



De lo Fantástico y lo Inadmisible

Coords. Mario-Paul Martínez y Fran Mateu
Ed. Miguel Herrero Herrero



CIN-ESTESIA

CINESTESIA
www.cinestesia.es

MASSIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH


FANTAEELX
CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Lo maravilloso, lo sobrenatural, lo extraordinario, o como apunta este libro en su título, lo fantástico y lo inadmisibile, son solo algunas de las categorías con las que intentamos emplazar una de nuestras condiciones más universales: el ser humano frente al misterio. Sea cual sea su etiqueta hoy, se trata de un fenómeno transversal que ha ido permeando prácticamente todas las áreas de la cultura. Desde los clásicos más reconocibles de la literatura y la cinematografía (Shelley, Lovecraft, Pratchett, etc.), hasta las novedades más periféricas del videojuego o de la realidad virtual (Aventuras gráficas, *Survival Horror*, etc.).

Este libro, aborda en sus siete capítulos temáticos (cine, televisión, videojuegos, ilustración y literatura, Historia y educación), y de la mano de una amplia diversidad de autores/as, estas cuestiones, así como otras modalidades de expresión e interconexión de lo fantástico y lo inadmisibile, con el arte y el audiovisual contemporáneo. Un recorrido al que sumar, entre otros muchos temas, las huellas japonesas de los fantasmas Yokai y los monstruos Kaiju Eiga (Godzilla, Gojira); las fábulas cinematográficas de Harryhausen o del *Giallo* italiano; la estampa feminista y *queer* de la brujería posmoderna (The Craft, The Spell); o las tribulaciones “superheroicas” que aterrizan desde el cómic hasta nuestras pantallas (Daredevil, The Punisher, etc.).

ASOCIACIÓN DE DESARROLLO Y DIFUSIÓN
DEL GÉNERO FANTÁSTICO
“UNICORNIO NEGRO”

 **UNIVERSITATIS**
Miguel Hernández

DA DEPARTAMENTO
DE ARTE



Autores: Mario-Paul Martínez Fabre, Fran Mateu, Manuel Benítez Bolorinos, Vicente Javier Pérez Valero, César Oliveros Aya, Jasper Vrancken, Pere Parramon, Violeta Alarcón Zayas, Miguel Ángel Pérez-Gómez, Claudia Sofía Benito Temprano, Laro del Río Castañeda, / javi moreno, Laura Agüera Santiago, Ryan García, William Watson, Germán Piqueras Arona, Rocío Serna Rodrigo, Lluís Anyó, Àngel Colom, Manuel Ferri Gandía, Carlos Maroto Pla, José Luis Maravall Llagaria, Kevin Díaz Alché, Johanna Caplliure, Ruth Cristina Hernández Ching, Damià Jordà Bou, Pol Vegara Meirelles, José Rovira-Collado, Claudia Torres Pastor.

Coordinadores: Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu.

Diseño de cubierta: Mario-Paul Martínez Fabre.

Diseño de maquetación: Vicente Javier Pérez Valero.

Editor: Miguel Herrero Herrero. Cinestesia. ©

miguelherreroherrero@gmail.com

Avda. Rey Don Jaime I, nº30A, 1ºB Sax (Alicante) CP 03630

Colaboran: Departamento de Arte de la Universidad Miguel Hernández de Elche.

Grupo de Investigación Massiva.

De lo Fantástico y lo Inadmisible 1ª edición (julio 2019).

ISBN: 978-84-120496-2-6.

Depósito Legal: A 337-2019.

Impreso en Jesús Poveda Impresores. Impreso en España.

Queda rigurosamente prohibida la reproducción total o parcial de esta obra. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada mediante ningún tipo de medio o sistema, sin autorización previa por escrito del editor.

