



FANTAEUX

III CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



LIBRO DE ACTAS 2020

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

CÍA CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN ARTES

MASSIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN LVA



**LIBRO DE ACTAS
III CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES Y NUEVAS
TECNOLOGÍAS**

Coordinadores y Editores:

Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu

12-13 de Noviembre de 2020



Dirección del Congreso: Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu

Comité Organizador del Congreso:

Dr. Vicente Javier Pérez Valero
Dr. Damià Jordà Bou
Prof. Fernando Fernández
Dra. Lourdes Santamaría Blasco
Dr. Guillermo López Aliaga
Prof. Arly Jones
Prof. Johanna Caplliure Moreno
Dr. Francisco Cuéllar Santiago
Prof. Elisa Martínez

Comité Científico del Congreso:

Presidente del Comité Científico: Dr. Mario-Paul Martínez Fabre (Universidad Miguel Hernández)
Presidente del Comité Científico: Dr. Vicente Barón (Universidad Politécnica de Valencia)
Catedrática Tatiana Sentamans Gómez (Universidad Miguel Hernández)
Catedrático Daniel Pablo Tejero Olivares (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Ester Alba Pagán (Universidad de Valencia)
Dr. David Roas Deus (Universidad Autónoma de Barcelona)
Dra. Carmen García Muriana (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Vicente Javier Pérez Valero (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Lise Lerichomme (Universidad de Picardie Jules Verne de Amiens, Francia)
Dr. Víctor Del Río García (Universidad de Salamanca)
Dra. Lorena Amorós Blasco (Universidad de Murcia)
Jasper Vrancken (Luca School of Arts, Bélgica)
Catedrática María José Zanón (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Jordi Ojeda Rodríguez (Universidad de Barcelona)
Dra. Laura Cilento (Universidad Nacional de Lomas de Zamora, Argentina)
Dr. Erik Bordeleau (Universidad de Montreal, Canadá)
Dra. Gabriela Cordone (Universidad de Lausana, Suiza)
Fran Mateu (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Lourdes Santamaría Blasco (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Sylvia Lenaers Cases (Universidad Politécnica de Valencia)
Dr. Jonay Nicolas Cogollos van der Linden (Universidad Politécnica de Valencia)
Deborah Elizabeth Araya Reyes (Directora del Festival Internacional de Cine de Terror de Valparaíso, Chile)
Dr. Juan F. Martínez Gómez de Albacete (Universidad Miguel Hernández)
Matías Nahuel Sánchez Bustamante (Director del Festival 1000 Gritos de Buenos Aires, Argentina)
Beatriz Higón (Universidad Politécnica de Valencia)
Dr. Alfonso Sánchez Luna (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Audrey Louyer-Davo (Universidad de Reims, Francia)
Dr. Francisco Cuéllar Santiago (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Anna Boccuti (Universidad de Turín, Italia)
Dr. Joaquín Juan Penalva (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Susana Guerrero Sempere (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Javier Moreno Pérez (Universidad Miguel Hernández)

Comité Editorial del Congreso:

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)

Fecha: enero 2021

ISBN: 978-84-09-44901-9

Nota editorial: Los resúmenes de este Libro de Actas y su revisión ortográfica son responsabilidad de los/as autores/as.

Diseño del libro de actas: Francisco Cuéllar Santiago

Más información: <https://www.festivalcinefantaex.com/presentacion-congreso/>

Organiza:

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

CÍA
CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN **ARTES**

MASSIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH



FANTAELX

III CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

1. Formas del miedo: crimen y figuraciones fantásticas en la literatura hispanoamericana actual. Dra. Anna Boccuti (Universidad de Turín, Italia)	09
2. The Canadian Giallo, or how the Italian thriller influenced the Canadian slasher movie. Dr. Mikel Koven (Universidad de Worcester, Reino Unido)	10
3. Crimen, posmemoria y actualidad en el cine fantástico latinoamericano contemporáneo: hablan las voces calladas. Dra. Audrey Louyer-Davo (Universidad de Reims, Francia)	11

APARTADO 2: PONENCIAS

4. El mito de Orfeo como base de lo fantástico en el cine de animación contemporáneo. Alberto Rodríguez Gómez (Universidad Sudoeste de Ciencia y Tecnología, China)	13
5. 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. Dr. Lluís Anyó (Universidad Ramon Llull)	14
6. Trop morte pour eux... <i>Jane Doe</i> et ses légistes. Dra. Isabelle-Rachel Casta (Universidad de Artois, Francia)	16
7. Víctimas y verdugos. La muerte como leitmotiv en el cine de Agustí Villaronga. Dr. Germán Piqueras Arona (Universidad Internacional de Valencia)	17
8. (Des)usos de la lógica en la ficción detectivesca y criminal: de <i>Scooby-Doo</i> a <i>Guillermo de Baskerville</i>. Deborah Rodríguez Rodríguez (Universidad de Navarra)	18
9. Only The Eerie Remains: The Emotion of Dread in the Affective-Corporeal Model of Viewership in Eerie Horror. Matthias De Bondt (Universidad de Amberes, Bélgica)	20
10. En las esarpas de la salvaje originariedad. Mito, fantasía y sueño en el discurso ideológico (audiovisual y literario) de la modernidad y después. Alejandro Arozamena Coterillo (Universidad de Murcia)	21
11. Du <i>Moine</i> de M. G. Lewis à <i>Asylum (American Horror Story)</i>: une perspective gothique du crime. Raquel Alvarez-Alvarez (UNED, Madrid)	22
12. Vidas futuras, vidas virtuales, vidas ilegales. Cómo la resistencia a la ley se normaliza en dos ficciones futuristas cubanas. Yasmín S. Portales Machado (Northwestern University, USA)	24
13. Geralt de Rivia: el crimen y su relación con la verdad en un universo de ambigüedades. María Fernández Rodríguez y Francisco David García Martín (Universidad de Salamanca)	25
14. Los ojos sin rostro: La máscara es el caos convertido en carne. Dra. Lourdes Santamaría Blasco (Universidad Miguel Hernández)	27
15. La semana escarlata de Francisco Tario: Un crimen fantástico. Dra. Marisol Nava Hernández (Universidad Autónoma de Tlaxcala, México)	29
16. Determinando expectativas y deseos: Incidencia de la información paratextual difundida en torno al cine de terror sobre su público. Dr. Juan José Caballero-Molina y Dr. Javier Sanz-Aznar (Universidad de Barcelona)	30
17. Más allá del terror moralizante: <i>The Slumber Party Massacre</i> (Amy Holden Jones, 1982) y <i>Black Christmas</i> (Sophia Takal, 2019) como contradiscurso feminista y su lectura histórica. Dra. Erika Tiburcio Moreno (Universidad Carlos III de Madrid y Universidad Complutense de Madrid)	32

18. Las cosas que perdimos en el fuego: Nuevas figuraciones en torno a lo femenino. Jesús Marín Torres (Universidad de Granada) e Irma Salas Sigüenza (Universidad de Oviedo)	34
19. La problemática fantástica en el círculo mágico del videojuego: el caso de <i>Dark Souls</i>. Antonio Francisco Campos Méndez (Universidad de Sevilla)	35
20. Shyamalan: Cuentos, cómics, crímenes y castigos. Análisis e interpretación del tratamiento del crimen y la figura del <i>psychokiller</i> en la obra cinematográfica de <i>Night Shyamalan</i>. Dra. Anna Tarragó Mussons (Universidad de Barcelona)	36
21. Trascendencia de lo fantástico hacia una nueva existencia. Juan Pablo Montalvo Valencia (Game Lab - Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador)	38
22. <i>Alien</i> de H. R. Giger: la creación de un monstruo y su móvil. Análisis estético y conceptual de los orígenes del personaje, de su violencia contra la humanidad y de su relación con la mujer como víctima y heroína a través de la saga. Irene Torrecilla Serrano (Universidad Complutense de Madrid)	39
23. Elementos fantásticos e identitarios en <i>Las espiritistas de Telde</i>. Virginia Martín Dávila (Universidad de La Laguna, Santa Cruz de Tenerife)	41
24. La mujer como asesina en serie en el cine <i>slasher</i> español. Dr. Francisco Javier López Rodríguez (Aichi Prefectural University, Japón)	42
25. Crímenes, drogas y conciencias alteradas en el videojuego. Estética de la embriaguez interactiva. Dr. Damià Jordà Bou (Universidad Miguel Hernández)	44
26. El asesinato de Ofelia de Guillermo del Toro. Marina Díaz-Caneja Alepuz y Dra. Amparo Alepuz Rostoll (Universidad Miguel Hernández)	46
27. Ciencia y crimen en la ficción audiovisual: alcance, aciertos y dislates. Dr. Francisco Javier Castro Toledo (Universidad Miguel Hernández de Elche y Plus Ethics)	48
28. 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 (Barreira Arte+Diseño - Centro Oficial de Estudios Superiores)	49
29. «Keep your eye on the hole, not on the donut». El crimen y los mundos virtuales en el fantástico: la trilogía de Los Ángeles de David Lynch. Daniel Pérez-Pamies (Universidad de Gerona)	51
30. ¿Se puede justificar el genocidio? Cuando la distopía ilustra las teorías malthusianas. Michelle Lucy Copmans (Universidad Católica de Lovaina, Bélgica)	52



APARTADO 1
PONENCIAS INVITADAS

Ponencia invitada:

Formas del miedo: crimen y figuraciones fantásticas en la literatura hispanoamericana actual

Dra. Anna Boccuti

(Universidad de Turín, Italia)

Anna Boccuti es doctora en Estudios Americanos y actualmente se desempeña como investigadora y docente de Lengua y Literatura Hispanoamericana en la Universidad de Turín. Se ha dedicado especialmente al estudio del humor en la literatura y la cultura argentina del siglo XX, la literatura fantástica contemporánea, el discurso del tango-canción y sus irradiaciones a otros géneros, la microficción hispanoamericana, temas sobre los que ha publicado varios artículos en revistas especializadas e impartido conferencias en varias universidades (Università di Padova, Sapienza-Universidad de Roma, Universidad Nacional Autónoma de México, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Université Paris-Sorbonne IV, Universidad Autónoma de Barcelona, Universidad de Buenos Aires).

