estados Unidos estaba poblado por nativos y por un rosario de pioneros. Lo que Chris Dingess and Mathew Roberts concibieron en 2001 estaba totalmente opuesto a esta idea. Su serie de novelas gráficas *Manifest*

Destiny, cuyo sexto volumen vio la luz el 3 de octubre de 2018, muestra una realidad llena de monstruos pertenecientes a diferentes categorías: similares a los zombis, a los vampiros, organismos híbridos y grotescos, animales monstruosos y antropófagos, hechiceros nativos, etc.

PALABRAS CLAVE: *Manifest Destiny*; novela gráfica gótica; gótico estadounidense; grotesco, historia de Estados Unidos.

1. Introduction

The Call for Papers of the Conference of the International Gothic Association «Gothic Hybridities: Interdisciplinary, Multimodal and Transhistorical Approaches», held at Manchester Metropolitan University (Manchester, United Kingdom) from July 31st to August 3rd, 2018, stated that «[...] the Gothic has been something of a hybrid mode, combining fact and fancy and indiscriminately borrowing from other genres and forms in the telling of its dark yet revelatory tales»¹. Much of the theory developed during the last years has contributed to the affirmation of this theory. The topics of the body, the monster, the abject, and any kind of grotesque have become a key point for the construction of what is known as «contemporary Gothic». Hybrid categories are crucial for this development, especially as theory approached the turn of the century and the present day. As David Punter (43-62) argues, the presence of the monstrous was born along with the Gothic itself, due to the relation it had with the genre and with the Law². The vague borders between human and animal, alive and dead, reality and paranoia, etc., have been widely explored by authors of many different scopes. As Sue Chaplin states it,

A key theme of Gothic literature since its inception has been the mutability and monstrosity of the body. Bodies in Gothic fiction have the disturbing capacity to appear as *disembodied*, as hovering between categories of the human and the animal [...], or as entirely and monstrously unhuman (233; emphasis in the original).

1 Available at <https://igamanchester2018.wordpress.com/topic/>

2 As also explained by Leslie J. Moran.

Catherine Spooner, one of the most prolific scholars dealing with contemporary Gothic, also assesses in this respect, expanding the «Gothic canon» even further: «There is much more to the Gothic, however, than either apocalyptic gloom or cheap thrills. Gothic texts deal with a variety of themes just as pertinent to contemporary culture as to the eighteenth and nineteenth centuries, when Gothic novels first achieved popularity» (8). What is going to be explored in this chapter falls (the hybrid or unhuman beings that populate the pages of *Manifest Destiny*) within the descriptions Chaplin and Spooner offer in the aforementioned quotations.

As *Manifest Destiny* presents the format of a series of graphic novels, it is necessary to consider some of the theoretical implications this can produce before entering the discussion of the *oeuvres*. Scholar Julia Round assesses that:

Horror and comics are old friends: the grisly genre and graphic medium have frequently conspired together in Britain and America. The British tradition of mass-produced art can be traced back to the fifteenth-century woodcuts sold in the streets that showed gruesome scenes of executions. Their prose equivalents would emerge in the nineteenth century as «Penny Dreadfuls» — fictional story papers that provided serialized and disposable pulp entertainment [...]. Subsequently, the notorious horror comics boom of the 1950s and consequent Senate investigations censored the American comic industry and medium. However, both mainstream imprints (such as DC Vertigo) and independent companies [...] have since continued to publish horrifying comics with psychological or adult themes. It therefore seem arguable that the British Gothic tradition has influenced the structuring and content of Western comics today (335).

A year before, Julia Round had also disserted on the implications of Gothic and graphic novels. In this occasion, she had proved how the different recurrent motives that are usually found in (mainly) gothic novels are perfectly suitable for the construction of comics and graphic novels' storylines:

Therefore the Gothic contains the possibility of a kind of three-dimensional structuring, where stories may be layered (either chronologically or spatially) or told from a variety of perspectives within a singular narrative (again, either diachronic or synchronic) — or a combination of both. In this way, gothic structure is also linked to the theme of veracity. Paratextual material such as footnotes or purportedly extratextual material (letters, extracts from historical

documents or manuscripts) are frequently used to raise the question of authenticity, or multiple stories contradict each other, or unreliable narrators omit the truth. Emotional affect and the self-conscious creation of subversive or sensational fiction means Gothic also holds the active reader at its center (56).

As it will be seen through the following paragraphs, *Manifest Destiny* perfectly matches the previously quoted definition.

2. *Manifest Destiny* as a gothic story

When Meriwether Lewis and William Clark crossed the American border towards the (then) unknown west of the United States in 1804, they were far from understanding what was before them. According to previous records, travel diaries, chronicles, etc., the territory beyond the limits of the young Republic was populated by natives, and by a rosary of brave pioneers. As it had happened two hundred years before concerning the exploration of the East Coast, the testimonies that dealt with the West came from many different perspectives and backgrounds. First European explorations of the area were performed by Spanish, French, British, and Russians who had claimed several portions of land for their respective empires. Up to the 18th century, those claims remained mostly on a theoretical level. The Spanish foundations in California under the rule of Friar Junípero Serra or the Russian colonization of Alaska (with the establishment of settlements like Kodiak —1792— or Sitka —1799—, among others) are good examples of this newly developed process. However, it is possible to track much earlier testimonies about the areas of the Heartland, where Lewis and Clark travelled. For instance, it is generally assumed that Francisco Vázquez de Coronado was the first European who went northwards to the Kansas-Nebraska border when looking for Cibola, an area that would be nearby journeyed by Lewis and Clark centuries later. The expedition was referred to by Coronado himself, by some of his soldiers, and by Spanish historians like Bernal Díaz del Castillo, in his *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España* (who also claims to have witnessed the discovery of gigantic skeletons belonging to monsters / giants)³. Again, as it happened

3 For more information about the relation of Bernal Díaz del Castillo and the Gothic, see Alemán. Benjamin Mark Allen also deals with this topic, by linking Díaz del Castillo's narrative to Jerónimo de Aguilar and Gonzalo Guerrero's captivity.

during the 16th and 17th centuries in the East Coast, the testimonies arisen in relation to these territories were a mixture of facts and fiction, in which unlikely events intertwine with those that have been proved by History and Science. As known, this process would last until a good deal of the 19th century had passed.

However, what writer Chris Dingess and artist Matthew Roberts (and several issue collaborators) conceived in 2001 was totally opposed to this original idea of land where only natives, prairies, and beasts could be expected. Their comic series *Manifest Destiny* (started in 2013), shows a reality riddle with monsters belonging to very different categories: zombie-like, vampire-like, hybrid (grotesque) forms, monstrous and anthropophagous animals, magical native sorcerers, etc. Through the utilization of the title *Manifest Destiny*, the creators are attacking the core of the American «householdness» and its idea of national identity⁴. Terrors do not only come from without, but they can also come from within, from the very idea of nation. As Oliver Sava states it:

Manifest Destiny combines the revisionist history of *Sleepy Hollow* with the ensemble-based survival horror of *The Walking Dead*, a premise that has proven immensely engaging over the past year thanks to Dingess' balance of visceral terror, emotional drama, and dark comedy. The other, absolutely essential part of the equation for this book's success is the art team of Matthew Roberts and colorist Owen Gieni, who bring a magnificent sense of scope to the story with their sprawling landscapes while still capturing all the nuances of the script in its more intimate moments⁵.

4 It is necessary to remember how Americans conceived the idea of «Manifest Destiny» during the 19th century. Widely understood, this socio-political concept would lead to an expansion of the country towards the West, completing the colonization of the continent and linking the Atlantic with the Pacific. This had several effects that were specially seen from the Presidency of Andrew Jackson (1829-1837) on, like the war with Mexico or the different relocations Native nations suffered. In regards of politics, «Manifest Destiny» also contributed to the shape of the panorama the US would have during most of the 19th century, with the rise of the Democratic Party: «Most Democrats were wholehearted supporters of expansion, whereas many Whigs (especially in the North) were opposed. Whigs welcomed most of the changes wrought by industrialization but advocated strong government policies that would guide growth and development within the country's existing boundaries; they feared (correctly) that expansion raised a contentious issue, the extension of slavery to the territories. On the other hand, many Democrats feared industrialization the Whigs welcomed... For many Democrats, the answer to the nation's social ills was to continue to follow Thomas Jefferson's vision of establishing agriculture in the new territories in order to counterbalance industrialization» (Faragher, Buhle, and Czitrom 413).

5 Available at <https://aux.avclub.com/lewis-clark-discover-american-horrors-in-the-brilliant-1798273102>

However, the implications of the historical «Manifest Destiny» with Gothic have been widely explored. As John L. O'Sullivan coined the term in 1845, the United States had a «manifest destiny to overspread the continent allotted by Providence» (5). In consequence, the implication of the supernatural, understood as Providence, in the westwards expansion of the country, links the idea of national growing to the concur of the Gothic. The relation of gothic literature with the divine had been a constant in the western tradition when O'Sullivan explained his socio-political ideas. Through different literary devices, religion and everything it implies had been present in Gothic since the 18th century. Most of the authors and scholars who have explored how this idea had implications with anticlericalism or with a reaction against Catholicism. However, the presence of the idea of «religious reality» (either in the shape of God or the Devil) has also been strong. If we think of classical examples of the genre, we can appreciate how characters (usually victims and villains) are led by supernatural forces that are, implicitly or explicitly, labelled as one of the sides of religion⁶. Given this idea, the unreal creatures and scenarios the authors of *Manifest Destiny* depict are open to a great extent of imagination, as Marco Petrelli shows:

Again, the westward opening was a great thrust for colonization, encouraging another (and greater) wave of frontiersmen to settle in the newly purchased territories and providing grounds for the US's colonization of the North American continent. Apart from the immense geopolitical impact that the westward expansion had, it is necessary to consider how the Louisiana

6 Alison Rudd offers a re-evaluation of this process through the idea of liminality: «In *Fantastic Metamorphoses, Other Worlds: Ways of Telling the Self* (2002), Marina Warner argues that a range of narratives where metamorphosis is a defining dynamic, linked to the notion of the transformation of the self and fluidity of identity, has emerged in cultural contact zones throughout history. Warner describes these instances of cross-cultural contact as 'turning points of culture, and ... moments of clash and conflict between one intellectual hegemony and another'. From the fifteenth century onward of these metamorphic tales on the colonial imagination was one of ambivalence, oscillating between repulsion and attraction. Warner argues that the discovery of the Americas and the early ethnographic accounts of the myths and beliefs of their inhabitants were filtered for a European audience through a framework based on Ovid and his medieval interpreters, such as Dante. These fantastic tales, as has been argued, may have influenced the rise of the Gothic in the eighteenth century. The notions of metamorphosis and shape-shifting, and their relation to split or double identities runs seemingly counter to, but also alongside Judeo-Christian ideas of a 'unique, individual integrity of identity', pointing to alternative epistemologies to those of a Western world-view» (21-22).

territory, an enormous space that at the time was as much real as a palimpsest for imagination, gave the American mind a fertile ground on which to construct and install some of its most influential foundational myths. And it is precisely from here that Chris Dingess, Matthew Roberts, Tony Akins and Owen Gieni start to assemble their profound critique of the kind of self-celebrating, jingoist rhetoric still championed by the US (3).

Along the next sections, I will address a quasi-taxonomic task, exploring the different monstrous categories depicted along the pages and strips of *Manifest Destiny*, also pointing how they relate with Gothic Literature.

As a rule that can be generally applied, it can be said that the appearance of the different hybrid or monster-like forms in *Manifest Destiny* follows an *in crescendo* pattern, at least until volume V, as it will be explained later. The first volume («Flora & Fauna») is used by the authors as a medium to warn the characters of the horrors that will arise along the next issues. The first image the readers have to acknowledge of what they are going to see next is just a simple flower. Although it cannot achieve the levels of horror that the monsters on the next pages are going to reach, it is undoubtedly bizarre and potentially terrifying. The shape in which it is depicted (resembling a skull) marks the way for the path of death Lewis, Clark, and their crew are going to follow. The next figure the explorers encounter in this naïve vegetal boundary links the narration to the core the American traditions and folk culture. Even if only depicted as a figure emerging from the bushes surrounded in light and noise, this bigfoot-like body is the first real danger the explorers have to face⁷. This time, the monster will be easily killed by gunfire, but this will not be its last appearance. Indeed, volume IV will be entirely dedicated to this mythical

7 For more information about the bigfoot and its influence in North-American folk tradition see Napier. See also the relations with Díaz del Castillo's descriptions of monstrous skeletons found by Cortés's men in Mexico: «[...] y dijeron que les habían dicho sus antecesores que en los tiempos pasados que había allí entre ellos poblados hombres y mujeres muy altos de cuerpo y de grandes huesos, que porque eran muy malos y de malas maneras, que los mataron peleando con ellos, y otros que quedaban se murieron; e para qué tamaños e altos cuerpos tenían, trajeron un hueso o zancarrón de uno dellos, y era muy grueso, el altor como un hombre de razonable estatura; y aquel zancarrón era desde la rodilla hasta la cadera; yo me medí con él, y tenía tan gran altor como yo, puesto que soy de razonable cuerpo; y trajeron otros pedazos de huesos como el primero, mas estaban ya comidos y deshechos de la tierra; y todos nos espantamos de ver aquellos zancarrones, y tuvimos por cierto haber habido gigantes en esta tierra» (213).

creature, as the expedition approaches the Northwest, where it is supposed to exist. The relation this «monster» has with violence and death is enough to link its inclusion with the usage Dingess and Roberts make of the Gothic. However, it will soon be discovered that the next creature is not what they first thought, but something more related to classical mythology than to North-American one. It actually looks like a minotaur, as it is registered in Lewis's diary: «Species: ? (Human, Buffalo)» (24). As they will later discover, these creatures constitute an organized society (not the last one *Manifest Destiny* will show) that fights for its territory against foreign invaders. Continuing with the imbrication of classical and North-American mythologies, the next encounter of the men is a beautiful young woman with bright green eyes who stands naked on top of a rock. As she suddenly jumps, the crew runs to her «landing» place, making her similar to ancient Sirens. What they find is a corpse-life form on the ground, as if she had been absorbed by the earth. Fleeing a minotaur stampede, the crew hides in an apparently empty fort. Shortly after, it will be seen it is not empty at all, but populated by hybrid vegetal-human zombie-like beings that appear at night.

As the few survivors of the fort's inhabitants (at first depicted like a sect) will later explain, their companions have been attacked by a virus coming from a certain plant, showing, as a first symptom, bright green eyes, as the girl depicted pages before. As the second volume, entitled «Amphibia & Insecta», opens, Sacagawea appears fighting against a gigantic ladybug, the first monster the crew will have to face during this second stage of their journey. However, as it had happened in the previous volume, the quality and quantity of the creatures the explorers confront will follow an *in crescendo* pattern. Consequently, the next beast will be much more dangerous and bizarre than the aforementioned ladybug. As the men are going upriver, a hybrid monster crab-frog attacks the boat and makes the safety of the expeditionary peril. These two monsters (and the following to be faced) will be scientifically analyzed by Lewis, who is taking notes of every detail of the trip, with the aid of Mme. Boniface, one of the few ladies that go with the crew. More concretely, this one will be baptized as «Ranidea». Anyway, none of these beasts will cause any casualty among the members of the expedition. The reader will have to wait until page thirty-nine to see an explorer dying victim of a gargantuan mosquito, being this victim a certain corporal Shaw when he is trying to rape a young woman called Irene who goes as a helper of Mme. Boniface. The horror is not over yet. When

Irene and an unconscious Shaw are discovered, the soldiers find something even more terrifying. As they look at Shaw, something begins to emerge from his back, being it finally identified as another giant mosquito.

With this graphic reference, Dingess and Roberts link their narration to prior examples of horror and Gothic production easily identifiable by the readers, being the most recognizable example Ridley Scott's *Alien*. However, there is a previous example worthy to be mentioned. In 1977, Stephen King published a short story entitled «The Cat from Hell», where a similar scene is also depicted:

«What the Christ?» He reached out, grasped the dead man's shirt, and pulled it up.

Will Reuss looked – and screamed.

Above Halston's navel, a ragged hole had been clawed in his flesh. Looking out was the gore-streaked black-and-white face of a cat, its eyes huge and glaring.

Reuss staggered back, shrieking, hands clapped to his face. A score of crows took cawing wing from a nearby field.

The cat forced its body out and stretched in obscene languor.

Then it leaped out the open window. Reuss caught sight of it moving through the high dead grass and then it was gone.

It seemed to be in a hurry, he later told a reporter from the local paper.

As if it had unfinished business (374).

The last encounter of the volume will bring, again, North-American mythology to the reality of the expedition⁸. A monstrous creature, with a horned head, and apparently no eyes, attacks the crew, but it is easily killed. However, even if not an encounter *per se*, an interspersed narration by Sacagawea offers Lewis and Clark a clear image of what they can find on their way:

Two great hunters once chased their kill for a great distance. They came across one of these places. It was dark and evil. But these men were warriors. They had no fear, so they went closer. They found one of the small gods. It was evil and did not wish to be found. Most gods don't. One of the hunters was pulled in half. The other run back to tell the tale (109-110).

8 For a further exploration of the meaning of mythology in relation to America and the West, see Slotkin.

This narration turns Lewis's memory on, showing a conversation he had with Thomas Jefferson prior to the beginning of the expedition. During that interview, Jefferson showed Lewis a monstrous skull (in theory brought to Washington by a previous explorer of the West) that could only belong to a horned cyclops. With this ending, a Gothic explanation is added to the naturalistic and nationalistic initial purposes of the expedition.

Volume III («Chiroptera & Carniformaves») is one of the least horrifying one so far (at least in terms of monstrosity), since only two beasts are displayed, and one of them is finally understood more like a victim than like a monster. However, a long-living mystery from the first two volumes is finally solved here. As the crew leaves the river in which the previous volume had taken place, a strange blue talking bird attacks them. However, this bird will be later seen as part of an intelligent society composed entirely by blue birds (the second «monster society» after the minotaurs of the first volume). These animals have even conformed a parliament to decide what to do against their main enemy. This enemy, the actual monster of the volume, inhabits a vegetal arch that lies near their meeting place. At this point, the reader may remember similar arches that have appeared both in the first volume and in Sacagawea's interspersed narration in the second. According to what the birds tell the explorers, and to what they later discover, these arches are the source for the different evils they are finding along their way, and the prairie ahead of them has plenty of them. In this case, the arch is home to the zombie-like monster that torments the birds. As an act of honor, this monster is attacked and killed by Collins, a member of the expedition. However, horror is not over for the birds, since they are massacred by the crew during the thanksgiving banquet to avoid witnesses of the expedition, attacking *Manifest Destiny*, once again, the core of the United States's ideological foundations.

On the other hand, volumes IV («Sasquatch») and V («Mnemophobia & Chronophobia») constitute a digression within the main narration, since both of them deal with topics related either to the previous volumes or to a previous stage of the journey. First, volume IV goes back to some topics already explored in volumes I and II. The first of these references appears soon after the storyline is begun, and it depicts a giant centipede. However, this insect does not attack Lewis and Clark's crew, but a previous expedition that had travelled the same path back in 1801, as will be explained later. The second (and probably main) reference to volume I shows the Sasquatch, a big-foot-like cyclops

who also interferes with this mentioned previous expedition, similar to those beasts that had attacked the crew at the beginning of the series. This is also narrowly linked to the ending of volume II, in which, as mentioned, Lewis is shown a monstrous skull before the expedition is arranged. What needs to be understood about this volume is, however, the fact that it narrates a voyage that had taken place in 1801, so years before Lewis and Clark departed. Indeed, most of the volume is narrated by (or extracted from notes written by) an unknown explorer who, supposedly, had travelled westwards, lost all his men, found the Sasquatch, lost his mind, and returned to Washington to tell Jefferson what he had seen, and to die. The most interesting thing about this unnamed expedition is the inclusion of a new character called Arturo Maldonado, a lieutenant of Pánfilo de Narváez.

However, his name makes the reader think more of Coronado who, as above explained, explored areas near these. A possible explanation for the inclusion of a soldier of Narváez in the West would be the Cabeza de Vaca expedition, one of the most Gothic examples of the Spanish exploration and conquest of North-America. Indeed Cabeza de Vaca's *Naufragios* exposes many of the elements that American Gothic will later include⁹. This Maldonado will be, after his first appearance and throughout volumes IV and V, a companion to the explorers, symbolizing the dangers that the West hides, but also the madness the crew is going into, as proved in volume V.

Finally, volume V is a review of all the phenomena that have already been explored in the first three volumes of the series. After the crew has sheltered in a fort, a dense fog surrounds them. Soon after, strange images begin to appear, and several monsters attack them. However, the main characteristic about these monsters is that they had already been faced in previous stages of the journey: the vegetal man, the Ranidea, the blue birds, etc. Until the moment the fog is discovered to be the cause for the visions the men are suffering, several confrontations between them take place. Nevertheless, probably the most interesting scenes of the volume are included a few pages after the opening of the issue. They explain Sacagawea's training how to be a hunter when she was a kid. Independently of the violent training she has to suffer,

9 For more information on the Gothic implications of *Naufragios* see, for instance, Correoso Rodenas (*La literatura gótica*).

the scenes are relevant because she has to fight against a horned monster that seems to be a hybrid form halfway between wolf and deer, a creature that will appear again among the fog.

The fact is that she knows how to do it, so she can be the only hope for the members of the expedition to survive, as it happened. And Maldonado is visible in the key moments of the volume, too.

As Volume VI opens, the reader discovers the crew in the fort of the previous volume, which they have chosen as their winter headquarters. Only Lewis is apart from the rest of the men, since he is contemplating and surveilling an invisible arch (similar to those seen in previous volumes) that has apparently abducted two expeditioners. Probably, the principal characteristic of this volume is the lack of supernatural horror, since all the conflict is provoked by men and fanaticism¹⁰. A new key element is introduced: religion, which had been absent in the previous moments of the journey. So, the authors of the series continue with their task of questioning the foundations of the American Nation, in this case attacking beliefs and moral. Pryor will be the representative of this trend, acting as a preacher, and the leader of the rebellion against Lewis and Clark that eventually takes control of the fort and expels them.

Along with this religious fear, more terrors are first depicted in this volume, with the particularity that they are not physical terrors as in the previous issues, but more participating of the psychological terror. Then, the authors have again gone back to the core of the American Gothic, characterized by interiorizing the external terrors European Gothic had first unleashed, a Gothic that, in words of Robert K. Martin and Eric Savoy: «[...] allows each individual reader to discover the quality and intensity of pleasure most useful at the particular moment of this reader's life» (30)¹¹. Some of these fears are for instance, the sacrifice to which the son of Sacagawea is subject, planned in order to pacify the devils of the prairie, or the introduction of Hardy¹², finally

10 However, Maldonado will still appear, supporting the different sides when the possibility of the coup arises, and even tempting Lewis in the shape of a voluptuous woman.

11 American Gothic has received a wide international scholarly attention. Due to this reason, it is impossible to summarize all the ideas about the genre here, specially bearing in mind the main objective of this chapter. However, the reader can go to numerous works on the issue. Among them, we can highlight Crow's and Lloyd-Smith's studies.

12 Interestingly enough, the pages in which the character of Hardy, found in the fort in volume V, is described are written in French, with an epilogue showing English translations. Then,

murdered by Irene to avoid his sexual attempts towards her. Along with religion, the main characteristics of the American Gothic are already displayed in *Manifest Destiny*, both summarizing and announcing what American Literature will become, with examples like Nathaniel Hawthorne and his concept of history, Edgar Allan Poe and his terrors coming from the soul instead of Germany, Henry James and the ambiguity of his governess, Edith Wharton and her to-be-felt ghosts, Flannery O'Connor and her Christ-Haunted South, Stephen King and his kids facing demons, etc¹³. What Dingess and Roberts explore in their graphic novels is an evaluation of how both literature and history need to be seen as the two faces of the same coin.

Literature, as a reflection of the context in which it is created, contributes to show historical facts and events from a different perspective. In the particular case of the United States, the different authors mentioned above are just particular examples of this idea. *Manifest Destiny*, although produced in a much more recent time, both absorbs the long tradition of American Literature and Gothic and serves to announce that itinerary at the beginning of the 19th century.

3. Conclusions

In conclusion, *Manifest Destiny*, besides questioning the national and ideological foundations of the United States, also makes an interesting contribution to the development of the Gothic graphic novel, since it explores a respectable amount of references to both literary Gothic and folk Gothic traditions. By doing this, the authors have enlarged the scope of American Gothic fiction, internationalizing it and approaching it to distant and different cultures.

Even if the storyline is now not as strong as it used to be in the previous volumes, the quasi-taxonomic classifications of animals, monsters, and hybrids that Dingess and Roberts propose is still interesting. The Pacific is near,

minorities are introduced in the storyline and, as it happens with the natives that take Sacagawea's husband as a hostage, are also a source of fear.

13 Regarding the importance of these and more authors, check both Rigal Aragón's and Correoso Rodenas' («The Haunting of the Spanish Empire») studies.

and the expedition is close to succeed. However, the horrors they will have to face from now on are far more terrifying than those of the monsters they had to confront, for they are now coming from within them, both individually and as a group. Probably, the best example of this is the fog that surrounds the members of the expedition displaying before them the terrors most feared by each of them. Strength will not be enough for the rest of the journey; sanity will be the most valuable resource for the next volumes and, according to what has already been displayed, its provision is not guaranteed. At the beginning of this article, both Chaplin's and Spooner's ideas of the monstrous and of how the body is related to the evolution of the different facets of the Gothic have been exposed. After evaluating the first six volumes of *Manifest Destiny*, we can also conclude that the understanding offered by the scholarship towards the Gothic have also been magnificently explored by Dingess and Roberts through the inclusion of elements like those hybrid beings, or the confrontation of the characters with themselves. *Manifest Destiny*, both as an example of contemporary popular literature and of a representation of the classical period of the Gothic, needs to be considered as, at least, an interesting depiction of how the Gothic, American history, and popular culture collide, and how each feeds the other. The body (or the bodies), as we have seen since the earliest examples of texts concerning North America, will play a key role in this process.

Bibliography

- Alemán, Jesse. «The Other Country: Mexico, the United States, and the Gothic History of Conquest». *American Literary History*, 18: 3 (2006), pp. 406-426.
- Allen, Benjamin Mark. *Naked and Alone in a Strange New World: Early Modern Captivity and Its Myths in Ibero-American Consciousness*. The University of Texas at Arlington, 2008.
- Chaplin, Sue. *Gothic Literature. Texts, Contexts, Connections*. Longman, 2011.
- Correoso Rodenas, José Manuel. *La literatura gótica llega al Nuevo Sur. Influencia y reformulación del gótico en la producción de Flannery O'Connor*. Madrid, Fundación Universitaria Española, 2020.
- Correoso Rodenas, José Manuel. «The Haunting of the Spanish Empire. (Proto-) Gothic Elements in Cabeza de Vaca's *Nafragios* and Garcilaso de la Vega's *La Florida del Inca*». *Studia Neophilologica*, 89: 1 (2018), pp. 1-18.
- Crow, Charles L., editor. *A Companion to American Gothic*. Wiley Blackwell, 2014.