Índice

Cuando las huellas de lo fantástico se bifurcan en la nieve Mario-Paul Martínez Fabre / Fran Mateu.....	005
Cap. 1. Lo fantástico y lo inadmisibile en el cine	
Star Wars. ¿Una saga feminista?	
Los roles de género en el cine de ciencia ficción Manuel Benítez Bolorinos.....	011
El carácter innovador de la dirección de fotografía en cine <i>Giallo</i> y su influencia en el cine actual Vicente Javier Pérez Valero	027
Transhumanismo y bioética en el cine fantástico iberoamericano César Oliveros Aya	047
El horror como distanciamiento afectivo Jasper Vrancken	059
Monstruos contemporáneos: la trabucación como recurso visual de lo fantástico Pere Parramon.....	071
Relaciones sexo-afectivas a través de lo monstruoso en <i>La región salvaje</i> y <i>La forma del agua</i> Violeta Alarcón Zayas	087
<i>Shin Kaiju Eiga</i>: el nuevo modelo de películas de monstruos de Legendary Entertainment Miguel Ángel Pérez-Gómez.....	103
Cap. 2. Lo fantástico y lo inadmisibile en la televisión	
El universo melancólico y fantástico de <i>The Leftovers</i>: un estudio sobre multiperspectivismo narrativo y ambigüedad genérica Claudia Sofía Benito Temprano / Laro del Río Castañeda.....	119
<i>The Craft</i>: riffs, adolescencia y brujería / javi moreno	133
Representación del superhéroe en la ficción seriada producida por Netflix. El caso de <i>Daredevil</i>, <i>Jessica Jones</i>, <i>Luke Cage</i>, <i>Iron Fist</i> y <i>The Punisher</i> Laura Agüera Santiago	149
¿Cuándo se convirtieron los trailers de películas de fantasía y ciencia ficción en publicidad engañosa? Ryan García / William Watson.....	169
Violencia y muerte como ocio.	
Realidad y ficción de productos creados a partir de los <i>mass media</i> Germán Piqueras Arona.....	189

Cap. 3. Lo fantástico y lo inadmisibile en los videojuegos	
Videojuegos fantásticos y dónde encontrarlos. El viaje del héroe	
Rocío Serna Rodrigo	205
Lo fantástico y el suspense en los videojuegos survival horror.	
El caso de <i>Resident evil 7 biohazard</i>	
Lluís Anyó / Àngel Colom	219
Influencias del animador Ray Harryhausen en el diseño de criaturas fantásticas para videojuegos	
Manuel Ferri Gandía	235
Cap. 4. Lo fantástico y lo inadmisibile en la ilustración	
La estrella más oscura. El influjo de H.P. Lovecraft y el horror cósmico en la obra gráfica de H.R. Giger	
Carlos Maroto Pla	251
La evolución de los arquetipos en la ilustración de fantasía: los productos de entretenimiento y su representación de las criaturas fantásticas tradicionales	
José Luis Maravall Llagaria	263
Cap. 5. Lo fantástico y lo inadmisibile en la Historia	
Cuentos, leyendas y <i>yōkai</i>: La sociedad japonesa tradicional vista a través de sus narraciones fantásticas	
Kevin Díaz Alché	279
Telequinesis o fantasía liberadora. ¿Cómo mover sujetos en la Historia?	
Johanna Caplliure	293
Cap. 6. Lo fantástico y lo inadmisibile en la literatura	
Crónica fantástica de Prometeo desencadenado	
Ruth Cristina Hernández Ching	309
Delincuencia, política y drogas en el universo literario de Terry Pratchett	
Damià Jordà Bou	315
Niños que dan <i>cosica</i> en los cuentos de Mariana Enríquez	
Pol Vegara Meirelles	331
Cap. 7. Lo fantástico y lo inadmisibile en el aula	
Elementos fantásticos en constelaciones multimodales.	
Propuesta didáctica para el aula de lengua y literatura	
José Rovira-Collado	349
El manga de fantasía como herramienta de motivación lectora en Educación Primaria	
Claudia Torres Pastor	363

CUANDO LAS HUELLAS DE LO FANTÁSTICO SE BIFURCAN EN LA NIEVE

Mario–Paul Martínez Fabre / Fran Mateu

Si pudiésemos elegir entre conceptos como lo *maravilloso*, lo *sobrenatural*, lo *extraordinario*, o como apunta este libro, lo *fantástico* y lo *inadmisibile*, estaríamos escogiendo entre los cientos de etiquetas y categorías que intentan aprehender una de nuestras inquietudes más antiguas e inasibles: el ser humano frente al misterio. Una pulsión, un afán por el vértigo de la imaginación, mucho más amplia que cualquier género o campo estético en el que poder encasillar esta faceta de nuestra existencia.

