



CABIMEN FANTASMASTICO

EDS. Y COORDS. MARIO-PABLO MARTÍNEZ,
FRAN MATEU Y MIGUEL HERRERO HERRERO

CRIMEN Y FANTÁSTICO

Editores y Coordinadores:
Mario-Paul Martínez Fabre, Fran Mateu
y Miguel Herrero Herrero

CINESIESIA

Autores: Mario-Paul Martínez Fabre, Fran Mateu, Celia Cuenca García, José Luis Maravall Llagaria, Francisco Javier López Rodríguez, Michelle Lucy Copmans, Francisco Javier Castro Toledo, Lluís Anyó, Marina Díaz-Caneja Alepuz, Amparo Alepuz Rostoll, Amanda Moreno, Johanna Caplliure, Deborah Rodríguez Rodríguez, Mikel J. Koven, Anna Tarragó Mussons, Daniel Pérez-Pamies, Lourdes Santamaría Blasco, Erika Tiburcio Moreno, Raquel Álvarez-Álvarez, Audrey Louyer, Germán Piqueras Arona, Anna Boccuti, Miguel Ángel Albújar-Escuredo, Isabelle-Rachel Casta, Marisol Nava Hernández, María Fernández Rodríguez, Francisco David García Martín y Damià Jordà Bou.

Comité editorial:

Presidente del Comité Editorial: Dr. Vicente Javier Pérez Valero
(Universidad Miguel Hernández)
Catedrática Tatiana Sentamans Gómez (Universidad Miguel Hernández)
Catedrática María José Zanón (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Vicente Barón (Universidad Politécnica de Valencia)
Dra. Carmen García Muriana (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Lourdes Santamaría Blasco (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Guillermo López Aliaga (Universidad Miguel Hernández)
Johanna Caplliure (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Juan F. Martínez Gómez de Albacete (Universidad Miguel Hernández)
Beatriz Higón (Universidad Politécnica de Valencia)
Miguel Herrero Herrero (UNED/ Productora cinematográfica Cinestesia)
Dr. Víctor Del Río García (Universidad de Salamanca)
Dra. Lorena Amorós Blasco (Universidad de Murcia)
Dr. Mario-Paul Martínez Fabre (Universidad Miguel Hernández)
Fran Mateu (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Lise Lerichomme (Universidad de Estrasburgo, Francia)
Dr. Damià Jordà Bou (Universidad Miguel Hernández)
Jasper Vrancken (Luca School of Arts, Bélgica)
Michelle Copmans (Universidad Católica de Lovaina, Bélgica)

Editores y Coordinadores: Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu.

Editor: Miguel Herrero Herrero. Cinestesia. ©

miguelherreroherrero@gmail.com

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

Colabora: Grupo de Investigación Massiva.

Crimen y fantástico 1ª edición (octubre 2021)

ISBN: 978-84-120496-8-8

Depósito Legal: A 369-2021

Diseño de cubierta: Mario-Paul Martínez Fabre

Ilustraciones de portadas de capítulos: Elisa Martínez

Diseño de maquetación: Vicente Javier Pérez Valero

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

Desde la mirada gorgónica: El crimen y lo fantástico	
Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu.....	005
Adiós a la <i>Final Girl</i>. Mujeres-monstruo, Investigadoras y Nuevas Medusa: arquetipos femeninos para sobrevivir hoy al <i>slasher</i>	
Celia Cuenca García.....	019
Exploración, interacción e interfaz gráfica en videojuegos de crimen y misterio diseñados para realidad virtual	
José Luis Maravall Llagaria.....	029
La mujer como asesina en serie en el cine <i>slasher</i> español	
Francisco Javier López Rodríguez.....	043
¿Es justificable el genocidio? Cuando la distopía ilustra las teorías maltusianas	
Michelle Lucy Copmans.....	055
<i>Crime Films</i> y realidad. Sobre el tratamiento de la delincuencia en la ficción audiovisual y su ajuste a las evidencias criminológicas	
Francisco Javier Castro Toledo.....	067
La <i>Final Girl</i> en <i>It Follows</i>. El <i>slasher</i> en una lectura sobre el rol femenino en el cine fantástico y de terror	
Lluís Anyó.....	079
El asesinato de Ofelia de Guillermo del Toro	
Marina Díaz-Caneja Alepuz y Amparo Alepuz Rostoll.....	091
<i>Estantigua danza</i>. Una aproximación a <i>Suspiria</i> desde la muerte	
Amanda Moreno y Johanna Caplliure.....	103
(Des)usos de la lógica: Una revisión del film <i>El nombre de la rosa</i> y otras ficciones de detectives	
Deborah Rodríguez Rodríguez.....	115
La influencia del <i>giallo</i> italiano en las películas <i>slasher</i> producidas en Canadá a inicios de la década de 1980: <i>Phobia</i> y <i>Visiting Hours</i>	
Mikel J. Koven.....	127
Psicópatas de cristal (Estudio de la figura del <i>psychokiller</i> en la obra de M. Night Shyamalan)	
Anna Tarragó Mussons.....	141

El crimen y los mundos virtuales en el fantástico: La trilogía de Los Ángeles de David Lynch	
Daniel Pérez-Pamies.....	155
Los ojos sin rostro: La máscara es el caos convertido en carne	
Lourdes Santamaría Blasco.....	169
El monstruo <i>slasher</i> al descubierto. La lectura histórica del terror feminista en <i>The Slumber Party Massacre</i> (Amy Holdenjones, 1982) y <i>Black Christmas</i> (Sophia Takal, 2019)	
Erika Tiburcio Moreno.....	181
<i>El Monje</i> de M. G. Lewis y <i>Asylum</i> (<i>American Horror Story</i>): una perspectiva gótica del crimen	
Raquel Álvarez-Álvarez.....	193
Crimen, posmemoria y actualidad en el cine fantástico latinoamericano contemporáneo: hablan las voces calladas	
Audrey Louyer.....	205
Víctimas y verdugos. La muerte como leitmotiv en el cine de Agustí Villaronga	
Germán Piqueras Arona.....	217
Formas del miedo en <i>El chico sucio</i> de Mariana Enríquez	
Anna Boccuti.....	229
Víctima y Victimario como continuidades existenciales en la narrativa de Borges	
Miguel Ángel Albújar-Escuredo.....	245
Demasiado muerta para ellos... <i>Jane Doe</i> y sus forenses	
Isabelle-Rachel Casta.....	253
<i>La semana escarlata</i> de Francisco Tario: Un crimen fantástico	
Marisol Nava Hernández.....	263
Geralt de Rivia: el crimen y su relación con la verdad en un universo de ambigüedades	
María Fernández Rodríguez y Francisco David García Martín.....	275
Crímenes, drogas y conciencias alteradas en los videojuegos. Estéticas de la embriaguez interactiva	
Damià Jordà Bou.....	287