- Díaz del Castillo, Bernal. *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*. Austral, 2017.
- Dingess, Chris, Matthew Roberts, and Owen Gieni. *Manifest Destiny*. Volume 1: «Flora and Fauna». Image Comics, 2014.
- Dingess, Chris, Matthew Roberts, and Owen Gieni. *Manifest Destiny*. Volume 2: «Amphibia & Insecta.» Image Comics, 2015.
- Dingess, Chris, Matthew Roberts, and Owen Gieni. *Manifest Destiny*. Volume 3: «Chiroptera & Carniformaves.» Image Comics, 2016.
- Dingess, Chris, Matthew Roberts, and Owen Gieni. *Manifest Destiny*. Volume 4: «Sasquatch.» Image Comics, 2016.
- Dingess, Chris, Matthew Roberts, Tony Akins, and Owen Gieni. *Manifest Destiny*. Volume 5: «Mnemophobia and Chronophobia.» Image Comics, 2017.
- Dingess, Chris, Matthew Roberts, Tony Akins, and Owen Gieni. *Manifest Destiny*. Volume 6: «Fortis & Invisibilia.» Image Comics, 2018.
- Faragher, John Mack, Mari Jo Buhle, and Daniel Czitrom. *Out of Many. A History of the American People*. Pearson, 2015.
- Green, Paul. *Encyclopedia of Wild Westerns. Supernatural and Science Fiction Elements in Novels, Pulps, Comics, Films, Television and Games*. MacFarland & Company Inc., Publishers, 2016.
- King, Stephen. *Just after Sunset*. Pocket Books, 2009.
- Lloyd-Smith, Alan. *American Gothic Fiction. An Introduction*. Continuum, 2004.
- Martin, Robert K. and Eric Savoy. *American Gothic. New Interventions in a National Narrative*. University of Iowa Press, 1998.
- Moran, Leslie J. «Law and the Gothic Imagination». *The Gothic*, edited by Fred Botting, D. S. Brewer, 2001, pp. 87-109.
- Napier, John Russell. *Bigfoot: The Yeti and Sasquatch in Myth and Reality*. E. P. Dutton, 1973.
- Núñez Cabeza de Vaca, Álar. *Naufragios*. Cátedra, 2013.
- O'Sullivan, John. L. «Annexation». *United States Magazine and Democratic Review*, 17: 1 (1845), pp. 5-10.
- Petrelli, Marco. «*Manifest Destiny: the American West as a Map of the Unconscious*». *Between. Rivista dell'Associazione di Teoria e Storia Comparata della Letteratura*, 18: 15 (2018), pp. 1-22.
- Punter, David, editor. *A New Companion to the Gothic*. Wiley Blackwell, 2015.
- Punter, David. *Gothic Pathologies. The Text, the Body and the Law*. Macmillan, 1998.
- Rígal Aragón, Margarita. *Aspectos estructurales y temáticos recurrentes en la narrativa breve de Edgar Allan Poe*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 1998.

- Round, Julia. «Gothic and the Graphic Novel». *A New Companion to the Gothic*, edited by David Punter, Wiley Blackwell, 2015, pp. 335-349.
- Round, Julia. *Gothic in Comics and Graphic Novels*. MacFarland & Company Inc. Publishers, 2014.
- Rudd, Alison. *Postcolonial Gothic Fictions from the Caribbean, Canada, Australia and New Zealand*. University of Wales Press, 2010.
- Slotkin, Richard. *Regeneration Through Violence: The Mythology of the American Frontier 1600-1860*. University of Oklahoma Press, 2000.
- Spooner, Catherine. *Contemporary Gothic*. Reaktion Books, 2006.
- [https://aux.avclub.com/\[object%20Object](https://aux.avclub.com/[object%20Object).
- <http://www.opengravesopenminds.com/cfp-conferences/cfp-gothic-hybridities-interdisciplinary-multimodal-and-transhistorical-approaches-manchester-31-july-3-august-2018/>

A *GHOST STORY* (2017): PARADIGMA DE LA FANTASMAGORÍA HIPERMODERNA

A GHOST STORY (2017): A PARADIGM OF HYPERMODERN PHANTASMAGORIA

Sergio ALBALADEJO-ORTEGA 

salbaladejo@ucam.edu

UCAM-Universidad Católica de Murcia, España

RESUMEN: El presente capítulo se aproxima al filme *A Ghost Story* (David Lowery, 2017) tratando de dilucidar el modo en que, aún utilizando algunas de las principales convenciones del cine de terror, construye una propuesta que se aleja sobremanera de este género. Utilizando un refinado estilo visual basado en largos planos secuencia, esta obra proporciona una notable sensación de ensoñación que logra, no obstante, abordar problemas reales y trascendentes. El objetivo principal es descubrir el tipo de experiencia que ofrece a través de su particular representación de componentes, códigos y modos, con el fin de validar la hipótesis de que estas estrategias conducen a transformar una historia de fantasmas convencional en un drama repleto de logros narrativos, técnicos y estéticos que propician una gran implicación emocional de la audiencia. En el contexto de la llamada hipermodernidad, esta película apunta a convertirse en una interesante representación de la abstracción y maleabilidad, aunque también la trascendencia, que afectan al cine vinculado a este discurso.

PALABRAS CLAVE: *A Ghost Story*; cine de terror; análisis fílmico; hibridación; gótico; hipermodernidad.

ABSTRACT: The present chapter approaches the film *A Ghost Story* (David Lowery, 2017) trying to elucidate the way in which, even using some of the main conventions from the horror genre, it constructs a proposal that moves far away from it. Using a refined visual style based on long sequence shots, this

work provides a remarkable sense of reverie that, however, addresses real and important issues. The main objective is to find out the type of experience that it offers through its particular representation of cinematographic components, codes and forms, in order to validate the hypothesis that these strategies lead to transform a conventional ghost story into a drama full of narrative, technical and aesthetic achievements that produces a great emotional involvement in the audience. In the context of the so-called hypermodernity, this film aims to become an interesting representation of the abstraction and malleability, but also the transcendence, that affect cinema linked to this discourse.

KEYWORDS: *A Ghost Story*; terror cinema; film analysis; hybridization; gothic; hypermodernity.

1. Introducción

Desde los inicios del cinematógrafo, la naturaleza fantasmagórica del dispositivo ha ocupado innumerables tratados teóricos que se han aproximado a la materialización en imágenes del espacio, el tiempo y los personajes que los transitan¹. Del mismo modo, ha resultado indisociable de su origen y evolución la relación que mantiene con la muerte y la memoria, produciéndose, a lo largo de sus distintas edades y períodos, multitud de obras cinematográficas que han aludido a la cuestión de la fantasmagoría de manera más o menos explícita, convirtiéndola en un fenómeno inherente al séptimo arte. En cierto modo, como afirma Frayling, «todas las películas se convierten en historias de fantasmas; especialmente, al ser vistas en retrospectiva» (5).

El éxito del cine, a lo largo de sus cinco cuartos de siglo de existencia, se ha visto enormemente definido por tres aspectos esenciales en la configuración del arte cinematográfico: el medio de exhibición, las propias obras cinematográficas y la experiencia que estas proporcionan a los espectadores. Este último aspecto, la experiencia cinematográfica, depende sobremanera de fundamentos concernientes a los filmes como la técnica, la puesta en escena, el estilo, el género o el montaje visual y sonoro implicados en su concepción y realización.

1 Resultan particularmente interesantes las obras de Deleuze y Metz.

2. Método

Partiendo de la hipótesis de que *A Ghost Story* (David Lowery, 2017) constituye una propuesta hipermoderna² basada en la construcción de un drama psicológico travestido con los ropajes del cine de fantasmas, se fijan los siguientes objetivos: reconocer el modo en que se manifiestan los rasgos temáticos y narrativos propios del cine de género; examinar los aspectos formales relativos a la puesta en escena y la puesta en secuencia; e identificar el discurso cinematográfico en el que encaja el filme, buscando comprobar hasta qué punto supone una revisión del género gótico en la modernidad.

Con estos propósitos, se aplica un método de investigación constituido por dos técnicas diferenciadas que, sin embargo, se interrelacionan para alcanzar los fines propuestos. En primer lugar, se realiza una revisión bibliográfica de publicaciones relativas a los siguientes aspectos: las convenciones del género de terror, la representación de lo gótico en la gran pantalla, y los cambios experimentados por estos géneros a través de los distintos discursos y movimientos cinematográficos. En segundo lugar, se lleva a cabo el análisis de los componentes narrativos y los códigos cinematográficos presentes en el filme siguiendo dos obras de referencia como *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y el cine*, de Seymour Chatman, y *Cómo analizar un film*, de Francesco Casetti y Federico di Chio. A través de la interrelación de estos dos métodos, se persigue conectar los resultados del análisis del filme con las distintas teorías y concepciones acerca de los temas competentes.

3. Terror y horror en la ficción contemporánea

Los orígenes del cine de terror pueden ubicarse en el género *schauerfilme* (Cook 121), como se denominó a los filmes mudos de fantasía y terror que se realizaban en Alemania en los años 20. El término *horror film* no se usó realmente ni por la industria ni por su público de manera consistente hasta los años 30 (Peirse 6), década en que alcanzó su primera edad dorada en Estados Unidos de la mano de las producciones de monstruos de Universal Pictures, y no fue hasta los años 50, con las producciones británicas de Hammer Productions,

2 De acuerdo con la terminología de Lipovetsky y Serroy.

cuando vivió su segunda edad dorada (Conrich 58). Fue a partir de la repercusión alcanzada por los filmes de estas dos grandes productoras, que presentaban diferencias notables en sus creaciones, cuando se empezaron a definir dos maneras de concebir los temas y modos de este cine de terror, bifurcándose, aunque de manera no sistematizada, en dos categorías: *terror cinema*, asociado a las historias de fantasmas y a lo sobrenatural, abordando eventos sobrenaturales que se desarrollan, e incluso a veces concluyen, sin explicación (Morgan 38), y *horror cinema*, más conectado con lo siniestro e, incluso, lo ultraviolento, siendo habitual que lo acontecido posea un origen claro y pueda ser justificado, aunque lo haga desde su propia lógica interna (Bloom 11). Los orígenes de esta diferenciación se remontan al ensayo literario publicado por Ann Radcliffe en 1826, en el que la pionera de la novela gótica defendía que, mientras que el terror «expande el alma y despierta las facultades hacia un grado más elevado de vida», el horror «las contrae, congela y casi aniquila» (Radcliffe 149).

En el manual de referencia *Horror*, la investigadora británica Brigid Cherry presenta como principales aspectos definitorios de los filmes de terror los enumerados a continuación: caracterización monstruosa o sobrenatural de personajes; atrezzo misterioso de localizaciones; escala de planos, movimientos y ángulos que sugieren peligro; esquemas de iluminación que crean sombras y oscuridad; efectos de sonido y pistas musicales discordantes que proporcionan suspense, conmoción, sorpresa o inquietud; efectos especiales utilizados para representar la muerte y la destrucción del cuerpo; y técnicas de edición que deconstruyen el filme final (55).

Estas concepciones del especial tratamiento del sonido y la puesta en escena, elementos de indiscutible relevancia en el cine de este género, se ven reforzadas por las perspectivas de otros teóricos destacados que remarcan la especial relación que se establece entre la imagen y el sonido en el cine de terror, donde están permitidas determinadas faltas de sincronización que en otros géneros serían inadmisibles (Hutchings 129), o que consideran habitual que la puesta en escena sea, a un mismo tiempo, oscura y muy estilizada, para así corresponder a relatos que poseen gran carga dramática y están guiados por el misterio (Richards 222).

Dentro de las distintas apuestas del cine de terror, podría localizarse el llamado 'gótico', concepto difícil de definir, acotar y afianzar en base a unos ámbitos y rasgos únicos e inamovibles, debido a que «no hay un género establecido llamado 'cine gótico' o 'película gótica'. Hay imágenes góticas, tramas

góticas, personajes góticos e incluso estilos góticos» (Kavka 209). Sin embargo, como la propia Misha Kavka afirma, hemos acabado utilizando estas etiquetas para nombrar aquellos filmes que, en lugar de confrontarnos con lo monstruoso, «dan testimonio de la permeabilidad de los límites, que es el punto en el que la monstruosidad comienza a surgir» (Kavka 228). Atendiendo a esta concepción, resulta evidente que lo gótico se encuentra arraigado en el presente a través de muy distintas formas y haciendo uso de fórmulas igual de heterogéneas, dando lugar a aproximaciones más cercanas al terror —que conducen a explorar lo sublime— o al horror —que imposibilitan el impacto generado por la contemplación imaginativa— (Messier 45).

Entre los góticos de naturaleza más psicológica, destacan las historias de fantasmas, que ofrecen «los más conocidos ejemplos de figuras extrañas y fantasmales que Freud consideró paradigmáticas de lo *uncanny* —‘siniestro’— en su ensayo homónimo de 1919» (Hogle 6). Historias que, según el reconocido autor de fantasía y terror Gene Wolfe, se encuentran definidas por cinco elementos clave: la atmósfera, el entorno, un personaje central verosímil e interesante, una historia de fondo y una razón para las actividades del fantasma (citado en Hall 222). Unido a estos elementos característicos de las historias de fantasmas, las distintas apariciones de los espectros podrían clasificarse del siguiente modo: espíritus que se manifiestan ante sus seres queridos en momentos de crisis; *doppelgängers* que no pueden ser vistos por su ‘doble vivo’; espectros que llevan a cabo acciones repetitivas; *poltergeists* o espíritus que dejan huellas físicas de su presencia, lanzando objetos o produciendo ruidos; manifestación de sonidos y de luces fantasmales; y hallazgo de objetos malditos (citado en Hall 237).

En el cine de fantasmas, al igual que sucedió en la literatura, la representación de estos fenómenos ha ido variando, adaptándose a los tiempos, por lo que no resulta extraño que, como considera Botting, en las manifestaciones contemporáneas de lo gótico resuenen «tanto ansiedades y temores relacionados con las crisis y cambios en el presente como con cualquier terror del pasado» (14). La literatura romántica de mediados del siglo XIX, al rescatar y perpetuar los particulares tratamientos sobre lo siniestro llevados a cabo anteriormente por autores como Keats, Wordsworth, Coleridge o Byron, ya había demostrado que los eventos sobrenaturales no tienen por qué acontecer en un castillo, ni implicar la parafernalia característica de los relatos primigenios; el motivo del temor puede adoptar formas más cotidianas en las que,

sin embargo, no deje de estar presente lo sublime a través de convenciones y elementos reconocibles sin las que el género no podría funcionar.

No es de extrañar que el género gótico haya evolucionado junto al propio cine, que ha ido atravesando diferentes etapas, delimitadas y caracterizadas en base a criterios narrativos, estéticos, culturales, técnicos o sociales. El filósofo Gilles Lipovetsky y el crítico Jean Serroy, a este respecto, defienden la existencia de cuatro edades: la modernidad primitiva, la modernidad clásica, la modernidad vanguardista y emancipadora, y la hipermodernidad (16). Respecto a esta última, la hipermodernidad, consideran que los filmes experimentan mutaciones de gran relevancia que obligan a replantear la propia naturaleza de la experiencia cinematográfica, puesto que se trata de un «cine de lo multiforme, de lo híbrido, de lo plural [...] que ejemplifica así una categoría conceptual, también inédita: la imagen-multiplejidad» (Lipovetsky y Serroy 69).

Gran parte del cine reciente presenta una notable tendencia a la abstracción en algunas de sus secuencias, afectando las posibles interpretaciones del sentido general de la obra, obligando al espectador a encontrar su lugar en la experiencia que ante él se despliega —la dimensión «imagen-distancia»— y ser capaz de gestionar la infinidad de estímulos con los que, a través de ella, se le bombardea —la dimensión «imagen-exceso»—, dimensiones que Lipovetsky y Serroy atribuyen a los filmes relativos a este discurso hipermoderno (72). En palabras de Imbert, se construye un relato que «inquieta más que resuelve, cuestiona antes que soluciona, provoca incomodidad más que satisfacción: un relato más allá de los límites, que se adentra en lo *posnarrativo*»³ (14). Este *continuum* de evocaciones se ve alimentado por referencias de toda clase y condición, correspondientes tanto a convenciones de género como a componentes y códigos a través de los cuales estas toman forma, dando lugar a un cine basado en la máxima «debajo de cada imagen hay siempre otra imagen» (Crimp 34), puesto que lo que prevalecen son los mecanismos metacinematográficos.

4. *A Ghost Story* y la pantallización de lo inmaterial

El tratamiento de los componentes narrativos y los códigos formales, tanto en términos de puesta en escena como de composición y montaje, repercute en

3 Para profundizar en el llamado cine posnarrativo, se recomienda la obra de Muñoz-Fernández.

la configuración tanto del género como del discurso cinematográfico. En consecuencia, por medio de distintas estrategias de puesta en imágenes y sonidos, se busca con frecuencia homenajear, o parodiar —lo que no deja de ser una suerte de homenaje encubierto—, las obras citadas, motivo por el que estos aspectos se abordan a continuación a partir de los resultados de su análisis y puesta en relación con los diferentes aspectos teóricos que les dan sentido.

4.1. Proyecciones sobre la sábana: los componentes narrativos

Consciente de la particular naturaleza de la obra y de la necesidad de insinuarla en su promoción, la empresa distribuidora de la cinta, la norteamericana A24, la presentó en su web a través de la siguiente sinopsis argumental:

Recientemente fallecido, un fantasma de sábana blanca regresa a su casa en los suburbios para consolar a su esposa, descubriendo que, en su estado espectral, está obligado a mirar pasivamente cómo la vida que conocía y la mujer a la que ama se escapan lentamente. Cada vez más desorientado, el fantasma se embarca en un viaje cósmico a través de la memoria y la historia, confrontando las preguntas inefables de la vida y la enormidad de la existencia. (a24films.com 2017)

Este argumento de venta no solo no era engañoso, sino que, como se podrá comprobar a continuación, acogía el verdadero espíritu del filme en cuestión, anunciando lo esencial de la historia y apuntando el modo en que cobraría forma en el discurso.

Desde un punto de vista narratológico, son fácilmente identificables en *A Ghost Story* los cuatro componentes que Seymour Chatman atribuye al relato cinematográfico: personajes —C (Casey Affleck) y M (Rooney Mara)—, sucesos —el fallecimiento de C y las consecuencias que tiene para la pareja protagonista—, localizaciones —la casa, su hogar— y objetos —la nota que M introduce en la oquedad de la pared de la casa—. Como se verá a continuación, la puesta en relación de estos componentes con los elementos característicos del cine de fantasmas antes indicados, revela que todos ellos aparecen representados de maneras particularmente interesantes, en la medida en que sirven para significar cosas bien distintas a las que son habituales en las propuestas más fieles al género de terror y, más concretamente, a las historias de fantasmas.

En primer lugar, la manifestación de espíritus en momentos de crisis se produce una vez muere el sujeto protagonista —C humano— y hace su aparición en la sala hospitalaria el ente protagonista —C fantasma—, produciéndose una situación de duelo tanto en M como en C fantasma, que tratan de superar la crisis de la separación. Mientras que M abandona la casa tratando de rehacer su vida, C, atado a ella a través de su presencia fantasmagórica, sigue manifestándose hasta el final de la cinta, perpetuándose así su crisis mientras busca sin descanso el modo de reencontrarse con su amada. A través precisamente de esto último, se materializa la imposibilidad de los dobles vivos de ver a sus *doppelgängers*; concretamente, cuando C fantasma hace sonar el piano de forma accidental y C humano acude para intentar descubrir el origen de dicho sonido, escena que permite al espectador comprobar que C humano es incapaz de ver a su otro yo de naturaleza espectral. El único momento en el que C y M están cerca del contacto —que, sin embargo, les es negado—, se produce cuando ella, tumbada en el suelo mientras escucha el *leit motiv* musical, casi roza el sudario del fantasma, momento que representa «el anhelo que sentimos en el duelo, el deseo de sentir lo que ya no es tangible» (Thompson 6).

Ante la imposibilidad de entrar en comunión nuevamente con M, el espectro lleva a cabo una acción repetitiva, en varias ocasiones, a lo largo del metraje, que no es otra que el rascado de la oquedad en la pared de la casa para tratar de recuperar la nota escrita e introducida allí por M para que quedase una parte de sí misma en el que fue su hogar junto a C. Esta acción del espectro viene a representar su deseo de volver a comunicarse, aunque sea a través de «una comunicación desigual que va en una sola dirección, del vivo al muerto» (Macho-Román 8), buscando liberarse de una condición perenne y limitadora de sus anhelos.

El momento cumbre de la manifestación de su presencia es aquel en el que C fantasma atemoriza a la familia latina destrozando sus vasos y platos, interrumpiendo el momento de íntima cotidianidad familiar de la madre con sus hijos. Sin embargo, lejos de leerse como un deseo malévolos por parte de C fantasma de sembrar el horror en la familia, puede interpretarse como una consecuencia de su frustración tras tomar conciencia de la irreversibilidad de su condición fantasmal, de su condena a habitar un «espacio flotante» (Lipovetsky 63) y no soportar el hecho de que hayan ocupado el que fue su hogar, ese que ya no podrá compartir con M. La casa familiar se convierte así en una casa encantada en la que, sin embargo, los objetos malditos no son los

platos y vasos que levitan y estallan contra el suelo y las paredes, sino aquel que mantiene atado al fantasma a la casa: la nota oculta tras la pared que este intenta rescatar. Es ese trozo de papel, cuyo contenido no se revela en ningún momento del filme, el que atormenta a C fantasma durante todo el tiempo que intenta alcanzarlo y el que, solo cuando lo logra recuperar y leer, permite que la maldición cese y pueda abandonar la sábana subyugadora.

4.2. De los espectros y sus manifestaciones: los códigos formales

Atendiendo a la clasificación que hacen Casetti y di Chio, los códigos cinematográficos pueden dividirse en tecnológicos, visuales, gráficos, sonoros y sintácticos. En el caso concreto de este filme, tal y como podrá comprobarse más adelante, la representación de estos códigos resulta autorreferencial y autorreflexiva, pues existe un deseo de manifestar cuestiones propias del cine de fantasmas e, incluso, del propio cine.

Respecto a los códigos tecnológicos, resulta especialmente importante el hecho de que, aunque en la mayor parte del metraje se utilice una cadencia de 24 imágenes por segundo —la habitual del cinematógrafo desde que se normativizase—, en algunos de los momentos en los que el fantasma cohabita el plano junto a los vivos, se emplea una cadencia de 33 imágenes por segundo con el fin de crear un leve ralentizado y producir una sensación de extrañamiento. Aunque lo que remitiría a un cine de fantasmas propio de los orígenes del cinematógrafo sería la reducción de imágenes por segundo, en este caso se aumenta, buscando un efecto de imagen enrarecida que indica que se trata de otra existencia que invade la dada por real en el relato del filme. La relación de aspecto utilizada, en cambio, sí remite de manera evidente a los primeros filmes, pues se trata de un formato cuadrado y de bordes redondeados, elección que resulta particularmente interesante porque remarca la idea de que el fantasma está atrapado.

En lo que respecta a los códigos visuales, llama especialmente la atención el modo en que se contraponen planos muy abiertos, especialmente en exteriores, en los que se producen cambios de gran relevancia a nivel espacio-temporal, con otros bastante cerrados en el interior de la casa, que vienen a apoyar la idea de permanencia y hermetismo, generando así una suerte de espacio interior claustrofóbico. Respecto a la angulación e inclinación, predomina tanto el respeto a la horizontalidad como al equilibrio. Y en cuanto a la movilidad, la

alternancia entre planos estáticos y planos muy dinámicos que, a través de panorámicas —movimientos de la cámara sobre su propio eje, montada sobre un soporte estático— y travellings —desplazamientos de la cámara por el espacio, montada sobre un soporte con ruedas—, acompañan la deambulación del ente protagonista. Ambos códigos contribuyen a que la cámara encarne el punto de vista de un testigo externo, permitiendo al espectador presenciar todo lo que acontece en el relato, o a que acoja un punto de vista subjetivo o semisubjetivo del protagonista, favoreciendo la empatía con el ser fantasmal y su imposibilidad de interactuar con el entorno. Además, unido a este tipo de movimientos, en algunos planos se emplea el zoom, en lugar del travelling, para remarcar aún más la emoción y generar mayor introspección en el C fantasma.

A diferencia de las distintas fórmulas bajo las que los códigos visuales se presentan, los códigos gráficos se limitan a los rótulos que acogen el título del filme y la cita del relato «A Haunted House» (1921) de Virginia Woolf, y a los subtítulos que dan a conocer al espectador las conversaciones que C fantasma mantiene con el espíritu de su vecina, también ataviado con una sábana —estampada en este caso, buscando un cierto efecto cómico.

Por su parte, respecto a los códigos sonoros, el diseño de sonido destaca por su complejidad, por la infinidad de microsonidos que conforman una banda sonora en la que las piezas musicales de Daniel Hart se fusionan con efectos y cánticos que crean un escenario inmersivo y evocador de pasajes litúrgicos —a la par que misteriosos. A esta peculiar atmósfera contribuye igualmente la presencia de sonidos cuya fuente de origen no puede ser identificada, pues «provocan un estado de alerta y de sospecha en el espectador y en los personajes» (Urrutia-Neno 139). Estos códigos sonoros, en estrecha relación con los visuales, influyen enormemente en el modo en que se trabaja la relación entre lo que se ve en pantalla y aquello que queda fuera del encuadre, provocando que la experiencia que proporciona *A Ghost Story* dependa sobremanera del punto de vista adoptado a lo largo de la cinta.

Por último, referente a los códigos sintácticos, la representación del tiempo de la historia en el discurso se aborda a través de dos fórmulas cuasi contrapuestas: en primer lugar, mediante el plano secuencia de larga duración, representado de manera ejemplar en la escena en la que, sin interrupción de la toma, M ingiere de forma compulsiva la tarta que le ha dejado su vecina y acaba vomitándola con desconsuelo y, en segundo lugar, por medio de elipsis, que logran difuminar la frontera entre los días, las semanas, los meses, los

años, los decenios e incluso los siglos, tal y como sucede en la escena en la que C observa cómo M pasa cada vez menos tiempo en casa y, finalmente, acaba abandonándola por completo.