A pesar de ello, la presencia de todas estas acepciones (desde etiquetas generalistas como *le fantastique*, hasta tipologías más específicas como el *survival horror* de los videojuegos actuales)¹, demuestra cómo hemos necesitado de ellas para acercarnos a la magnitud del fenómeno y, en especial, para intentar comprender cómo éste se relacionaba con el pensamiento de su tiempo. Lo *gótico* en la literatura de Horacio Walpole (*El castillo de Otranto*, 1764), por ejemplo, fue una de las primeras etiquetas necesitadas para diferenciar las ficciones mitológicas clásicas (*Gigalmesh*, *El Satiricón*, *Beowulf*, etc.), de la fantasía atraída por lo terrorífico. Lo *maravilloso*, en palabras de Guy de Maupassant, separa al prototípico *cuento de hadas*, de la narración donde lo inesperado y lo sobrenatural, acechan a la realidad. Alejo Carpentier, buscó en lo *real maravilloso*, el adjetivo para contrastar los matices con los que afronta estos conceptos la literatura europea, y la hispanoamericana. Y Roger Callois, adscribió la irrupción de «*inadmisibile*», como la acepción más acertada de la quiebra de la razón por parte de lo sobrenatural... Éstas son solo unas pinceladas de la extensa taxonomía de lo fantástico, de las que seguro, el lector o lectora, tendrá conocimiento o podrá referenciar, junto a otras tantas huellas entre lo clásico y lo nuevo.

A nosotros –y asumiendo la responsabilidad coordinadora que nos corresponde–, también nos conviene ofrecer una definición de lo que entendemos por

¹ La primera, se refiere a la denominación empleada por los literatos franceses en el siglo XIX para el género fantástico. La segunda, a una tipología del videojuego digital, inspirado en la ficción de terror, que prima la supervivencia y el suspense del protagonista como eje central de su partida.

fantástico y sus matices respecto a lo *inadmisible*, pues a lo largo de los próximos capítulos, las porosas fronteras entre ambos caminos se pueden bifurcar, dependiendo del deseo de quien abra estas páginas. Callois, como se puede leer, nos pilló felizmente desprevenidos con su irrupción de lo «misterioso» y lo «inadmisible» cercenando la realidad. Pero cabría citar otros autores que también nos inspiraron a confabularnos con estos matices de lo incómodo. Entre ellos, no podemos dejar de hacernos eco de pensadores como Tzvetan Todorov, para quien lo maravilloso corresponde a lo desconocido, y lo extraño a una experiencia en la que irrumpe «lo anormal». Louis Vax, quien prefirió acotar lo «fantástico» como algo que desestabiliza «el orden natural de las cosas». O, más recientemente, Mark Fisher y su especificidad ante lo «raro» y lo «espeluznante»; términos que tienen en común «una cierta preocupación por lo extraño. Lo extraño; no lo terrorífico» (2018: 10). Para Fisher, lo raro se forja ante la presencia exorbitante de un elemento que no debería estar ahí; «que rebosa y sobrepasa nuestra capacidad de representación» (2018: 75). Y lo espeluznante se manifiesta cuando existe una presencia donde no debería haber nada, o no existe cuando debería hallarse, es decir: «se constituye por una falta de ausencia o por una falta de presencia» (2018: 75).

Nuestro planteamiento² –siguiendo el camino de Callois, Todorov o Fisher, entre otros–, pretende asociar lo *inadmisible* tanto a lo que nos resulta raro, como a lo que nos resulta extraordinario. Lo *inadmisible* –como rareza–, postula la presencia de elementos que se alejan de toda verosimilitud respecto a nuestro constructo sociocultural; mientras que lo fantástico lo asociamos a la idea de espeluznante –sin su connotación terrorífica–, donde dicha presencia o ausencia de elementos o valores configuran un entorno que asumimos y podemos llegar a entender; y donde los subgéneros de la ciencia ficción, el terror o la fantasía ofrecen historias que crean válvulas de escape para adentrarnos en nuevos mundos que reconocemos e incluso podemos llegar a aceptar dentro de la ficción. Como apuntó Umberto Eco, lo fantástico se construye alrededor de mundos posibles, pero con estructuras alejadas de lo real (2012: 221). Sin embargo, ante lo *inadmisible* no queda espacio para lo posible, pues se aleja de nuestra capacidad de representación, al menos circunstancialmente.