DESDE LA MIRADA GORGÓNICA:
EL CRIMEN Y LO FANTÁSTICO

Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu



Uno de los crímenes más injustos jamás contados

Todos nosotros, sin excepción, hemos sido cómplices de algún crimen fantástico. Apostando por el traidor de una tragedia literaria, deseando la muerte de algún villano de una serie o película, o ejecutándolo nosotros mismos en un videojuego, entre otros muchos casos. Por supuesto, encontramos diferentes niveles de criminalidad, en un sentido fáctico y ético, que separan las fronteras entre perpetrar un crimen «real» o «ficticio», respecto a los ejemplos señalados. Más aún, cuando la ficción nos permite especular sobre el crimen, dentro del infinito espectro de la imaginación y la reflexión. Este es un paisaje peculiar, con sus propios terraplenes entre la lealtad y la traición, entre lo ético y lo inmoral, entre lo liberador y lo malévolo, y entre otros muchos accidentes en exquisito equilibrio desde lo que el crimen ofrece a lo fantástico y viceversa. Pero, ¿cuál es el origen de esta relación?, ¿qué caminos han trazado juntos lo fantástico y el crimen?

Desde una perspectiva etimológica, la presencia más antigua del término apunta hacia la expresión indoeuropea *krei-men*, traducida como «delito». A partir de ahí, este evolucionó a la expresión griega *krima* y, posteriormente, a *crimen* en latín (Soca, 2016). Concretamente en España, está comúnmente aceptado que apareció por primera vez en la obra del poeta medieval Gonzalo de Berceo (1780, pp. 18-19): «*Si esto por ti viene, eres mal acordado; Si otro lo conseia, eres mal conseiado; Rey guarda tu alma, non fagas tal pecado; Ca serie sacrilegio, un crimen muy vedado*».¹

En 1927, el abogado Bernhard Weiß, ya bajo una mirada sociológica, fue el primero en acuñar, por escrito, el concepto «fantasía criminalista» para describir el continuo interés que tenemos sobre cualquier asunto alrededor del crimen (Weiß en Herzog, 2009, p. 3). Y, más adelante, Durkheim (1991, pp. 88-93) subrayó la presencia de esta «fantasía» como un fenómeno natural en nuestra sociedad, donde esta existiría incluso aunque esta estuviera habitada «únicamente por santos».

Pero, si retrocedemos en el tiempo, encontraremos múltiples manifestaciones del crimen que, a su vez, dialogan entre la realidad histórica, el relato religioso y lo fantástico o mitológico *stricto sensu*: desde el asesinato de Caín a Abel a la propia crucifixión de Cristo, pasando por «La matanza de los Inocentes» de Herodes. Sobre este último, y en alusión al infanticidio, Umberto Eco (2016, p. 126) afirma que a lo largo de los siglos «ha sido siempre un deporte bastante popular, y los griegos ya iban al teatro a llorar por Medea quien, como todos sabemos, mató a sus hijos hace miles de años con el único propósito de

¹ Su obra se desarrolló durante el siglo XIII, pero para su citación hemos recuperado una de sus ediciones posteriores, concretamente la de Antonio de Sancha, en *Colección de poesías castellanas anteriores al Siglo XV. Tomo II* (1780).

fastidiar a su marido».² La figura de Medea citada por Eco bajo unos pretextos que deseamos matizar, nos acerca a una de tantas mujeres avillanadas dentro de la mitología, la literatura y el arte en general, quienes al desviarse del «camino recto», fueron sentenciadas a su papel como monstruos en lo social. Medea, antes «buena y hermosa», fue llevada a la infamia tras traicionar a Jason y matar a sus hijos; pero su posición malévola estuvo, en realidad, mucho más condicionada por ser una mujer empoderada dentro de una sociedad patriarcal. De hecho, y como señala Tuana (1985, p. 266), Medea empezó a ser vista como una bruja malvada e independiente porque no obedeció los deseos de su marido.

Lo mismo ocurrió con la Gorgona Medusa³, que, tras ser maldecida por Atenea, fue transformada en una atrocidad que convertía en piedra, literalmente, a todo aquel que la mirara fijamente a los ojos. Antes de aquel suceso —y al igual que sucede con Medea—, Medusa era considerada una mujer de gran belleza y, de entre todos sus encantos, «su cabello era el más hermoso» (Ovidio, 1992, pp. 4799-4801). Pero aquella melena fue transformada en un nido de víboras, condenándola comúnmente a ser representada como una criatura espantosa...⁴ Castigo y transformación —muy injustos— que tuvieron lugar tras ser violada repetidas veces por Poseidón en el templo de Atenea, y por el hecho de querer defenderse, alejándose así de los cánones de conducta establecidos, y siendo víctima, por ello, de las consecuencias por deshonorar a los dioses. Este fue, por tanto, el indigno castigo de Medusa por el «crimen» de haber sido violada y agredida⁵, pero también uno de los motivos —transgeneracionales— para convertirse en un símbolo de resistencia y de injusticia; uno de los crímenes más innobles (si es que, después de todo, hay crímenes nobles) jamás contados, y una doble transgresión de una figura fantástica, que nos ha aportado una de las efigies más fuertemente arraigadas en nuestro imaginario occidental: la figura serpenteante de Medusa entre los fotogramas del cine, las viñetas de los cómics, los escenarios de los videojuegos, del teatro, etc. como rebelde, villana o mártir, pero siempre en tonalidades grises. Las que se necesitan para acercarse, en muchas ocasiones, a lo que ocurre entre el crimen y lo fantástico.