Ponencia invitada:

The Canadian Giallo, or how the Italian thriller influenced the Canadian slasher movie

Dr. Mikel Koven

(Universidad de Worcester, Reino Unido)

Mikel J. Koven es profesor titular y director del curso de estudios cinematográficos en la Universidad de Worcester. Tiene un doctorado en Estudios de Folklore de la Memorial University of Newfoundland y ha publicado extensamente en las áreas de cine y folklore, con un enfoque particular en el cine de terror. Es autor de *La Dolce Morte: Vernacular Cinema & the Italian Giallo Film* (2006), *Film, Folklore & Urban Legends* (2008) y *Blaxploitation Films* (2010). Su trabajo más reciente incluye capítulos y artículos sobre el fenómeno de *Slender Man*, cine mitológico y epopeyas bíblicas, películas de metraje encontrado (*found-footage*) y, por supuesto, continúa escribiendo sobre el *giallo*.

Ponencia invitada:

Crimen, posmemoria y actualidad en el cine fantástico latinoamericano contemporáneo: hablan las voces calladas

Dra. Audrey Louyer-Davo

(Universidad de Reims, Francia)

Audrey Louyer-Davo es doctora en Literatura Hispanoamericana por la Universidad de Reims Champagne-Ardenne, y trabaja como Profesora Titular e Investigadora de Lengua y Literatura en la Universidad de Reims, Francia (CIRLEP). Se dedica a la expresión fantástica en América Latina, en la literatura y en el cine. Es autora de una tesina sobre los cuentos de la salvadoreña Claudia Hernández y otra sobre la novela peruana *La piedra en el agua*, de Harry Belevan. Publicó *Pasajes de lo fantástico* (2016), una propuesta teórica para un estudio de la literatura de expresión fantástica, que se combina con la publicación de una antología de cuentos peruanos presentados en la perspectiva de dicha aproximación teórica (2017).



APARTADO 2
PONENCIAS

El mito de Orfeo como base de lo fantástico en el cine de animación contemporáneo

Alberto Rodríguez Gómez

(Universidad Sudoeste de Ciencia y Tecnología, China)

La cultura clásica ha dejado una importante huella a lo largo de la historia que aún se hace patente en la actualidad. De ella, los mitos grecolatinos son especialmente recurrentes, debido a la gran cantidad de motivos y temas que generan, los cuales pueden servir tanto a los clásicos como al ser humano contemporáneo. Uno de los más reinterpretados en la cultura actual es el mito de Orfeo, que aporta dos motivos fundamentales: el poder supremo de la música y el descenso al inframundo (la *catábasis*) para rescatar a la persona amada.

Este mito se encuentra en la base de muchas obras cinematográficas de animación ampliamente conocidas. En primer lugar, en 1997, Disney lo utilizó para adaptar el mito de Hércules a un público infantil y aportar un final feliz, por medio del viaje del héroe al inframundo en busca de Mégara. Años más tarde, La misma compañía lo utilizó en la exitosa película *Coco*, donde los temas fundamentales son la importancia de la música y el viaje al mundo de los muertos.

En segundo lugar, en *Harry Potter*, esa huella clásica se percibe en la escena en que el cancerbero únicamente puede ser vencido gracias a la música (como hizo Orfeo), o en la primera prueba del torneo de los Tres Magos, en la cual los participantes deben viajar al fondo del lago para rescatar a su persona más preciada, clara alusión al viaje de héroe mítico al inframundo.

Por último, en *La novia cadáver*, de Tim Burton, puede verse una inversión del mito, ya que es la joven fallecida la que debe viajar al mundo de los vivos para llevar a su amado de vuelta con ella. Esta película cuenta, además, con alguna escena que recrea las descritas por los poetas clásicos.

En esta comunicación se analizará toda esa evolución desde el mito de Orfeo original, partiendo de la lectura de los clásicos literarios, hasta sus principales reinterpretaciones cinematográficas contemporáneas, y se proporcionarán, a modo de ejemplo, muestras literarias y audiovisuales.

La Final Girl en *It Follows*, el *slasher* en una lectura sobre el rol femenino en el cine fantástico y de terror

Dr. Lluís Anyó

(Universidad Ramon Llull)

Presentamos aquí una reflexión teórica sobre el crimen en la figura ficcional de la Final Girl a partir del filme *It Follows* (D.R. Mitchell, 2014). Este filme, efectivamente, 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 subgénero del cine fantástico y de terror en el que convencionalmente se inscribire, el *Slasher*. En este sentido, *It Follows*, y su análisis, centra la atención de forma muy notoria sobre la figura de la Final Girl y por tanto, sobre el rol femenino en el cine de subgénero *Slasher*.

La Final Girl, tal y como fuera definida en origen por Carol J. Clover en *Men, Women and Chain Saws* (1992) es una mujer, joven, que sobrevive al asesino, masculino, precisamente por no ajustarse al ideal femenino. Se trata de una mujer inteligente, capaz, fuerte y sensata, características que le permiten sobrevivir pero aún así sufrir como víctima a lo largo del filme. Además, y esta característica está subrayada por Clover, también a diferencia de las otras jóvenes que mueren, la Final Girl no mantiene nunca relaciones sexuales. El análisis de *It Follows*, que se centra en la Final Girl, permitirá revelar distintos códigos asociados al subgénero cinematográfico y ponerlos en relación privilegiada con la cuestión del género social, es decir, una lectura del género en relación al *gender*.

El *Slasher* puede considerarse el primer género de terror genuinamente norteamericano y de marcado sesgo materialista. En los años setenta del siglo pasado, el *Slasher*, resultado de una suerte de americanización del *Giallo* italiano, muestra fábulas de terror perfectamente ancladas en el estilo de vida norteamericano (*La matanza de Texas*, T. Hooper, 1974, *La noche de Halloween*, J. Carpenter, 1978, *Pesadilla en Elm Street*, W. Craven, 1984), donde la figura de la Final Girl está ya presente y muy vinculada a cuestiones de moral sexual y papel de la mujer.

Encontramos en *It Follows* las convenciones del género sobretodo en relación al papel de la mujer, como víctima y como superviviente, la Final Girl Jay. Utilizaremos como marco teórico el análisis de los mecanismos del compromiso espectral (según M. Smith en *Engaging characters*, 1995), que permite relacionar la obra fílmica con la identificación del espectador, en este caso siempre en clave de género, doblemente entendido. Sin ser un filme estrictamente referencial, como por ejemplo la saga *Scream*, *It Follows* parece más bien construirse a partir de los elementos temáticos y de estilo presentes en el género, para subvertirlos y comentarlos. De este modo, y por citar a modo de listado algunos de estos elementos: la localización en barrios residenciales, fotografiados en largas panorámicas o *travellings*; la ambientación, que sitúa el filme en unos años setenta casi ucrónicos, el universo teenager, al que los adultos son ajenos; el acecho del asesino en la casa residencial, en movimientos de cámara y planos subjetivos; el grupo de amigos de Jay, atípico y hermanado; la presencia fundamental de las relaciones sexuales, castigo pero también salvación;

la depuración del personaje asesino, siempre espectral y que aquí carece incluso de identidad; la estructura narrativa, casi un modelo para escribir guiones, pero que aquí a menudo esquiva la expectativa por su tratamiento elíptico de peripecias muy codificadas; etc.

En definitiva, *It Follows* nos permite deconstruir un género (genre) a partir del estudio concreto y pormenorizado del filme, que, centrado como está en la figura de la Final Girl, sitúa la perspectiva de género (gender) y la representación del rol femenino en el centro de nuestro análisis.

Trop morte pour eux... *Jane Doe* et ses légistes

Dra. Isabelle-Rachel Casta

(Universidad de Artois, Francia)

«Sa genèse part des brumes du victorianisme et son renouveau s'affirme dans l'essor actuel du fantastique américain, de tonalité morbide ou apocalyptique» (Lauric Guillaud, in *Dictionnaire des littératures policières*, Mesplède, 2003, t. 2: 502).