Tras este breve preámbulo, cabe preguntarnos en qué lugar transitan los siguientes textos, extraídos del *I Congreso Internacional de Género Fantástico, Audiovisuales y Nuevas Tecnologías*, y del *Festival Internacional de Cine Fantástico de Elche - FANTAELEX*³, que, en esta edición homenajeaba el 200 aniversario de la obra de Mary Shelley, *Frankenstein o el Moderno Prometeo*. Un libro dividido en siete capítulos, en función del soporte en el que la materia «fantástica» es tratada (cine, televisión, videojuegos, ilustración y literatura), o en relación con su enfoque de estudio (Historia y educación). Un recorrido que ofrece lugares compartidos fruto

² Sin dejar de atender a otras miradas de la divulgación de lo fantástico de los últimos años como los trabajos de Juan Herrero-Cecilia (2000; 2016), David Roas (2001; 2011) o Colin Harvey (2014).

³ Celebrado el 22 y 23 de noviembre de 2018.

de la transversalidad y del rigor académico y científico, donde el género fantástico es tratado a través de sus diferentes modalidades de expresión, junto a su interconexión con los diversos modelos de la cultura audiovisual, las nuevas tecnologías, los contextos históricos, así como su metodología para la enseñanza. Aquí, en la encrucijada entre lo *fantástico* y lo *inadmisible*, podemos dejar nuestras huellas discurrir entre uno de estos caminos, aunque no sin cierta dificultad, como hiciera la criatura creada por Mary Shelley, marcando sus pasos en la nieve.

Nuestro punto de partida tiene lugar en el medio cinematográfico y, a su vez, en una galaxia muy lejana allende nuestra percepción, con *Star Wars*. ¿Una saga feminista? *Los roles de género en el cine de ciencia ficción* (Manuel Benítez Bolorinos), cuyo autor trasladará «el síndrome de Pitufina» a la franquicia fundada por George Lucas, reivindicando la figura de la princesa Leia como representación de la primera ruptura con los roles patriarcales en el cine de ciencia ficción. Por otro lado, en *El carácter innovador de la dirección de fotografía en cine Giallo y su influencia en el cine actual* (Vicente Javier Pérez Valero), se ofrecerá un análisis de las contribuciones estéticas y expresivas en torno a la dirección de fotografía heredadas de este género cinematográfico de origen italiano. En este contexto, el director, guionista y productor Darío Argento y el director de fotografía Luciano Tovoli son dos de las figuras más representativas, resonando en referentes contemporáneos como Natasha Braier o Panos Cosmatos, entre otros, que citará el autor. En el tercer texto, bajo el título *Transhumanismo y Bioética en el cine fantástico iberoamericano* (César Oliveros), se revisará desde el campo de la bioética el tratamiento de algunas referencias transhumanistas existentes en la filmografía iberoamericana, cuyos planteamientos –iniciados en autores como Philip K. Dick o Mary Shelley– llegan hasta la actualidad a través de cineastas como Álex de la Iglesia o Guillermo del Toro. Siguiendo esta misma estela, en *El Horror como distanciamiento afectivo* (Jasper Vrancken), el autor explorará el potencial del horror cinematográfico como género de extrañamiento y distanciamiento afectivo con sus propios méritos y potencial. Y ya para cerrar este primer apartado, los últimos tres textos serán protagonizados por criaturas y seres que pueden perpetrar relaciones ontológicas que transitan entre lo posible y lo imposible; entre lo fantástico y lo inadmissible; entre lo raro y lo espeluznante: *Monstruos contemporáneos. La trabucación como recurso visual de lo fantástico* (Pere Parramon), donde la saga *Alien*, ideada por el cineasta Ridley Scott, tendrá especial acto de presencia; *Relaciones sexo-afectivas a través de lo monstruoso en La región salvaje y La forma del agua* (Violeta Alarcón Zayas), donde el concepto de «persona» se entremezclará y difuminará con lo horripilante en parábolas que ahondan, precisamente, en lo monstruoso del ser humano; y *Shin Kaiju Eiga. El nuevo modelo de películas de monstruos de Legendary Entertainment* (Miguel Ángel Pérez-Gómez), donde el germen de criaturas antológicas como *King Kong* o *Godzilla* condicionará el futuro de la raza humana, siendo la causa y el efecto de la misma.