2 En su artículo *El crimen nuestro de cada día*, publicado originalmente en 2008 para el diario italiano *La Repubblica*, y recogido posteriormente en *De la estupidez a la locura* (2016).

3 Junto a Esteno y Euriale, una de las tres Gorgonas (monstruo femenino de la mitología griega).

4 Además, y como indica Silverman (2016, p. 116), en ocasiones le salen cuernos del cráneo o es representada «con un mentón peludo o barbudo y su piel está surcada de profundas arrugas».

5 Y cuya cabeza «daba la victoria a todo aquel que la poseía» (Del Hoyo Calleja y Vázquez Hoys, 1990, p. 119). Como los hombres no podían mirarla sin que quedasen literalmente petrificados, Medusa quedó libre de toda atención sexual sin que estos pudiesen controlar su vida. Por ello, se convirtió en un símbolo de poder, capaz de vengarse de cualquier hombre que se atreviera a mirarla, hasta que finalmente fue decapitada por el semidiós Perseo, quien utilizó su cabeza como arma para convertir en piedra a sus enemigos. Y para más inri, Atenea ayudó a Perseo incrustando la cabeza de Medusa en su escudo (Silverman, 2016, pp. 119-121).

Nuevas visiones del crimen en lo fantástico

Los diferentes subgéneros que abarcan lo fantástico —terror, ciencia-ficción, misterio, etc.—, así como sus subcategorías —*slasher*, *giallo*, etc.— y sus figuras arquetípicas —*serial killer*, *final girl*, etc.—, ofrecen un panorama idóneo para la perpetración del crimen. Esto ya era bien sabido en los inicios de la ficción oral y escrita, pues del crimen nacen ideas vinculadas a los conflictos, tan necesarios para, paradójicamente, mantener «vivo» al público y a la trama. En este sentido, y en este volumen titulado *Crimen y Fantástico*, hemos llevado a cabo una «autopsia conjunta del crimen» en la que los diversos autoras y autores internacionales detrás de cada capítulo, aportan una visión propia de los(sus) «crímenes» bajo diferentes perspectivas. Ya sea desde ámbitos como la política, la sociología o la criminología —en su sentido más canónico—; o ya sea a través de sus interrelaciones con el cine, la televisión, los videojuegos, la literatura u otros referentes dentro de la cultura y los medios de comunicación de masas.

Iniciaremos esta «autopsia» general, desde un género en sí mismo del «crimen fantástico» como es el *slasher*. Apuntando a que esta corriente, siempre ha sido una trampa fatal para la mayoría de sus protagonistas, aunque las *scream queens* se han llevado, por costumbre, la peor carta de la baraja. Así lo afirma Celia Cuenca García, autora del capítulo titulado *Adiós a la Final Girl. Mujeres-monstruo, Investigadoras y Nuevas Medusa: arquetipos femeninos para sobrevivir hoy al slasher*. En su propuesta, la investigadora analiza tres arquetipos femeninos que, surgidos de la figura de la *final girl* —una referencia limitada para el momento actual—, están cobrando presencia en las producciones cinematográficas más recientes, dando lugar a que el modelo progrese hacia nuevas latitudes como, lo que esta autora denomina como: la Mujer-monstruo, la Mujer Investigadora y la Nueva Medusa. Se trata de un elenco de personajes dispuestos a reivindicar una feminidad, más actualizada y más potente, a través de su supervivencia, además de dar pie a revisar algunos de los parámetros del *slasher* y del terror que ya no tienen cabida entre el público contemporáneo: en los personajes femeninos protagonistas del nuevo terror hay espacio para sus múltiples facetas —victimizadas, monstruosas o heroicas—, y estas mismas facetas se desligan de su vínculo hacia la moral, la pasividad o la sexualidad.

En el siguiente capítulo, José Luis Maravall Llagaria ofrece una aportación en el ámbito de la lúdica digital con *Exploración, interacción e interfaz gráfica en videojuegos de crimen y misterio diseñados para realidad virtual*, donde analiza las decisiones adoptadas en videojuegos recientes desarrollados para ser consumidos mediante realidad virtual, con el objetivo de conocer cómo afecta este medio a las propuestas del género, y cómo perviven sus estrategias tradicionales ante las posibilidades de la realidad virtual, en títulos como *The vanishing of Ethan Carter VR* (The Astronauts, 2016) o *The Invisible Hours* (Te-

quila Works, 2017). Bajo estos aspectos, la realidad virtual introduce elementos que colaboran al aumento de la presencia del jugador dentro del mundo de ficción, como la escala real de escenarios y objetos, la identificación con el personaje que representamos, y las interacciones con el resto de personajes, constituyendo un paso adelante respecto a la inmersión del jugador en la experiencia de la trama criminal.

Por otro lado, en el capítulo *La mujer como asesina en serie en el cine slasher español*, Francisco Javier López Rodríguez desarrolla un estudio de caso dentro del subgénero del *slasher* mediante tres títulos cinematográficos: *La monja* (Luis de la Madrid, 2005), *Sexykiller*, *Morirás por ella* (Miguel Martí, 2008) y *XP3D* (Sergi Vizcaíno, 2011). En el texto se identifican las características de la *serial killer* española, comparándola con el perfil tradicional del asesino del *slasher* clásico, y discutiendo su representación desde los debates existentes sobre feminidad, postfeminismo e identidad en los estudios de género (temáticas, por otro lado, recurrentes a lo largo de *Crimen y Fantástico*). En estas películas, como afirma el autor, la mujer se muestra como asesina en serie a través de dos estrategias de representación. En primer lugar, mediante la duplicación de la psique femenina debido a recuerdos suprimidos, experiencias traumáticas y un cierto desequilibrio emocional. Y, en segundo lugar, desde un discurso autorreferencial y metatextual propio del cine postmoderno, donde la asesina se erige como protagonista y ensalza su feminidad con una serie de planteamientos postfeministas, que transforman la violencia en espectáculo.