Si tant est, dans notre esthétique postmoderne, qu'un genre puisse conserver ses spécificités, il paraît difficile de concilier les tropes du récit de crime avec ceux du surnaturel ; pourtant, dès 1923, Gaston Leroux écrit *La Poupée sanglante*, qui appartient effectivement à la science-fiction post-vernienne, en même temps qu'au canon policier: qui a tué? Et pourquoi? Dans un autre style, la *fantasy* mêle allégrement policiers et infracteurs réels et/ou imaginaires, faisant s'affronter Sherlock Holmes et Dracula (chez Loren D. Estleman) ou réunissant Carnacki et Oscar Wilde (pour Gérard Dôle). Chez Jean Ray déjà, son Harry Dickson croisait sans trembler monstres, mutants et démons de toute nature, allant là où Fantômas, pourtant bien frénétique, n'ira jamais...

Néanmoins, c'est dans une morgue que se déroule l'une des histoires macabres les plus épouvantables de la présente décennie, mêlant l'hyper-technicité des gestes et des outils, et la confrontation avec le «non-mort» (en fait, la «non-morte») dans la pure tradition de l'horreur lovecraftienne ou kingienne.

Les fictions d'IML sont un genre en soi: de *iZombie* à *True Calling*, en passant par *Forever* ou *Coroner Da Vinci*, toute la gamme de l'épouvanté et du terrifiant peut se décliner ; mais le film *L'autopsie de Jane Doe* (en VO *The Jane Doe Identity/The Autopsy of Jane Doe*) d'André Øvredal (USA, 2016) relève du film d'horreur «absolue» (récompensé du prix du Jury jeunes au festival de Gérardmer), avec un père et un fils, tous deux légistes (Brian Cox et Emile Hirsch), qui vont scruter un corps dont chaque organe, chaque humeur et même chaque lambeau de peau «dit» ou recèle quelque chose d'effroyable...: «Quand on leur amène un cadavre, deux médecins-légistes, un père et son fils, se mettent à pratiquer une autopsie, résume le producteur Eric Garcia. Dès lors, des phénomènes étranges et inquiétants se produisent dans la morgue».

J'aimerais montrer combien cet opus réunit à la fois les codes subtils de l'angoisse, les «*jump scared*» plus traditionnels et l'exploration, à travers le corps de cette morte magnifique, des liens du père et du fils, malmenés et sacrifiés dans ce huis-clos terrifiant. Crime il y a eu, bien entendu, mais sans doute pas quand et où on le croit... La «belle morte» est certes un thème cher au macabre victorien, mais son traitement paroxystique, reliant les gestes nécroptiques au sexocide des sorcières de Salem, réunit ces deux figures du comble que sont la commission d'un crime épouvantable et la vengeance surnaturelle qui en découle... dans une temporalité anxiogène et sans issue.

Víctimas y verdugos. La muerte como leitmotiv en el cine de Agustí Villaronga

Dr. Germán Piqueras Arona

(Universidad Internacional de Valencia)

Mediante la presente comunicación se pretende realizar un acercamiento al cine del director Agustí Villaronga en el que el hilo conductor para realizar el análisis de las películas de su filmografía en las que la muerte tiene una especial importancia, sea la propia muerte. En dicho análisis se tendrán en cuenta los papeles de víctimas y verdugos interpretados por los diferentes actores y actrices, ya que si por algo se caracteriza el cine del director mallorquín es por el continuo intercambio de papeles entre ambos roles. Con este estudio se pretende poner de relevancia las características de la realidad del ser humano, cuyas características atesoran en muchas ocasiones, y en dependencia del momento vital concreto, un acercamiento más cercano al papel de víctima o de verdugo. Se tratará de argumentar las razones que conducen a un ser humano a vincularse más a un rol que a otro. Asimismo, se persigue el propósito de reflejar las consecuencias, físicas o psicológicas, que conllevan las acciones más truculentas de las que es capaz de acometer el ser humano. Se tendrán en cuenta a la hora de estructurar el texto películas como *Tras el cristal*, *el niño de la luna*, *99.9*, *La frecuencia del terror*, *El mar*, *Aro Tolbukhin: en la mente del asesino*, *Pa negre*, *Incierta gloria*, así como el documental *El testamento de Rosa*. Para llevar a cabo el estudio se utilizarán publicaciones como *Agustí Villaronga*, de Pilar Pedraza, así como diferentes artículos como *El cine siniestro de Agustí Villaronga*, de la misma autora o *El ser en el umbral*, de Ramón Freixas y Joan Bassa. De la misma manera se recopilarán reflexiones obtenidas de algunas entrevistas con el director, como las realizadas por Ignacio Huidobro o por Eulàlia Iglesias y Violeta Kovacsics. Asimismo, se realizarán distintas observaciones del propio análisis personal del visionado de las películas de Villaronga, percibiendo la muerte como leitmotiv de su trayectoria cinematográfica, como elemento común en sus obras clave.

(Des)usos de la lógica en la ficción detectivesca y criminal: de Scooby-Doo a Guillermo de Baskerville

Deborah Rodríguez Rodríguez
(Universidad de Navarra)

A pesar del papel protagónico que la lógica ha adquirido en las últimas décadas — especialmente con la popularización de los sistemas informáticos— el razonamiento lógico no es un invento de la modernidad. Desde el primer acercamiento propuesto por Aristóteles en varios de sus escritos, la lógica proposicional ha servido como herramienta para el conocimiento y la interpretación de la realidad, a lo largo de los siglos.

En la actualidad, la lógica se concibe como un saber abstracto y desarraigado de la cotidianidad, vinculándose principalmente con el desarrollo de sistemas de ordenador y con la disertación judicial, pero el razonamiento lógico está imbricado en la forma como opera el razonamiento común. Aún sin hacer explícito, con signos y abreviaturas, la forma como se desarrolla un razonamiento, las reglas de inferencia están implícitas en toda conclusión que parte de unas premisas necesarias y suficientes. Las tablas de verdad —nacida en la aparente oscuridad del *Tractatus Lógico-filosófico* de Wittgenstein— se corresponde con el fundamento último de todo razonamiento legítimo, que pretenda un compromiso con la realidad. Prueba de esto es la importante cantidad de relatos de ficción que parten de esta forma de razonamiento para desarrollar sus historias. No hay duda de que entre ellas destaca la ficción policiaca. La comprensión de estas ficciones no requiere conocimientos extraordinarios ni mayor propedéutica, el procedimiento inductivo y lógico con la que los acertijos son resueltos apela directamente a estas formas de razonamiento que atraviesan el pensamiento contemporáneo. Desde las caricaturas de Scooby-Doo, pasando por las diversas entregas televisivas de CSI y las recientes adaptaciones —más o menos fieles a la idea original— de Sherlock Holmes, son pruebas de que la lógica proposicional es un elemento familiar para los espectadores de todas las edades.

Una vez probada la legitimidad de este razonamiento, la pregunta sería si todo pensamiento está condicionado por él o si, por el contrario, es posible “escapar” de la lógica. Para responder a esta inquietud, el presente trabajo pretende partir de algunas de las ficciones criminalísticas más populares y centrarse, en última instancia, en la historia presentada por Jean-Jacques Annaud en la película *El nombre de la rosa*. Este film de 1986 presenta una adaptación de la novela homónima de Umberto Eco, en la cual Guillermo de Baskerville, un sacerdote franciscano, y su novicio Adso de Melk se ven envueltos en la resolución de una serie de asesinatos dentro de una abadía. Siendo el protagonista un estudioso de Aristóteles y un conocedor de la lógica, los límites de este tipo de razonamiento son puestos a prueba dentro de la historia, probando la utilidad de la lógica, al mismo tiempo que sus limitaciones.

Este trabajo parte de la ficción relatada en *El nombre de la rosa* con el propósito de ilustrar la radicalidad del pensamiento lógico, de modo que se haga explícita su relación directa con la forma de razonamiento contemporánea, así como sus compromisos y limitaciones a la hora de resolver problemas que trascienden la mera conjunción de premisas y conclusiones. Se busca reafirmar la idea expresada por el personaje de Adso

en la novela: “al lado de mi maestro había podido descubrir, y con el correr de los días habría de verlo cada vez más claro, que la lógica puede ser muy útil si se sabe entrar en ella para después salir”.