En definitiva, las evidencias alcanzadas tras el análisis de los componentes narrativos y los códigos formales a través de las sistematizaciones de Chatman y Casetti y Di Chio, y de su razonamiento a la luz del *corpus* teórico que respalda la propuesta, inducen a considerar *A Ghost Story* un filme renovador tanto de los arquetipos narrativos como de las convenciones discursivas del llamado cine gótico. Sin embargo, para terminar de dar sentido a los aspectos concernientes al discurso, resulta necesario profundizar un poco más en esta cuestión en el próximo y último epígrafe.

5. Un discurso de la multiplejidad y la autoconsciencia

La reflexividad del filme sobre su propia condición, y su particular forma de emparentarse con la historia de fantasmas que cita explícitamente como referente, propician que resulte complicado para el espectador descifrar el sentido que poseen las inclusiones y tergiversaciones de elementos otrora reconocibles y fáciles de interpretar en obras abanderadas del género. A pesar de la sencillez que pudiese aparentar en un inicio, el filme va adquiriendo una complejidad cada vez mayor a lo largo de su metraje, alcanzando la *multiplejidad* de la que hablaban Lipovetsky y Serroy, hasta el punto de que «en determinadas ocasiones, se hace francamente complicado llegar a entender qué es lo que ha sucedido» (Orellana y Martínez-Lucena 193). En este sentido, *A Ghost Story* puede considerarse un filme hipermoderno que lleva a cabo «la instauración de una civilización de la mirada» (Wajcman 19) e incita a adoptarla a través de su excepcional tratamiento de la relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, erigiendo al fantasma como representación de las múltiples formas en que la memoria y la historia, desde el trauma o la nostalgia, permanecen dentro del «presente vivo» (Leeder 1).

El filme da especial sentido a la reflexión respecto al cine contemporáneo que hacen Orellana y Martínez-Lucena cuando afirman que, con frecuencia, «la belleza de los fotogramas resalta especialmente en la idoneidad de la música y relaja la atención narrativa e histórica del espectador, centrándolo en una percepción del tiempo implosionada, eternalizada y cósmica» (193). Esta

consideración resulta especialmente apreciable tanto al inicio del filme, cuando se encadena un plano del cosmos —el cielo estrellado— con un plano de la Tierra —la casa—, llevando a terreno firme una cuestión inalcanzable como es la inmaterialidad del tiempo; como en esa suerte de reinicio del mismo que supone el momento en que el fantasma salta del rascacielos de una ciudad hipermoderna y aparece en el campamento de los colonos de una ciudad aún no fundada, lo que le permite visitar todo lo acontecido y acabar alcanzando y atestiguando su vida pasada y, consecuentemente, ya vivida.

6. Conclusiones

Atendiendo a la diversidad y heterogeneidad de las distintas cuestiones trabajadas, y a pesar de que se hallan interconectadas a través del filme en cuestión, las principales conclusiones que se extraen de su estudio se presentan agrupadas en base a los tres ámbitos previamente abordados.

En primer lugar, los distintos componentes del relato, pese a mantener una clara correspondencia con el género de terror, son puestos en relación de tal forma que acaban conformando un drama con aspiraciones metafísicas. Así, la representación de rasgos del gótico no solo no impide al filme de David Lowery alcanzar su naturaleza melodramática, sino que, de hecho, la hace posible mediante su particular tratamiento.

Seguidamente, en relación a los códigos formales, se emplean tanto estrategias como elementos discursivos y extradiscursivos propios del cine de terror, y se erige a partir de ellos una propuesta formal en absoluto convencional, mas repleta de convenciones. El uso de los distintos códigos propicia la puesta en relación de los géneros, mientras que su uso a través de la alternancia entre puntos de vista —correspondientes a lo real y lo sobrenatural— dota de misterio y dramatismo al relato.

Por último, en cuanto al modo de representación, en un momento en el que, en lo que respecta al cine de género, conviven apuestas clásicas —resurrección del género puro, ejercicios de estilo conservadores...— con otras más modernas —hibridación de géneros, parodización, tendencia a la posnarración...—, el filme lleva a cabo una particular apuesta hipermoderna que, reflexionando sobre los géneros cinematográficos y su representación, acomete una actualización del género gótico tanto en lo que respecta a los temas tratados como, sobre todo, al modo en que estos son puestos en pantalla.

Con todo ello, sin traicionar su título, *A Ghost Story* ofrece una historia de fantasmas en la que lo sobrenatural sirve como vehículo para tratar aspectos trascendentes como el amor o la pérdida, así como para enfrentar al espectador a algunos de los principales miedos contemporáneos.

Bibliografía

- «A Ghost Story». *A24*, 12 junio 2017, a24films.com/films/a-ghost-story. Consulta: 15 julio 2019.
- Bloom, Clive. «Introduction: Death's Own Backyard: the Nature of Modern Gothic and Horror Fiction». *Gothic horror: a reader's guide from Poe to King and beyond*. Editado por Clive Bloom, Macmillan, 1998, pp. 1-22.
- Botting, Fred. «In Gothic Darkly: Heterotopia, History, Culture». *A New Companion to the Gothic*. Editado por David Punter, Wiley-Blackwell, 2012, pp. 13-24.
- Casetti, Francesco, y Federico Di Chio. *Cómo analizar un film*. Paidós, 2013.
- Chatman, Seymour. *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y el cine*. RBA, 2014.
- Cherry, Brigid. *Horror*. Routledge, 2009.
- Conrich, Ian. «Horrific films and 1930s British cinema». *British horror cinema*. Editado por Steve Chibnall y Julian Petley, Routledge, 2002, pp. 58-70.
- Cook, David A. *A History of Narrative Film*. W. W. Norton & Company, 1990.
- Crimp, Douglas. *Posiciones críticas. Ensayos sobre las políticas de arte y la identidad*. Akal, 2005.
- Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento*. Paidós, 1984.
- Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo*. Paidós, 1987.
- Frayling, Christopher. *The Innocents*. BFI, 2013.
- Hall, Melissa Mia. «The Ghost». *Icons of horror and the supernatural: an encyclopedia of our worst nightmares*. Editado por Sunand Tryambak Joshi, Greenwood Publishing Group, 2007, pp. 215-242.
- Hogle, Jerrold. «Introduction: the Gothic in western culture». *The Cambridge Companion to Gothic fiction*. Editado por Jerrold E. Hogle, Cambridge University Press, 2002, pp. 1-20.
- Hutchings, Peter. *The Horror Film*. Routledge, 2014.
- Imbert, Gerard. *Crisis de valores en el cine posmoderno (Más allá de los límites)*. Cátedra, 2019.
- Kavka, Misha. (2002). «The Gothic on screen». *The Cambridge Companion to Gothic fiction*. Editado por Jerrold Hogle, Cambridge University Press, pp. 209-228.

- Leeder Murray. «Introduction». *Cinematic Ghosts: Haunting and Spectrality from Silent Cinema to the Digital Era*. Editado por Murray Leeder, Bloomsbury, 2015, pp. 1-14.
- Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Anagrama, 2010.
- Lipovetsky, Gilles, y Jean Serroy. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama, 2009.
- Macho-Román, Ramón. «El tiempo de las imágenes. Notas acerca de la Historia del Arte según Didi-Huberman». *Escritura e Imagen* 12, 2016, pp. 7-26.
- Messier, Vartan. «The Conservative, the Transgressive, and the Reactionary: Ann Radcliffe's 'The Italian' as a Response to Matthew Lewis' 'The Monk'». *Atenea* 25:2, 2005, pp. 37-48.
- Metz, Christian. *El significante imaginario*. Paidós, 2001.
- Morgan, Jack. *The biology of horror: Gothic literature and film*. Southern Illinois University Press, 2002.
- Muñoz-Fernández, Horacio. *Posnarrativo: el cine más allá de la narración*. Shangrila Textos Aparte, 2017.
- Orellana, Juan y Jorge Martínez-Lucena. *Celuloide posmoderno: narcisismo y autenticidad en el cine actual*. Encuentro, 2010.
- Peirse, Alison. *After Dracula: The 1930s Horror Film*. Taurus, 2013.
- Radcliffe, Anne. 1826. «On the Supernatural in Poetry». *New Monthly Magazine* 16, 1826, pp. 145-152.
- Richards, Stuart. «Reawakening in Yoorana: Glitch and the Australian Gothic film». *New Review of Film and Television Studies* 16: 3, 2018, pp. 221-237.
- Urrutia-Neno, Carolina. «Sonoridad, suspenso y fantasmagoría en el cine de Cristián Sánchez». *Revista de Humanidades* 38, 2018, pp. 133-159.
- Thompson, Hamish. *Consciousness Through Unconsciousness: Deleuze and A Ghost Story*. Falmouth University, 2019.
- Wajcman, Gérard. *El ojo absoluto*. Manantial, 2011.
- Woolf, Virginia. «A Haunted House». *A Haunted House and other stories*. Editado por Susan Dick, Vintage, 2003, pp. 116-117.

Filmografía

A Ghost Story. Dir. David Lowery. A24, 2017.

EL CASTILLO DE LAS TRES MURALLAS (1981), EL SINGULAR CUENTO GÓTICO DE CARMEN MARTÍN GAITE

THE CASTLE OF THE THREE WALLS (1981), THE UNIQUE GOTHIC TALE BY CARMEN MARTÍN GAITE

Mónica FUENTES-DEL-RÍO 

monicafuentesrio@yahoo.es

Doctora por la Universidad Complutense de Madrid, España

RESUMEN: El presente capítulo analiza el relato infantil *El castillo de las tres murallas*, de Carmen Martín Gaité, desde el punto de vista del género gótico. La obra es un moderno cuento de hadas, con las singularidades del pensamiento y universo literario de la escritora. Por ejemplo, la presencia de lo extraño, misterioso, fantástico y mágico es un aspecto frecuente en su teoría literaria y en su práctica ficcional, en especial, en su narrativa. Por todos estos motivos, se estudia si el relato contiene los rasgos de la literatura gótica.

PALABRAS CLAVE: Carmen Martín Gaité; *El castillo de las tres murallas*; literatura gótica; literatura infantil y juvenil; perspectiva de género; libertad.

ABSTRACT: This chapter analyzes the children's story *The Castle of the Three Walls*, by Carmen Martín Gaité, from the perspective of Gothic studies. This work is a modern fairy tale, with the singularities of the writer's thought and literary universe. For example, the presence of the strange, mysterious, fantastic and magical is a frequent aspect in her literary theory and in her fictional practice, especially in her narrative. For all these reasons, it is gauged whether or not this tale contains the features of Gothic literature.

KEYWORDS: Carmen Martín Gaité; *The Castle of the Three Walls*; Gothic Literature; Children's and Youth Literature; Gender Perspective; Freedom.

1. Introducción

El castillo de las tres murallas es la primera obra narrativa infantil de Carmen Martín Gaité (1925-2000), por encargo de la editora Esther Tusquets. Cuatro años después de su publicación en 1981, se editó el segundo de los dos relatos, *El pastel del diablo*. Ambos, que se distinguen por sus numerosos aspectos mágicos y fantásticos, influyeron en la escritura de la novela *Capercucita en Manhattan* (1990), protagonizada por Sara Allen, otra niña de diez años, aficionada a los cuentos y la fantasía, imaginativa, soñadora, independiente y avispada, en busca de la libertad, la aventura y los sueños. Son tres cuentos de hadas, pero bajo la mirada personal de la autora salmantina, con las singularidades de su pensamiento y universo literario.

Así, contiene algunas ideas sobre su concepción de la literatura, considerada un acto comunicativo, elaborada durante cerca de cincuenta años fragmentariamente en ensayos, artículos, críticas literarias, conferencias, prólogos y anotaciones de sus «cuadernos de todo» —así llamaba a los cuadernos en los que trabajaba—. La autora de la denominada generación del medio siglo compaginó sus distintas facetas creadoras —novelista, dramaturga, poeta, ensayista, investigadora histórica, crítica literaria, traductora, guionista de series de televisión y cine, conferenciante, prologuista...— con sus reflexiones sobre la ficción y el arte de narrar. Estas constituyen una teoría literaria, reflejada y originada por su práctica ficcional —novelas, cuentos, teatro y poesía—, de modo que ambas se retroalimentan e influyen mutuamente, lo que confiere un carácter circular a su producción y pensamiento.

2. Un argumento de cuento

El argumento del relato es sencillo —se resume a continuación—. Lucandro, un hombre inmensamente rico, tiene encerrada en su castillo de triple muralla a Serena, su hermosa y joven esposa, quien en su soledad anhela la libertad y el verdadero amor. Un día conoce allí a Gisel, el maestro de música de su hija, Altalé, que ya tiene diez años. Se enamoran y huye con él, pero antes promete liberarla cuando cumpla quince años, ya que también está encaustrada en la fortaleza de su tiránico padre. A Altalé solo le consuelan las conversaciones con Cambof Petapel, un sabio anciano que mora en el castillo. Es el único súbdito en quien confía Lucandro, porque debido a su desconfianza

«nunca había sido capaz de disfrutar de su riqueza sin sobresaltos» (Martín Gaité, *El castillo* 9), hasta el punto de hacer construir el castillo en la cumbre de una montaña, rodeado por tres murallas.

Los años pasan y Altalé se convierte en una hermosa jovencita, «fuerte, activa y promotora de los cambios que se han dado para mejorar el país a pesar de los impedimentos del padre» (Carbayo-Abengózar). Los vasallos de Lucandro, liderados por el joven Amir, están pensando en invadir las tierras del señor y no pagarle impuestos por su pobreza. Al enterarse, Amir es encerrado en la cárcel de Belfondo. Pocos días después llega al castillo una anciana mendiga, con quien habla Altalé. Desaparece repentinamente tras dejarle una nota, en la que le aconseja que esté atenta a sus sueños. Esa noche la joven sueña que Serena es una estatua del jardín. Siguiendo sus indicaciones, al día siguiente excava junto a la figura y halla una llave de oro, con la que abre la habitación de su madre, clausurada desde su huida. Allí encuentra el cuaderno con los consejos para su liberación.

Como había prometido y vaticinado su madre, en su decimoquinto cumpleaños, Altalé huye del castillo, con Amir, en quien se ha reencarnado Cambof. Esa noche se completa la metamorfosis del padre en una de las brundas que protegen el castillo.

Aquella misma noche, se abrió la ventana del dormitorio de Lucandro y un bulto encorvado se inclinó hacia el vacío, emitió un gruñido feroz, que fue coreado por las brundas, y se precipitó en la oscuridad surcada por rachas de nieve. Se oyó el ruido de un cuerpo que caía al foso. A la mañana siguiente, Tituc y Luva descubrieron con gran sorpresa que tanto Cambof, como Altalé, como Lucandro habían desaparecido. Pero lo que más les horrorizó fue contar las brundas del foso y comprobar que en vez de doce eran trece. (Martín Gaité, *El castillo* 83-84)

Tras este final, en el colofón se alude a la conclusión del cuento el Domingo de Resurrección, como las reencarnaciones de Cambof Petapel.

3. La mirada personal de Carmen Martín Gaité

El cuento contiene las singularidades de la poética y del universo literario de la autora: varios temas usuales en su narrativa, las señas de identidad de sus

niñas y mujeres, los momentos de extrañeza o «brechas en la costumbre» que viven estas, los rasgos de estilo y creativos de su ficción.

La reivindicación de la libertad, habitual en su literatura, está ligada, en este caso, al amor (Vassileva Kojouharova 106), que cree significativo el título de su primer cuento, «Un día de libertad» (1953). «Lo maravilloso triunfa en *El castillo de las tres murallas*, parábola de la libertad alcanzada a fuerza de amor y en pugna con la coacción del interés y la esterilidad del desamor» (Martín Gaité, *Pido* 263). El amor¹ se relaciona con la comunicación, el diálogo y las historias orales, conceptos esenciales en su obra y poética. Ni Altalé ni Serena, ni después Sara Allen se conforman con las fugas de la rutina de sus antecesoras², mediante la literatura, lectura o escritura³, si bien remiten a ellas.

La figura de Altalé recuerda, en su mundo de maravilla, a Matilde, Natalia, Alina, Eulalia, Luisa, Carmen [protagonistas de las obras literarias *El balneario*, *Entre visillos*, *Las ataduras*, *Retabílas*, *Fragmentos de interior* y *El cuarto de atrás*, respectivamente]. También ella ama la relación dialogal —con Cambof— y las historias orales, y descubre el camino de la libertad o el amor más fácil y victoriosamente que ninguna de sus antecesoras: por arte de magia. [...] Entre todas las «fugas» de esa *fugata nata* que es la protagonista típica de mi narrativa, la fuga de Altalé es la más decisiva, aunque también la más irreal. Ha huido de la incomunicación encastillada⁴. (Martín Gaité, *Pido* 263-264)

Serena y Altalé huyen del aislamiento y la incomunicación. La libertad se sugiere incluso en el colofón, «como si a través de este largo cuento de ‘final feliz’ yo hubiera soñado como real la libertad apetecida tanto tiempo en vano» (Martín Gaité, *Pido* 263). De «monotemática» califica Soldevila Durante «la constante dialéctica existencial entre la búsqueda de libertad y la acostumbrada

1 La autora suele utilizar el amor como metáfora de la literatura, que representa la libertad (Fuentes del Río 146-147, 152-177, 215).

2 La escritora «diseña minuciosamente sus particulares puntos de fuga», ya que sus novelas «están llenas de pasadizos secretos, de puertas disimuladas, de castillos, de islas de ninguna parte, de buhardillas y cuartos de atrás» (Chirbes 63).

3 Es una de las ideas de su concepto de la literatura (Fuentes del Río 80-147).

4 Los castillos encantados y los aislados —como una prisión— están en varias obras de la autora. Martín Gaité leyó de niña el episodio de Celia en el que juega a ser la cuñada de Barba Azul, subida en la almena del castillo esperando la llegada de los guerreros que salven de la muerte a su hermana (*Pido* 116).

presencia de ataduras», y «la imperiosa necesidad de comunicación» (199) en su ficción. La libertad afecta al ámbito individual y social porque el amor y la huida de ella están ligados a la liberación de los vasallos de su tiránico señor⁵. «Llegando el plazo, Altalé huye con su adalid Amir, avatar juvenil de Cambof, tras haber alentado al pueblo de Belfondo a reivindicar sus derechos frente a la tiranía de Lucandro» (Martín Gaité, *Pido* 263).

Además, se aprecian otros motivos usuales en su poética y ficción: las escasas fronteras entre el sueño y la realidad, la sed de comunicación, la relevancia del diálogo y la presencia de lo mágico, maravilloso, ambiguo, extraño, misterioso y fantástico. O la infancia, esencial en su narrativa y teoría, como germen de la escritura y la mirada del escritor. Así, para Sarmati, es «notorio el interés de Carmen Martín Gaité por el cuento folklórico, el cuento infantil y la narración tradicional, tanto en ámbito creativo y divulgativo, como teórico» (58). Sin embargo, *El castillo de las tres murallas*, *El pastel del diablo* y *Caperucita en Manhattan* «contienen un germen de reflexiones profundas para los adultos» (Martinell Gifre 24-25). Y Tusquets, editora de los relatos, considera este cuento «muy distinto a lo que se publica habitualmente para niños» (158).

Junto a la temática, en el relato están presentes los momentos extraños, que viven las mujeres y niñas de su narrativa, «brechas en la costumbre» que irrumpen en la vida cotidiana (Martín Gaité, *Pido* 348): las apariciones y desapariciones inesperadas, los presentimientos y las corazonadas; la pérdida de orientación y otros episodios extraños; y la confusión entre sueño y realidad. Sus personajes sueñan mucho —a veces pesadillas—, sobre todo ellas; en el cuento, cumplen la función de medio de comunicación entre madre e hija.

Como Celia, el personaje infantil de Elena Fortún, Sara, Altalé y Sorpresa —la niña protagonista de *El pastel del diablo*— se parecen «en su afán por escapar de una realidad agobiante y rutinaria» y rechazan «todo lo que no les parece lógico» (Martín Gaité, *Tirando* 466). En definitiva, la fantasía, la magia, la literatura, los sueños, conduce a las tres a la libertad. Por tanto, representan el paradigma de las ideas de la autora sobre el germen de la narración o escritura, originada en la niñez (Fuentes del Río 147-152, 212-215). La creación literaria y la facultad de soñar que aquella proporciona se simbolizan

5 A pesar de su juventud, durante años Altalé tiene un papel activo al promover mejoras para el pueblo.

en el cuaderno de tapas de terciopelo verde —objetos habituales en su ficción, reflejo de su método de escritura— que escribe Serena, como legado para Altalé, con sus fantasías, sueños, predicciones e indicaciones para su huida.

En el cuento se rastrean los rasgos de estilo y creativos distintivos de su literatura. Por ejemplo, al lector le llega la información mediante la vista —lo percibido—, la memoria —los recuerdos de los personajes, «que en parte fue y en parte no fue»— y el sueño —lo que desean o imaginan—; son «tres voces que Carmen Martín Gaité combina en una amalgama genuina» que es «su rasgo más característico» (Martinell Gifre 24).

4. *El castillo de las tres murallas*, un moderno cuento de hadas

El relato es un cuento de hadas (Storrs 22), por «el proemio, la localización temporal y espacial indefinida, las fórmulas mágicas y los sueños como portadores de mensajes que hay que descifrar» (Carbayo-Abengózar), los personajes, la magia, la fantasía... Sin duda, el inicio es de cuento.

Había una vez, hace mucho tiempo, un hombre inmensamente rico, pero tan desconfiado que nunca había sido capaz de disfrutar de su riqueza sin sobresaltos. Se había hecho construir en lo alto de una enorme montaña un castillo de mármol negro rodeado por tres murallas, a las que bautizó con los nombres de la de los Fosos, la Roja y la Erizada, y estaban dispuestas por ese orden, contando de arriba abajo. (Martín Gaité, *El castillo* 9)

Sin embargo, al contener los rasgos distintivos del pensamiento y universo literario de la autora, es un moderno cuento de hadas. Carbayo-Abengózar resalta su carácter subversivo, al estar escrito «desde la diferencia», porque con él crea «un mundo nuevo, fantástico, donde todo sea posible, un mundo deseado», «una nueva visión del mundo en la que las mujeres se enfrentan a su destino y buscan su libertad», por lo que permite «soñar y maravillarse». Estos aspectos reflejan su concepto de la literatura, la vida y la mujer, como la sed de espejo, de comunicación. Así, Storrs destaca la presencia de un buen espejo, que da una imagen de cómo somos, reconocida y aceptada por los otros, única, que aporta el coraje para vivir, como Serena y Altalé: «*it means genuine interest in the other person and in establishing relationship, being there for the other person*» (von Franz, 1993a, 211). *Being, in other words, a good mirror*» (33).

5. *El castillo de las tres murallas*, un cuento gótico

Como resume Fuentes Rodríguez (17-18), los rasgos distintivos de la novela gótica son: el tiempo remoto, un viejo castillo o monasterio, la atmósfera de misterio o suspense, una profecía ancestral, hechos sobrenaturales o difíciles de explicar, emociones desbocadas, erotismo larvado —ciertos aspectos de los personajes y el amor— y la «falacia patética», necesarios para el siguiente análisis.

El tiempo y el espacio⁶ del cuento remiten a un pasado remoto. Dada la relación de vasallaje entre los súbditos del pueblo, Belfondo, y Lucandro, el señor feudal del castillo, como se deduce al leerlo, podría tratarse de la Edad Media, aunque no se concreta⁷. Estos rasgos son propios del género. «El tiempo externo de la novela gótica es siempre pasado, remoto y oscuro, siendo en la mayoría de las ocasiones un pasado medieval que, por lo general, nunca aparece determinado con precisión» (López Santos 207). El pasado está muy presente en la vida de los personajes, por la trascendencia que Martín Gaité concede a la memoria, los recuerdos, el pasado, en la construcción de la identidad personal, del presente y de la vida de sus seres ficticios, sobre todo, de los femeninos, en su especial vínculo con la narración, como en otros libros. El paso del tiempo, esencial en su poética y ficción, se halla también en el relato porque, junto con la muerte, es una de las obsesiones, preocupaciones o temores de Lucandro.

La acción principal tiene lugar en un viejo e inaccesible castillo de mármol negro situado en lo alto de una montaña y rodeado por una triple muralla, con varios fosos, una escalera de trescientos sesenta y cinco escalones —«tantos como días tiene el año», dividida en cuatro tramos «que llevaban escritos al comienzo de cada uno el nombre de las distintas estaciones»⁸ (Martín Gaité, *El castillo* 15)—, numerosos recovecos, pasadizos intrincados y habitaciones deshabitadas. La fortaleza determina el aislamiento del exterior —el pueblo— y del interior para sus dos personajes femeninos —como Cambof Petapel, se consuelan en sus aposentos, sus aficiones y las vistas del jardín—, por decisión de Lucandro. De hecho, es autosuficiente con el huerto, el bosquecillo, el

6 Son «los puntos cardinales» del arte de narrar (Martín Gaité, *El cuento* 33) y de su propia ficción.

7 Los numerosos relojes del castillo —todos parados— y de varios estilos son un anacronismo.

8 Las dos alusiones al paso del tiempo evocan el encierro y aislamiento de los habitantes del castillo.

establo y la granja (Martín Gaité, *El castillo* 13-14), lo que permite un contacto mínimo con Belfondo y sus habitantes —son escasas las visitas del señor feudal al pueblo y de sus vasallos al castillo, apenas informados sobre la vida de Lucandro, Serena o Altalé—. Como en el género gótico decimonónico, la «confinación en un castillo encantado se convierte en detención dentro de una sociedad que niega la libertad y la identidad individuales» (Solaz), dos conceptos esenciales en el pensamiento y universo literario de la autora. Por tanto, el escenario y la atmósfera impregnan la historia de un carácter sobrenatural, misterioso, inquietante, de suspense y cierto terror, aunque dulcificados, al ser un relato infantil⁹.

El castillo de las tres murallas, recortándose contra el cielo, parecía tan inexpugnable y fantasmal que producía respeto ya solo con mirarlo desde la falda de la montaña. Los campesinos de Belfondo la llamaban la «Montaña Tenebrosa», y al pasar por el camino que la bordeaba, al pie de la Muralla Erizada, apretaban el paso y se santiguaban, sobre todo si empezaba a caer la noche. Y mientras se alejaban casi corriendo, les respondía desde lo alto el lamento de las brundas en perpetua centinela. (Martín Gaité, *El castillo* 13)

A estas sensaciones contribuyen la oscuridad —salvo la luz y el color, vinculados a la magia de Cambof y la liberación final— y los extraños ruidos del bosque sombrío y del pueblo con sus solitarias calles, donde habitan los vasallos de Lucandro. Por tanto, es clave el papel del lugar —esencial en su poética y ficción— exterior y, sobre todo, interior —el predominante— y su incidencia en los personajes. Así, Martín Gaité (*Pido* 132) considera a Altalé «la niña prisionera» y el castillo, «su prisión». Como explica Solaz, en la novela gótica «el escenario arquitectónico era esencial en el desarrollo de la trama», junto con la atmósfera sobrenatural.