A continuación, Michelle Lucy Copmans se adentra en nuestra «autopsia del crimen» a través de lo político, con su capítulo *¿Es justificable el genocidio? Cuando la distopía ilustra las teorías malthusianas*. Como señala la autora, en su obra *Ensayo sobre el principio de la población* (1798), el clérigo inglés Thomas Robert Malthus alertó de una posible extinción de la raza humana a causa de una sobrepoblación que, a su vez, originaría una crisis alimentaria. Bajo este contexto, Copmans aplica el desarrollo de las teorías malthusianas en la literatura —con novelas como la clásica *Un mundo feliz* (Aldous Huxley, 1932) o la más reciente *Inferno* (Dan Brown, 2013)— y en el cine —con *THX 1138* (George Lucas, 1971), *Hijos de los hombres* (Alfonso Cuarón, 2006) o *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013), entre otras—, donde el «malthusianismo» se adapta y reconfigura en sus diferentes tramas: controlar la natalidad, abandonar a los pobres y eliminar una parte de la población. Desde estos ejemplos cinematográficos, Copmans hace una alusión especial a *Avengers: Infinity War* (Joe Russo y Anthony Russo, 2018), donde el personaje Thanos se erige como un Malthus «justo». Es decir, «mientras que el economista inglés aboga por el abandono —y, por tanto, la eliminación— solo de los pobres, Thanos prefiere dejar que el azar elija las víctimas de esta purga masiva que considera necesaria», afirma Copmans.

En el siguiente capítulo, bajo el título *Crime Films y realidad. Sobre el tratamiento de la delincuencia en la ficción audiovisual y su ajuste a las evidencias*

criminológicas, Francisco Javier Castro Toledo lleva a cabo un estudio de la ficción cinematográfica desde la propia ciencia de la criminología. Señalando que existe cierto malentendido en sus narrativas acerca de las ciencias del crimen en general, y de la criminología en particular, que las reduce a las prácticas forenses o al análisis de fenómenos delictivos específicos especialmente graves. Este prejuicio ha quedado fuertemente apuntalado, como indica el autor, tras la popularización de series televisivas como *CSI* (Anthony E. Zuiker, 2000–2015), *Criminal Minds* (Jeff Davis, 2005–2020) o *True Detective* (Nic Pizzolatto, 2014–2019), entre otras; o películas como *El silencio de los corderos* (Jonathan Demme, 1991) o *Seven* (David Fincher, 1995). Considerando este punto de partida, el autor desarrolla un objetivo doble. El primero consiste en identificar algunos de los elementos criminológicos desde la ficción audiovisual, valorando su grado de ajuste con la evidencia científica. Y el segundo, trata de desapuntalar la imagen popular y sesgada sobre el alcance de las ciencias del crimen, empleando la ficción audiovisual como una herramienta útil para la comunicación científica.

Seguidamente, en el capítulo *La Final Girl en It Follows. El slasher en una lectura sobre el rol femenino en el cine fantástico y de terror*, el investigador Lluís Anyó presenta una reflexión teórica sobre el crimen en la figura ficcional de la *final girl* a partir de la película *It Follows* (D. R. Mitchell, 2014). Como asegura Anyó, este título cinematográfico supone en sí mismo una indagación sobre la *final girl*, en tanto que está construido no tanto en clave simplemente referencial, sino más bien en forma de subversión y comentario sobre el *slasher*, subgénero en el que convencionalmente suele inscribirse. Desde esta perspectiva, se deconstruye un género (*genre*) a partir del estudio concreto y pormenorizado de la película que, centrada en la figura de la *final girl*, se sitúa la perspectiva de género (*gender*) y la representación del rol femenino en su análisis. Según el autor, la *final girl* de *It Follows* supone una ruptura respecto al modelo clásico no solo por el especial señalamiento de su género, sino porque su actuación es siempre en cooperación, nunca solitaria, lo cual marca el novedoso ejemplo de *It Follows*, tanto como otros valores particulares en el film como su carácter asexuado, su paranoia o sus atributos no femeninos.

A continuación, en el capítulo titulado *El asesinato de Ofelia de Guillermo del Toro*, las investigadoras Marina Díaz–Caneja Alepuz y Amparo Alepuz Rostoll realizan un estudio de caso aplicado a la película *El laberinto del fauno* (Guillermo del Toro, 2006). La aclamada fábula del cineasta mexicano donde, tal y como explican las autoras, se transgrede y recontextualiza la narrativa tradicional de los cuentos de hadas, mediante un realismo mágico que conjuga lo fantástico, el mundo interior de Ofelia –protagonista de la historia– y el mundo real, que es el de la «monstruosa» posguerra española. Para ello, acuden a obras como la película española *Balarrasa* (José Antonio Nieves Conde, 1951), que el propio Del Toro catalogó como fascista, y a otros referentes alu-

sivos al arquetipo de la *final girl*, desde los que analizar el asesinato de Ofelia en el propio contexto de la película, y en el propio tejido estilístico ofrecido por sus referentes artísticos y poéticos.

En el capítulo posterior, *Estantigua danza. Una aproximación a Suspiria desde la muerte*, Amanda Moreno y Johanna Caplliure se aproximan a la muerte ritual, al crimen mágico y al atentado (revolucionario, familiar, grupal, etc.) que marcan las pautas de las diferentes versiones del film *Suspiria* (1977 y 2018). Las autoras señalan que el crimen puede ser un asunto íntimo y personal, pero también político y de empoderamiento. En este sentido, ¿quién define que un crimen es un acto liberador o, por el contrario, un pesado delito? En ocasiones, el límite entre un asesinato por supervivencia o por conquista es débil, y solo parece concretarse bajo el escrutinio de aquel que cuenta la historia. Además, en la ficción, la muerte deja de ser importante, no hay culpas ni remordimientos, puesto que esta no supone una verdad, sino un constructo fantástico, urdido en la mente de alguien (o del mismo autor/a) para acabar con la vida de otro. Estos aspectos son analizados a través de la primera *Suspiria* (Dario Argento, 1977), origen de la trilogía de *Las tres madres*⁶, y desde el posterior *remake* de Luca Guadagnino (2018); ambos contextualizando las diferentes cuestiones que las autoras extraen de estos ejemplares *gialli*.