Only The Eerie Remains: The Emotion of Dread in the Affective-Corporeal Model of Viewership in Eerie Horror

Matthias De Bondt

(Universidad de Amberes, Bélgica)

It is almost undeniable that horror films are “felt” by their viewers. Recent research in Horror Studies has been focused on the deconstruction of this complex emotional experience, in the hope of gaining an understanding of the intricate and multifarious dynamics of fictional fear. This article examines the research that has been done on affect in horror films, particularly focusing on the corporeal model of viewership as theorised by Xavier Aldana Reyes in *Horror Film and Affect* (2018). More specifically, the article fixates on the place that the emotion of dread occupies within this model, as it does not receive enough attention in my opinion. Reyes’ research can be contextualised in the broader area of cognitive and phenomenological film theories, which have become intertwined within Horror Studies in recent years. Firstly, the article examines the result of this cross-fertilization. It then deals with a detailed and critical analysis of Reyes’ affective-corporeal model of viewership and its source of inspiration, namely the work of Julian Hanich in *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers* (2011). As mentioned earlier, the article is centralised around the position that dread occupies within this model. As an ethereal emotion, the use of dread is often explained in relation to the Lovecraftian weird. This article, however, aims to theorise that research in Horror Studies incorrectly establishes the link between the weird and dread. In addition to this criticism, I come forward with a hypothesis of my own, namely that examining dread in relation to the eerie, a concept borrowed from Mark Fisher’s seminal work in *The Weird And The Eerie* (2016), leads to a more thorough insight into the spectatorial experience of this particular emotion. The eerie is constituted by a failure of absence or by a failure of presence and therefore walks a thin line between life and death. In cinema, it expresses this ghostly feeling through the use of dread. This hypothesis is tested on the textual analysis of three recent horror films (*It Comes At Night*, *Annihilation* & *The Blackcoat’s Daughter*) that fall under the guise of smart horror, a movement in the genre that places the emotion of dread at the heart of its affective experience. It covers a meticulous dissection of some pivotal scenes in these films, methodologically building upon Reyes’ cognitive-phenomenological model, while investigating the narrative and film-aesthetic elements necessary in eliciting the emotion of dread. Finally, I theorise that dread exists as an inseparable part of the viewing experience of these films and in doing so, evokes the eerie, which is expressed not only on a representative level in the thematic content of these films, but also in their affective-corporeal viewing experience. In summary, the article intends to demonstrate that smart horror focuses on the use of dread in its narrative and stylistic structures, thus conveying a ghostly nihilism that strongly resonates with Fisher’s definition of the eerie and by doing so, represents this essential, yet liminal construct of our human condition on the modern screen in a spectral and elusive fashion.

En las esarpas de la salvaje originariedad. Mito, fantasía y sueño en el discurso ideológico (audiovisual y literario) de la modernidad y después

Alejandro Arozamena Coterillo
(Universidad de Murcia)

El sueño, esa maravillosa amalgama de terror y belleza, viene siempre a anunciar (es decir, a anunciarnos a nosotros, los sujetos de los inconscientes) la realización de aquello (estrictamente hablando: eso) que sobre todas las cosas desearíamos poder enunciar pero que, nunca jamás, habremos sabido vivir. De ahí, si se conviene, la ínsita sublimidad de lo real que se nos presenta, sensiblemente, en esas inciertas presencias sin presente...

Así pues, en primer lugar, dado que de algún modo es necesario comenzar y hacerlo por alguna parte, se trataría aquí de familiarizarnos con cierto radical desarraigo simbólico (*dépaysement* pero también *Hilflosigkeit*); a saber: que tanto el pensamiento mítico como el mitológico, por ejemplo, dan testimonio de otras instituciones simbólicas del pensar, del ser y el estar o, en otras palabras, del habitar, más o menos, poéticamente el mundo. Y esa es, asimismo, la cosa con respecto a la inteligencia de los sueños o en relación con la fantasía: que tanto el uno como las otras, por así decir, no dejan de ser reliquias de este "otro" mundo.

Ahora bien, dentro de esa empresa mitológica moderna que podríamos denominar, con Jacques Rancière, el Régimen Estético del Arte, ocupan un primerísimo plano dos acontecimientos fundamentales: la invención de la literatura y la invasión del cine. Conque de lo que intentaremos dar cuenta en nuestra comunicación, en resumidas cuentas, será muy en breve de lo que sigue:

1) que tanto mito, como fantasía o sueño inmiscuyen determinadas experiencias del pensar en las esarpas de una salvaje originariedad, sólo que a través de la parpadeante concreitud e inmemorial concrecencia de un inhóspito comunismo fenomenológico, dialéctico y psicoanalítico;

2) que el pensamiento es, en lo más profundo, esquematización fenomenologizante como lenguaje (temporalización en presencia sin presente asignable), concepto, afecto y percepto que se escande en la dialéctica de la vida con Idea y las verdades... o eso, al menos, como poco;

3) que el repaso por algunas obras maestras del procedimiento de verdad artístico, en su discursividad histórica y por tanto ideológica, así como en sus diferentes pero siempre modernas variantes literarias y cinematográficas, nos facilita no ejemplos sino, más bien, ejemplares de lo que, desde Platón, podríamos denominar *mímesis trascendentales*.

Y ello, en fin, cumplirá mentar que el hecho de pensar esas formas de vida, ya es algo con lo que merece la pena vivir, real y verdaderamente, en el pensamiento.

Du Moine de M. G. Lewis à *Asylum* (American Horror Story): une perspective gothique du crime

Raquel Alvarez-Alvarez
(UNED, Madrid)

Le gothique anglais, inspirateur et contemporain du romantisme et précurseur du fantastique, décortique les plus sombres travers de l'âme humaine dont l'aboutissement suprême est le crime. Le roman noir dresse le constat dérangeant d'un monde exacerbé où règne l'instabilité morale, sociale et politique.

Le genre n'est plus, mais l'intérêt pour l'esthétique gothique dans les arts perdure. En particulier sur les écrans, son influence allant du *Nosferatu* de Murnau (1922) jusqu'aux séries contemporaines. Parmi ces dernières, *Asylum* (American Horror Story, 2012) se distingue en exploitant les attributs gothiques sur la forme et sur le fond et en les transposant dans les années 1960 aux États-Unis. Forteresse-prison, nonnes *diaboliques*, prêtres vaniteux et *scélérats*, nature dangereuse, jeunes persécuté(e)s, Satan: toutes les figures *gothiques du Moine* de Lewis, roman noir aux notes macabres et sadiennes assumées et nourri aux sources germaniques de l'épouvante, se retrouvent dans *Asylum*.

Cet article vise à expliquer comment le crime *gothique* est repris et adapté dans les langages narratif et cinématographique de la série, interroge sur les origines et le devenir du crime (légal et moral), et plus largement du Mal, encourageant ainsi une réflexion sur la société étatsunienne contemporaine.

Le gothique anglais (1764-1824) est la manifestation du constat de la désorganisation de la société «traditionnelle». Esthétique d'ombres et de lumières, il représente le doute sur le présent et la crainte de l'avenir. Le second gothique (Lewis, Maturin) se démarque de celui de Radcliffe ou de Reeve par un macabre et des éléments *d'horreur* assumés qui accompagnent les crimes les plus réprimables et leurs auteurs, figures d'autorité morale manquant à leur devoir de protection, au grand dam de la vertu personnifiée par la *damoiselle en détresse* s'enfuyant dans les souterrains obscurs d'une forteresse abritant ces actions en toute impunité. Chez Lewis, la femme *forte* existe, mais elle est maléfique. Cette architecture narrative et scénographique, ponctuée de suspense et de surnaturel apporte au genre son côté spectaculaire. La notion du Bien et du Mal s'embrume chez des héros aliénés qui s'engagent dans une lutte interne sans issue.

La *forteresse* est un asile aux allures victoriennes, aux escaliers escheriens. Personnage à part entière, symbole illusoire de stabilité, il constitue le refuge idéal du crime où règnent le chaos et une atmosphère angoissante, effets rendus grâce à la récurrence de plans et d'angles de caméra précis. En consonnance avec le clair-obscur dominant, les personnages sont antimanchéens. Les *scélérat(e)s* dissimulent des nuances rendant difficile le jugement définitif de leur psyché, malgré leurs crimes atroces: emprisonnement, mutilations, tortures, meurtres, nécrophilie, viols... La figure du prêtre vaniteux est modernisée pour s'adapter à une époque priorisant la réussite professionnelle. Le Diable s'impose comme catalyseur des pulsions réprimées de sa

victime. De manière innovante, la figure de l'héroïne persécutée se retrouve à la fois chez une femme qui finit par basculer dans le crime et, de manière inattendue, chez un homme, peut-être l'unique *damoiseau en détresse*.

L'univers déstabilisant et effréné d'*Asylum* brouille la différenciation entre victimes et bourreaux. À travers ces mêmes personnages, il pose audacieusement la question de la relativité du crime, en opposant deux théories sur l'origine du mal. La première, sadienne: le crime est la nature de l'homme et ne doit pas être empêché. La seconde condamne la société, seule coupable de la dérive criminelle de ses membres. Finalement, le parallèle entre deux époques (de narration: 1964 et de diffusion: 2012) dénonce la tendance à la banalisation du crime.

Asylum exploite de manière parfois surprenante et innovante le langage gothique, confirmant ainsi que les outils structurels du roman noir sont atemporels. La raison est que le genre aborde, par une dissection méthodique de l'inconscient, les maux et perversions profondes de la société.

Toutefois, la fiction ne condamne pas tant la figure du criminel que le système qui le protège et permet le crime. Le parallèle temporel permet une sorte d'«état des lieux du crime» (et donc de la société) en termes «qualitatifs» (nature du crime, délits supprimés légalement comme l'homosexualité ou les mariages interraciaux) et quantitatifs. Ici, le constat que dresse *Asylum* est accablant. Il cadre avec la motivation première du gothique définie par Annie Le Brun, cette «première révolte absolue contre la condition humaine».

Vidas futuras, vidas virtuales, vidas ilegales. Cómo la resistencia a la ley se normaliza en dos ficciones futuristas cubanas

Yasmín S. Portales Machado
(Northwestern University, USA)

En las novelas cubanas “Habana Underguater” (2010) y “Espejuelos para ver por dentro” (2019), se especula sobre el futuro de Cuba desde perspectivas divergentes en términos estilísticos y argumentales, pero el crimen acaba siendo la única opción para sus respectivos protagonistas.