El castillo aparece, entonces, como una prisión, como coacción de la libertad de la protagonista. Y es por ello por lo que la crítica ha vinculado estrechamente el castillo gótico a las emociones y experiencias individuales de los personajes. [...] En suma, nos encontramos ante un espacio sumamente

9 El misterio, la muerte, las apariciones, la fantasía y la magia son influencia de su ascendencia gallega.

complejo, primordial, y determinante; la misma razón de ser de las novelas góticas. (López Santos 206-207)

Los personajes principales —Altalé, Serena, Lucandro y Cambof Petapel-Amir— también están caracterizados con rasgos góticos. Incluso sus nombres son exóticos o rimbombantes, como los súbditos —Tituc, el esclavo de raza malaya y jardinero, y la criada Luva—, los animales —las brundas o los caballos Info y Calermo, blanco y negro, respectivamente, con los que el señor baja rara vez al pueblo, por lo que, «aunque se llevaban muy bien, se aburrían mucho allí encerrados y a veces se ponían algo inquietos» (Martín Gaité, *El castillo* 14)— y el pueblo —Belfondo—.

Las heroínas son Serena y Altalé. Jóvenes, inteligentes, hermosas e independientes, viven bajo la tiranía de Lucandro, su esposo y padre, respectivamente. Se trata de la caracterización gótica: «la polarización del bien y del mal en una doncella y un villano» (Solaz), aunque en este caso no es una, sino dos —primero Serena y después su hija Altalé—. Ambas son herederas de algunos de sus rasgos distintivos, como la belleza y habilidad para sobreponerse (López Santos 201). Es una maldición, una profecía, porque la historia se repite en los dos casos, incluso cuando finalmente se rompe, al huir y conquistar la libertad, por el amor.

Lucandro —la avaricia y el egoísmo a la defensiva— tiene encerrada en su castillo de triple muralla a Serena —enamorada del amor y de la libertad—, que huye cuando encuentra el amor, y promete redimir a su hija, Altalé, así que cumpla quince años. El sabio Cambof Petapel —sabiduría, imaginación transformada— libra a Altalé de la opresión a que su padre la ha sometido, reiterando ella el destino de su madre. (Martín Gaité, *Pido* 263)

El adinerado señor vive obsesionado por sus riquezas, lo que origina su tiranía y natural desconfianza, además del hecho de no disfrutarlas. Es tiránico también con sus súbditos, y recela y desconfía de todos los personajes, salvo de Cambof Petapel, «el verdadero autor de la ruina del castillo de las tres murallas —la opresión dictatorial con todas sus consecuencias—» (Martín Gaité, *Pido* 263), porque posibilitará la liberación de Altalé y del pueblo, lo que es irónico¹⁰. Esta obsesión, que determina la construcción del inaccesible

10 La ironía y el sentido del humor caracterizan el estilo de escritura de la autora, como contaba ella misma en una entrevista (Cantavella 34).

castillo con triple muralla y fosos en lo alto de una montaña, conlleva la pérdida del amor por parte de su esposa e hija, y su consiguiente huida. Su falta de humanidad por la codicia lo convierte progresivamente en un animal, una brunda, de modo que el lector asiste a su animalización hasta su trágico final¹¹. En cierto modo, es prisionero de sus obsesiones, ya que también originan su aislamiento. Por tanto, Lucandro representa el concepto de villano «atormentado atormentador» (Solaz) del género gótico decimonónico, como el malvado vulnerable de *Cumbres borrascosas*, de Emily Brontë, sobre cuyo arte de narrar escribió con admiración Martín Gaité; es una de sus influencias literarias en su poética y ficción¹².

Cambof Petapel, el sabio, polifacético —artista, curandero, adivino, taxidermista, astrólogo...—, despreocupado por la riqueza y pequeñísimo centenario oriental, aunque sin una sola cana en su negro cabello, que mora en el torreón más alto del castillo al servicio de Lucandro, es un personaje muy fantástico, un mago de cuento de hadas.

—¿Tú no tienes miedo a morirte? —le preguntaba Lucandro.

—Yo no. Porque ya me he muerto otras veces y no te creas que se nota mucho.

Narraba episodios de otras vidas anteriores que, según decía, había vivido. Había sido pirata, soldado, ermitaño, princesa y hasta águila, y nunca supo cómo pasaba de un estado a otro. Y aunque seguramente se trataba de sueños que tenía o de historias que había leído o alguien le había contado a lo largo de su dilatada vida, él las contaba a su vez con tanta emoción y detalle que parecían recuerdos propios¹³. (Martín Gaité, *El castillo* 19)

Por este motivo, al final se convierte en el joven, valiente y apuesto Amir, con quien huye Altalé. Serena y el anciano Cambof cumplen el papel de guías de la niña, al ayudar y facilitar su huida en su decimoquinto aniversario.

11 La censura a la codicia, ambición y desmesurada riqueza es patente, por ejemplo, en *Caperucita en Manhattan*. En ella, la fantasía y los sueños de libertad de la niña protagonista contagian y enternecen al lobo, mister Woolf, un obsesionado millonario que se transformará, liberará y humanizará al olvidarse del dinero y elegir el amor y la magia.

12 Lectora contumaz desde niña, su producción contiene numerosas referencias a los cuentos de hadas, las hermanas Brontë, Bécquer, Austen, Kafka, James, Pardo Bazán, Todorov, Fortún..., que influyeron en su escritura.

13 Las escasas fronteras entre el sueño y la vida es un concepto habitual de su poética, vida y obra.

De hecho, el viejo sabio, portador de narración y consejo, aparece en los más antiguos apólogos y cuentos de hadas como el acompañante mágico que muchas veces ayuda al protagonista joven en trances de extravío. [...] Deudores de esta tradición del «acompañante mágico» son también mis criaturas de ficción Cambof Petapel y miss Lunatic¹⁴, en torno a los cuales se vertebran los relatos *El castillo de las tres murallas* y *Caperucita en Manhattan*, respectivamente. (Martín Gaité, *Pido* 383)

Además, Amir alienta a los súbditos a liberarse de la tiranía de su señor, lo que será posible por el desenlace. En su dualidad, representa al caballero, característico del género gótico, pero con la singularidad de que no es exactamente el «apuesto galán que pretende la mano de la heroína» (López Santos 200), aunque sí lo definen la bondad y la valentía, en clara oposición a los rasgos físicos y psicológicos de Lucandro. En cierto modo, se percibe el maniqueísmo típico del género y los personajes estereotipados, pero bajo la mirada personal de la autora —su concepción de la literatura y, sobre todo, de la mujer—, sin olvidar la naturaleza del relato infantil.

El amor cumple un papel esencial, ya que es liberador para madre e hija. Ambas huyen motivadas por él, aunque tienen un papel muy activo en su liberación. Según Carbayo-Abengózar, a través del amor hacia su hija y el profesor de música con quien escapa, Serena logra la libertad; a pesar de no estar con Altalé, mantiene el contacto con ella mediante los sueños, a través de los cuales la guía en su huida, por lo que «la maternidad se convierte en vehículo de libertad y no al revés». Mientras, Altalé, a sus quince años, decide buscar a su madre, un reencuentro que esta había predicho en sus escritos, así que, ante la muerte de Cambof Petapel, «la persona de este mundo a quien más había amado» (Martín Gaité, *El castillo* 81), huye del castillo siguiendo las indicaciones de Serena.

Y en ese mismo momento oyó con toda claridad la voz de Cambof que le decía:

14 Ambos y las abuelas Gloria Star —*Caperucita en Manhattan*— e Inés —*La Reina de las Nieves*— son ejemplos de su concepto de «viejo-excepción» (Martín Gaité, *Pido* 404-424). Las tres sabias mujeres —Inés, Gloria Star y miss Lunatic, así como la mendiga en que se convierte Serena—, reminiscencia de la cultura y la mujer gallega, por su ascendencia familiar, son «la meiga, que unas veces embruja y otras orienta» (Martín Gaité, *Pido* 131-132).

—Vamos, date prisa. Te estamos esperando.

Levantó los ojos, porque le parecía que la voz venía de lo alto y vio a un hombre sentado a caballo en la Muralla Erizada. Tenía los ojos negros y risueños y parecía muy joven. Pero, a pesar de lo raro que era verlo allí encima tan tranquilo, como si los pinchos que remataban la muralla fueran almohadones rellenos de plumas, a Altalé lo que más le extrañó de todo fue no ver a Cambof por ningún lado. (Martín Gaité, *El castillo* 82)

Altalé, que no conoce al joven —Amir—, le pregunta por Cambof, pero, al escuchar por segunda vez su voz, cae de rodillas en la nieve alegre por reconocer en ella al sabio anciano, y después, con agilidad, trepa por la cuerda que le ha tendido aquel.

—Agárrate fuerte a mí —dijo Amir.

Rodeó con su brazo la cintura de Altalé y ella vio brillar en su dedo índice el anillo resplandeciente de Cambof.

—No sabía que eras tan hermosa —le dijo Amir al oído, cuando bajaba con ella en brazos por la escalera de cuerda—. Te amaba sin haberte visto. He tenido suerte.

Una vez llegados al camino, se cogieron de la mano y echaron a andar. A medida que avanzaban, iban abriendo una senda de luz entre la nieve, como el pájaro de fuego¹⁵. Altalé tenía las mejillas rojas de felicidad y de frío. Se puso a cantar:

*Dime, si tú lo sabes,
¿por dónde, amor, se va
hacia la libertad?*

Dieron la vuelta al castillo, se perdieron a lo lejos y Amir iba señalando hacia la cumbre de la Ladera de los Lobos con el brazo libre extendido. (Martín Gaité, *El castillo* 83)

El cuento contiene numerosos hechos sobrenaturales, extraños y mágicos, de difícil explicación: la comunicación entre madre e hija a través de los sueños de esta; el encierro de Serena en una habitación aislada, como si fuera una

15 La luz simboliza la libertad, como en el inicio de la huida de Altalé: «Bajó corriendo las escaleras nevadas. Donde ponía el pie, la nieve se derretía y surgía un redondelito de luz. Iba pensando que todo saldría bien, aunque no sabía qué era lo que tenía que salir bien» (Martín Gaité, *El castillo* 82).

mazmorra —el pueblo tiene también una cárcel para los súbditos—; el regreso de la madre como una anciana mendiga y una estatua que representa una reina con una mano alzada, para guiar a su hija en su huida; el presentimiento de Altalé en numerosas ocasiones sobre la visita de Serena, como un espectro vestido de blanco que pasea por el jardín —tiene mucha imaginación e intuición, premoniciones y corazonadas—; su liberación, como si fuera un conjuro, en su decimoquinto cumpleaños, según había predicho su madre en su cuaderno; la conversión del anciano Cambof Petapel en el joven Amir para ayudar a liberar a Altalé; la progresiva transformación de Lucandro en una de sus brundas protectoras de un foso del castillo, como si se tratara de la metamorfosis de la humanidad del personaje en la animalidad por la voracidad de la codicia —tema habitual en su ficción—; los manuscritos con mensajes ocultos y enigmáticos, a modo de consigna para la liberación de Altalé; las indicaciones de Amir, cuya mano señala desde la cárcel a la joven dónde está su madre, para guiarla en su posterior liberación; el resplandor dorado en el cielo y la luz que indican el camino de su huida; la habilidad de Altalé para interpretar y superar las señales mágicas y los acertijos; y la extraña y misteriosa atmósfera, que refleja el estado de ánimo de los personajes, pero que también repercute en ellos —la típica «falacia patética», término acuñado por John Ruskin (Fuentes Rodríguez 18); por ello, las condiciones meteorológicas, como la agobiante nieve, y los claros-curos son fundamentales en la trama, de modo que la luminosidad se asocia a la libertad y la magia, y la oscuridad, a los aspectos negativos.

El relato gótico, en definitiva, está marcado por el misterio y la ambigüedad. Si a esta fascinación por crear tensión se le añade una sensación de temor y maldad, surge un compuesto de emoción intensa y provocación imaginativa que supondrá la auténtica clave de estas narraciones. (López Santos 191)

También son sobrenaturales y mágicos los objetos: el alfilerero delgado de marfil que oculta un papelito enrollado con un mensaje y que le entrega la mendiga a Altalé; la llave dorada que esta halla junto a la estatua del jardín en la que se convierte su madre para acceder a su habitación secreta; el cuaderno de tapas de terciopelo verde¹⁶ de Serena con sus escritos, sueños, fantasías y

16 Este color, símbolo de la libertad, fantasía y magia, aparece en otras obras suyas, como el sofá de su cuarto de juegos infantil.

consejos para la liberación de su hija; el anillo centelleante de Cambof Petapel que, por arte de magia, acabará en la mano de Amir; la colorida túnica y el aspecto físico del anciano, muy mágicos; y el catalejo dorado que él regala a Altalé en su decimoquinto aniversario y que contiene la enigmática inscripción «Paso corto y mirada larga» (Martín Gaité, *El castillo* 78), con el que ella ve a Amir en la cárcel, sus indicaciones y un resplandeciente y deslumbrante anillo en el dedo índice, como la joya que Cambof siempre llevaba en la misma falange. Altalé alude a las continuas «pruebas» (Martín Gaité, *El castillo* 82) que resuelve hasta el final, a modo de enigmas o misterios, propios del género.

Así es; antepasado directo de la novela policíaca¹⁷, la novela gótica está construida como una sucesión de enigmas a los que el protagonista está obligado a enfrentarse. [...] Esta serie de enigmas sale a la realidad poco a poco gracias a las fuerzas nocturnas que son los sueños, a situaciones fortuitas e imprevistas y a una serie de apariciones que sufren y soportan los personajes. (López Santos 189-190)

Por último, los misteriosos, mágicos y sobrenaturales animales: las doce brundas rojas que viven en un foso del castillo —ratas gigantes que ahuyentan a los extraños— y el pájaro de fuego que acompaña a Altalé y que ella libera de la jaula antes de su huida, junto a las otras aves. Aunque no quiere irse, el pájaro, ya libre, recoge en la cárcel una carta azul de Amir para ella con indicaciones para huir y este enigmático mensaje: «Antes de llorar —decía—, baja a la Muralla Erizada. Nada es lo que parece» (Martín Gaité, *El castillo* 80-81) —afirmación que después le dirá Amir para que lo reconozca en su fuga—. Justo a continuación tiene lugar la transformación de Cambof en Amir y la liberación de Altalé con él. Por esta razón, el pájaro es un ayudante o una personificación del sabio anciano. Como ella no conoce a Amir hasta su huida, en ese momento entiende que es un rejuvenecido Cambof, cuya muerte ha presenciado unos instantes antes. Él mismo anticipa este hecho, a modo de pista para el lector, al afirmar que en varias ocasiones ha muerto y se ha reencarnado en otros personajes. Sin embargo, antes de conocer a Amir, Altalé ha descifrado sus mensajes y ha confirmado sus sospechas sobre la similitud del anillo de ambos, ya que, al morir Cambof, este ya no lo lleva. En ese momento, ella le

17 Varias obras de la autora contienen elementos del género.

dice: «¡Qué bien finges! [...] Nada es lo que parece. Adiós, dulce Cambof» (Martín Gaité, *El castillo* 82).

En resumen, el relato infantil contiene numerosos elementos del género gótico: el tiempo remoto, un antiguo castillo, determinados rasgos de los personajes, el papel que desempeña el amor, los acontecimientos sobrenaturales y extraños, objetos mágicos y misteriosos, y fantásticos animales...; algunos de ellos son característicos de los cuentos de hadas, sin olvidar los aspectos propios de la autora —la reivindicación de la libertad y la mujer, la magia, la fantasía, las escasas fronteras entre los sueños y la realidad, el misterio, la literatura...—.

Por tanto, *El castillo de las tres murallas* puede considerarse una obra perteneciente al género gótico, por sus abundantes rasgos distintivos, aunque dulcificados, pero también, por las mismas razones, un moderno cuento de hadas, singulares ambos por la mirada personal de la escritora, que deja constancia de las señas de identidad de su concepción de la literatura, su poética y su universo literario, influidos por su afición a la lectura.

Bibliografía

- Cantavella, Juan. «Carmen Martín Gaité: contemplar la vida con una pluma en la mano». *Semblanzas entrevistas: Carmen Martín Gaité, Narciso Yepes, Manuel Gutiérrez Mellado*. Madrid: PPC, 1995, pp. 11-90.
- Carbayo-Abengózar, Mercedes. «A manera de subversión: Carmen Martín Gaité». *Espéculo. Revista de Estudios Literarios* 8 (1998). UCM. Web. 20 sept. 2019.
- Chirbes, Rafael. «La generosidad de la constancia». *Un lugar llamado Carmen Martín Gaité*. Eds. José Teruel y Carmen Valcárcel. Madrid: Ediciones Siruela, 2014, pp. 58-64.
- Fuentes del Río, Mónica. «La concepción de la literatura en la obra de Carmen Martín Gaité: de la teoría literaria a la práctica ficcional. Un modelo comunicativo». Diss. Universidad Complutense de Madrid, 2017. UCM. Web. 20 sept. 2019.
- Fuentes Rodríguez, César. *Mundo gótico*. Barcelona: Quarentena Ediciones, 2007.
- López Santos, Miriam. «Teoría de la novela gótica». *Estudios Humanísticos. Filología* 30 (2008): 187-210. *Revistas Universidad de León*. Web. 20 sept. 2019.
- Martín Gaité, Carmen. *El castillo de las tres murallas*. Barcelona: Lumen, [1981] 1988.
- Martín Gaité, Carmen. *El cuento de nunca acabar*. Barcelona: Anagrama, [1983] 1988.
- Martín Gaité, Carmen. *Pido la palabra*. Barcelona: Anagrama, 2002.

- Martín Gaité, Carmen. *Tirando del hilo (artículos 1949-2000)*. Ed. José Teruel. Madrid: Ediciones Siruela, 2006.
- Martinell Gifre, Emma. «Introducción». *Hilo a la cometa. La visión, la memoria y el sueño*. Carmen Martín Gaité. Madrid: Espasa Calpe, 1995, pp. 13-26.
- Sarmati, Elisabetta. «Visiones de Nueva York en *Caperucita en Manhattan* de Carmen Martín Gaité». *Espéculo. Revista de Estudios Literarios* 52 (enero-junio 2014), pp. 57-69. UCM. Web. 20 sept. 2019.
- Solaz, Lucía. «Literatura gótica». *Espéculo. Revista de Estudios Literarios* 23 (2003). UCM. Web. 20 sept. 2019.
- Soldevila Durante, Ignacio. «*Irse de casa*, o el haz y el envés de una aventurada emigración americana». *Carmen Martín Gaité*. Ed. Alicia Redondo Goicoechea. Madrid: Ediciones del Orto, 2004, pp. 199-206.
- Storrs, Anne-Marie. «*The Good Mirror: Individuation in the Fairy Tales of Carmen Martín Gaité*». *Espéculo. Revista de Estudios Literarios* 52 (enero-junio 2014): 22-35. UCM. Web. 20 sept. 2019.
- Tusquets, Esther. «Carmita en sus cartas». *Confesiones de una editora poco mentirosa*. Barcelona: RqueR Editorial, 2005, pp. 153-160.
- Vassileva Kojouharova, Stefka. «Las obras para niños de Carmen Martín Gaité». *Carmen Martín Gaité*. Ed. Alicia Redondo Goicoechea. Madrid: Ediciones del Orto, 2004. 103-114.

NARRATIVAS DE LA DESMITIFICACIÓN Y LA DISTOPÍA AMERICANA EN ROB ZOMBIE: LA CASA DE LOS 1000 CADÁVERES (2002) Y LOS RENEGADOS DEL DIABLO (2005)

NARRATIVES OF DEMYSTIFICATION AND THE AMERICAN GOTHIC DYSTOPIA IN ROB ZOMBIE: THE HOUSE OF THE THOUSAND CORPSES (2002) AND THE DEVIL'S REJECTS (2005)

Laura BLÁZQUEZ-CRUZ 

lbacruz@ujaen.es

Universidad de Jaén, España

RESUMEN: El presente estudio tiene como objetivo analizar algunas de las características del gótico americano en dos películas de Rob Zombie ambientadas en el contexto social y psicológico de la América profunda de los años 70: *La casa de los 1000 cadáveres* (2003) y *Los renegados del diablo* (2005). Nuestro enfoque se basará en un estudio de los personajes marginales que aparecen en ambas producciones, con especial atención a la relación entre los lugares donde estos habitan y cómo los actantes en cuestión controlan sus acciones de naturaleza anómica, así como su corporeidad marginal en relación a otros individuos integrados en la sociedad convencional.

PALABRAS CLAVE: América del sur profunda, sueño americano, personajes «borderline»; basura blanca; cuerpos no normativos; no lugares; carne.

ABSTRACT: The present study aims to analyze some of the hallmarks of American Gothic in two films by Rob Zombie set within the social and psychological context of the Deep America of the 70s: *The House of the 1000 Corpses* (2003) and *The Devil's Rejects* (2005). Our approach will be based on a study of the marginal characters as portrayed in these productions, focusing on the relationship between the places they inhabit and how they control their

actions of anomic nature, as well as their corporeality of a marginal nature with respect to other individuals integrated as normal into the conventional society.

KEYWORDS: Deep South; American Dream; borderline; white trash; non-normative bodies; non-places; flesh.

1. La América profunda y el gótico americano como contexto socio-histórico en *La casa de los 1000 cadáveres* y *Los renegados del diablo*

El presente estudio tiene como objetivo analizar los elementales del gótico americano en dos películas de Rob Zombie ambientadas dentro del contexto social y psicológico de la América profunda de los años 70: *La casa de los 1000 cadáveres* (2003) y *Los renegados del diablo* (2005). Nuestra aproximación se centrará en los personajes marginales que se retratan en ambas producciones, así como su relación con los lugares limítrofes que habitan o recorren y que, de forma directa o indirecta, los caracterizan, tanto por su esencia como por su comportamiento. Partiremos de una breve sinopsis de la premisa argumental de ambas películas para una mejor comprensión de cada punto de análisis: durante una lluviosa noche de Halloween, cuatro jóvenes de clase media recogen a una chica que está haciendo autostop —tras sufrir un pinchazo— y estos aceptan su invitación a quedarse en su casa. Una vez en el interior, se convierten en rehenes de sus moradores «White trash»¹, la familia sádica Firefly, que los tortura y mata de forma macabra como celebración principal de un ritual satánico.

El contexto espacio-temporal de ambas cintas se corresponde con la «América Profunda» que, según Alés, se asocia al «estereotipo popular de los orígenes de Estados Unidos [...] un claro ejemplo del decisivo papel que el arte ostenta en la construcción de tópicos sociales y culturales» (46). Por su parte, Juan José Hernández (183) explica que este concepto puede equipararse al «Deep South», con el que se nombra a los fundadores de los Estados Confederados, en

1 Tal y como indica Nancy Isenberg (2017), es el colectivo de hombres blancos que, como los «waste people», convictos y mendigos que la corona inglesa expulsaba hacia América para que se reformasen al tiempo que servían a colonos, constituyen un contingente de segunda clase, relegado a la periferia de las ciudades o a medios rurales desfavorecidos y cuyo estado de pobreza -opresión y humillación- dentro del sistema capitalista es equiparable a minorías raciales como los mestizos latinos o los indios.

contraposición con el «Upper South», zonas que, por su situación geográfica, estuvieron entre ambos bandos en la Guerra Civil estadounidense: unionistas y secesionistas. Así, antes de que la secesión tuviera lugar, en el llamado «Viejo Sur» proliferaba el estilo de vida sureño, enmascarado por connotaciones idílicas que proyectaban una existencia en armonía con la naturaleza y en contraposición con la vida protourbana e industrial del ciudadano proveniente del Norte, todo con el objetivo de perpetuar celosamente —a modo de proteccionismo (Rodríguez 83-90)— su aislamiento y cuestionable sistema socioeconómico, basado en la explotación agraria, normalizándose, incluso, el uso de la violencia para preservar los valores tradicionales o la pureza racial a fin de evitar el mestizaje.

Toda esta realidad cargada de connotaciones negativas tendría eco en la literatura del siglo XX en dos generaciones de literatos encabezadas, respectivamente, por William Faulkner y Flannery O'Connor², quienes subrayarían la antítesis entre ruralidad, aferrada a viejas tradiciones paganas, impermeables al progreso y a la modernidad —como la ilustra Zombie en la peculiar celebración de Halloween por parte de la familia Firefly—, y el mundo civilizado e industrial, representado por los cuatro jóvenes que se adentran en la zona limítrofe. Inevitablemente, y la producción fílmica de Rob Zombie es ilustrativa, el cine se sumó al retrato de este estereotipo. No en vano, ya el «Western» fue uno de los primeros géneros en proyectar la idea de aislamiento territorial, subrayando el concepto de «expansión de la frontera», tal y como se percibe en *Los renegados del diablo*, donde se constatan la tensión entre sociedad y naturaleza, la ocultación de la realidad considerada anormal, además del núcleo familiar como micro universo, junto con su singular código moral. El imaginario de *La casa de los 1000 cadáveres* y *Los renegados del diablo* se alinea con constantes propias de finales de los setenta, además de, merced a la intertextualidad, referentes en el cine de terror de décadas precedentes. Así, según Stam (37), Zombie (re)crea una «estética del exceso», emulando la década de los 70

2 Ambos autores presentan personajes icónicos de la desorientación, la tensión racial del sur, lo marginal, lo salvaje y el cuestionamiento de la identidad que se dejan llevar por pulsiones y cuyo comportamiento es rayano en lo extravagante. El estilo, por lo general, oscuro y formalista, tematizado y sublimado por encima incluso del propio argumento. Considérense obras como *Luz de agosto* (1932), de Faulker, o *Sangre sabia* (1952), de O'Connor. Otros autores de la corriente, John Waters, Donald Ray Pollock o Chris Offutt.

a través de técnicas cinematográficas, que, a su vez crean un estilo propio: uso de cámara lenta, pantalla dividida, repentino cambio cromático en la iluminación, sueños psicodélicos que rompen la linealidad, sin obviar las secuencias de películas clásicas de terror cuyo propósito en la narración es visitar los inicios del gótico americano en el cine.