Por otro lado, Deborah Rodríguez Rodríguez presenta su capítulo (*Desusos de la lógica: Una revisión del film El nombre de la rosa y otras ficciones de detectives*). Como afirma la autora, la comprensión de la ficción policíaca no requiere conocimientos extraordinarios ni mayor propedéutica, ya que el procedimiento inductivo y lógico con el que los acertijos son resueltos apela directamente a estas formas de razonamiento que atraviesan el pensamiento contemporáneo. Así, desde *Scooby-Doo* hasta las recientes adaptaciones de *Sherlock Holmes*, encontramos pruebas de que la lógica proposicional es un elemento familiar para los espectadores. Tras aceptar esta premisa, Rodríguez Rodríguez se cuestiona si todo pensamiento está condicionado por él o si, por el contrario, es posible «escapar» de la lógica. Para responder a esta inquietud, el capítulo parte de algunas de las ficciones criminalísticas más populares hasta centrarse finalmente en la película *El nombre de la rosa* (1986), que adapta la novela homónima de Umberto Eco (1980), donde Guillermo de Baskerville, un sacerdote franciscano, y su novicio Adso de Melk se ven envueltos en una serie de asesinatos dentro de una abadía. Siendo el protagonista un conocedor de la lógica, los límites de este tipo de razonamiento son puestos a prueba dentro de la historia, probando la utilidad de este, al mismo tiempo que sus limitaciones.

A continuación, en el capítulo *La influencia del giallo italiano en las películas slasher producidas en Canadá a inicios de la década de 1980: Phobia y*

6 La trilogía o saga de *Las tres madres* de Argento se compone de las películas *Suspiria* (1977), *Inferno* (1980) y *La terza madre* (2007).

Visiting Hours, Mikel J. Koven analiza la relación entre el *giallo* y el *slasher*, desgranando los principales elementos que los conectan, y desarrollando un estudio de caso derivado a través de las películas *Phobia* (John Huston, 1980) y *Visiting Hours* (Jean-Claude Lord, 1982). A partir de estos films, el autor estudia por qué Canadá produjo tantas películas *slasher* entre 1980 y 1982 —tras el éxito de títulos como *Halloween* (John Carpenter, 1978) o *Viernes 13* (Sean S. Cunningham, 1980)—, comparando el peso de las decisiones artísticas y de los factores comerciales derivados de la relación e influencias culturales entre Canadá y Estados Unidos.

Por su parte, Anna Tarragó Mussons contribuye en *Crimen y Fantástico* con un capítulo denominado *Psicópatas de cristal (Estudio de la figura del psychokiller en la obra de M. Night Shyamalan)*, donde se centra en la figura de M. Night Shyamalan, cineasta conocido por su debut, *El sexto sentido* (1999), y por una filmografía repleta de *twist endings* que, habitualmente, ha sido ubicada en el terreno de lo fantástico. Como afirma la autora, los últimos títulos estrenados por el director apuntan a un tímido viraje hacia la psicología del villano, el relato criminal e, incluso, la aparición de la figura del psicópata. Esto se hace evidente por la variación en las estructuras narrativas y, sobre todo, por la creación de protagonistas *psychokillers* en varias de estas películas, concretamente en *La visita* (2015), *Múltiple* (2017) y *Glass* (2019), a través de la reformulación de narrativas clásicas que transforman los superhéroes o villanos en personas convencionales, adaptadas o inadaptadas a la sociedad actual.

En el capítulo presentado a continuación, titulado *El crimen y los mundos virtuales en el fantástico: La trilogía de Los Ángeles de David Lynch*, Daniel Pérez-Pamies se asoma al vacío provocado por los distintos acontecimientos que constituyen los centros nodales de la trilogía de *Los Ángeles* —tríptico integrado por *Carretera Perdida* (1997), *Mulholland Drive* (2001) e *Inland Empire* (2006)—, analizando de qué manera el crimen se establece como una «estructura estructurante» en el género fantástico y, concretamente, en la obra de David Lynch. Pérez-Pamies investiga así, la arquitectura cinematográfica planteada por el cineasta en estos tres films, alrededor de un «agujero de sentido» que se resiste a cualquier reconstrucción. Para ello, establece como eje vertebral la noción de «imagen-laberinto», en relación también con otras artes como la pintura, el cómic o la literatura, con ejemplos como la novela *La casa de hojas*, de Mark Z. Danielewski (2000), o con los dispositivos de inmersión virtual, y contraviniendo la máxima *lynchiana* de «mantener la vista en el donut, y no en el agujero». Como afirma el autor: en trilogía de *Los Ángeles*, y de forma similar a la novela *El castillo* (Kafka, 1926), el espectador nunca termina de acceder a la escena del crimen, sino que ha de conformarse con una representación indirecta, vagando en una espiral donde recorre las rutas de un laberinto, en cuyo centro ya no hay un Minotauro custodiando una verdad inmutable, sino un vacío epistemológico.