“Habana Underguater” de Erick Mota, es una novela ciberpunk afrofuturista, en un universo donde Cuba enfrenta el impacto del cambio climático y los reajustes geopolíticos de la victoria soviética en la Guerra Fría. En “Espejuelos para ver por dentro”, Maielis González presenta una distopía disfrazada de “capitalismo verde”, donde especulaciones sobre la posibilidad de vida dentro de la red y la condición posthumanase propagan a través de sectas religiosas y videojuegos adictivos. A pesar de sus claras diferencias, ambos relatos coinciden en una representación del Estado, o sus instituciones, como entidades ajenas al control ciudadano, fácilmente corruptibles y que, en general, poco dignas de confianza. En “Habana Underguater” y “Espejuelos para ver por dentro” parece que la vida futura solo puede existir en oposición al Estado, o a la Ley. El crimen se revela como una ficción producida por el Estado en la defensa de sus intereses, mientras que las nuevas tecnologías abren oportunidades económicas y sociales, y abocan a disyuntivas éticas de nivel personal y colectivo.

Este ensayo tiene dos partes:

La primera explora las estrategias textuales y narrativas desplegadas en cada relato para normalizar la práctica regular de crímenes, o al menos la resistencia pasiva a la legalidad, como única opción que los personajes (y en última instancia sus comunidades) sobrevivan y prosperen. En el proceso, estos personajes se ven obligados a construir sus propios códigos éticos y tomar la justicia en sus manos, o el sucedáneo más accesible. La segunda parte del ensayo reflexiona sobre la coincidencia entre las ficciones de Mota y González y sus probables experiencias personales de resistencia al Estado cubano, no por razones políticas o de algún modo heroicas, sino porque Cuba es una sociedad donde la precariedad económica sistémica ha normalizado el uso de métodos paralegales o ilegales en la mayoría de las esferas de la vida cotidiana. Se propone una lectura política de estas ficciones, donde la distorsión de la realidad no disimula la ansiedad de Mota y González por el destino de la nación y su proyecto de justicia social para toda la ciudadanía.

En última instancia, se intenta contestar una pregunta: ¿puede imaginar la ciencia ficción cubana actual un futuro respetuoso de la Ley?

Geralt de Rivia: el crimen y su relación con la verdad en un universo de ambigüedades

María Fernández Rodríguez y Francisco David García Martín
(Universidad de Salamanca)

Hace tiempo que el género fantástico ha demostrado que sus significados van mucho más allá de una historia liviana que busque simplemente la evasión. Tanto en su formato literario como en otros medios de ficción, la fantasía ha crecido lo suficiente como para dar lugar a obras tan sumamente sólidas que logran sugerir reflexiones profundas sobre el ser humano y la existencia. De alguna manera, los mundos de fantasía sirven para conseguir que sus lectores alcancen una posición de extrañamiento por la cual se replanteen nuevas miradas sobre el mundo y reflexionen sobre cuestiones reales y cercanas, tanto en el ámbito político como social e, incluso, ético.

Tal es el efecto que produce la *Saga de Geralt de Rivia o la saga del brujo* (*Saga o wiedźminie*, 1992-2013), de Andrzej Sapkowski, y sus posteriores adaptaciones al ámbito audiovisual y videolúdico, con especial mención a la saga de videojuegos *The Witcher* (2007-2015). En todos estos títulos, de naturaleza predominantemente fantástica, aparecen diversos y múltiples conflictos criminales o, cuando menos, delictivos, que, 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», propone que no todo es blanco o es negro, ni siquiera en la ficción. Durante las sagas literaria y videolúdica, el protagonista deberá decidir constantemente qué postura adoptar ante los diversos episodios de violencia y odio con los que se encuentra, demostrando a lectores y jugadores que la neutralidad moral es imposible. Todo ello se complica aún más cuando se descubre que el crimen que rodea la historia del brujo no consiste en meras rencillas entre gente de a pie, sino que detrás de muchas atrocidades están las manos invisibles de políticos, reyes y otras figuras de poder que, envueltas en el halo de fantasía en que se ambienta el relato, provocan la distancia suficiente como para despertar el juicio crítico con la realidad. De esta manera, la verdad se convierte en algo esquivo y maleable dentro de unas sagas pensadas para cuestionar al receptor acerca de su sistema de valores. Las creencias de cada personaje se modifican en su interrelación con el resto de la historia. La política y las alianzas de un variopinto conjunto de reinos, que luchan constantemente por el poder y las riquezas, se asienta sobre un universo fantástico en decadencia; un marco en el que la razón y la ilusión se entrecruzan para desdibujar las fronteras de lo evidente.

Dentro de este complejo horizonte, el crimen adquiere una importante proyección. En este trabajo pretendemos acercarnos a esta problemática a partir de la reflexión teórica sobre el papel que lo delictivo juega dentro de la estructuración de la saga. Para ello, centraremos nuestro análisis en dos grupos de escenas: por un lado, aquellas que abordan el crimen en un ámbito más humano y particular, como ocurre en ciertos relatos incluidos en las dos primeras entregas de la saga; por otro, trataremos el contexto global de guerra y destrucción que asola este universo, concentrando nuestro estudio en la narración de las guerras contra Niflgaard que realiza Jarre, un

personaje historiador, principalmente en *La dama del lago* (Pani Jeziora, 1999), y el conflicto moral sobre el odio al diferente y el racismo, generador de un importante marco delictivo, de la guerrilla de resistencia élfica de los Scoia'tael, que salpica de sangre y violencia toda la saga.

Los ojos sin rostro: La máscara es el caos convertido en carne

Dra. Lourdes Santamaría Blasco
(Universidad Miguel Hernández)

La película *Los Ojos sin Rostro* (*Les yeux sans visage*, Georges Franju, 1960), es una adaptación de la novela homónima de Jean Redon, adaptada por él mismo al cine con la colaboración de Pierre Boileau y Thomas Narcejac, escritores especializados en escribir novelas de suspense psicológico convertidas en películas, como *Les Diaboliques* (Henri-Georges Clouzot, 1955) o *Vértigo* (Alfred Hitchcock, 1958). Franju se reapropia de esta trama narrativatransformándola en una obra visualmente cercana al surrealismo francés y al expresionismo alemán. *Los Ojos sin Rostro* es una película representativa del género gótico-fantástico y del terror psicológico u horror corporal, ya que transmiten la angustia humana ante la mutilación, el sufrimiento físico y psíquico, la locura, la dualidad, lo inusual dentro de lo cotidiano, lo espectral, lo monstruoso y lo desconocido; es decir, todos estos “elementos del crimen” que configuran la materia prima de lo fantástico, lo siniestro, lo abyecto y lo gótico. Los espacios tenebrosos donde transcurre la trama de *Los Ojos sin Rostro* y las escenas macabras y sangrientas que suceden en ellos, cercanas al universo de Poe, son elementos recurrentes en el género gótico clásico.

La película refleja también el concepto freudiano desarrollado en *Lo siniestro* de Freud (1919), creado para analizar el cuento de Hoffman *El Hombre de la Arena* (1817), y definido como “todo aquello que debería haber permanecido oculto, pero que finalmente ha salido a la luz”. El psicoanálisis reconvierte a lo siniestro freudiano en una categoría estética que permite analizar la parte más perturbadora del arte: lo monstruoso, lo grotesco, lo informe, lo obsceno, lo espeluznante, etc. Lo siniestro emerge ante estos factores que Freud señala en su ensayo y que encontramos en la película de Franju, *Les yeux sans visage*:

1º La apariencia de vida en seres inanimados, o cuando lo inorgánico o lo no humano cobra apariencia de vida humana y provocan incertidumbre intelectual, dislocación de la realidad, fascinación y horror al mismo tiempo / Christiane, la protagonista de la película, una figura enmascarada, irreal como una autómatas que se aparece de forma espectral.

2º El retorno de lo reprimido, o cuando lo familiar (*das heimlich*) muestra su otra cara oculta y secreta y se manifiesta de forma sobrecogedora y violenta / El doctor Génessier, o el paradigma del científico loco con deseos incestuosos por su hija Christiane.

3º La mutilación asociada a la castración; ojos cegados y fragmentos del cuerpo amputados que cobran vida ajena al cuerpo resultan especialmente angustiados y perturbadores / La máscara de porcelana cubre ese rostro desfigurado y las atroces mutilaciones que se cometen para reconstruirlo.

4º El Otro, el Doble o el Doppelgänger que se materializa mediante imágenes especulares, formas disociativas y duplicativas como espejos, sombras, gemelos,

repeticiones de situaciones, intervenciones del destino, predestinaciones funestas. / Las jóvenes asesinadas y convertidas en materia prima para la cirugía de un demente son las dobles de Christiane.

Todorov, en su ensayo *Introducción a la Literatura Fantástica* (1980), nos aporta otras claves sobre las diferenciaciones entre lo fantástico y lo “extraño/siniestro”, llamado también la “experiencia de los límites” entre lo racional y lo irracional, provocando en el espectador la misma sensación que lo fantástico e inquietante. Y, finalmente, Batailleno aporta el concepto de lo abyecto, considerando que el horror, el asco, el miedo y la angustia experimentados ante la muerte y el cadáver son experiencias limítrofes, ya que lo abyecto viene a significar la separación de lo humano y lo no humano, extendiendo la repugnancia ante los desechos del cuerpo, de los que da buena muestra esta película, o cómo la máscara es el caos convertido en carne.