Interpretando, más al detalle, los parámetros que definen el contexto social de finales de los 60 y principios de los 70, el llamado estilo de vida americano comienza a experimentar un deterioro progresivo que lo asocia a la decadencia, la marginación, la pobreza moral o la ignorancia. Algunas de las razones que provocan esta inversión de valores son las tensiones raciales, el deterioro urbano a consecuencia del aumento de la criminalidad, la pérdida del poder adquisitivo de la clase media, la Guerra del Vietnam, así como la inseguridad creada a raíz de la matanza en la residencia de Roman Polanski perpetrada por Charles Manson y su «familia». Estos cambios y crisis de valores en la sociedad norteamericana, en general, y, más específicamente, la imagen icónica de Manson, tienen clara influencia en las dos películas de Zombie que analizamos en el presente estudio. Considérese, por ejemplo, el personaje de Otis, como trasunto del propio Manson, y la familia Firefly —«psycho-killers»— como correlato de los acólitos de este, personificación de la «contracultura» en el ámbito social y el gótico americano asociado al ámbito literario. Según Teresa Goddu:

American gothic literature criticizes America's national myth of new-world innocence by voicing the cultural contradictions that undermine the nation's claim to purity and equality. Showing how these contradictions contest and constitute national identity even as they are denied, the gothic tells of the historical horrors that make national identity possible yet must be repressed in order to sustain it. [...] By resurrecting what these narratives repress, the gothic disrupts the dream world of national myth with the nightmares of history. [...] The gothic can strengthen as well as critique an idealized national identity. (270)

De este modo, el gótico americano supone una manifestación de la oposición binaria entre el mito de pureza e igualdad y los horrores presentes en la sociedad, dualidad esencial para el fortalecimiento de la identidad nacional. Karen Halttunen (67-68) argumenta, de hecho, que la producción literaria en torno al horror («cult of horror») dentro del gótico americano no es sino un

reflejo de ciertos movimientos históricos, algo que tiene plasmación también en la pantalla fílmica, sobre la que se retratan tópicos culturales como el enfrentamiento entre lo rural y lo urbano, el campo y la ciudad, la naturaleza y la máquina (Alés 59) o la civilización y la barbarie, constatados en la desintegración de la familia y la estructura social tradicional. A su vez, es recurrente la asociación entre la cerrazón «pueblerina» y la demencia asesina, por lo que la figura de los «serial killers» se convierte en una constante como proyección de un universo entroncado con la locura y la muerte, muy en consonancia con el Gran Guiñol, trufado con temáticas como el sexo o el canibalismo.

El gótico americano también se hizo eco de la crisis urbana. Debido a la cultura del automóvil, los barrios periféricos de Estados Unidos crecieron rápidamente, con el desplazamiento de las clases medias a tales localizaciones. Esto supuso que en los centros de las grandes urbes aumentaran los indigentes, el tráfico de drogas y los homicidios. Consecuentemente, proliferó el miedo a salir de casa y el retrato de la calle como un entorno hostil plagado de peligros inimaginables (Simpson 2000). Zombie refleja este temor en la representación de los lugares urbanizados, zonas habitables pero amenazadoras como se refleja de manera explícita en la señalización a la entrada del pueblo en *La casa de los 1000 cadáveres*, en la que se insta a regresar a casa: «If you lived here, you'd be home by now». A todas luces, se da un desplazamiento del origen exógeno del mal —propio del cine y la literatura de décadas previas— al interior de la nación, como la otredad congénita. Roberto Cueto lo define como:

Enfrentamiento físico y exterior con otro material y palpable que, sin embargo, surge del propio país, la propia sociedad, la propia historia, el propio cuerpo, la propia mente del buen americano. El origen del Otro está ahora, de un modo u otro, en uno mismo, con lo que la afirmación individual no se consolida gracias a la lucha y derrota de la otredad; más bien queda vulnerada, cuestionada. (73)

Así pues, es frecuente la representación de la mente inestable del individuo, la degradación de antiguos linajes familiares, personajes «borderline» o la monstruosidad producida en el útero materno, lo cual hace referencia a lo que este autor denomina «bestia interior» (89), es decir, «monstruosidad que se origina en el útero, en el propio seno del americano medio [...] amenaza desde el propio seno de lo humano» (89). Al tratarse de algo latente en el núcleo de la sociedad norteamericana, no es de extrañar que el acto delictivo adquiriese

cierto carácter rutinario: cualquier utensilio o elemento cotidiano se convierte en alma letal y, de este modo, cualquier lugar puede ser el escenario de un crimen (granero, bosque, campo de maíz o sótano). En definitiva, la perpetuación y normalización de la criminalidad no es sino reflejo de esa América primitiva desafiante que se niega a desaparecer. Extrapolado al ámbito literario, Eric Savoy sostiene que «el Gótico [...] encarna y da voz a la oscura pesadilla que es el envés del sueño americano [...] ya que revela las limitaciones de la fe Americana en el progreso social y material» (168). Consecuentemente, las imágenes literarias del Gótico abundan en las materializaciones del pasado monstruoso y repulsivo que resurge en el presente, bajo el mecanismo de la prosopopeya o personificación, en muchos casos como fantasma. Esta idea es tratada por Julia Kristeva a partir del concepto de lo «abyecto», definido como la imposibilidad de deshacerse de los impulsos más básicos de la psique y de la cultura, los que más represión necesitan, como en el caso de la muerte que sigue invadiendo la vida. Al hilo, el concepto de frontera adquiere vital importancia en este tipo de creación artística (Kristeva 2), como eco de lo que Freud había recogido en su teoría sobre la melancolía o exhumación, por cuanto el punto crucial de lo reprimido —«uncanny»— es un punto de retorno, «that class of the terrifying which leads back to something long known to us, once very familiar [...] that ought to have remained hidden and secret, and yet comes to light» (369–70, 376). No es baladí señalar que escritores americanos de generaciones posteriores transformarían la personificación espectral de lo reprimido por la figura del vengador (Savoy 175).

Centrándonos en *Zombie*, es evidente que la familia *Firefly* representa lo abyecto, no ya sólo por la estética degradada y desagradable de ambos films, sino por la nula represión de los instintos primarios y primitivos que encarnan. Además, y volviendo al concepto de frontera (vida y muerte), el espacio habitado y recorrido por los personajes se representa como dimensión limítrofe y de paso de la vida a la muerte tal y como ilustra la incursión por parte de cualquier personaje ajeno a este micro-universo.

Analicemos ahora la representación de los actantes en las dos películas que nos ocupan, además de sustanciar el reflejo de la psique del individuo limítrofe en el gótico americano según *Zombie* para, a posteriori, interpretar su comportamiento dentro de las localizaciones, condicionante de la evolución de la comunidad a la que dichos personajes pertenecen.

2. Personajes *borderline* como expresión de estados psicológicos

Zombie deconstruye constantemente la imagen idílica de la familia nuclear norteamericana, desacralizando así uno de los símbolos fundacionales mediante la representación de la familia de perturbados que, tal vez, proceden de generaciones no exentas de cierta consanguineidad «contranatura» y el canibalismo como sistema de autoabastecimiento. Aunque el modo de sustento de los Firefly no se define con claridad, económicamente, es una familia sin ingresos. Las únicas referencias a la vida laboral de sus miembros son, por un lado, a la madre —«Mother Firefly»—, que solía dedicarse a la prostitución en el pasado y, por otra, a Otis, que recrimina a una de sus rehenes el ruido que esta hace, lo cual no le permite concentrarse en su macabra labor —«esos cuerpos van y vienen, pero esta sangre es para siempre»—, por lo que podría inferirse que se alimentan de carne humana. Dicho *modus vivendi* criminal, adoptado generalmente por familias de perturbados procedentes de pequeños pueblos del Sur, tiene como objetivo principal perpetuar el estilo de vida anclado al ámbito rural, ante su incapacidad de ampliar sus miras y encontrar otra forma de existencia viable. Por lo que respecta a su apariencia física, estos asesinos —de asumida decadencia bastarda— presentan notables deformaciones (Tiny) y viven marginados o abandonados, al tiempo que generan un sentimiento de inferioridad que les impele a anhelar y apropiarse de lo que, según su criterio, les pertenece.

Otro colectivo no aceptado socialmente y presente en ambas películas es el que la sociedad norteamericana margina por su vinculación con el mundo de las drogas o la prostitución: los ya aludidos «White trash». Como se ha indicado, se trata de personas empobrecidas material, moral o culturalmente, vinculadas al estereotipo de la América Profunda. De hecho, en la secuencia en la que Otis recrimina a la chica, este se refiere a ella como «pedazo de mierda de Barbie de clase media». No es casualidad, de hecho, que el vestuario de Otis en esta escena sea una repugnante camiseta con la bandera norteamericana y el mensaje distópico, «Burn this Flag». Todas estas constantes de existencia en los límites de lo social, comportamiento anómico y fascinación por la muerte son características propias de los personajes «borderline»:

El *borderline* es el que se extralimita, se ha salido de la identidad. De ahí unos perfiles divididos, unos recorridos que pasan a menudo por la violencia

y pueden conducir a la locura. [...] Viven [...] en disidencia con los sistemas: morales, sociales, relacionales. [...] Se sitúa en los *bordes* y puede caer en la anomia (conductas al margen de la norma), y, eventualmente, en los extremos (conductas de riesgo). [...] En un mundo en el que las categorías se diluyen, los modelos (sociales, morales) se resquebrajan. Es un sujeto tentado por el desorden, lo irracional, fascinado por la violencia, inquietado por la muerte. (Imbert 256)

En relación a lo apuntado, es evidente que ese carácter anómico de la familia se refleja en su fascinación por la muerte, expresa en sus rituales macabros además de correlato de ese tipo de terrores que atormentan a la sociedad estadounidense y que encarnan los «psychokillers» o nuevos monstruos, aquellos que, según Imbert, «enraízan en obsesiones que reflejan el imaginario colectivo: la preocupación por las nuevas encarnaciones del mal» (481).

Como se podrá inferir, esta modalización de asesinos está vinculada a la comunidad rural al margen del progreso y, por ende, su actividad está entroncada con las labores agropecuarias tradicionales, tal y como ilustran los actos de los matarifes, en concreto esa caza de animales en *La casa de los 1000 cadáveres* en la que las víctimas son disfrazadas de conejos para satisfacer el anhelo lúdico y macabro de los dementes, tanto como la taxidermia en la creación de «freaks» o cuerpos híbridos, como el hombre-pep. En contraste, todas las víctimas—incluso aquellas que pertenecen al cuerpo de policía como representantes de la ley y el sentido de lo civilizado— deben asumir un sistema alternativo de reglas impuestas por estos verdugos, resultando inútil cualquier conducta o automatismo refrendado por la civilización frente a un estado de sitio en el que la sumisión, la parálisis o la muerte son colofón generalizado (Cueto 82-84), tal y como evidencia la inutilidad del código penal norteamericano ante el asesinato de los policías que intentan reestablecer la ley, tema central en *Los renegados del diablo*. De hecho, es manifiesto en este film que el Sheriff Wydell debe recurrir a medios no muy ortodoxos para capturar y matar a los asesinos.

3. Sastres de la piel: la transformación de los cuerpos normativos

Volviendo al concepto de «freaks», la familia de maníacos persigue, fundamentalmente, deconstruir la fisicidad convencional, modificar la piel y, por ende, el cuerpo de las víctimas, a través de una estética asociada a los

parámetros y el imaginario del «gore» o el «torture porn», «centrado en el cuerpo más que en el discurso, en la mostración más que en la narración, [...] un planteamiento en el que el cuerpo es central» (Imbert 95). En la misma onda, Linda Williams (xv) argumenta que este tipo de películas enfatizan el movimiento corporal y el espectáculo del cuerpo ya que estamos ante discursos que, de forma deliberada, muestran la manipulación, corrupción, deformación y destrucción del estado normal de la forma y función de la corporeidad y, en el caso que nos concierne, se trata de una amenaza siempre externa por parte de los magnicidas. En otras palabras, el también llamado «body horror» encuentra su punto fuerte en la agresión contra lo que se considera anatomía y función normal (o incluso normativa) de las especies biológicas (López 161).

En ambas películas son recurrentes las escenas de *sparagmos* o desmembramientos mediante actos rituales. Más en concreto, los antagonistas despellejan a sus víctimas incluso antes de la muerte, como en el caso de Jerry, lo que —de nuevo— nos remite al termino de frontera, pues para Julia Kristeva, la piel es un «recipiente frágil, un límite entre el interior y el exterior, que puede derribarse fácilmente» (53). En consonancia y en alusión al despellejamiento, Andrew Tudor afirma que este acto sádico es la «descomposición de los límites corporales» (28-29). Con posterioridad al desgarramiento de la piel, el asesino Otis confecciona una máscara con tal elemental dérmico, una careta que exhibe en el ritual de Halloween a modo de ceremonia de transacción en la que la víctima pierde la identidad, que adquiere el magnicida. De esta manera, a través del poder revelador de la piel, asociada a «la historia, clase social, ocupación, identidad social y racial de una persona» (Conrich and Sedgwick 181), el asesino se hace acreedor de la nueva identidad de los cuerpos desollados y, consecuentemente, logra una medra social, instalándose en la clase media. De igual modo, las máscaras convierten los actos criminales de los asesinos en ritos carnavalescos, como revancha catártica contra una cultura popular que ha domesticado el miedo, que ha eliminado el sentido trascendente del entorno rural. Además, las máscaras, no sólo las fabricadas con piel humana sino las utilizadas en la celebración de Halloween y en el tiroteo inicial en *Los renegados del diablo*, suponen una deshumanización y anulación de la representación individual de los personajes ya que no permiten la interacción social o, al menos, la limitan, por cuanto dejan de representarse como sujetos y pasan a encarnar los modos y la esencia de la América Profunda como una alegoría del Mal asociada a tal segmento social.

Al hilo de lo apuntado y abundando en una suerte de *anagnórisis* física³, es subrayable en los discursos de Rob Zombie la creación de cuerpos híbridos no normativos o «freaks». En relación a estos, como ya se ha señalado, podemos referir la creación del hombre-pez tras el asesinato del personaje Bill Hudley, una gestación peculiar que contribuye a reforzar la ambientación circense o de Gran Guñol tan fundamental en *La casa de los 1000 cadáveres*. De hecho, según Kevin Chabot, «aunque la deformidad se deba a razones naturales biológicas de nacimiento, el contexto circense, de carnaval o feriante en la que dichos cuerpos se exponen les otorga la noción de aberrante, relegándolos pues a un estatus de sub-humanos» (160). Esta idea proviene de la teoría de la Degeneración presente en el discurso médico, filosófico y criminal hasta principios del siglo XX, según la cual, la herencia de características biológicas alternativas supone una regresión de la persona a un estado más primitivo y, por ende, una amenaza para el progreso de la humanidad, a tenor del estado de deformidad y anarquía al que se llega, en contradicción con el ideal de fisicidad postulado por la modernidad, caracterizado por la perfección de las formas, la simetría y la proporción.

Otro ejemplo de cuerpo anti-normativo es el personaje Tiny, cuya fisonomía grotesca se define a partir de su gigantismo, un cuerpo asimétrico y una cara deformada por quemaduras. Precisamente la falta de simetría lo relega a un estado de soledad, no sólo en lo que respecta a su aspecto diferencial sino también a su maniobrabilidad afectiva, pues según Andersson e Iwasa, «en el esquema de selección sexual, en la mayoría de los casos en los que la hembra de la especie tiene el rol de elección de su pareja, no considera esta asimetría estructural como señal de salud» (56). Así, condenado a la exclusión y consciente de su incapacidad como agente reproductor, este actante pone fin a su existencia, valiéndose, irónicamente, de uno de elementos que han provocado su desfiguración facial: el fuego. En este sentido, según Conrich y Sedgwick, «la desfiguración de la piel, normalmente facial y sin modificar, relega al afligido exiliado a los márgenes de la sociedad [...] haciendo de ellos marginados monstruosos» (183).

3 Se trata del descubrimiento por parte del individuo de semas o características esenciales relativos a su identidad, su entorno y seres queridos, datos, por lo general, desconocidos hasta ese instante y que, una vez interiorizados, condicionan su comportamiento -asertivo- como sujeto.

4. «A world elsewhere»: no-lugares como reflejo de la personalidad limítrofe

Las películas de Rob Zombie otorgan gran importancia a la atmósfera y al efecto de emersión del trasfondo. Sus films adquieren carácter proyectivo, es decir, manifiestan y extrapolan características del entorno en la caracterización de los personajes. No en vano, todos los lugares que se visualizan en las cintas de Zombie son reflejo de la construcción identitaria de la América Profunda, atmósferas concebidas para influir anímicamente al espectador («Stimmung»), una suerte de «world elsewhere», en términos de Richard Poirier (1966), y en las que se ejemplifica la exclusión social debido al constante desarraigo con respecto al entorno civilizado.

Así, son recurrentes en los dos metrajes del director los espacios desérticos, lugares no referenciales y sin contextualización, sin delimitación, debido a la profundidad o amplitud del perímetro. Este enfoque naturalista es una de las características que lo conectan con la representación habitual del estereotipo de la naturaleza como ideación velada de la amenaza. Refiriéndonos a otra tipología de espacios de la exclusión, hablaríamos también de los asociados al concepto de «casa ciega», aquellos que no permiten ver lo que hay en su interior o, una vez dentro, obstaculizan el acceso al exterior al carecer de ventanas o puertas. Considérese, como ejemplo, el túnel que sirve como hábitat al Dr. Satán, un espacio que imposibilita la interacción y relación con el exterior, permitiendo sólo el contacto con la microsociedad interior. De hecho, los únicos accesos al lugar son dos agujeros, el de una tumba y el apenas perceptible entre la maleza del desierto, guiño, tal vez, a los espacios subterráneos y claustrofóbicos tan característicos en el corpus literario de Edgar Allan Poe⁴.

No olvidemos, por otro lado, que la ambientación en ambos films suele corresponderse con espacios limítrofes, zonas apartadas de las grandes urbes, más reacias a aceptar los rápidos avances tecnológicos, por lo que es frecuente el elemento de la basura, materia que queda obsoleta en breve margen de tiempo como consecuencia de grandes un sistema basado en cantidades de producción. Así, se puede constatar en escena la convivencia de la basura y la ruina en

4 Considérense el espacio limítrofe de lo inhumado o reprimido en relatos como «La caída de la Casa Usher» (1839), «El gato negro» (1843), «El barril de amontillado» (1846).

escenarios excluidos o «leftover spaces», según el término de Hudson. No en vano, las ruinas se erigen en lugares clave de asentamiento, aquellos que Augé define como «espacios» (en oposición a «lugares»), donde confluyen los diálogos, la experiencia y el apego emocional (83-85). Se trata de naves industriales, granjas y el campo, entornos abandonados, pero intrínsecamente relacionados con la planificación del paisaje urbano, según De Sola-Morales «where the city is no longer» (120), espacios fuera del uso oficial de ocupación, comercial, residencial o institucional. Estas ruinas están asociadas a connotaciones negativas —lugares desesemantizados, vacíos de significado— y representan la imagen distópica del abandono socio-económico, frente a la imagen ideal de la ciudad. Son estos, nos parece esencial subrayarlo, los «settings» que Nathaniel Hawthorne utilizó en sus novelas como transición significativa del Gótico europeo al americano: el cambio de la piedra a la madera, de la bóveda al tejado de dos aguas o la sustitución del castillo por la granja aislada en mitad de la llanura⁵.

Signifiquemos, por último, que estos espacios de la desolación y el aislamiento constituyen el contexto ideal para actividades normalmente prohibidas puesto que en ellos no rigen normas o convencionalismos sociales. Son ámbitos en los que se hace evidente la amenaza para el cuerpo, es decir, ese lugar que invita a romper, tirar, patear todo lo que se alberga en su perímetro (Fullagar 179). Zombie emplea la imagen de la clásica vivienda rural con ambiente mal-sano común a los escenarios domésticos de la sociedad detritica de la América Profunda y también se vale de las carreteras, que representan los «no-lugares» descritos por Marc Augé (2008). De hecho, bajo un punto de vista antropológico, se trataría de ámbitos que no se conciben para ser habitados —sedentarismo— sino a modo de lugares de paso nómada. Así, en *Los renegados del diablo*, el entorno predominante es, precisamente, la carretera, lugar fronterizo por excelencia al conectar la dimensión aislada con el primitivismo, la vida y

5 Imposible no destacar esa mansión colonial de Salem conocida como «La Casa de los Siete Tejados», adyacente a la morada en la que nació Hawthorne, y que daría título a su obra *The House of the Seven Gables* (1851), en alusión a su fisonomía característica, con esos siete gabletes que conforman su tejado. La mansión, junto con los materiales y símbolos tales como el agua del pozo, además de los contrastes constantes entre la luz diurna y los paisajes nocturnos, son trasuntos del deterioro moral, el pecado original y la cegazón puritana en las comunidades rurales descritas por el autor, además de la cegazón puritana en otras obras como la renombrada *La letra escarlata* (1850) o *La granja de Blidenthale* (1852).

la muerte. Es muy significativo, en este sentido, que en los finales de ambas películas, Zombie reescriba una escena propia de las «road movies» en la que los asesinos se dirigen hacia un cordón policial —epicentro de la dualidad y punto de no retorno— y son abatidos a tiros, metáfora de la civilización que, concediendo cierto respiro al espectador, termina por destruir esa otra parte de sí misma: la América primitiva y salvaje.

5. Conclusión

En nuestro estudio, nos hemos aproximado a ciertos elementales distópicos presentes en *La casa de los mil cadáveres* y *Los renegados del diablo*, películas dirigidas por Rob Zombie. La trama y constantes de ambos filmes se inscriben en el contexto espacio-temporal de la «América Profunda», asociada al aislamiento —oposición esencial entre lo rural y lo urbano—, la explotación agraria —binomio máquina-naturaleza— y, según se ejemplifica en el siniestro *modus operandi* de las comunidades rurales descritas por Zombie, la violencia como medio de perpetuación de valores tradicionales o la pureza racial. Estos actantes, caracterizados por la deformidad física y moral —descritos como «serial killers»—, como entes al margen de lo civilizado y constatación de los horrores o la mitad oscura de la identidad nacional americana, evidencian la desintegración de la familia y la estructura social tradicional. De hecho, re-frendando la estética «gore» y los modos propios del «torture porn», a través de la violencia explícita en pantalla, Zombie muestra cómo estos maníacos rurales se obsesionan con modificar la piel y el cuerpo de sus víctimas a fin de deconstruir y reescribir la fisicidad convencional a partir de la involución y el retorno a un estado primitivo. Como marco espacial y caracterización indirecta de esta galería de personajes de la barbarie y su comportamiento esquizoide, Zombie presenta un imaginario de espacios desérticos y no lugares —el espacio tematizado, como otro personaje más—, asociados a lo detrítico, más allá de las grandes urbes, como infiernos de la periferia, de lo reprimido, de la desolación y la locura en las que —en ausencia de leyes o convencionalismos sociales— los rituales grotescos de evisceración y degradación de lo humano se convierten en la norma e incluso la lógica.

Bibliografía

- Alés, Rocío. «La Construcción del Estereotipo de la “América Profunda” y su Vigencia en la Actualidad: El caso de *True Detective*». *Revista Latente*, no. 15, 2017, pp. 45-70.
- Andersson, Malte, y Yoh Iwasa. «Sexual Selection». *Trends in Ecology and Evolution*, vol. 11, 1996, pp. 53-58.
- Augé, Marc. *Los no lugares, espacios del anonimato, una antropología de la sobre modernidad*. Gedisa, 2008.
- Broncano, Manuel. «La Poética Grotesca De Flannery O'Connor». *Estudios de Literatura en Lengua Inglesa del Siglo XX*, editado por Barrio José María y Abad, María Pilar, Universidad De Valladolid, 1994, pp. 123-132.
- Chabot, Kevin. *Bodies without borders: Body horror as Political Resistance in Classical Hollywood Cinema*. 2013. Carleton University, Tesis Doctoral.
- Conrich, Ian, y Laura Sedgwick. *Gothic Dissections in Film and Literature: The Body in Parts*. Palgrave Macmillan, 2017.
- Cueto, Roberto. «Terrible Nuevo Mundo. El Imaginario del Gótico Americano». *American Gothic, el Cine de Terror USA 1968-1980*, editado por Antonio José Navarro, Patronato Cultural Donostia, 2007, pp. 69-106.
- De Sola Morales, Manuel. «Terrain Vague». *AnyPlace*, editado por Cynthia Davidson, MIT Press, 1995, pp. 118-123.
- Freud, Sigmund. «The Uncanny». *Collected Papers*, editado por Joan Riviere, Basic Books, vol. 4, 1959, pp. 368-407.
- Fullagar, Simone. «Encountering Otherness: Embodied Affect in Alphonso Lingis' Travel Writing», *Tourist Studies*, vol. 1, no. 2, 2001, pp. 171-83.
- Goddu, Teresa. «Introduction to American Gothic» *The Horror Reader*, editado por Ken Gelder. Routledge, 2000, pp. 265-70.
- Halttunen, Karen. «Early American Murder Narratives: The Birth of Horror». *The Power of Culture: Critical Essays in American History*, editado por Richard W. Fox y T. J. Jackson Lears, University of Chicago, 1993, pp. 67-101.
- Hernández, Juan José. *Los Estados Unidos: Historia y Cultura*. Alamar, 2002.
- Hudson, Robert. «Opportunity in Leftover Spaces: Activities Under the Flyovers of Kuala Lumpur». *Social and Behavioral Sciences*, vol. 68, 2012, pp. 451-463.
- Imbert, Gerard. *Cine e Imaginarios Sociales: El Cine Posmoderno como Experiencia de los Límites (1990-2010)*. 2nd ed., Cátedra, 2017.
- Isenberg, Nancy. *White Trash. The 400-Hundred Year Untold History of Class in America*. Penguin Books. 2017

- Jarvis, Brian. «Monsters Inc.: Serial Killers and Consumer Culture». *Crime Media Culture*, vol. 3, no. 3, 2007.
- Kristeva, Julia. *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. Traducido por Leon S. Roudiez, Columbia University Press, 1982.
- Lopez, Allan. «Mutations and Metamorphoses: Body Horror is Biological Horror» *Journal of Popular Film and Television*, vol. 40, 2012, pp. 160-168.
- Manuel Cuenca, Carme. *La Reconstrucción Del Sur en la Narrativa de George W. Cable y Thomas M. Page*, Departamento de Filología Inglesa de la Universitat De València, 2004.
- Page, Roswell. *Thomas Nelson Page: A Memoir of a Virginia Gentleman*, New York, Scribners, 1923.
- Pivano, Fernanda. *Beat, Hippie Y Yippie: Del Underground a la Contracultura*. Júcar, 1975.
- Poirier, Richard. *A World Elsewhere: The Place of Style in American Literature*. Oxford University Press, 1966.
- Rodríguez, Salvador. *La Memoria del Olvido: Faulkner, el Sur y la Modernidad*. 1997. Universidad Complutense de Madrid, Tesis Doctoral.
- Savoy, Eric. «The Rise of American Gothic». *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, editado por Jerrold E. Hogle, Cambridge University Press, 2002, pp. 167-188.
- Simpson, Philip. *Psycho paths: Tracking the serial killer through contemporary American film and fiction*. SIU Press, 2000.
- Stam, Ryan: *Rob Zombie, The Brand: Crafting the Convergence-Era Horror Auteur* 2015. University of Western Ontario. Trabajo de Fin de Master.
- Tudor, Andrew, «Unruly Bodies, Unquiet Minds» *Body and Society*, vol. 1, n.º 1, pp. 25-41.
- Williams, Linda. *Hard Core: Power, Pleasure and the Frenzy of the Visible*. University of California Press, 1989.