En el capítulo que sigue, dedicado a la televisión, se abordarán, por un lado, las series de ficción contemporáneas; y por otro, la publicidad y los *mass media*,

dentro del género fantástico. En relación a las series, en *El universo melancólico y fantástico de The Leftovers* (Claudia Sofía Benito y Laro del Río), los autores analizarán este popular producto televisivo creado por Damon Lindelof y Tom Perrotta, donde se cuestiona qué ocurriría si, de repente, desapareciese el veinte por ciento de la población del planeta, tratándose de un planteamiento que, a priori, podría resultar inadmisibile, pero que ejerce de *MacGuffin* para explorar el género humano y la búsqueda del sentido a través de la pérdida. Siguiendo esta estela, donde el *slasher* y la brujería se dan la mano, en *The Craft. Riffs, adolescencia y brujería* (Javi Moreno), el autor ahondará en películas y series televisivas imbricadas al culto brujo y su conexión con la cultura popular, la música y el cine *teenager*. En tercer lugar, la reciente llegada de *Netflix* a los hogares ha generado una oleada de producciones serializadas de superhéroes –con mayor o menor éxito–, algunas de las cuales serán tratadas en *Representación del superhéroe en la ficción seriada producida por Netflix. El caso de Daredevil, Jessica Jones, Luke Cage, Iron Fist y The Punisher* (Laura Agüera Santiago). Por otro lado, en el marco de la publicidad televisiva, el texto *¿Cuándo se convirtieron los trailers de películas de fantasía y ciencia ficción en publicidad engañosa?* (Ryan Garcia y William Watson) aportará un pormenorizado análisis acerca de cómo influyen los *trailers* a la hora de decidir qué contenido audiovisual consumir, donde la coherencia y fidelidad de éstos, en relación al producto final que se exhibe a los espectadores, puede quedar en entredicho. Por último, en *Violencia y muerte como ocio. Realidad y ficción de productos creados a partir de los mass media* (Germán Piqueras), el autor estudiará las representaciones de la violencia y la muerte en los actuales productos derivados de los medios de comunicación de masas, cuestionando la delgada línea que puede llegar a separarlos de la ficción y de la realidad.

Los siguientes capítulos versarán en torno a los videojuegos, la ilustración, la Historia, la Literatura y la enseñanza. En el espacio dedicado a la lúdica digital, contaremos con la aportación de tres estudios: *Videojuegos fantásticos y dónde encontrarlos. El viaje del héroe* (Rocío Serna Rodrigo), donde la autora analizará de qué manera la obra de Joseph Campbell queda plasmada a través de diferentes videojuegos contemporáneos; *Lo Fantástico y el suspense en los videojuegos Survival Horror. El caso de Resident Evil 7 Biohazard* (Lluís Anyó y Àngel Colom), donde se ofrecerá un estudio de caso acerca del suspense en una de las populares entregas del clásico *survival horror* desarrollado por *Capcom*; e *Influencias del animador Ray Harryhausen en el diseño de criaturas fantásticas para videojuegos* (Manuel Ferri), donde se descubrirá cómo ha influido el maestro de los efectos especiales estadounidense en el desarrollo de videojuegos, ya no sólo a nivel estético, sino también a través de sus distintas técnicas de animación, con especial atención en el *stop motion*.

En relación a la ilustración, se aporta una visión más relacionada con lo inadmisibile –o lo raro, como apuntaría Fisher– a través de la ciencia ficción, y otra más suscrita en la fantasía, cuyos ecos resuenan en lo espeluznante. Así, por un lado, encontraremos *La estrella más oscura. La influencia de H.P. Lovecraft y el ho-*

rror cósmico en la obra gráfica de H.R. Giger (Carlos Maroto Pla), donde la literatura y la ilustración compartirán escenario a través de los autores más oscuros del siglo XX; y por otro lado, *La evolución de los arquetipos en la ilustración de fantasía* (José Luis Maravall), cuyo repaso histórico permitirá conocer la evolución arquetípica de los diseños en la fantasía en populares sagas como *Dungeons & Dragons*, *Warhammer Fantasy Battles* o *Magic*.