La semana escarlata de Francisco Tario: Un crimen fantástico

Dra. Marisol Nava Hernández

(Universidad Autónoma de Tlaxcala, México)

En este trabajo nos ocuparemos de uno de los cuentos más perfectos del escritor mexicano Francisco Tario, “La semana escarlata”, integrado al libro *Tapioca Inn. Mansión para fantasmas* (1952). Cuento complejo por los recursos estructurales y los ejes temáticos, el cuento plantea un mundo de enigmas: al inicio de fuerte raigambre policiaca debido a una serie de crímenes y hacia el final de evidente irrupción fantástica. De este modo, el relato abriga confluencias entre lo policial y lo fantástico, al exponer en un mismo cosmos narrativo ambas propuestas de recursos semejantes, pero de objetivos contrarios. Con “La semana escarlata”, Tario traspone esos subgéneros literarios: deambula por sus mecanismos, indaga sus similitudes y desentraña sus diferencias, lo cual analizaremos en este cuento de crímenes, cuyo tono periodístico enfatiza la importancia de los personajes del detective y del delincuente; no obstante, esta aparente historia criminal, con sus esquemas, ya sea inamovibles o fracturados, son sólo el preludio para uno de los más admirables relatos de Francisco Tario, pues en él no hay fórmulas, no hay supuestos cumplidos ni previsiones certeras, lo que impera es el asombro y el enigma de lo fantástico.

Determinando expectativas y deseos: Incidencia de la información paratextual difundida en torno al cine de terror sobre su público

Dr. Juan José Caballero-Molina y Dr. Javier Sanz-Aznar
(Universidad de Barcelona)

Todo film, más allá de la historia que narra, posee unas determinadas características intrínsecas que deben ser puestas en conocimiento del espectador potencial, antes de que tan siquiera el producto cinematográfico haya sido lanzado al mercado. En torno a esta información paratextual comienza a diseñarse el plan de marketing orientado a promocionar el film. Su objetivo pasa por gestionar las expectativas del espectador y dar forma a sus deseos, tratando de construir un reclamo que resulte lo más atractivo posible para el mismo.

Esa información que circula y se difunde dentro del mercado cinematográfico, resulta tan conveniente para el espectador como útil para los propios intereses comerciales; pues sobre la misma reposa en buena medida la fortuna que durante su explotación deberá conocer el producto, así como el nivel de gratificación con el que los promotores del producto cinematográfico deberán corresponder al público que ha depositado su confianza en él.

Esta relación bidireccional funciona a modo de duradero pacto simbiótico, ya que no solamente facilita a la industria el acceso a sus nichos de mercado preferentes, sino que gracias al mismo, el consumidor también se halla en disposición de cribar entre toda la extensa oferta de productos cinematográficos aquellos que en concreto le permiten concebir esperanzas de acceder al tipo de experiencia cinematográfica por la que se muestra interesado.

El cine de terror es uno de los géneros que más ha potenciado este pacto o compromiso establecido entre espectador e industria. Aquella expectativa sintáctica que en torno al género definiera Altman (2000), preside vigorosamente su funcionamiento, consiguiendo que en base a unos pocos y muy tipificados *inputs*, como son intérpretes y director, resulte fácil poder intuir si la película se ajusta a las expectativas que el espectador se traza en torno a ese cine, y en consecuencia reclama.

Este cine parte de una ventaja estratégica evidente respecto a otros muchos géneros, consistente en compartir con su público un ajuste cognitivo muy definido y preciso. La esencia del cine de terror es producir miedo, una emoción clara y básica, mientras que en un western o un musical, por ejemplo, cuya base es de naturaleza cultural y contextual, resulta más difícil concretar unas expectativas cognitivas y emocionales precisas, que resulten siempre válidas para su espectador.

Esto convierte al género de terror en un segmento productivo privilegiado a la hora de explorar y desentrañar el pacto tácito suscrito entre el espectador potencialmente interesado y el mercado en el que éste se inscribe. El objeto del mismo consiste en satisfacer un determinado programa de deseos y expectativas, gracias a lo que puede ser definido como un efectivo y bien engrasado sistema de retroalimentación, que puede llegar a resultar funcional por espacio de largos ciclos generacionales.

El presente artículo, focaliza su atención sobre los que habitualmente son considerados los pilares promocionales requeridos para definir ese efectivo pacto tácito del que hablamos entre industria y espectador, como son: la propia adscripción genérica, el reparto y el director.

En base a estos tres elementos nucleares, el espectador fabula, formulándose una convincente imagen preconcebida, que le resulta lo suficientemente sugestiva como para aferrarse con convencimiento a la misma. Y es en virtud a ella que, en última instancia, ese espectador acabará por decidir.

Más allá del terror moralizante: *The Slumber Party Massacre* (Amy Holden Jones, 1982) y *Black Christmas* (Sophia Takal, 2019) como contradiscurso feminista y su lectura histórica

Dra. Erika Tiburcio Moreno

(Universidad Carlos III de Madrid y Universidad Complutense de Madrid)

La presidencia de Trump en Estados Unidos ha supuesto una contrarrevolución similar a la que se produjo con la administración Reagan en los años ochenta. Históricamente, ambos presidentes han personificado y representado a la reacción conservadora de un sector de la sociedad compuesto mayoritariamente por hombres blancos que se han sentido amenazados por los avances sociales conseguidos por las minorías. De hecho, desde el punto de vista cinematográfico, el incremento de películas y series asentadas en la década de los ochenta como, por ejemplo, la novena temporada de *American Horror Story*, *Igual eres el asesino*, *Verano del 84*, ejemplifican esa conexión que existe en las mentalidades colectivas.

El asesino en serie han sido una figura esencial dentro del cine de terror, sobre todo, desde la aparición de *Psicosis* de Alfred Hitchcock. Desde entonces, el monstruo humano se convirtió en el protagonista de un gran número de títulos de terror, cuya alteridad era construida a través de la interconexión entre la realidad, procedente de la criminología y la televisión, y la ficción, a partir de las películas y otras historias inventadas. Como resultado de todo ello, se naturalizó al hombre blanco como el único capaz de afrontar el papel de asesino en serie y aterrorizar a la sociedad gracias de sus habilidades casi sobrehumanas (imparable, capaz de asesinar a quien desee, moverse sin ser detectado...). Al mismo tiempo, este discurso problematizaba la violencia inherente a un sistema desigual que elevaba al hombre blanco heterosexual a la categoría superior y subyugaba al resto de minorías. El *slasher* fue la representación mayoritaria de esta figura durante la administración Reagan, encarnando el discurso conservador de un gobierno que codificaba los problemas sociales mediante la retórica de la decadencia y la desviación del camino correcto. El monstruo *slasher* se convirtió en el medio para castigar aquellos jóvenes que transgredían las normas sociales cuando no estaban vigilados y continuó cumpliendo su función de amenaza contra las mujeres que se revelasen contra su papel asignado. Sin embargo, a diferencia de la creencia general, este subgénero no es tan monolítico como se atribuye y existen filmes que explotan la fórmula para elaborar contradiscursos como es el caso de *Pesadilla en Elm Street*, donde Wes Craven denuncia la hipocresía de la clase media frente la violencia mediante el asesinato de unos hijos que no son culpables de los errores de sus padres.

El objetivo de esta comunicación es analizar dos títulos *slasher* 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. Por una parte, *The Slumber Party Massacre* de 1982 centra su historia en la irrupción de un asesino en serie en un área residencial, donde un grupo de chicas independientes y fuertes se verán obligadas a actuar unidas para vencer a esta amenaza. Por otro lado, el remake de *Black Christmas* de 2019, aunque toma

la premisa del título original de 1974, trasciende la propia individualidad del *serial killer* para situar la monstruosidad en una hermandad masculina y las artes oscuras. Así, nuestro análisis se centrará en dos aspectos fundamentales. Por un lado, la representación del miedo feminista a la agresión conservadora que ha surgido en ambas administraciones. Por otro lado, la asociación de la opresión patriarcal hacia una monstruosidad que muestra abiertamente su identidad y rompe con la función de deshumanización de la máscara en Michael Myers. Además, se observa también una evolución histórica en la configuración de la monstruosidad patriarcal ya que, en el filme de Amy Holden Jones, está encarnado por un individuo aislado de la sociedad, en *Black Christmas* se sitúa en la propia naturaleza de las instituciones y en la actuación masculina conjunta para impedir cualquier tipo de cambio.

Las cosas que perdimos en el fuego: Nuevas figuraciones en torno a lo femenino

Jesús Marín Torres e Irma Salas Sigüenza
(Universidad de Granada)
(Universidad de Oviedo)

En esta ponencia analizaremos la antología de cuentos *Las cosas que perdimos en el fuego* (2016), de la escritora argentina Mariana Enríquez. Nuestro supuesto base propone que el cuerpo femenino se ha construido históricamente como el “Gran Otro” (Irigaray, 1974; Creed, 1986; Braidotti, 2000) y que Enríquez hiperboliza y subvierte estas cuestiones a través de sus cuentos. Nos centraremos en cuatro relatos de la antología: *El chico sucio*, *La Hostería*, *La casa de Adela* y la narración homónima, *Las cosas que perdimos en el fuego*.