Filmografía

- La Casa de los 1000 Cadáveres*, Dir. Rob Zombie. Spectacle Entertainment Group, 2003.
- Los renegados del diablo*. Dir. Rob Zombie. Cinelamda, 2005.

GOTHIC ELEMENTS IN IRIS MURDOCH'S POSTMODERN NOVELS AFTER 1970

ELEMENTOS GÓTICOS EN LAS NOVELAS POSMODERNAS DE IRIS MURDOCH POSTERIORES A 1970

Elena N. KORNILOVA 

ekornilova@mail.ru

Lomonosov Moscow State University, Federación Rusa

ABSTRACT: In her works, Iris Murdoch remained faithful to the traditions of English literature. A Gothic novel that used the archaic mythology of the British Isles: Celtic, Anglo-Saxon, medieval Christian mysticism in the literature of the second half of the twentieth century remained one of the few life-giving sources for the preservation and development of the novel genre, which the writer thought about in her essays. In the later novels *The Black Prince* (1973), *A Word Child* (1975) and *The Sea, the Sea* (1978), Murdoch widely uses Gothic elements to study the psychology the modern man and the problems facing him in society. The article examines in detail the spatio-temporal organization of the neo-Gothic Murdoch novels and the typology of the images of classical villains. Gothic makes Murdoch novels attractive to the general reader and allows her to preach her philosophical views.

KEYWORDS: Iris Murdoch; neo-Gothic; poetics of the gothic novel; spatitemporal organization; psychology of the modern man; gothic villain.

RESUMEN: En sus obras, Iris Murdoch siguió siendo fiel a las tradiciones de la literatura inglesa. La novela gótica, que usaba la mitología arcaica de las Islas Británicas junto a la mística céltica, anglosajona y cristiana, en la literatura de la segunda mitad del siglo XX, seguía siendo una de las pocas fuentes de la vida y del desarrollo del género de la novela, sobre lo que la escritora reflexionaba en sus ensayos. En sus novelas *El príncipe negro* (1973), *El hijo de las palabras*

(1975) y *El mar, el mar* (1978), usa ampliamente los elementos de la literatura gótica para la investigación de la psicología del hombre contemporáneo y de los problemas que le plantea la sociedad. En este capítulo se tratan detalladamente la organización del espacio-tiempo de las novelas neogóticas de Murdoch y la tipología de las imágenes de los malvados clásicos. Lo gótico hace a estas novelas atractivas para un gran número de lectores y un mercado de masas, al tiempo que permite a la autora señalar sus creencias filosóficas.

PALABRAS CLAVE: Iris Murdoch; neo-gótico; poética de la novela gótica; organización espacio-temporal; psicología del hombre moderno; villano gótico.

1. Neogothic. The Insight of the Tradition

Iris Murdoch, according to the primal springhead of her creative works, is a truly English writer who maintains the fundamental traditions of English literature. The genre traits of Enlightenment, Gothic, Romanticist, Victorian, epistolary and picaresque novels could be easily found in her later texts. Let us however pay special attention to Gothic motifs that were popular among Romantic and Victorian writers Walter Scott, S.T. Coleridge, Lord Byron, Ch. Dickens, M. Shelley, O. Wilde, not to mention the adventure and picaresque novels of Stevenson, Haggard or Kipling on the turn of the 19-20 centuries.

The most important components of Murdoch's later novels are hallucinations, visions, temporary insanities, prophetic dreams, fears of poltergeists that influence the mood; they form the alarming state of the heroes and create gloomy forebodings... As is commonly cited (Kenyon O., Wolfe P.) this psychological coloring of novel's texts opens the door for entry mysticism, mythological elements and all kinds of Gothic motifs of her intellectual prose.

The central aesthetic category in the Gothic novel becomes frightening and terrible, fear. The representatives of the «Gothic» school have borrowed this interpretation from Edmund Burke's treatise *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful* (1757). Burke writes, that the fear that causes horror and the terrible should have a special nature.

In all these cases, if the pain and terror are so modified as not to be actually noxious; if the pain is not carried to violence, and the terror is not conversant about the present destruction of the person, as these emotions clear the parts, whether fine, or gross, of a dangerous and troublesome incumbrance, they are

capable of producing delight; not pleasure, but a sort of delightful horror, a sort of tranquility tinged with terror; which as it belongs to self-preservation is one of the strongest of all the passions. Its object is the sublime (P. 129).

Though he specifies that pain and terror become the source of the sublime only in the case that they do not threaten with substantial violence. This standoffishness has hidden the truth of the delight that humans bear when coming in touch with the terrible. The end of the eighteenth century was a time of forming of British Gothic Literature. Europe was going through a paradigm crisis: the vestiges of feudalism were rapidly destroyed with the influence of bourgeois revolutions; the Enlightenment redounded to the crisis of traditional ideology; the world was turned upside down by the Napoleonic wars, etc. The Neo-Gothic novel that was closely related to the literature of the Postmodern era, also caused by a number of cataclysms such as memories of the horrors of World War II, the end of the colonial system, protests against the Vietnam War, student revolutions, hippie movements and, finally, the emergence of a consumerist society, which was not commended with the intellectual elite. Alvin Toffler wrote about this «destruction of the world»: «Change is the process by which the future invades our lives... This accelerative thrust has personal and psychological, as well as sociological, consequences... unless man quickly learns to control the rate of change in his personal affairs as well as in society at large, we are doomed to a massive adaptational breakdown» (7). The consternation of the intellectuals, that was reflected in twentieth-century literature, became not the sign of the unreal, eerie world, but the occurrence of the reality of existence. While eighteenth century authors described the horror of the underworld preferring the mystical world over reality, twentieth century ones did not try to deny the reality and escape from it to fantasies, more than that, in their novels the irrational become the basis of social realm, defining the thoughts and actions of the modern human being.

Besides the fact that the «Gothic» becomes the source of the «sanitation» of the dying novel genre (Bruhm), the death of which was openly announced by A. Rob-Griye, M. Bütör, N. Sarrot, the French structuralists and their followers (*Les étapes de nouveau roman*). The Gothic novel in the 20th century is enduring its recurrent renaissance due to the combination of entertainment form and depth of the posed questions. The Gothic's emphasis on the sensuous-susceptible, as in sentimentalism, it's appeal to the unconscious and

the subconscious in human beings is turning out to be actual for solving the existential problems of searching for self-identity, comprehending the limits of freedom, the overcoming of the dear of past and future and the experience of becoming a person through moral shocks.

The formalistic methods in Gothic prose allowed writers to punctuate the peculiarities of human psychology in extreme situations, to explore the essence of the entire nature to feel extreme fear, that is always attending the process of self-understanding of the character; to analyze the kernel of dominion and psychological violence as a way of perception and at the same time as a threat to liberty. The genre of the Gothic novel happened to be the suitable narrative form for exploring the philosophical and psychological problems of contemporary reality within the framework of a fascinating storyline. As well David Punter (220) was right to remark that the Gothic is not only an agglomerate of terrible and supernatural events, but the horror lies in the very psychology of the characters themselves.

Iris Murdoch's Neo-Gothic novels after 1970s usually include *The Black Prince* (1973), *A Word Child* (1975), and *The Sea, the Sea* (1978). Let us indicate the main elements of Neo-Gothic prose, those showing the loan of the inherent Gothic techniques, motifs and patterns:

1. Components bound to the mythological, fantastic and irrational: ghosts, frightening monsters, mystical phenomena, dreams (or visions because of drags or alcohol intoxication, illness, inadequate precipitation of consciousness); predictions, premonitions, double-gangers.
2. Violence and criminal wrongdoings. The narrative in the form of an investigation, the occurrence of detective elements in the text; the reader that becomes the main detective and has to collect all the contradictions into coherent unity.
3. Topos. The setting (in the parallel with the Gothic castle) — a remote island, an abandoned house, a mysterious cave — the place where the crime is committed or ready to be committed, where the *Gothic villain* triumphs.
4. The psychological line of sight —the method of «unreliable» narrator and «multiplied» finals; the reader does not know whether the event really happened or it was a hallucination, a product of the sick imagination of the hero. Diaries, letters, confessions, fragmentary chaos of multiplied and sometimes contradictory narrations.

5. The reliance of writers from the second half of the 20th century on the works of Z. Freud and K.G. Young encouraged «gothic» imagination, made the dualism of characters and their actions more diverse, ambivalent and polysemic, turned the appeal to the unconscious and the subconscious into the elements of plot — in contrast to their forerunners with the customary traits of character.

Thus, the Neo-Gothic adopts, stylizes and parodies the structural elements of the Gothic novel on different levels: this is the psychology of the Gothic, that reveals the inner world of the characters through the instrumentality of an irrational, unusual and sometimes excessively cruel experience; this is the transformation of the figures of the Gothic villains, whose characters resemble their classical progenitors, but the reasons of their actions are situated much deeper than the achievement of any selfish goals. At the same time, we can point out the transformation of the main «Gothic» motives, such as man's powerlessness before fate, the motive of escape and persecution, the motives of prophetic dreams and warnings, the motive of a mask and true face, the motive of mystery, the motive of duplicity and the motive of abnormal love in postmodern literary practice.

2. Temporal and Spatial Organization of Texts

Let us consider how the gothic chronotope is functionalized in the novels by Iris Murdoch, and how the relations in the triad «writer-character-reader» are changing. The «chronotope» is the term of M. M. Bakhtin (see 1,3. Topos), that specifies the interconnection of time and space, that characterizes certain genre forms (P. 232-314).

Time in the neo-Gothic novel has a special mythological value; it is indefinite in its essence and can be correlated with the Bergsonian *durée*, that is changeable, dynamic, and —most importantly— subjective, and, because of this, unmeasurable and intangible. This conventional past as a crushing burden falls on the shoulders of characters. So, in the novel *A Word Child*, the sister of the character Hillary Bird, who is power-loving and egocentric, wails that 'the past would destroy them', because something terrifying is getting 'out and swallowing them' (211). The characters of Murdoch are entitled to mourn over the past, because, from the occurrence in the past that intrudes

into their lives, arises the menace to their well-disposed subsistence, and from this moment tier rational life turned out to be managed with the irrational laws of Murdoch's imagination. In this novel, Hilary Bird and people around her becomes hostages to the death of his first love, Ann and her child, and time goes in a circle: again love for Ganner's pregnant wife and her death, this time in in the December waters of the Thames.

The time of external reality is replaced by the time of reminiscence in the novel *The Sea, the Sea* (1978), where Charles Arrowby starts to keep a diary for the reconstruction of the most valuable moments of his past. This «escape» into the past is an attempt to avoid the responsibility for taking false steps and betraying the feelings of Charles' nearest and dearest people. However, the time of Charles' diary is changing to the present, and in this present, he turns out to be surrounded only by those people with whom relations were not completed —an 'understatement': Mary Fitch, Lizzie Scherer and other guests of his lonely house. Charles begins to keep a diary for describing his love story, but he soon forgets about this intention, while he becomes involved against his will into a whirl of activity. That forces him to write about the present, while gradually realizing that his present is the result of the mistakes in his past.

The spectrum of temporal characteristics in the novel *The Sea, the Sea* is quite wide — this is the intentional slowing of time at the beginning, then jumps and dips in the narration, especially in particularly dramatic moments, also the interweaving of parallel storylines.

It is specifically the time, which forms the Topos, a special locality of the scene. Elisabeth McAndrew characterizes the «Gothic» topos as a special space, which keeps the mysteries of the past, and even recent past, and this can obsess the characters in a psychological and/or physical way (49). The castle becomes a real character in the novel, the center, which submits all the action. «The remote castle, with its antique courts and ruined turrets, deserted and haunted chambers where hang age-old tapestries; is grated windows that exclude the light; its dark... galleries amid whose mouldering gloom is heard the rustle of an unseen robe, a sight, a hurried football where no mortal step should tread... it's the Castle itself» writes P. D. Warma about *The Castle of Otranto* (57). G. E. Haggerty also marks that space in Gothic novels is always scary: rooms are too small and resembling a prison, the cloisters arouse claustrophobia, but the outlook is too grandiose. The space of the novel itself

becomes a source of intrusive state: the plot lines are disjuncted, fragmented, redundant or even forgotten (20).

The house stands out in Murdoch's Neo-Gothic novels under a variety of incarnations. It can be a prison for Hannah Crean-Smith (*The Unicorn*), a hermit's retreat for Arrowby (*The Sea, the Sea*). In these novels, the greater part of events takes place either in house or nearby. At the same time, the house — this should be underlined! — is always remote from other inhabited areas.

Isolation is the main pattern of the Gothic space. Gaze Castle in *The Unicorn* is located far from the city, the house that Charles Arrowby buys in the novel *The Sea, the Sea* also stands apart. Isolation and remoteness are directly associated with the motives of aspiration to forbidden knowledge or dangerous performances: Gaze turns the castle into a prison for Hannah Crean-Smith, Charles Arrowby is going to abduct Hartley. The house in the Gothic tradition is a space that always associates with danger, and this danger is more a feeling than a reality, it is important to get a presentiment of something terrible and irrecoverable tragic, this presentiment is only forced by different mysterious unhappy signs that appear on the first pages of narration (Bruhm S., MacAndrew El.): a fallen vase, a broken mirror, a petrified face in the window (22, 29). So when the character finds himself inside the house, it marks the beginning of the journey in his own subconscious — for Charles Arrowby, the lead character of the novel *The Sea, the Sea*, the house embraces all his past relationships with the main characters and requires a rethinking of his own actions.

The house as a capture for an inaccessible ladylove is a cross-cutting image of Murdoch's *The Sea, the Sea*. For Mary Fitch, for Mary Hartley in the distant past, or even Lizzie Scherer, for the Christel from the novel *A World Child* or Priscilla from the *The Black Prince*, home is a symbol of helplessness and loneliness. In this way is realized the traditional motive of the Gothic novel: female submission to male violence and dazzlement.

In the house, in which the character was looking for seclusion, he is persecuted with the «shadows of the past» in the people that are disturbing his solitude as if they came to terms to occupy his house, meddle in his life and claim for responsibility for the evil, that he cursed. The past falls upon Charles with the full heaviness of the evil he has done, demanding for report exactly at the time when he wants to revive the most innocent and sentimental part of his life.

However exactly this first unfulfilled, unrealized love, escapes from Arrowby, while all others persistently ask for the return to previous relationships. The pandemonium of characters from his past love stories, friends and fellows reduce the situation to an absurdity. The more Charles seeks for solitude, the more numerous the circle of people he abandoned grows. They are voluntarily coming to his house and they all require attention.

The horizontal orientation of space dominates in the novel *The Sea, The Sea*. The house as the main topos is opposed to the sea. The closed space of the house and the open space of the sea interact throughout the plot. As the house ceases to be a place of solitude and silence, the sea runs higher. A warning of the dangers posed by an apparently calm sea will prove doom — Hartley's son would perish in it and Charles himself would also almost die. It would be the culmination of a conflict between heroes who found themselves inside the house.

Charles' attempt to reawaken his first love in this house leads to tragedy. When trying to save Hartley from the prison of her unhappy marriage, Charles does not realize that he wants to give her freedom against her will. The description of Hartley in Charles' house is one of the most emotional places of the novel.

Her face was red, wild with tears, her mouth dribbling. Her voice, raucous, piercing, shrieked out, like a terrified angry person shrieking an obscenity, a frenzied panic noise, a prolonged 'aaab', which turned into a sobbing wail of quick 'ob- ob-ob', with a long descending 'ooooo' sound ending almost softly, and then the scream again: this continuing mechanically, automatically, on and on as if the human creature were possessed by an alien demonic machine. I left horror, fear, a sort of disgusted shame, shame for myself, shame for her. I didn't want Titus and Gilbert to hear this ghastly rhythmical noise, this attack of aggressive mourning. I hoped they were far away on the rocks singing their songs. I *shouted*: 'Stop, stop, stop!' I felt I should go violently mad if it went on for another minute, I felt I wanted to silence her even if it meant killing her, I shook her again and yelled at her, ran to the door, ran back again. I shall never forget the awful image of that face, that mask, and the relentless cruel rhythmical quality of that sounds... (305-306)

The female lead of the novel stubbornly prefers her despot husband, and self-assuring Arrowby cannot understand that. As Olga Kenyon says

in her research, it's because he was able to love only the picture created by his imagination (40). The terrible vision, which appeared to Charles from the depths of the sea became the messenger of disaster in the novel. On the front pages of the novel «The Castle of Otranto» by H. Walpole, Manfred was frightened by a giant knight's glove; here in the same way, in the novel «The Sea, the Sea» the image of a supernatural monster haunts Charles. All explanations of this ugly snake-like monster, that emerged from the sea, turn out to be not very convincing (including the most seemingly reliable one — from Charles' point of view — the using of drug in the past). As the image of a giant glove was predicting punishment to Manfred, while performing the narrative function of warning about forfeit for past crimes, the image of a fantastic monster becomes a sign for Charles, who is not able to read this riddle. Charles himself would become a monster, which suddenly appears in the life of his first love Hartley and destroys her peaceful existence. She and her husband are forced to leave their home and move to Australia.

The horror caused by the vision of a sea monster rising from the waves would strive Charles throughout the story. «The shock and horror that they saw paralyzed me for a while» (19) he confesses. At the first time he saw the monster in the calm period of the life on the sea-side. And the second time would be he would be sinking in the sea and would escape death only due to his brother.

A house in *The Sea, the Sea* is mostly the space of chaos, in which a lot of predestinations are intertwined, and only a real tragedy is capable to undo this Gordian knot. In the threshold of the life-changing events, Charles, the main character of the novel, gets warning signs of danger. As it should be in a Gothic novel, supernatural things happen in the house. Charles says that his house, like any other building of such a respectable age, is full of rustles and squeaks (compare Mrs. Clennam's house in Charles Dickens's novel *Little Dorrit*). «So it is that I can imagine, as I lie in bed at night, that I hear soft footsteps in the attic above me or that the bead curtain on the landing is quietly clicking because someone has passed furtively through it» (19) However, the mysterious invasions of the house are not happening in the imagination of the main character, but in reality. Firstly, someone enters in the house and breaks an old mirror. Then Charles sees the face looking at him through the glass from the inner room, and what he sees «strikes him with horror». «Isn't there too much science fiction?» thinks Charles in his diary. «Dragons, poltergeist, faces in the

windows!» (29) After that, he saw something moving in one of the windows. Charles overcomes the trembling and gets into the house and again notices this figure, deciding that it is «the ghostly mistress of this house». But this is not a ghost, it's one of the fashionable women, actress Rosina, whom he abandoned in the past and who has now become a kind of demon haunting him.

In this novel, the reader observes the «house-sea» opposition. And if initially the calmness of the house is opposed to the irrepressible and even terrible elements of the sea, then gradually the house turns into a terrible and unstable world where the heroes blame each other, threaten, take revenge, not wanting to forgive mistakes in the past. And in the sea, which almost deprived Charles of his life, in the end, the hero gets a kind of cleansing ritual - the past recedes and ceases to dominate his present.

It's necessary to say about the ironic, carnival, «game» method of new «post-modern» relationships between the author and the reader, which is present in the Neo-Gothic novel. This game has many faces — from fun and entertaining to deadly dangerous. Charles Arrowby in the novel *The Sea, the Sea* stays in one step from death, when he no longer distinguishes the difference between reality and his own script. The role players in his performance are revolting against his intention — Hartley flees to Australia, and Peregrine dumps Charles into the sea.

The formal techniques of Gothic prose allow to accentuate the features of human psychology in extreme situations, to explore the essence of modern characters. The genre of the Gothic novel turns out to be an adequate narrative form for the research of the philosophical and psychological problems of modern reality within the framework of a fascinating storyline. Exactly as David Punter remarked, Gothic is not only a jumble of terrifying and supernatural events, the horror lays in the very psychology of the characters (220).

Reality in the novels by Iris Murdoch is a labyrinth, without exit. Rescuing the characters is not finding the thread of Ariadne, which miraculously helps to get out of it. The real rescue is the meeting with the Minotaur, however hard it could be. While passing through the labyrinth, the character perceives himself, revealing that he is in a real labyrinth of conflicting feelings, ambitions and fears himself. From this moment, reality is no longer terrible, but the characters are frightened by their own inner world. Sometimes this revelation occurs with the help of an evil genius, a demon like the *gothic villains* in Radcliffe and Lewis, and their evil is ultimately constructive.

3. The Gothic Villain

The gothic novel brought the demonic villain to the forefront of the narration. At the same time, the positive characters, whose formations are made according to the canons of Enlightenment prose, are turned into background characters in the Gothic novel. The mysterious past of the demonic villain, his super-strong vices, talents, insidious plans and fatal passions become the main driving force of the intrigue in the Gothic novel. The key function of the Gothic novel is to inspire the experience of fear and it is made with the help carrier of «evil», the terrifying deeds of villain-like characters.

The intricacy of the character of the demonic villain lies in its psychological ambivalence — he is not closed to goodness, although evil dominates his character. This psychological ambivalence of the demonic villain is its key feature and, therefore, the very definition of «demonic» couldn't be clearly interpreted. «This non-authority of the strict demonic classification is related to the fact that this at the same time frightens us and extremely worries», says Cavallaro (182).

«The Gothic villain is a mythical and symbolic figure. He cannot be called weak, but in his character the author shows the nature of moral shakiness. These villains symbolically are carriers of the devilish beginning and, along with ghosts and monsters in the novel, demonstrate the depth of evil, madness and torment in the human mind», says McEndrew, researcher of Gothic literature when characterizing the new type of hero (81). At the same time, evil as the destruction of the soul, immorality, anomalies of the psyche, violations and deviations are interesting for writers not as a hindrance to the happiness of noble characters, but as a subject of deep analysis. In contrast to the static positive of the Gothic novel, the demonic villain undergoes through the significant moral metamorphoses in plain view of the reader.

The Neo-Gothic novel of the 20th century inherits from the 19th century a hierarchy of characters, that is headed by a demonic hero. Murdoch, referring to Plato, writes in the essay *Art is an imitation of nature*, that the villain or a demonic hero, who always stays in nervous excitement, is always changeable, turns up to be much more interesting character than somebody virtuous, who is dull, modest, unobtrusive and always true to himself (246).

Two types of villains can be distinguished in the Neo-Gothic novels by Iris Murdoch. The first one, is already familiar to the reader from the classic Gothic

novel, this is the manic-passionate lover. These are Charles Arrowby from *The Sea, the Sea*, Hilary Bird in *The Child of Words* and Peter Crean-Smith in *The Unicorn* (1963). They are the bearers of the destructive passion that determines all their actions. In their egoistic desire to possess the object of their love at any cost, they are deprived of the slightest compassion to this object.

In contrast, the villains of the second type are impassive and cold-blooded. They act as producers of other people's fates. They also do not have compassion for the victims of their educational experiences, but believe that the evil that they cause has some healing power. By interfering in the fate of other people, Misha Fox in *The Flight from the Enchanter*, Max Lezhur in *The Unicorn* and Charles Arrowby in *The Sea, the Sea* are trying to play the role of Creator, to play the role of some kind of alternative god. The goal of the villains-jailers is to possess another person *for themselves*, and the goal of the alternative Creator is to give the other person the possibility to *possess himself*, that is, revealing the true 'me'.

It is interesting to explain why the main character of the novel *The Sea, the Sea* combines the features of two types of villains, being on one side playing in 'Creator' role and, on the other, the 'manic lover' one; so it is difficult to find out the main characteristic as a key. In the case of Charles, the maniacal pursuit of his beloved women is the result of his play. Arrowby directs his performance, meddling in the fates of other people and imposing on them the true (as it seems to him) understanding of freedom. But Hartley's «freedom» from her tyrannical husband is necessary for Charles as a condition of her return to him, her former lover. So, it is appropriate that he fails in transforming Hartley, because the way he chooses is self-deception by the fact that he is a successful theater director, that is able to make happy and even resuscitate another person as if he were God.

At last, the victims of the villains in Murdoch's novels are not highly moral. In accordance with the division of the functions of villains into «manic-tyrannical» and «educational and divine» these victims are also acting in two ways - scholars who are opening the way for self-understanding and freedom (Rosa Keepe in *The Flight from the Enchanter*) and prisoners who are forcibly deprived of their liberty (Hartley in *The Sea, the Sea*), or even their life (Hannah in *The Unicorn*).

It is evident that the concept of «evil» in a Neo-Gothic novel becomes blurred and requires reviewing the whole system of moral coordinates. Researcher Peter

Wolf focuses on the mindless selfishness of this type of characters, specifying that «in the novels of the writer, evil does not wear its traditional masks. Her “villains” themselves suffer and often hurt others without understanding the meaning of their actions. The novelist understands sin as an unwillingness to understand the needs and desires of others as distinctly as her own. Like Sartre, she is suspicious of absolute truths and imperatives» (75-76).

In the novel *The Flight from the Enchanter*, the mysterious Mischa Fox keeps in check the fates of all the heroes of the book and manipulates them like a puppeteer. In a paradoxical way, Murdoch combines in one character the ability to cry to a small butterfly or a lizard, that has lost its tail while being afraid, or to fishes that felled out of a broken aquarium and, at the same time to come out that he was killing animals. Misha's explanation is as paradoxical as he is himself: «I felt so sorry about them», he says. - They were so helpless. Everything could hurt them. And I could not bear it. One day someone gave me a kitten, and I killed him» (208).

The topic of compassion refers the reader to Nietzsche's line of reasoning that «compassion ... acts oppressively» and «compassion greatly increases the loss in strength». For Nietzsche, compassion is not a virtue but the source of evil (21). Mercifulness as the basis of Christianity is unacceptable for him because it prevents the development of human being. Mischa talks about the compassion of *some* gods, but he doesn't seem to identify himself with them (here we can remember that Murdoch is a worshipper of Kant's ideas, which Nietzsche denies).

There is another common peculiarity of these characters - nothing is known about them for certain. Peter Saward thinks that he knows Mischa best of all, but, in reality, he knows nothing about him.

He looked at Mischa, feeling again the puzzlement and tenderness with which these curious encounters always filled him. Mischa was a problem which, he felt, he would never solve — and this although he had got perhaps more data for its solution than any other living being. Yet it seemed that the more Mischa indulged his impulse to reveal himself in these unexpected ways to Peter, the more puzzling he seemed to become (206-207).