A continuación, en *Los ojos sin rostro: La máscara es el caos convertido en carne*, Lourdes Santamaría Blasco realiza un estudio de caso de la película francesa *Los ojos sin rostro* (Georges Franju, 1960), la cual adapta la novela homónima de Jean Redon, quien también escribió el guion de la película junto a Pierre Boileau y Thomas Narcejac, escritores especializados en novelas de suspense psicológico llevadas a la gran pantalla, como *Les Diaboliques* (Henri-Georges Clouzot, 1955) o *Vértigo* (Alfred Hitchcock, 1958). Como afirma la investigadora, Franju se reapropia de esta trama transformándola en una obra visualmente cercana al surrealismo francés y al expresionismo alemán. Constituyendo un título representativo del género gótico-fantástico y del terror psicológico, o del *body horror* («horror corporal») cinematográfico, ejemplo de la angustia humana ante la mutilación, el sufrimiento, la locura, la dualidad, lo espectral, lo monstruoso y lo desconocido. Es decir, los «elementos del crimen» que configuran la materia prima de lo fantástico y lo gótico, donde tienen cabida las reflexiones aportadas por Santamaría Blasco, y por otros autores citados en su texto como Poe, Freud, Todorov o Bataille.

Regresando al *slasher*, el siguiente capítulo se titula *El monstruo slasher al descubierto. La lectura histórica del terror feminista en The Slumber Party Massacre (Amy Holden Jones, 1982) y Black Christmas (Sophia Takal, 2019)*, donde Erika Tiburcio Moreno analiza ambos títulos que, por un lado, trascienden intencionalmente la fórmula y utilizan al monstruo como una crítica a la opresión del sistema patriarcal sobre las mujeres y, por otro, permiten realizar una comparativa histórica de la construcción del asesino en serie desde la perspectiva feminista. Así, y como afirma la autora, *The Slumber Party Massacre* y *Black Christmas* ofrecen un planteamiento crítico y feminista que denuncia la persistente misoginia del *slasher* y la perpetuación de los estereotipos de género. En ambos casos, el monstruo problematiza la violencia estructural del hombre blanco, aunque con significativas diferencias que la autora hace palpables: mientras que la primera película ofrece un monstruo marginado, mentalmente enfermo, asociado a la clase trabajadora de los ochenta; la segunda, describe al *serial killer* como un colectivo de ricos blancos que quieren destruir los avances feministas. La barrera que separa la normalidad y la monstruosidad, como indica el texto, desaparece para fundirse en una misma realidad dominada por un villano colectivo.

Seguidamente, en el capítulo *El Monje de M. G. Lewis y Asylum (American Horror Story): una perspectiva gótica del crimen*, Raquel Alvarez-Alvarez comprueba cómo el crimen gótico es retomado y adaptado en la narración de la miniserie televisiva *American Horror Story: Asylum* (Ryan Murphy y Brad Falchuk, 2012). Concretamente, a la investigadora le interesa poner de relieve de qué manera sus creadores han extraído de obras góticas literarias, y particularmente de *El Monje* (M. G. Lewis, 1796), su atmósfera y sus personajes con el fin de retratar el crimen (en sus diversos sentidos). Para ello, se contextualizan

y definen los marcadores góticos asociados a lo criminal desde las pautas de *El Monje*; y se aplican tales marcadores sobre *Asylum* a través de un análisis comparativo, donde se expone cómo el uso de lo gótico en esta serie invita a una profunda reflexión sobre los males de la sociedad estadounidense contemporánea.

Desde un ámbito histórico, el siguiente capítulo titulado *Crimen, posmemoria y actualidad en el cine fantástico latinoamericano contemporáneo: hablan las voces calladas*, sirve a la investigadora Audrey Louyer como plataforma de examen comparado de tres contextos cinematográficos: el juicio del dictador Ríos Montt en Guatemala con *La Llorona* (Jayro Bustamante, 2019), el proceso de los acuerdos de paz en Colombia a través de *Los silencios* (Beatriz Seigner, 2017) y el narcotráfico en México mediante *Vuelven* (Issa López, 2017). Como afirma ella misma con las películas que forman la base de su texto, no se trata de tachar de «escapista» la propuesta de la exploración de los recursos a lo fantástico, sino de entender cómo estos (el realismo mágico, el terror, el horror, etc.), combinados con la angustia, constituyen un medio de expresión para visibilizar los crímenes: «en un mundo en el cual los horrores reales superan la imaginación, la creación artística, cuando recurre a lo fantástico, permite otro tipo de testimonio y de trabajo de memoria». En otros términos, ¿en qué medida la expresión fantástica, al rebasar y al cuestionar los límites de lo posible, constituye un vector de denuncia de los crímenes que favorece el trabajo de memoria histórica?

A continuación, en *Víctimas y verdugos. La muerte como leitmotiv en el cine de Agustí Villaronga*, Germán Piqueras Arona desarrolla un acercamiento analítico al cine del director Agustí Villaronga, cuyo hilo conductor es la propia muerte. Para ello, el investigador tiene en cuenta los papeles de víctimas y verdugos, pues si algo caracteriza al cine del director mallorquín es el continuo intercambio de papeles entre ambos roles. Con este capítulo, además, el autor pone en relieve las características de la realidad del ser humano, las cuales atesoran, en muchas ocasiones, y en función del momento vital concreto, un acercamiento más cercano al papel de víctima o de verdugo. En este contexto, se argumentan las razones que conducen a la persona a vincularse más a un rol que a otro; además de reflejar las consecuencias, físicas o psicológicas, que conllevan las acciones más truculentas que es capaz de perpetrar. Para analizar estos aspectos, Piqueras Arona acude a películas representativas dentro del oscuro y siniestro cine de Villaronga, como *Tras el cristal* (1987), *El niño de la luna* (1989) o *Pa negre* (2010), entre otras.

Trasladándonos al contexto literario, Anna Boccuti aporta a *Crimen y Fantástico* su capítulo *Formas del miedo en El chico sucio de Mariana Enríquez*. Como afirma Boccuti, la conexión entre lo fantástico y el crimen determina una recuperación de la estrategia detectivesca que, paradójicamente, a través de lo fantástico potencia su capacidad de indagar sobre lo real y, de este modo, repre-

sentarlo más allá de la superficie de lo visible, convirtiendo el horror en terror. En ese sentido, los crímenes que se desarrollan en narraciones cuya dominante principal es lo fantástico, contribuyen al cuestionamiento radical de la legitimidad del orden económico y social actual, además de abordar, mediante su narración oblicua, los traumas del pasado y la violencia de estado en los que las circunstancias presentes se han originado. La reflexión sobre esta violencia y su *ficcionalización* es uno de los elementos principales en la obra de la escritora argentina Mariana Enríquez, particularmente en sus cuentos de *Los peligros de fumar en la cama* (2009) y *Las cosas que perdimos en el fuego* (2016), colección a la que pertenece el relato *El chico sucio*, que Boccuti analiza pormenorizadamente, donde, tal y como indica, «el crimen ocasiona la percepción ominosa de lo real y una siniestra epifanía sobre el orden del mundo».