A través de las caracterizaciones que hace de la maternidad, lo lésbico, la diversidad funcional y la deformidad, entre otros, Enríquez reflexiona sobre lo abyecto como aquello que “It beseeches, worries, and fascinates desire, which, nevertheless, does not let itself be seduced”, es decir, del cuerpo femenino como el gran inalcanzable a la comprensión masculina (Kristeva, 1982, p. 1). A su vez, sugerimos que los escenarios de las narraciones, caracterizados por la pobreza, la violencia, el horror y la desigualdad, nos llevan a cuestionarnos acerca del papel que juega el sistema económico/racial/sexo-genérico en la constitución de estos cuerpos como monstruosos.

Las narraciones de Enríquez, a pesar de su aparente sublimación de lo femenino como abyecto, realizan una cartografía de las condiciones sistémicas que soportan este imaginario y, en última instancia (como se verá en *Las cosas que perdimos en el fuego*) aboga por la elaboración de nuevas figuraciones en y sobre el cuerpo de las mujeres (Braidotti, 2002).

La problemática fantástica en el círculo mágico del videojuego: el caso de *Dark Souls*

Antonio Francisco Campos Méndez
(Universidad de Sevilla)

Los videojuegos han alcanzado una relevancia capital en nuestra sociedad, ampliando su trascendencia a otra serie de campos en los que se han aplicado técnicas y estrategias adquiridas del mismo medio. A nivel industrial, ha conseguido equipararse a algunas de sus grandes influencias, como el cine, asentándose como parte de una cultura transmedia. Precisamente, aludiendo al espectro cultural, el medio videolúdico ha dirigido una mirada constante hacia aquellos discursos antológicos que han permeado en la construcción social para concebir algunas de sus obras más relevantes. Precizando aún más, la fantasía ha formado parte intrínseca de distintas sagas de enorme importancia en el videojuego, tales como *Final Fantasy* (Square Enix, 1987), *The Elder Scrolls* (Bethesda, 1994) o *Silent Hill* (Team Silent, 1999). Entendida como premisa argumental y construcción de mundo, la fantasía ha conseguido introducirse en una multitud de géneros jugables, llevando las posibilidades y entendimientos a la máxima expresión. Este germen tan disperso en cuanto a su aparición, planteado desde el punto de vista del videojuego, sería algo de relevante exclusividad según uno de los primeros postulados relacionado con la cuestión del juego. En *Homo Ludens* (1938), Johan Huizinga planteó la idea del círculo mágico del juego, un primer acercamiento al concepto de inmersión que expresaba la idea de un todo en la misma actividad de jugar y que se encontraría aislado del mundo exterior. De esta forma, todo lo que ocurría en el juego, quedaba en el mismo juego.

La presente investigación reúne este planteamiento de Huzinga con la disyuntiva sobre lo fantástico de Tzvetan Todorov. En *Introducción a la literatura fantástica* (1973), Todorov expresó un equilibrio de fuerzas sobre la existencia de lo fantástico, situado entre lo maravilloso y lo misterioso. De tal forma, lo fantástico se establecía como una duda constante entre la presencia del fenómeno en el mundo terrenal o, en contraposición, como un apartado sobrenatural. Unido a la idea del círculo mágico de Huizinga, esta investigación trata de desentrañar la concepción de la experiencia fantástica en el videojuego según la teoría de Todorov, partiendo desde una imposibilidad en su consecución al no haber un mundo terrenal al que aludir. Para examinar este planteamiento, se utilizará el caso del videojuego *Dark Souls* (From Software, 2011), realizando un análisis estético y expresivo de la misma obra, así como en relación a la respuesta del jugador, considera parte activa del proceso de identificación fantástica.

Shyamalan: Cuentos, cómics, crímenes y castigos. Análisis e interpretación del tratamiento del crimen y la figura del *psychokiller* en la obra cinematográfica de M. Night Shyamalan

Dra. Anna Tarragó Mussons
(Universidad de Barcelona)

M. Night Shyamalan, cineasta famoso por su debut, *El sexto Sentido* (1999), y conocido por una trayectoria llena de obras con *twist endings* y giros sorprendentes para el espectador, ha sido normalmente ubicado, por crítica y público, en el terreno de lo fantástico. Sus incursiones en otros géneros han sido siempre desde lo maravilloso o lo extraño, hibridando de forma equilibrada fantástico y ciencia-ficción, o bien fantástico y suspense.

Si bien sus primeras etapas pueden ser analizadas, mayoritariamente desde esta hibridación y con presencia permanente de lo fantástico, cabe destacar un tímido viraje, en sus últimos títulos estrenados, 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 recientes películas, concretamente en *La visita* (*The Visit*, 2015), *Múltiple* (*Split*, 2017) y *Glass* (2019).

En *La visita*, Shyamalan usa magistralmente la reminiscencia del cuento popular (con el referente de *Hansel y Gretel* presente en varias escenas) y reformula la técnica del *found footage* para relatar una cruenta historia de sicópatas y crímenes en serie. Pero huye de los estereotipos, y convierte a dos entrañables abuelos en inquietantes personajes que aterrorizan a dos jóvenes hermanos en la inhóspita granja donde pasarán una larga semana.

Por otro lado, hay que unir los casos de *Múltiple* y *Glass*, al formar parte del universo que Shyamalan construiría alrededor de su protagonista fetiche, David Dunn (Bruce Willis en *El protegido*, *Unbreakable*, 2000) en la trilogía *Glass* (2000-2019). Un antihéroe inicial, David, que derivó en superhéroe gracias a su némesis, Mr. Glass, y que acabaría aceptando su condición y desarrollándola posteriormente en *Glass* (2019), al enfrentarse a la asociación de villanos encabezada por Mr. Glass y Kevin W. Crumb, un *psychokiller* con trastorno de personalidad múltiple, a quien el público conoció en *Múltiple* (2017), para finalmente unir fuerzas contra unos detractores mucho más peligrosos dispuestos a acabar con héroes y villanos indiscriminadamente.

Shyamalan construyó una trilogía nada típica, ya fuera por su estructura (que puede ser vista por separado y de forma independiente); por su recepción (fueron los fans de Shyamalan los que pidieron durante años una secuela para *El protegido*); por el tratamiento de sus personajes, muy alejados de los habituales superhéroes y supervillanos de franquicias como Marvel o DC, o bien porque el cineasta se alejaba, con estos tres filmes, de lo fantástico o maravilloso puros para adentrarse de nuevo en el *thriller* criminal. Shyamalan quiso crear personajes verosímiles jugando con los recursos narrativos habituales en su filmografía, esencialmente centrada en

mundos ordinarios que se ven alterados por un hecho fantástico trascendental que cambiará o mejorará a sus personajes de forma definitiva.

A partir de la tesis doctoral realizada sobre la trayectoria de este cineasta y su pertenencia a la segunda generación de *Storytellers* fantásticos, esta comunicación trabaja el análisis de protagonistas, coadyuvantes y antagonistas de estas películas, estudiando la creación de personajes (tramas, referentes y arquetipos, así como sus relaciones afectivas y conflictos principales) para demostrar que Shyamalan, a través de la reformulación de narrativas clásicas, no habla simplemente de superhéroes, villanos o sicópatas, sino de personas convencionales, adaptadas o inadaptadas a la sociedad actual, que en un momento dado se pueden comportar como verdaderos héroes o monstruos cotidianos.

Trascendencia de lo fantástico hacia una nueva existencia

Juan Pablo Montalvo Valencia

(Game Lab - Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador)

En un día normal una persona común puede ponerse en la piel de Ethan Winters, quien se encuentra atrapado en una terrible mansión llena de monstruos y demás pesadillas, hay quienes prefieren vivir la historia de Link, héroe de las tierras de Hyrule que viaja a través del tiempo, otros seguramente gustaran de correr a toda velocidad en autos de fórmula 1 y sin experiencia alguna, y otra gente prefiere ir a la guerra con sus amistades o desconocidos y pelear contra otro bando de personas y otros disfrutan tan solo viendo como se desarrollan estas cosas. Existen más historias fantásticas que se desarrollan en diversos mundos virtuales, universos llenos de vida, magia y otros elementos sin fin, en varias ocasiones han servido de escape para la realidad que atraviesa el ser humano, ante el crecer tecnológico imperecedero, estas ideas de la ficción se tornan verdad llevando a la persona a una nueva realidad. En medio de una crisis pandémica, la sociedad humana se ha visto volcada a continuar su vida usando continuante diversos medios de comunicación, este capítulo ofrece un concreto análisis en relación con varias obras fantásticas de los videojuegos y la animación japonesa que representan diversos contextos y ofrecen realidades que se podrían trascender más allá de la pantalla gracias a las nuevas tecnologías que se están haciendo presentes en este mundo. En varias ocasiones han dicho que la realidad supera a la ficción, pero ¿qué pasaría si la ficción trascendiera a la realidad misma?