In the end, we cannot say with all certainty whether Mischa Fox was a magician or not— we still do not know enough about him. The «image» of

the wizard is created by the reader's imagination, but, throughout the whole novel, Mischa does not do anything supernatural.

The demonic villains that are playing gods in the novels by Murdoch, are adopting the role of Providence; they allow themselves to change human fates on their own opinion. However, it would be an exaggeration to say that they have the ethical indulgence for such actions. Murdoch herself in the novel «The Wild Rose» says through the main character of Emma Sands, that nobody should try to play the god role in the life of somebody else, and, in any case, nobody could really do that. The dingy goals of this demonic teacher are leading us to the understanding that his true purpose is not re-education, but power over other people. Erich Fromm in his work «Man for himself» calls this power «the sadistic impulse», whose purpose is to make man «the helpless object of stranger's will» (187). Enjoying the power over others is a common feature of both types of gothic villains, and more than that, the villains-jailers are always trying to substitute the essence of cruel acts with noble feelings.

In conclusion to the abovementioned, we can note that, while being the major writer and thinker, Iris Murdoch is turning the terrible phenomena that she noticed in reality into an object of psychological analysis, in the experience of human nature under study and, at the same time, into the condition and material of artistic experiment, often to illustrate philosophical formulas. The key «Gothic» motifs are actively borrowed, passing the significant transformation and acquiring a new philosophical, ethical and psychological content. While being ideological and plot-forming components of narration, the motifs are, on the one hand, evolving structural elements, and, on the other, they are connecting two distant literary epochs.

Bibliography

- Bakhtin, M.M. *Questions of Literature and Aesthetics*, (Russian) Moscow. 1975.
- Bruhm S. The Contemporary Gothic: Why we need it? // *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. 2002.
- Burke A *Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*, 1756. // <https://archive.org/details/enqphilosophical00burkrich/page/128>
- Cavallaro Dani. *The Gothic Vision. Three centuries of Horror, Terror and Fear*. London-N-Y. 2002.

- Fromm E. *Man for himself, an inquiry into the psychology of ethics*. New York: Rinehart, 1947.
- Haggerty G.E. *Gothic fiction/Gothic form*. London. 1989.
- Hogle J.E. Introduction: the Gothic in western culture//*The Cambridge companion to Gothic fiction*.
- Kenyon Olga. Iris Murdoch //Kenyon O. *Women Novelists Today*. St' Martin Press. New York. 1988.
- Les étapes de nouveau roman* // Debat. 1988. N.º 50.
- MacAndrew El. *The Gothic tradition in fiction*. N-Y Columbia University Press. 1979.
- Murdoch I. Art is the Imagination of Nature. // *Existentialists and Mystics: Writings on Philosophy and Literature*. London: Chatto Windus, 1997.
- Murdoch I. *A Word Child*. London: Chatto Windus, 1975.
- Murdoch I. *The Flight from the Enchanter*. Penguin books. 1969.
- Murdoch I. *The Sea, the sea*. L., 1980.
- Murdoch I. *The Unicorn*. London. 1981.
- Nietzsche F. *Der Antichrist. Fluch auf das Christenthum*, Minsk, 2005.
- Punter D. *The Literature of Terror*. London 1980, p. 220.
- Toffler A. *Future Shock*, N.Y., 2010. // http://yanko.lib.ru/books/cultur/toffler-future_shock-ru-l.pdf
- Warma P.D. *The Gothic Flame. Being a History of the Gothic Novel in England*. London, 1957.
- Wolfe P. *The Disciplined heart: Iris Murdoch and her novels*. Columbia. 1966.

ENTERTAINING THE AUDIENCE: A CONTEMPORARY AUDIO-VISUAL PORTRAYAL OF THE DETECTIVE TALE THROUGH STEVENSON'S *DOCTOR JEKYLL AND MR. HYDE* AND CBS'S *C.S.I.: CRIME SCENE INVESTIGATION*

ENTRETENIENDO A LA AUDIENCIA: UNA REPRESENTACIÓN AUDIOVISUAL CONTEMPORÁNEA DE LA HISTORIA DE DETECTIVES A TRAVÉS DE DOCTOR JEKYLL AND MR. HYDE DE STEVENSON Y LA PRODUCCIÓN DE LA CBS C.S.I.: CRIME SCENE INVESTIGATION

Laura RODRÍGUEZ-ARNÁIZ 

laurar01@ucm.es

Universidad Complutense de Madrid, España

ABSTRACT: The audio-visual industry offered a place for the detective story to continue increasing in popularity during the 20th and 21st centuries. Movies and TV shows ensured wider audiences had the privilege to be told stories than otherwise would be restricted to a more culturized public. The famous television production by CBS, *C.S.I.: Crime Scene Investigation*, brought a new way to tell detective stories to homes all around the globe, introducing a more scientific and resourceful police force that contrasted with the ineffectual 19th-century one. The tenth season of the series, however, evokes those old detective stories with its particular adaptation of Stevenson's *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* as not only one of the most outstanding gothic tales, but also a story of a crime.

KEYWORDS: gothic; Stevenson; Jekyll and Hyde; CSI; detective; crime.

RESUMEN: La industria audiovisual ofreció un lugar en el que la tradicional novela de detectives continuara su ascenso en popularidad durante los siglos XX y XXI. Películas y series de televisión permitieron llegar a mayores audiencias historias que, de otra manera, solo serían accesibles a un

público más culturizado. La famosa producción de la CBS, *C.S.I.: Crime Scene Investigation*, desarrolló una nueva forma de llevar las historias de crímenes a hogares en todo el mundo con la introducción de los más importantes avances científicos y un cuerpo de policía más competente que el de siglos anteriores. Su décima temporada evocó, sin embargo, esas antiguas historias detectivescas con su particular adaptación de *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de R. L. Stevenson, no solo como una de las novelas góticas más conocidas, sino también como una de esas antiguas historias de detectives.

PALABRAS CLAVE: gótico, Stevenson, Jekyll y Hyde, CSI, detective, delito.

1. Introduction

The Victorian society of 19th-century Britain witnessed the birth of a new literary genre that still today enjoys a fair share of popularity: detective fiction. The lack of a competent and resolute police force in major cities like London —where the widespread corruption of Scotland Yard's central office along with the ineffectiveness of its detective department had been a constant in the press coverage of the city's criminality between the 1870s and 1880s— as well as the high crime rates in the cities forced the community's ordinary members to carry out the «job of detection» as part of the «lingering traditions of law enforcement», which had, nevertheless, already relied heavily on personal resources before the formation of the new police forces (Shpayer-Makov 255, 256). In this context, family members, friends or neighbours became the «personal detective» of those in need, serving as inspiration for the shaping of the fictional detective figure. Authors like Edgar Allan Poe with his French detective, Monsieur C. Auguste Dupin, or Arthur Conan Doyle, with the immensely popular Sherlock Holmes, were in part influenced by these unprofessional detectives, especially as they often occupied a position in relation with but «outside the law as traditionally represented by the police» (Knight and McKnight 161).

In this context of significant police corruption and profound sense of community, the creation of detective tales considerably increased from the 1840s onwards, gaining more and more popularity with each published text. The reasons behind the detective tale's fame might reside in the choice of the private detective as the stories' protagonist, a figure that was not as public as it was in fiction and whose assignments in real life were not as thrilling as the

novels' crimes were (Shpayer-Makov 256). This general unfamiliarity with the real private detectives granted them a mysterious aura that helped writers in the construction of both the now classical figure of the fictional, triumphant detective as well as the outstanding crimes he is challenged by.

The traditional detective figure is, thus, defined as:

A loner, someone who functions on the outer edges of the law because he has all too compelling reasons to think that police officers, police detectives, judges, and so on cannot be relied on to bring about justice. (Knight and McKnight 167)

The detective is, thus, a man who mirrors those ordinary individuals helping their community because the system has failed them, depending entirely on his own personal and intellectual skills for the work of detection. This remained a constant in the late 19th century and well into the 20th century, even after police forces began to considerably improve their performance thanks to a greater and more reliable organization and the addition of multiple scientific and technological advancements in the realm of criminal investigation.

In this sense, the written detective tales only grew in attractiveness thanks to the increasing reliability of law enforcement organizations and the new scientific methods of investigation, contributing this way to the alienation of the criminal act which was perceived as fascinating and mysterious. Indeed, scholars, such as Peter Messent, attribute the detective fiction's popular appeal to the «reader's desire for transgressive excitement balanced by her or his need for security and safety» (5). In other words, these stories allowed readers to feel the stimulation caused by a crime and its investigation, but from the safety of their homes; a realm of possibilities that only spread with the creation of the audio-visual detective fiction.

The blooming of the audio-visual industry, especially in the late 20th century, went hand in hand with a more market-driven focus in the context of entertainment, which translated into a greater desire for the commercial and economic viability of the audio-visual productions rather than for an interest in the artistic, aesthetic value of these works (McCaw 2). In this context, producers saw an opportunity in the visual adaptation of literary classics, such as the detective stories of the late 19th and early 20th centuries, thanks to the texts' already existing popularity. The scientific advancements in the realm

of criminal investigation also contributed to the detective fiction's transition from the written text to the audio-visual production, as the focus also shifted from the detective's final narration of the crime's resolution to the process of systematic recollection of scientific data that is the basis of modern detection (Knight and McKnight 166).

One of the most outstanding television productions within the audio-visual detective fiction is CBS's *C.S.I.: Crime Scene Investigation*, which offered a glimpse at a typical American police forces' crime investigation department. The most classic features of detective fiction mixed with examples of the newest and most significant scientific procedures within the field of criminal investigation in the nearly 15 years that the series was on air.

The lone individual whose personal and intellectual skills made him/her the best suited person to solve the mystery that was the crime gave way to the team of professional investigators operating «at the centre of the criminal investigation and judicial systems» working «collectively to solve crimes» (167, 169). The professionalization of the fictional detective figure—portrayed in the series by the entire CSI team—mirrors the evolved and improved police forces, but also breaks with one of the main features of the detective fiction as the detective is no longer an untrained, ordinary civilian, but a law enforcement officer.

This change in CBS's popular series was, nevertheless, not an absolute one, as demonstrated by the introduction of a new member of the team in *C.S.I.'s* season 10: Dr. Raymond Langston.

2. Detective Fiction and the 20th Century

2.1. Back to the Origins: The Figure of the Detective

In 2009, *C.S.I.* reached its 10th season with the introduction of a new character, Dr. Raymond Langston—played by the famous actor Laurence Fishburne—meant to substitute fan-favourite Gil Grissom—played by William Petersen—after the latter decided to quit the life of the criminal investigator. Langston—a pathologist and criminology professor at the University of Las Vegas—had been recruited by Grissom to assist the CSI team with one of their cases in the previous season. His personal and professional profile at the time made him an outsider within the police force,

thus fitting into the picture of the traditional literary detective: a member of the community located outside the law but who is, nevertheless, highly skilled to solve the given mystery:

Actually, he's an M.D from back east. A colleague at his hospital turned out to be an angel of death, killed 27 patients before he was caught. Langston was the staff's research pathologist, all the morbidity evidence came across his desk, but he was unable to connect the dots. He wrote a book about it. (William Petersen, *C.S.I.* episode 09 Season 09, 2008)

Langston's inability to see beyond the evidence in the past had pushed him to go deeper into the criminal mind, but it is not until one of his students is identified as Grissom's suspect that he feels he is ready to take another step towards the criminal investigation world:

Gil Grissom: «I don't know if you'd have any interest, but we have a job position open in our lab».

Dr. Langston: «You're serious?»

[Grissom nods]

Dr. Langston: «I can't imagine myself as a cop.»

Gil Grissom: «We're not cops. We come from a wide variety of backgrounds. You're a medical doctor. You're totally qualified. It's an entry level position. The hours are terrible, the pay is bad.» (William Petersen and Laurence Fishburne, *C.S.I.* episode 10 Season 09, 2009)

In the sequence, Grissom highlights one of the most important characteristics of the CSI: while existing as a department within the police force, its members come from a varied number of fields, not always as clearly linked to law enforcement as it might seem. Thus, the members of the CSI team—a group of individuals mixed in terms of race and gender, each of them with a particular set of skills, working collectively to solve crimes (Knight and McKnight 166)—are here identified as the evolution of the traditional literary detective, now working within the law although still not fully part of the police force. In this sense, Langston becomes the newest member of an already diverse team of investigators, shaped as a modern representation of the classic literary detective. This is, however, not the only similarity between *C.S.I.* and the literary detective:

Whether in its classical, hard-boiled, or procedural incarnations, detection works from evidence to narrative explanation by means of good guesswork with respect to the data at hand and the testing of competing hypotheses. (166)

The investigative process is, in this sense, common to both the classic and modern detective with the only difference of which one of its phases does the story put its focus on. Thus, whether in the classic detective story the collection and analysis of the evidence is a mental process carried out by the detective and only showed to the reader as part of the narration of the crime's resolution, in *C.S.I.* the prominence of the visual moves the focus precisely to the evidence gathering and examination process, letting the evidence's data speak for itself (Lynch et al. x).

2.2. Reading the Crime: The Detective as Reader

Peter Hühn describes detective plots as «stories of writing and reading insofar are concerned with authoring and deciphering 'plots'» (451), with two stories happening simultaneously: the one of the crime, sculpted by the criminal; and the one of the investigation, developed by the detective as he or she *reads* the criminal's narrative (452). This way the detective becomes the *reader* of the criminal's plot—which is presented as some sort of mystery (Knight and McKnight 164)—and the *writer* of his/her investigative one—the mystery's solution.

In this sense, the detective story becomes the narration of «the triumph of reason, logic and science over mystery» (Clausson 64) as those are the main tools used in the solution of the criminal's plot, even when a reasonable explanation is in doubt. It is this focus on reason what has commonly placed the detective story in opposition to the Gothic tale—generally seen as a «counterattack» against science, reason, and progress:

Fin-de-siècle Gothic tales, then, appear to enact the opposite movement of the classic detective story. But this clear distinction of genres (Gothic vs. detective story) is not as clear as it first seems. (65)

Robert Louis Stevenson was one of the authors that challenged this apparent opposition between the Gothic and detective tales with his famous

novella *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* by «showing itself to be simultaneously both Gothic tale and detective story» (65). The shapeshifter character of Stevenson's novella is what might have inspired the *C.S.I.* writers to adapt the famous Gothic story as part of season 10's central plot through the introduction of a new serial killer known as Doctor Jekyll.

Stevenson's strange case presents a respectable member of the community —a lawyer— becoming an investigator when a mysterious man —Mr. Hyde— appears to threaten the city's peace. G. J. Utterson becomes the story's detective being the most skilled character to identify the signifiers from the different documents he will come across throughout the novel as well as to assign signifieds to them (Hühn 455). The lawyer fulfills, this way, Hühn's description of the reader detective, going through the evidence at practically the same pace as the actual reader.

Utterson acts as the main representative of the actual reader within the story with «his compulsive investigation, his moments of identification and dissociation» through which the reader figures his/her «own possible relations to the unfolding story» (Garrett 115). This is where the first parallelism between Stevenson's tale and CBS's production is found as viewers are also placed next to the investigators in the crime's deciphering. The frequent visual reconstructions —through which the *CSI* team *reads* the evidence and shows their hypotheses (Knight and McKnight 166)— act in the series' Doctor Jekyll's case as equivalent to the documents Utterson finds throughout Stevenson's text.

Mr. Utterson is given a number of documents throughout the story due to his position as legal agent of Dr. Henry Jekyll, one of his closest friends. His responsibility as guardian of any legal document the doctor grants him with, as well as his broad knowledge of the legal jargon, makes him the perfect man to suspect a mysterious plot is being developed:

Within there was another enclosure, likewise sealed, and marked upon the cover as «not to be opened till the death or disappearance of Dr. Henry Jekyll.» Utterson could not trust his eyes. Yes, it was disappearance; here again, as in the mad will which he had long ago restored to its author, here again were the idea of a disappearance and the name of Henry Jekyll bracketed. (Stevenson 39)

Jekyll's disappearance —and not death— is revealed as the novel's mystery and hints at the story's final act when Utterson rushes to the doctor's house

determined to find the truth only to discover the dead body of Mr. Hyde and a missing Jekyll. This is the moment when the final document, Dr. Jekyll's will—which had been in Utterson's possession for weeks but that had remained unread by the lawyer—is finally disclosed, mirroring the detective's traditional narration of the crime at the end of every detective story.

Stevenson's novel ends, however, as a detective story «customarily begins: with the disappearance of a body, and the appearance of an enigmatic text» (Thomas 160). The text—Jekyll's will—introduces the idea of the 'disappearance' of the doctor as key to discover the novel's true enigma: «the authority and authorship of the will is the first problem Utterson confronts in the case, and it remains the last» (163). Jekyll's will offers the solution to the mystery that has come to be Mr. Hyde, unmasking him as the killer of the doctor who had lost his own body and identity to the deformed man.

2.3. Authors, victims, and double identities

The question of authority is another feature of the novel adapted to the screen in *C.S.I.'s* 10th season. In episode 9 of the series, entitled «Appendicement», a young woman is discovered dead in her family's home. The man, Bernard Higgins, is taken into custody as the primary suspect of the crime. Higgins—who suffers from narcolepsy—experiences various episodes during his interrogation until he finally drops dead on the table. The autopsy will later reveal that the man was suffering from a severe infection caused by an infected appendix surgically inserted a few days prior. The foreign presence of evil Hyde in Stevenson's novel is here mirrored by the equally «foreign, invasive presence» (Smith 97) of the appendix—representing the series' Doctor Jekyll—inside Higgins' body, who automatically becomes the victim rather than the suspected murderer.

In the traditional detective novel, the story—both of the crime and the detection—usually has a clearly defined structure:

In their narrative presentation, the two stories are intertwined. The first story (the crime) happened in the past and is—insofar as it is hidden—absent from the present; the second story (the investigation) happens in the present and consists of uncovering the first story. (Hühn 452)

In both the novel and the show, the crime happened in the past—as Hyde already exists at the beginning of Stevenson's case and Higgins has already

been subjected to the mortal procedure. It is the investigation that is carried later —the detective's part— what will discover the truth behind both cases, although without the possibility of saving neither of them from their mortal fate.

Authorship, thus, appears in relation to identity —as Jekyll's is in the process of being substituted by Hyde and Higgins condition as suspect rapidly changes into that of the victim— and will continue to be in relation to it for the rest of the series.

In episode 17 of *C.S.I.*, a couple and their dog are killed in their home at the hands of their neighbor, Jack Herson. The man had, apparently, succumbed to rage after the couple's dog could not stop barking, killing the animal first and its owners later. Herson's behavior recalls that of Hyde's first appearance in the novel:

All at once, I saw two figures: one a little man who was stumping along eastward at a good walk, and the other a girl of maybe eight or ten who was running as hard as she was able down a cross street. Well, sir, the two ran into one another naturally enough at the corner; and then came the horrible part of the thing; for the man trampled calmly over the child's body and left her screaming on the ground. It sounds nothing to hear, but it was hellish to see. It wasn't like a man; it was like some damned Juggernaut. (Stevenson 5)

Like Hyde, Herson is portrayed as a man with no self-control, willing to let his rage misgovern his actions. And, like Hyde, he will finally kill himself before the police is able to arrest him. Yet, the autopsy performed on the corpse reveals Herson —like Higgins— was subjected to a surgical procedure without his consent by which a number of radioactive seeds had been surgically introduced inside his brain. The seeds —frequently used for the treatment of cancer— are identified as the cause Herson's violent behavior. Yet again, a suspect of murder becomes the newest victim of the series' killer Jekyll.

The issue of authority and identity in both the novel and the series has to do with one of the main themes of Stevenson's tale —double identities— in direct relation to questions of «ownership of the self» and the already mentioned «internalisation of 'evil'» (Smith 94).

The possibility of multiple identities or personalities inhabiting a same body had already been scientifically addressed by the time *The Strange Case*

of *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* was published. Back in the 1830s doctors had already begun to document cases of what was defined as «‘double’ or ‘divided’ consciousness, in which different personalities seemed to inhabit the same individual» (Arata 64-65). These initial study cases might have served as inspiration for Stevenson in his construction of his famous characters:

With every day, and from both sides of my intelligence, the moral and the intellectual, I thus drew steadily nearer to that truth, by whose partial discovery I have been doomed to such a dreadful shipwreck: the man is not truly one, but truly two. (Stevenson 68)

Jekyll's final confession casts light on the novel's question of identity, as he admits believing that within a man's self can be found the «provinces of good and ill» which both «divide and compound men's dual nature» (67). In truth, a man's identity is the result of the good and the evil that live within his self.

This duality of good and evil is, precisely, what characterizes the traditional detective stories in their depiction of the detective and the criminal as two opposite and in conflict identities. In Stevenson's novel, however, the duality is present not only in the characters of Utterson and Hyde, but mostly in the conflict between Dr. Jekyll and Mr. Hyde.

CBS's production introduces the theme of double identities very early in the series, with the show's first serial killer. The case is revisited in season 10's second episode when the killer's son becomes the suspect of a crime committed close to his home. Craig Mason was the son of Judge Douglas Mason, who was firstly introduced in the series as Paul Millander, a novelty store owner. Millander suffered from identity issues as his genes identified him as female, but his body was a man's. This conflict, along with the mystery surrounding his father's death, is what pushes him to become a murderer owner of a shop while judging other criminals as Judge Mason. Mirroring Jekyll and Hyde, both identities —the «good» Judge Mason and the «evil» Millander— lived within Millander's body but remained separated.

The appearance of Mason's son in episode 2 of the season serves the purpose of reintroducing the theme of double identities that will condition the season's progression, first through the introduction of killer Jekyll's victims as suspects of murder at the beginning to become the newest fatality later; and last with the change in Dr. Langston's portrayal.

During a conversation with Craig Mason, Langston reveals something about his father that still haunts the doctor. The man, a Vietnam veteran, was known for having a violent character which Langston firstly associated with his time serving in Vietnam, but later relates to a genetic anomaly. The possibility of the existence of a variant in the MAOA (monoamine oxidase A) —a gene responsible, among other things, for the catabolism of neurotransmitters like dopamine— in the genetic pool of Langston's father might have been the cause of his violent outbursts, as various scientific studies have, in the past few decades, linked the existence of this variant to a higher propensity to violence and criminality (Sohrabi). The doctor suspects he suffers from the same genetic anomaly —although he has never tried to find out— but affirms to never have had a violent outburst like his father's. He tells Craig that he is the only owner of his actions and that his father's sins will never be his own unless he lets them be.

The end of the episode, however, shows Dr. Langston analyzing a drop of his father's blood, apparently in an attempt to demonstrate the existence of the MAOA variant in his father's genes. The sequence reflects on Langston's internal struggle —the doctor's fascination with the rare genetic condition and the son's fear to have inherited it— which seems to have been reactivated by his meeting with Craig. In a similar way to how Jekyll's «creation» of Hyde is somehow conditioned by his past relation with his father —as can be deduced from the confession within his will—, both Langston and Craig's internal conflicts are associated with their own childhood experiences, which had been significant influenced by their fathers' criminal acts (Arata 57).

Langston's confession in this earlier episode will hint at his possible implication in killer Jekyll's case later in the season, when the dead body of a journalist working on the case is found with all evidence pointing to Langston's culpability. Heidi Custer had been apparently investigating the doctor's involvement in a past case regarding a series of anomalous deaths of patients that occurred at the hospital Langston was working at back at the time. Although the killer was identified as another doctor, Custer never fully believed in Langston's innocence, and that prompted her to further investigate his possible relation to the killer Jekyll. The journalist's plot serves the purpose of creating a reasonable doubt in the audience as well as within Langston's colleagues at the department, but also to show killer Jekyll's fear of the doctor, who seems to be getting closer and closer to discover Jekyll's real identity.

Langston is, thus, taken from the case and suspended, leaving open the possibility of him being the killer. This suspicion is fueled by the doctor's family history, but also by the staging of his most private side: his home.

2.4. Mirroring each other: the criminal and the detective

In Stevenson's novel, the lack of direct interaction between Utterson and Hyde forces the lawyer—and the reader—to conform an image of the mysterious man based on others' personal experiences, but also on the examination of Hyde's home:

In the whole extent of the house, which but for the old woman remained otherwise empty, Mr. Hyde had only used a couple of rooms; but these were furnished with luxury and good taste. A closet was filled with wine; the plate was of silver, the napery elegant; a good picture hung upon the walls, a gift (as Utterson supposed) from Henry Jekyll, who was much of a connoisseur; and the carpets were of many plies and agreeable in colour. (Stevenson 28)

Utterson's description of Hyde's rooms mirrors that of Langston's living room, with exquisite furniture and exotic items arranged as if they were selected pieces in a museum. The visual depiction of Langston's home and its similitudes with Hyde's help to sustain the suspicion that the doctor might be killer Jekyll, especially after Langston's office comes into view—as it bears a clear similarity to Hyde's room:

At this moment, however, the rooms bore every mark of having been recently and hurriedly ransacked; clothes lay about the floor, with their pockets inside out; lock-fast drawers stood open; and on the hearth there lay a pile of grey ashes, as though many papers had been burned. (28)

The investigator's office mirrors the destruction found in Hyde's rooms, with torn papers and broken objects spread on the floor as the result of a clearly violent outburst. This picture provides even more evidence to support the hypothesis of the Langston's culpability, but Nick's decision to trust in the doctor—symbolizing the unity of the CSI team—finally leads them to discover the real killer: a man called Charlie DiMasa.

The issue of double identities comes back when DiMasa is finally unmasked. Killer Jekyll —much like the Millander/Mason case— turns out to be a Las Vegas popular chef working at his father's Italian restaurant. When he was still at college, his father's declining health had forced him to abandon his dream of becoming a doctor in order to adopt the identity of the caring son, preoccupied to keep his father's business afloat. However, his inability to renounce to his broken dream had led him to become Doctor Jekyll the serial killer, just like Stevenson's Jekyll had been lured towards the experiment resulting in Hyde:

Hence it came about that I concealed my pleasures; and that when I reached years of reflection, and began to look round me and take stock of my progress and position in the world, I stood already committed to a profound duplicity of life. (Stevenson 67)

Like the novel's Jekyll, Charlie DiMasa found a way to balance the two identities that conformed his self: the medical practitioner lacking a professional integrity and the devoted son with a clear moral compass. This way, the «isolated and lonely lives» of the repressed DiMasa and Jekyll, hidden behind their depiction as «'successful' members of bourgeois professions», such as medicine and the culinary arts, both portray the «middle-class emptiness» that Stevenson criticized with his novella (Smith 100).