En el quinto capítulo se dará paso a la Historia a través de dos planteamientos diferentes. Por un lado, en *Cuentos, leyendas y yōkai. La sociedad japonesa tradicional vista a través de sus narraciones fantásticas* (Kevin Díaz Alché), el autor aportará una relación selectiva de temas y personajes presentes en la sociedad nipona, así como su reflejo en el género fantástico, desde sus orígenes hasta la actualidad; y por su parte, en *Telequinesis o fantasía liberadora. Cómo mover sujetos en la Historia* (Johanna Caplliure), la autora pondrá de manifiesto las fronteras entre las acciones reales y las fantásticas, aludiendo al dúo artístico formado por Pauline Boudry y Renate Lorenz.

Antes de cerrar este libro, y como ya hemos señalado anteriormente, se tratarán dos capítulos más, dedicados a la literatura y a las aplicaciones del género fantástico en la enseñanza. En el primero, se contará con tres textos: *Crónica fantástica de Prometeo desencadenado* (Ruth Cristina Hernández Ching), donde co-brará protagonismo la trascendental obra de Mary Shelley, pionera de la ciencia ficción moderna; *Delincuencia, política y drogas en el universo literario de Terry Pratchett* (Damià Jordà), donde se analizará, bajo diferentes miradas, la obra literaria del autor del *Mundodisco*; y *Niños que dan cosica en los cuentos de Mariana Enriquez* (Pol Vegara), donde se reflexionará acerca de los niños como elementos terroríficos por antonomasia en la obra de la escritora argentina. Para finalizar, se descubrirá ante nosotros la llegada de lo fantástico y lo inadmisibile en el aula. Para ello, se contará, por una parte, con *Elementos fantásticos en constelaciones multimodales. Propuesta didáctica para el aula de lengua y literatura* (José Rovira-Collado), donde se expondrán posibles metodologías y herramientas docentes a través de plataformas relacionadas con lo fantástico; y por otra parte, se contará con *El manga de fantasía como herramienta de motivación lectora en educación primaria* (Claudia Torres Pastor), cuya autora investigará los posibles beneficios de la lectura de ese tipo de obras dentro del aula, con especial atención en aquéllas destinadas al alumnado infantil.

Con esta compilación de textos hemos querido ofrecer distintas miradas a lo *fantástico* e *inadmisibile* desprovistas de confinamientos, pues, al final, corre a juicio del lector o lectora decidir en qué camino se halla. No debemos olvidar que Mary Shelley ofreció algo inadmisibile que, con el devenir del tiempo, se transformó en algo fantástico y que, en la actualidad, no se aleja de una realidad factible. Lo inadmisibile del presente, puede encajar como lo fantástico del mañana.

Bibliografía

- Callois, R. (1970): *Antología del cuento fantástico*. Buenos Aires: Editorial suramericana.
- Eco, U. (2012): *De los espejos y otros ensayos* [1985]. Barcelona, España: Random House Mondadori.
- Fisher, M. (2018): *Lo raro y lo espeluznante* [2016]. Barcelona, España: Alpha Decay.
- Harvey, C. (2014): *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. Washington, Estados Unidos: AIAA.
- Herrero–Cecilia, J. (2000): *Estética y pragmática del relato fantástico. Las estrategias narrativas y la cooperación interpretativa del lector*. Cuenca, España: Ediciones de la Universidad de Castilla–La Mancha.
- Herrero–Cecilia, J. (2016): Sobre los aspectos fundamentales de la estética del género fantástico y su evolución desde lo fantástico «romántico» a lo fantástico «posmoderno». *Cédille – Revista de Estudios Franceses*, 6, 15–51. Recuperado de <<https://bit.ly/2KVu0hk>>
- Roas, D. (2001): *Teorías de lo fantástico*. Madrid, España: Arco.
- Roas, D. (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Madrid, España: Páginas de Espuma.
- Todorov, T. (2005): *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Paidós.
- Vax, L. (1971): *Arte y literaturas fantásticas*. Buenos Aires: Éudeba.