Manteniéndonos en el terreno de la literatura y recuperando las figuras de las víctimas y los verdugos, Miguel Ángel Albújar-Escuredo nos ofrece, a continuación, su capítulo *Víctima y Victimario como continuidades existenciales en la narrativa de Borges*. Su autor, analiza el arquetipo del criminal en los cuentos *El muerto*, *Emma Zunz*, *Abencaján el Bojarí*, *muerto en su laberinto* y *La espera*. De este modo, se destaca cómo la figura del victimario es un continuo narrativo que no se puede entender separadamente de su otra cara: la víctima. Así, Albújar-Escuredo señala que, en la obra de Borges, y concretamente en estos cuatro cuentos recogidos en *El Aleph* (1949), se produce una conexión simbólica e ininterrumpida entre personajes que, si bien en un primer momento se presentan distintos, en realidad, mediante un análisis más pormenorizado, se revelan como dobles alegóricas de un mismo ente arquetípico. En ellos se encuentra la clave para entender la ficción criminal de Borges, y tal y como se demuestra en el capítulo, su irónica terquedad a la hora de acercarse a reproducciones especulares.

Siguiendo con nuestra particular «autopsia del crimen», regresamos al ámbito cinematográfico donde esta no podría quedar completa sin acudir al capítulo *Demasiado muerta para ellos... Jane Doe y sus forenses*. En él, Isabelle-Rachel Casta analiza la película *La autopsia de Jane Doe* (André Øvredal, 2016). Un film, deudor de la estética de cineastas como David Fincher o Roman Polanski, que pertenece a lo que los anglosajones denominan «horror inteligente»: una variante que se centra más en la generación de la tensión, que en la demostración del propio suceso. En la película, el dueño de una funeraria de una pequeña localidad estadounidense y su hijo, reciben un día el cadáver de la víctima de un crimen. Ambos intentan desvelar los motivos de su fallecimiento, pero pronto empiezan a ocurrir sucesos paranormales que la investigadora examina discerniendo sobre la construcción del abismo que informa acerca de la visualización del todo; y sobre la gramática cinematográfica empleada por Øvredal: un «motivo abrahámico invertido», que retrospectivamente arroja luz sobre el enigma de Jane Doe.

Nuevamente, regresamos al crimen dentro de la literatura fantástica con *La semana escarlata de Francisco Tario: Un crimen fantástico*, un capítulo donde Marisol Nava Hernández analiza el que considera uno de los cuentos más «perfectos» del escritor mexicano Francisco Tario, *La semana escarlata*, incluido dentro de su libro *Tapioca Inn. Mansión para fantasmas* (1952). Señala la investigadora, que se trata de un cuento complejo por los recursos estructurales y los ejes temáticos empleados en su desarrollo, donde se plantean continuas dislocaciones sobre diversos géneros literarios: al inicio, son de fuerte raigambre policíaca debido al enfoque planteado sobre una serie de crímenes; y hacia el final de la trama, emerge una evidente irrupción fantástica que recompone el relato, construyendo un original cuento de crímenes, al que se suma un tono periodístico que enfatiza la importancia de los personajes del detective y del delincuente.

Situándonos en la recta final, el penúltimo capítulo de este libro se acerca a la figura de Geralt de Rivia, el brujo protagonista de la saga literaria *The Witcher*, creada por Andrzej Sapkowski. En *Geralt de Rivia: el crimen y su relación con la verdad en un universo de ambigüedades*, María Fernández Rodríguez y Francisco David García Martín advierten que «el mundo que recorre Geralt de Rivia es un universo complejo y polifacético, donde la realidad se diluye, y la ambigüedad se convierte en pilar fundamental de la ficción». Desde este argumento, exploran la saga literaria y sus posteriores adaptaciones al ámbito audiovisual y videolúdico, alejándose de una perspectiva maniquea que plantea la dualidad del «héroe» contra los «villanos», e incluso superando las categorías más ambiguas de «antihéroe» y «antivillano». Así, los autores se acercan a la problemática criminal, a partir de la reflexión teórica sobre el papel que lo delictivo juega dentro de la estructuración de la saga. Para ello, centran su análisis en dos grupos de escenas. Por un lado, las que abordan el crimen en un ámbito más humano y particular; y por otro, se estudia el contexto global de guerra y destrucción que asola el propio universo de juego.

Por último, Damià Jordà Bou contribuye en *Crimen y Fantástico* con un capítulo que analiza el diálogo que guarda la lúdica digital con el consumo de drogas, bajo el título *Crímenes, drogas y conciencias alteradas en los videojuegos. Estéticas de la embriaguez interactiva*. Como afirma el investigador, en numerosas ocasiones hemos escuchado cómo se relaciona el uso de los videojuegos con las drogas mediante la comparación de las supuestas conductas adictivas que puede conllevar su uso. Pese a lo recurrente de este tópico, añade, es difícil encontrar literatura académica que lo corrobore fehacientemente, mientras que sí existen, por ejemplo, estudios centrados en las posibilidades adictivas o educativas de los videojuegos. Así, este capítulo final parte de este segundo supuesto: la capacidad de los videojuegos para proporcionar información y conocimientos en una experiencia cultural que, además, sirve como retrato del tiempo y la sociedad en que vivimos. Bajo estos aspectos, el principal objetivo

de Jordà Bou es recurrir al universo de los videojuegos para acercarnos a entender la eterna controversia de las drogas —de sus usos y abusos—, de sus significantes sociales y su contexto dentro del crimen, además de las consecuencias personales de nuestra relación con ellas.