In this sense, *C.S.I.*'s particular adaptation of *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* —as a detective story rather than a gothic tale— deals, nevertheless, with the same questions Stevenson and other authors were exploring at the time the novella was written:

Our innate impulses toward evil cannot in the nature of things be eradicated, nor can they even be effectively repressed for long without great psychological cost. The costs of repression are everywhere evident in the novel, whose broader canvas allows Stevenson to paint a damaging portrait of a society defined by repression and its inevitable twin, hypocrisy. (Arata 67)

Indeed, the existence of Mr. Hyde and killer Jekyll comes directly from the overexpression of the novel's Jekyll and DiMasa's evil sides due to the significant social repression they suffered while growing up. This social repression is, thus, represented by the figure of the father, as both Jekyll and

DiMasa confess at the end of their own stories. Unlike Langston —who had not let his father's condition to guide the construction of his personal and professional identity—, both Jekyll and DiMasa's identities had been greatly influenced by their pasts, finally allowing their «evil» sides to emerge.

3. Conclusion

The popularity of the classic detective tales led the audiovisual industry to the creation of similar stories to entertain their spectators. The «'exhilaration' associated with criminal danger and the darker underbelly of life in the city» (Messent 5), as well as the introduction of the new fascinating scientific and technological advancements in the field of criminal investigation, made *C.S.I.: Crime Scene Investigation* one of the most popular crime fictions of the early 21st century. The series' 10th season takes a step forward in its condition as an example of the modern detective fiction by introducing a new serial killer in the figure of *Doctor Jekyll*. The newest adaptation of Stevenson's novella —exploring the view of the text as a detective story rather than a Gothic tale— offers, yet again, the common triumph of science over mystery typical of the detective tales thanks to the CSI team's use of the most advanced procedures and knowledge to stop killer Jekyll.

The *reading* of evidence carried out by both Utterson and the CSI team responds to the «desire to explain the crime rationally» —common of the detective stories—, but also clashes with the recognition that «no such explanation is possible» (Clausson 65) as both Hyde's and DiMasa's actions seem to be anything but rational. The psychological complexity of the «double identities» acts as the true mystery in both the novella and the series, one that even today remains unsolved. This way, *C.S.I.* follows Stevenson's path in their approach to the individual's mind, now through the exploration of the psychology —as well as the biology, exemplified by Langston and his father's genetic defect— of crime, which has become one of the most relevant fields of study in recent years, providing yet another great example of the evolved and modern genre of detective fiction.

Bibliography

- Arata, Stephen. «Stevenson and *Fin-de-Siècle* Gothic». *The Edinburgh Companion to Robert Louis Stevenson*, edited by Penny Fielding, Edinburgh University Press, 2010, pp. 53-69.
- Clausson, Nils. «Degeneration, Fin-de-Siècle Gothic, and the Science of Detection: Arthur Conan Doyle's *The Hound of the Baskervilles* and the Emergence of the Modern Detective Story». *Journal of Narrative Theory*, vol. 35, no. 1, 2005, pp. 60-87.
- Garrett, Peter. *Gothic Reflections: Narrative Force in Nineteenth-Century Fiction*. Cornell University Press, 2018.
- Hühn, Peter. «The detective as reader: Narrativity and reading concepts in detective fiction». *Modern Fiction Studies*, vol. 33, no. 3, 1987, pp. 451-466.
- Knight, Deborah, and George McKnight. «CSI and the Art of Forensic Detection». *The Philosophy of TV Noir*, edited by Steven Sanders and Aeon J. Skoble, University Press of Kentucky, 2008, pp. 161-177.
- Lynch, Michael, et al. *Truth Machine: The Contentious History of DNA Fingerprinting*. University of Chicago Press, 2010.
- McCaw, Neil. *Adapting Detective Fiction: Crime, Englishness and the TV Detectives*. Continuum, 2011.
- Messent, Peter B. *The Crime Fiction Handbook*. John Wiley & Sons, 2012.
- Shpayer-Makov, Haia. *The Ascent of the Detective: Police Sleuths in Victorian and Edwardian England*. Oxford: Oxford University Press, 2011.
- Smith, Andrew. *Gothic Literature*. Edinburgh University Press, 2013.
- Sohrabi, Sadaf. «The Criminal Gene: The Link between MAOA and Aggression (Review)». *BMC Proceedings*, vol. 9, 2015, pp. 1-1.
- Stevenson, Robert Louis. *Dr. Jekyll and Mr. Hyde with The Merry Men and Other Tales and Fables*. Maxtor Classics, 2015.
- Thomas, R. R. «In the Company of Strangers: Absent Voices in Stevenson's *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* and Beckett's *Company*». *MFS Modern Fiction Studies*, vol. 32, no. 2, 1986, pp. 157-173.

Filmography

- C.S.I.: *Crime Scene Investigation: Complete Season 01*. Created by Anthony E. Zuiker, Jerry Bruckheimer Television, CBS Television Studios, 2000/01.
- C.S.I.: *Crime Scene Investigation: Complete Season 02*. Created by Anthony E. Zuiker, Jerry Bruckheimer Television, CBS Television Studios, 2001/02.

- C.S.I.: Crime Scene Investigation: Complete Season 09*. Created by Anthony E. Zuiker, Jerry Bruckheimer Television, CBS Television Studios, 2008/09.
- «Down.» *C.S.I.: Crime Scene Investigation: Complete Season 09*. Written by Naren Shankar and Carol Mendelsohn, directed by Kenneth Fink, performance by William Petersen and Laurence Fishburne, Jerry Bruckheimer Television, CBS Television Studios, 2008.
- «One to Go.» *C.S.I.: Crime Scene Investigation: Complete Season 09*. Written by Naren Shankar and Carol Mendelsohn, directed by Alec Smight, performance by William Petersen and Laurence Fishburne, Jerry Bruckheimer Television, CBS Television Studios, 2009.
- C.S.I.: Crime Scene Investigation: Complete Season 10*. Created by Anthony E. Zuiker, Jerry Bruckheimer Television, CBS Television Studios, 2009/10.
- «Ghost Town.» *C.S.I.: Crime Scene Investigation: Complete Season 10*. Written by Dustin Lee Abraham and Carol Mendelsohn, directed by Alec Smight, Jerry Bruckheimer Television, CBS Television Studios, 2009.
- «Appendicement.» *C.S.I.: Crime Scene Investigation: Complete Season 10*. Written by Evan Dunskey, directed by Kenneth Fink, Jerry Bruckheimer Television, CBS Television Studios, 2009.
- «Irradiator.» *C.S.I.: Crime Scene Investigation: Complete Season 10*. Written by Bradley Thompson and David Weddle, directed by Michael Nankin, Jerry Bruckheimer Television, CBS Television Studios, 2010.
- «Doctor Who.» *C.S.I.: Crime Scene Investigation: Complete Season 10*. Written by Tom Mularz, directed by Jeffrey G. Hunt, Jerry Bruckheimer Television, CBS Television Studios, 2010.
- «Meet Jekyll.» *C.S.I.: Crime Scene Investigation: Complete Season 10*. Written by Naren Shankar, directed by Alec Smight, Jerry Bruckheimer Television, CBS Television Studios, 2010.

RESEÑAS BIOGRÁFICAS DE LOS AUTORES
(EN ORDEN ALFABÉTICO)

AUTHORS' BIODATA (ARRANGED IN ALPHABETICAL ORDER)

ALBALADEJO-ORTEGA, SERGIO

Profesor de 'Ficción Audiovisual' y 'Periodismo y Cine' en la Facultad de Comunicación de la UCAM-Universidad Católica de Murcia. Su campo de investigación principal lo conforman las narrativas transmedia y, más concretamente, la alfabetización transmediática, temas sobre los que posee publicaciones, comunicaciones y ponencias invitadas en congresos internacionales. Pertenecer a la Asociación Española de Investigación de la Comunicación (AE-IC) y es miembro del grupo de investigación 'Comunicación Audiovisual Digital (DIGITALAC)' de la Facultad de Comunicación de la UCAM-Universidad Católica de Murcia, dentro del que ha participado en diversos proyectos de investigación. En 2015, como miembro de la Comisión asociada a la Dirección General de Calidad Educativa, Innovación y Atención a la Diversidad de la Consejería de Educación, Formación y Empleo de la Región de Murcia, contribuyó al diseño de la asignatura 'Comunicación Audiovisual'. Ha impartido varios seminarios científicos en el marco de un programa de Doctorado en Dirección de Comunicación y participado en un proyecto de Innovación Docente relacionado con la capacidad de lo transmedia para la inculcación de competencias curriculares.

BLÁZQUEZ-CRUZ, LAURA

Licenciada en Filología Inglesa con estudios de postgrado en aspectos culturales de la Lengua Inglesa. Ha sido profesora del Departamento de Filología

Inglesa de la Universidad de Jaén e investiga el análisis del discurso en el lenguaje publicitario y musical. Además, es profesora del Centro de Estudios Avanzados en Lenguas Modernas (CEALM) de la UJA y está a cargo de docencia de los niveles A1 hasta el C2 del inglés general, además de preparación de exámenes de acreditación Cambridge y APTIS. Ha formado parte del tribunal de evaluación de ACLES. Junto con Julio Ángel Olivares Merino, es codirectora del programa «Levelling» que se emite en UniRadio Jaén, espacio radiofónico sobre la enseñanza del inglés general y para fines específicos a través de los libros de texto.

CORREOSO-RODENAS, JOSÉ-MANUEL

Doctor en Filología Inglesa por la Universidad de Castilla-La Mancha. Actualmente es Profesor Ayudante Doctor en el Departamento de Estudios Ingleses de la Universidad Complutense de Madrid. Su campo de estudio se centra, principalmente, en la literatura gótica, tanto europea como norteamericana. Fruto de su labor en esta especialidad han sido algunas de sus publicaciones, así como su participación en congresos tanto a nivel nacional como internacional. Entre sus publicaciones más recientes, sobresalen «The Haunting of the Spanish Empire. (Proto-)Gothic Elements in Cabeza de Vaca's *Naufragios* and Garcilaso de la Vega's *La Florida del Inca*» (*Studia Neophilologica*) y «Nuevas concepciones espaciales en *The Turn of the Screw*» (*Epos: Revista de filología*). Actualmente, también es miembro del Proyecto de Investigación de I+D «Edgar A. Poe on-line. Texto e imagen», financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades (Ref. HAR2015-64580-P) y colaborador del grupo de I+D «Estudios interdisciplinares de Literatura y Arte».

FUENTES-DEL-RÍO, MÓNICA

Doctora por la Universidad Complutense de Madrid con la investigación «La concepción de la literatura en la obra de Carmen Martín Gaité: de la teoría literaria a la práctica ficcional. Un modelo comunicativo», con la calificación de sobresaliente *cum laude*. Publicada en eprints.ucm.es/42366/. También es autora de: «El carácter lúdico de la literatura en la obra de Carmen Martín Gaité. El juego dialéctico entre lector y escritor», *Espéculo. Revista de Estudios*

Literarios, agosto-diciembre 2016, núm. 57, pp. 52-70. «Las escasas fronteras entre la literatura y el cine en la obra de Carmen Martín Gaité», en Víctor Gutiérrez-Sanz, Irene G. Escudero, Pablo Romero-Velasco y Paulo Camodeca (eds.), *Fronteras de la literatura y el cine*, Valladolid, Ediciones Universidad de Valladolid, 2018, pp. 71-88. *Aprender a escribir con Carmen Martín Gaité*. Madrid: Fragua, 2018. En fase de producción editorial. Editora especializada en innovación educativa —recursos didácticos y formación *online* para el profesorado de Educación Infantil, Primaria y Secundaria—. Mónica Fuentes del Río ha sido profesora de la Universidad Complutense de Madrid, así como de diversos másteres e instituciones.

GONZÁLEZ-MORENO, BEATRIZ

Doctora en Filología inglesa y profesora titular en la Universidad de Castilla-La Mancha, en cuya Facultad de Letras (Campus de Ciudad Real) imparte Literatura inglesa, y Arte y Literatura. Buena parte de su actividad investigadora se centra en la estética literaria y en analizar las categorías de lo bello y lo sublime con relación al período romántico inglés y la representación de la naturaleza. En este sentido, merece la pena destacar su obra *Lo sublime, lo gótico y lo romántico: la experiencia estética en el romanticismo inglés* (2007), convertido ya en un referente en el estudio del paisaje y la naturaleza románticos. Como parte del Grupo de investigación interdisciplinar de Literatura y Arte, LyA, ha buscado promover la relación entre texto e imagen a través de numerosas publicaciones entre las que resultan de especial interés aquellas dedicadas a su análisis de la obra de Mary Shelley, *Frankenstein*, y cómo los ilustradores han se han aproximado a este texto gótico. Igualmente, y como miembro del Proyecto de Investigación «Edgar A. Poe on-line. Texto e Imagen» ha editado junto a Margarita Rigal los libros *A Descent Into Edgar Allan Poe and His Works: The Bicentennial* (2010) y *Edgar Allan Poe: doscientos años después (1809-2009)* (2010). Recientemente, y como forma de difundir la importancia del diálogo entre las artes, acaba de publicar *Painting Words: Aesthetics and the Relationship between Image and Text* (2020).

GONZÁLEZ-RIVAS-FERNÁNDEZ, ANA

Profesora de Estudios Ingleses en la Universidad Autónoma de Madrid. Es doctora en Filología, y licenciada en Filología Clásica y en Filología Inglesa por la Universidad Complutense de Madrid. Por Filología Inglesa, además, obtuvo el premio extraordinario de licenciatura de la Universidad Complutense. Sus líneas de investigación abarcan temas relacionados con la literatura gótica y fantástica angloamericana, la literatura comparada, la recepción de los clásicos grecolatinos, la mitocrítica, las transferencias culturales, la Historia de la lectura y la intermedialidad. Además de su trabajo académico, ha participado en la organización de algunos eventos culturales, tales como la Semana Gótica de Madrid y diferentes actividades de la Semana de la Ciencia de Madrid. Es secretaria general de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada, secretaria de Asteria (Asociación Internacional de Mitocrítica) y miembro de la Junta Directiva de EAPSA (Edgar Allan Poe Spanish Association). Actualmente es miembro de los proyectos de investigación «Marginalia Classica. Recepción clásica y cultura de masas contemporánea: la construcción de identidades y alteridades» y «AGLAYA. Estrategias de innovación en mitocrítica cultural».

JIMÉNEZ-GONZÁLEZ, MARÍA-ISABEL

Licenciada en Filología Inglesa por la Universidad de Castilla-La Mancha (2001-2006). Ha trabajado como profesora en diferentes institutos de Educación Secundaria y Bachillerato en España, así como en varias universidades, entre las que se encuentran la UCAM-Universidad Católica San Antonio de Murcia, el Centro Universitario de la Defensa en San Javier (Murcia) y la Universidad de Castilla-La Mancha, lo que se resume en una experiencia de más de quince años en la enseñanza del inglés a distintos niveles. María Isabel también es doctora en Filología Inglesa y su área de investigación principal es la literatura norteamericana decimonónica, centrándose en Edgar Allan Poe, en torno a quien escribió su tesis doctoral en 2013, cuyo título es «Fantasía y realidad en la literatura de ciencia ficción de Edgar A. Poe». María Isabel Jiménez ha asistido a numerosos congresos, tanto a nivel nacional como internacional, y ha publicado varios artículos y capítulos de libro sobre la ciencia ficción del escritor bostoniano, entre otros temas. Además, ha realizado diferentes estancias

de investigación tanto en Estados Unidos como en Reino Unido. En estos momentos, María Isabel es la Coordinadora del Grado en Estudios Ingleses de la Universidad de Castilla-La Mancha y la Subdirectora del Departamento de Filología Moderna de dicha institución, donde imparte docencia como Profesora Ayudante Doctor en la Facultad de Letras de Ciudad Real.

KORNILOVA, ELENA N.

Profesora titular en la Facultad de Periodismo de la Lomonosov Moscow State University. Su investigación se centra en los campos de la mitología y el pensamiento mitológico, la historia de culturas antiguas y sus literaturas, la literatura comparada o la historia y teoría de la cultura. Varias de sus publicaciones se mencionan a continuación: Корнилова Е.Н. Мифологическое сознание и мифопоэтика западноевропейского романтизма (Mythological Consciousness and Mythopoeitics of Western European Romanticism). М.: ИМЛИ РАН «Наследие» 2002. ISBN ББК 83 3, 447 p. Kornilova E. Modelli mitologici nei moderni media russi // C. Cadamagnani, A. Carbone, G. Denissova (ed.) «Il russo nella galassia dell'informazione», место издания Pisa University Press, Pisa, 2018 . P. 38-46 Корнилова Е.Н. Trickster model as expressionist revolt in the poetic cycle «Morgue» by G. Benn. // Вестник МГЛУ. Гуманитарные науки, том 792, № 3, с. 143-157 Корнилова Е.Н. Мотив эпического странствия–возвращения героя из потустороннего мира с точки зрения номадологии (The Descent into the Underworld in the Ancient poetry) // *Nomadizm i nomadologia: rozważania i analizy*, // UWM w Olsztynie, Centrum Badań Europy Wschodniej ul. Kurta Obitza 110-725 Olsztyn / Poland, 2017. P. 279-295 Kornilova Elena. Swiss Worksby Hermann Hesse: Spiritual Life of Germany on the Pages of Intellectual Prose and Literary Criticism of the German's Exile. // *Literature in Exile Emigrants' Fiction 20th Century Experience*, - Cambridge Scholars Publishing | Registration Number: 04333775 Cambridge, 2016 P. 333-344.

LÓPEZ-SANTOS, MIRIAM

Licenciada en Filología Hispánica, Licenciada en Lingüística, Máster en Literatura Comparada y Doctora en Filología Hispánica, Miriam López Santos

es Profesor Ayudante Doctor del Departamento de Filología Hispánica y Clásica de la Universidad de León. Ha dedicado su labor docente e investigadora a cuestiones teóricas relativas al género de la novela gótica, la relación de la literatura y el cine, así como al análisis de figuras de escritores del siglo XIX de la literatura española. Ha publicado diversos ensayos y artículos entre los que destaca la edición crítica de *La urna sangrienta o el panteón de Scianella* (2010), el ensayo *La novela gótica en España* (2010) o *La Torre gótica o el Espectro de Limberg* (2014), junto a otros artículos sobre esta temática en revistas y monografías. Destaca además su labor al frente del Portal de Novela gótica de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

MESA-VILLAR, JOSÉ-MARÍA

Doctor en Filología Inglesa (2010) con Mención Europea – Programa ‘Lingüística, Literatura y Didáctica de la Lengua Inglesa’ con Mención de Calidad del Ministerio de Educación y Ciencia. Fue becario FPU del Ministerio de Educación entre 2005 y 2008. Mantiene dos líneas de investigación de marcado carácter interdisciplinar (literatura e imagen) orientadas hacia los estudios sobre la mujer. Una parte sustancial de su tesis doctoral se escribió en la Universidad de Reading (UK), bajo la invitación del Catedrático Emérito J. B. Bullen. Entre sus publicaciones encontramos un monográfico sobre la representación de los personajes femeninos del ciclo artúrico en la obra visual de Dante Gabriel Rossetti (Peter Lang), capítulos de libro para Abada Editores, la Universidad de Salamanca y la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Sus artículos académicos también han aparecido en SEDERI (*Sociedad Española de Estudios Renacentistas Ingleses*), *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, *Clepsydra: Revista de Estudios de Género y Teoría Feminista* y *Grove: Working Papers on English Studies*, entre otras. Sus ponencias han recibido una cálida acogida en congresos internacionales celebrados en el Ashmolean Museum / Taylorian Institute (Oxford) y las universidades de Coimbra, Oporto, Dundee (Escocia) y Arizona (USA). Ha sido ponente invitado en la Universidad Autónoma de Madrid, la Universidad de Alcalá de Henares y la Universidad Complutense de Madrid. Entre 2004 y 2013 desarrolló su labor como investigador y docente en la Universidad de Jaén (Departamento de Filología Inglesa y Centro de Estudios Avanzados en Lenguas Modernas). En septiembre de 2013 se incorporó

al Departamento de Idiomas de la UCAM-Universidad Católica de Murcia, donde es profesor contratado doctor con dedicación exclusiva y desempeña las funciones de Coordinador del Máster en Enseñanza Bilingüe (desde el curso 2019/2020), tras su paso por la Comisión de Calidad (2014-2018). Es integrante del Grupo de Investigación 'Literatura, Cultura y Lenguas Modernas', donde es responsable de la línea de investigación 1, 'Estudios interdisciplinares sobre literatura, arte y sociedad', desde la que se organiza el Congreso Interdisciplinar sobre Literatura e Imagen. Miembro de AEDEAN (Asociación Española de Estudios Anglo-Norteamericanos), la Sociedad Prerrafaelista de Birmingham (PRS) y SELGYC (Sociedad Española de Literatura General y Comparada).

MIRALLES-PÉREZ, ANTONIO-JOSÉ

Licenciado en Filología Inglesa y Doctor en Literatura Inglesa. Imparte docencia en historia, cultura y literatura en lengua inglesa. Ha sido responsable de asignaturas de inglés con fines específicos (Grado en Psicología, Grado en Criminología, etc.). Investiga la novela histórica, las recreaciones modernas del mundo medieval, y la narrativa autobiográfica. Es subdirector del Departamento de Idiomas, además de coordinador de TFM (Máster en Enseñanza Bilingüe) y de TFG y de prácticas externas (Grado en Lenguas Modernas). También es Investigador Principal del Grupo de Investigación 'Cultura, Literatura y Lenguas Modernas' de la UCAM-Universidad Católica de Murcia.

NAVARRO-GOIG, GEMA

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia y Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Profesora Titular de la Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid. Miembro del Grupo de Investigación de la UCM *LAMP. El libro de artista como materialización del pensamiento* y miembro del Grupo de Investigación *Acis* y del *Proyecto de investigación Acis&Galatea*, ambos de la UCM. Sus áreas de investigación son fundamentalmente la mitocrítica, la pintura, el grabado, el libro de artista, el cine y la ilustración editorial. Ha publicado sobre estos temas en diversas publicaciones científicas. Realiza habitualmente exposiciones

nacionales e internacionales; en este sentido, las últimas han sido en Shanghai, París, San Petersburgo, Buenos Aires y Madrid, entre otras. Ha desempeñado numerosas labores de comisariado en exposiciones sobre el libro de artista y el grabado.

OLIVARES-MERINO, JULIO-ÁNGEL

Docente investigador en el Departamento de Filología Inglesa de la Universidad de Jaén, donde imparte clases de Narratología, Literatura Inglesa de los siglos XIX y XX, además de un Máster sobre Literatura y Cine. Es doctor en Filología Inglesa con una Tesis que versa sobre el mito del vampiro en lengua inglesa, centrándose en la comparación entre *Drácula*, de Bram Stoker, y *Salem's Lot*, de Stephen King. Ha escrito varios libros y artículos sobre el séptimo arte y la literatura de terror, centrándose en temáticas relacionadas con la semiótica, el lenguaje figurativo y las modalizaciones del concepto de lo espectral. Destacan sus monografías sobre *Ringu* y el director español Jaume Balagueró. Es autor de más de una decena de obras de ficción, entre las que destacan *Sonambulia*, *Paralelo a tu expirar* o *Diarios del cuarto oscuro*. Dirige «Delirium: laboratorio de artes escénicas», propuesta de divulgación científica y dinamización cultural a través del teatro. Ha colaborado en medios de comunicación desde hace más de dos décadas y, actualmente, es director de UniRadio Jaén, la Radio de la Universidad de Jaén, emisora en la que dirige y presenta programas sobre cine («Almas de butaca») y transferencia del conocimiento científico («Sobretextos», «Panel de expertos/as»), además de espacios sobre sensibilización social y voluntariado. Ha impartido y dirigido cursos sobre oratoria, además de talleres sobre destrezas comunicativas, expresión oral y la grabación de adaptaciones radiofónicas o tutoriales docentes.

RODRÍGUEZ-ARNÁIZ, LAURA

Graduada en Estudios Ingleses por la Universidad Complutense de Madrid, Laura Rodríguez Arnáiz cursa actualmente el Máster en Estudios Norteamericanos impartido conjuntamente por la Universidad Complutense de Madrid y el Instituto Franklin de Alcalá de Henares. Como investigadora, está especialmente interesada en la literatura en lengua inglesa escrita en Norteamérica y Gran Bretaña.

SÁNCHEZ-VERDEJO PÉREZ, FRANCISCO-JAVIER

Licenciado y Doctor en Filología Inglesa por la Universidad de Castilla-La Mancha. Sus líneas de investigación abarcan temas relacionados con la literatura comparada, la literatura gótica, vampírica, y de terror. Su Tesis Doctoral «Terror y placer: hacia una (re)construcción cultural del mito del vampiro y su proyección sobre lo femenino en la literatura escrita en lengua inglesa», ha sido publicada online por la Universidad de Castilla-La Mancha. Posee numerosas contribuciones en revistas, libros y otras publicaciones científicas y eventos de difusión cultural nacionales e internacionales. Ha analizado la obra de Stoker, Le Fanu y Poe... entre otros. Ha estudiado motivos como el fantasma, el vampiro o el monstruo. Con respecto a la literatura comparada, sus intereses se centran en las interacciones entre las literaturas de otras lenguas, la mitología, la antropología, la religión, el cine, el arte... Forma parte del consejo de revisores de varias publicaciones. En 2009 obtiene una beca para una estancia en Irlanda en el St. Joseph's College (Dublin). En la actualidad imparte clases en la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED).

Durante siglos, la narrativa gótica ha fascinado e inquietado al público a partes iguales, resolviendo misterios, explorando los traumas de sus protagonistas, enfrentándolos a lo monstruoso, o transportándolos a escenarios tan hermosos como amenazadores. Estos elementos, no obstante, no acaban en sí mismos: lo que nos incomoda, estremece o aterroriza también nos hace partícipes de una valiosa reflexión donde se abordan temas clave para la existencia humana, desde las dinámicas del poder, lo engañoso de las apariencias o los peligros que entraña un desarrollo científico-tecnológico sin referentes éticos.

Este volumen recoge doce estudios de caso que abordan las transformaciones del género gótico en obras contemporáneas de ámbitos como el cine (Tim Burton, Guillermo del Toro, David Lowery), la literatura (Carmen Martín Gaité, Iris Murdoch), la novela gráfica (*Manifest Destiny*) o la ficción televisiva (*Westworld*, *American Horror Story*, *Black Mirror*, *C.S.I.*). Desde una perspectiva interdisciplinar y multi-perspectivista, examinaremos el diálogo que se establece entre una selección de obras producidas en las últimas décadas y clásicos como Edgar Allan Poe, Mary Shelley, Robert Louis Stevenson o Bram Stoker, entre otros. El resultado: la evidencia de que la sociedad cambia, pero el terror sigue siendo universal.



UNIVERSIDAD
DE SALAMANCA



UCAM
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE MURCIA

25 Aniversario