Bajo la atenta mirada de la Gorgona

Mediante la compilación de estos 23 capítulos, aquí presentados en resumen, *Crimen y Fantástico* pretende ofrecer distintas visiones del género fantástico en su intersección con el crimen, y con las diferentes perspectivas que otorgan los medios culturales que hemos tratado (y se tratarán) a lo largo de este volumen: del paisaje audiovisual del cine, a la viñeta dibujada del cómic; de la representación virtual del videojuego, a la fisicidad escenográfica del teatro; de los párrafos que componen la novela, a los redactados en un informe forense. Como señalaba la misma «fantasía criminalista» de Weiß, las cuestiones y las narrativas alrededor la fabulación criminal tienen un largo recorrido, por la simple cualidad innata del imaginario humano, o por la curiosidad que aún nos hace preguntarnos: ¿cómo se desarrollarán, por ejemplo, las figuras del *serial killer* o la *final girl* en la ficción del futuro?, ¿hacia qué derroteros se dirigirá un *slasher* o un *giallo* que, en la actualidad, no esconde sus nuevas cualidades intertextuales, postfeministas, etc. (de las que se encontraban desprovistos hace varias décadas)?, ¿qué cabe esperar de las revisiones de la literatura gótica adaptada a la cinematografía actual o al formato televisivo?

Consideramos oportuno reflexionar acerca de estos y otros muchos temas que la lectura oblicua del crimen comprende en la ficción fantástica, para entender sus nuevas vías de expresión y, si duda, para comprender la sociedad en la que se construye y se consume. El crimen, como manifestación de la parte más oscura e intrincada del ser humano, ya encontró su sustrato en historias más antiguas. Conviene, en este sentido, reflexionar por las nuevas narraciones que hoy ofrece, y preguntarnos desde dónde emerge el factor que convierte al crimen en crimen, y al criminal en criminal en la ficción. Pues nos puede conducir a cuestionarnos nuestra propia naturaleza, y a seguir existiendo bajo la atenta (y serpenteante) mirada de la Gorgona.

Referencias seleccionadas

De Berceo, G. (1780). *Colección de poesías castellanas anteriores al Siglo XV. Tomo II*. Madrid, España: Antonio de Sancha. Recuperado de <https://cutt.ly/nnvJKsc>

Del Hoyo Calleja, J. y Vázquez Hoys, A. M. (1990). La gorgona y su triple poder mágico: aproximación a la magia, la brujería y la superstición (II). *Espacio, Tiempo y Forma, Serie II, Historia Antigua*, 3, pp. 117-182. DOI: <https://doi.org/10.5944/etfii.3.1990.4162>

- Durkheim, E. (1991). *Las reglas del método sociológico* [1895]. Madrid, España: Akal.
- Eco, U. (2016). *De la estupidez a la locura*. Barcelona, España: Lumen.
- Herzog, T. (2009). *Crime Stories: Criminalistic Fantasy and the Culture of Crisis in Weimar Germany*. Nueva York, Estados Unidos: Berghahn Books.
- Ovidio (1922). *Jason and Medea: Book 7. Metamorphoses*. Boston, Estados Unidos: Cornhill Publishing Co. Recuperado de <https://cutt.ly/Wnv21Iw>
- Silverman, D. K. (2016). Medusa: Sexuality, Power, Mastery, and Some Psychoanalytic Observations. *Studies in Gender and Sexuality*, 17(2), pp. 114-125. DOI: <https://doi.org/10.1080/15240657.2016.1172926>
- Soca, R. (2016). *El origen de las palabras: diccionario etimológico ilustrado*. Buenos Aires, Argentina: Del Nuevo Extremo S.A.
- Tuana, N. (1985). Medea: With the Eyes of the Lost Goddess. *Soundings: An Interdisciplinary Journal*, 68(2), pp. 253-272. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/41178338>

CRIMEN Y FANTÁSTICO

Todos nosotros, sin excepción, hemos sido cómplices de algún crimen fantástico. Apostando por el traidor de una tragedia literaria, deseando la muerte de algún villano de una serie o película, o ejecutándolo nosotros mismos en un videojuego, entre otros muchos casos. Por supuesto, encontramos diferentes niveles de criminalidad, en un sentido fáctico y ético, que separan las fronteras entre perpetrar un crimen «real» o «ficticio», respecto a los ejemplos señalados. Más aún, cuando la ficción nos permite especular sobre el crimen, dentro del infinito espectro de la imaginación y la reflexión. Este es un paisaje peculiar, con sus propios terraplenes entre la lealtad y la traición, entre lo ético y lo inmoral, entre lo liberador y lo malévolo, y entre otros muchos accidentes en exquisito equilibrio desde lo que el crimen ofrece a lo fantástico y viceversa. Pero, ¿cuál es el origen de esta relación?, ¿qué caminos han trazado juntos lo fantástico y el crimen?

Crimen y Fantástico, analiza estos recorridos de la mano de un amplio grupo de investigadores e investigadoras internacionales expertos en la materia, y dedicados a analizar sus interconexiones con la diversidad de ramas y medios de la cultura: el cine, la literatura, los videojuegos, el cómic, el teatro, etc. en muchos de los géneros (*slasher*, *giallo*, etc.), expresiones («terror inteligente», «horror corporal», etc.), y figuras arquetípicas (*serial killer*, *final girl*, etc.), que esta particular «autopsia», en forma de libro, nos ha dado como resultado.



CINESTESIA

www.cinestesia.es

ASOCIACIÓN DE DESARROLLO Y DIFUSIÓN
DEL GÉNERO FANTÁSTICO
"UNICORNIO NEGRO"

FANTAE LX
CENTRO PROFESIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO
ASOCIACIÓN DE DESARROLLO Y DIFUSIÓN DEL GÉNERO FANTÁSTICO

MASIVA
CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DIFUSIÓN