Alien de H. R. Giger: la creación de un monstruo y su móvil. Análisis estético y conceptual de los orígenes del personaje, de su violencia contra la humanidad y de su relación con la mujer como víctima y heroína a través de la saga

Irene Torrecilla Serrano

(Universidad Complutense de Madrid)

Hans Ruedi Giger (1940-2014) nunca fue un artista muy popular hasta que en 1978 le propusieron realizar los diseños escenográficos para la terrorífica película de Ridley Scott. Se analizará el diseño que realizó para el alien adulto al que llamó *Alien III*. Será tratado estilística y conceptualmente para demostrar que mantiene una relación más cercana de lo que se puede pensar con sus dibujos más grotescos. La figura del asesino espacial será analizada como una deformidad biomecánica nacida de la perversidad y la arrogancia humana. Para ello, es esencial conocer el estilo del artista y, concretamente, las escenas que diseñó para su *Necronomicon*, “el libro de los muertos” que ya fue estudiado por algunos investigadores y que muestra una diversidad de torturas que parecen coincidir con el patrón de Alien. Estas serán comparadas en su forma y contenido con los resultados filmicos, para demostrar que el diseño de Giger, más allá de una simple estética, es un concepto apocalíptico orquestado por las máquinas (profetizando el final de *Covenant*).

A partir de su diseño para lo que llamó el *Alien III* (su tercera fase evolutiva) entenderemos la visión del mundo que tenía Giger, como reflejo de la decadencia más grotesca de la humanidad (en la que nuestra especie ha sido dominada por las máquinas, que se introducen en nuestra propia genética y naturaleza). La biomecánica de Giger no solo forjó la imagen de uno de los “monstruos” más conocidos del cine sino que, con ello, su visión del mundo, su concepción de la vida y de la existencia humana se vieron representadas en todos los ámbitos de la saga, que se convirtieron en el reflejo más catártico de su obra. Incluso en *Aliens: el regreso* (1986), aunque el director James Cameron decidiera prescindir de las habilidades de Giger, nunca pudo desechar su impronta.

A lo largo de este viaje deberemos detenernos sobre todo en las protagonistas de las obras de Giger, las mujeres vejadas y torturadas pero a la vez que ensalzadas y mitificadas como seres supremos. Víctimas y aliadas de la biomecánica reinante que terminan siendo esenciales en la saga de terror. También en estas hipótesis podremos observar la mano de Giger, ya que el empoderamiento femenino es protagonista dentro de la saga no solo a través de Ripley y sus representaciones más modernas de *final girls* (en *Prometheus* y *Covenant*), sino en la propia alien, en su descendencia y en el móvil que alienta sus crímenes. A través de estos personajes se puede extrapolar la lucha que Giger representó en numerosas obras y que ha sido básica en su concepto más apocalíptico: la pugna de los egos femeninos por el futuro de la humanidad. Estas escenas se pueden rastrear tanto en la saga original, en las precuelas modernas y dentro de la propia obra gráfica de Giger, ajena a su trabajo en Alien.

Giger donó toda su excentricidad a una de las historias más representativas en el género de la ciencia ficción y del terror. Alien ya fue escrita o ideada por el sueco en su

Necronomicon, donde nos adelantó el plan de éste “monstruo” y de las máquinas, que se equivale a nuestro fin más macabro y decadente. Porque la ciencia ficción, como el terror, se basa los aspectos más hermosos y repugnantes de la humanidad que Giger nunca nos ocultó.

Elementos fantásticos e identitarios en *Las espiritistas de Telde*

Virginia Martín Dávila

(Universidad de La Laguna, Santa Cruz de Tenerife)

La novela *Las espiritistas de Telde* relata el escabroso asesinato ritual de una joven a manos de su madre y sus hermanas en 1930, un suceso real que conmocionó a la sociedad canaria y española de la época. En la ficcionalización de este hecho real, Luis León Barreto toma como personaje principal a un periodista que acude, cuarenta años después, a la isla en busca de la verdad. De esta manera, la novela se configura como un recorrido por la historia, así como por los hechos y las creencias que originaron el asesinato.

En su investigación, el protagonista se topa con documentos de todo tipo que van desde las declaraciones en juicios, a ensayos forenses o al recuerdo de algunas personas que presenciaron los hechos. La polifonía textual se vuelve determinante en el transcurso del relato por ser el medio de expresión de las distintas voces que hallamos en el texto, a excepción del personaje narrador, el periodista Enrique López —focalizador interno— y el narrador omnisciente —focalizador externo— que realizan sus intervenciones sin mediación intratextual.

En este juego textual en el que nos encierra el autor, la realidad se nos muestra con un elemento dicotómico: por un lado, una visión objetiva, que se representa por medio de los textos de orden jurídico y forense, encarnada por Enrique López; y, por otro lado, una visión mágica del mundo, que encontramos en los testimonios de los involucrados en los hechos. Como principales enunciadores de este segundo tipo encontramos a los miembros de la familia Van der Walle que no solo perpetúan el crimen y lo justifican aludiendo a la necesidad de realizar un ritual para liberar a un alma del purgatorio, sino que, además, a lo largo de la obra se nos muestran como paradigma de esta concepción mágica del mundo (acuden a curanderas, realizan sesiones de espiritismo, rituales de purificación, etc.).

Así, la visión del mundo vinculada a la santería, el vudú y las logias heréticas se encuentran en pugna directa con la perspectiva objetiva, confrontación que no se resuelve hasta el final de la obra. Lo que pretendemos en esta comunicación es realizar un análisis de los elementos fantásticos que encontramos en la obra y que tienen como vértice argumentativo el crimen (situaciones que generan una ruptura con la realidad, personajes arquetípicos de este género —como puede ser el fantasma, la espiritista o el investigador que acude a un lugar alejado y desconocido, etc.—) a fin de dar cuenta del funcionamiento de los mismos y la relación que mantienen con la concepción de identidad canaria que encontramos en la obra.

La mujer como asesina en serie en el cine *slasher* español

Juan Pablo Montalvo Valencia

(Game Lab - Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador)

Existe un gran número de estudios sobre el cine de terror centrados en el modo en que estas películas representan los cuerpos y las identidades de género. En el caso del subgénero conocido como *slasher*, caracterizado por ofrecer narrativas alrededor de un ser asesino que ataca y mata sucesivamente a un grupo de jóvenes, muchas investigaciones han prestado atención a los arquetipos de la *final girl* (la chica protagonista que sobrevive y generalmente acaba con la amenaza al final de la película) y del asesino, monstruo o entidad sobrenatural que merodea y agrede. Si bien la mayoría de películas *slasher* ha repetido el patrón de presentar a una mujer como víctima-heroína que debe enfrentarse a un asesino en serie masculino, existen ciertas obras cinematográficas en las que dicho modelo se invierte y se muestra a la mujer como agresora o asesina en serie. A pesar de ser escasas, este tipo de películas resulta un medio ideal para explorar no solo la deconstrucción del subgénero *slasher* sino la configuración de los imaginarios de género en determinadas culturas.

A pesar de ser consideradas generalmente como productos de baja calidad dirigidos a espectadores adolescentes o fans del cine de género, a lo largo del siglo XXI han ido estrenándose un cierto número de películas que conforman el corpus de lo que podemos considerar “el *slasher* español postmoderno”. El objetivo de esta comunicación es reflexionar sobre la representación de la mujer como asesina en serie en el cine español a partir del análisis en profundidad de tres películas concretas. Dicho estudio pretende identificar las características de la *serial killer* española, compararla con el perfil tradicional del asesino de los *slasher* clásicos, y discutir su representación atendiendo a los debates existentes sobre feminidad, postfeminismo e identidad en los estudios de género. Para ello, se utilizará como metodología el análisis cualitativo del discurso audiovisual y, a través de una ficha de análisis, se estudiarán en profundidad los personajes femeninos asesinos. En concreto, se prestará atención a la caracterización física, psicológica y sociocultural; los motivos por los que matan, el perfil de sus víctimas y las acciones violentas que cometen; así como el arquetipo narrativo y de feminidad que representan. El corpus de películas analizadas se compone de *La monja* (Luis de la Madrid, 2005), *Sexykiller, morirás por ella* (Miguel Martí, 2008), y *XP3D* (Sergi Vizcaíno, 2011), tres películas de terror de reciente producción que combinan la estructura narrativa habitual del *slasher* con personajes y ambientes propios de otros subgéneros como el cine de zombis o las películas de fantasmas.

El análisis llevado a cabo permite concluir que en estas películas la mujer se muestra como asesina en serie a través de dos estrategias de representación. Por un lado, encontramos la duplicación de la psique femenina debido a recuerdos suprimidos, experiencias traumáticas y un cierto desequilibrio emocional. En términos audiovisuales, esta representación juega con la puesta en escena, la focalización y la narrativa para ocultar la identidad de la persona que comete los crímenes, castigando finalmente a la mujer por las transgresiones cometidas. Por el otro, también se aprecia una hiper-representación de la mujer asesina a través de estrategias autoreferenciales

y metatextuales propias del cine postmoderno. La asesina se erige así en protagonista y viene a representar un exceso de feminidad que entronca con los planteamientos postfeministas y convierte la violencia en espectáculo.

Crímenes, drogas y conciencias alteradas en el videojuego. Estética de la embriaguez interactiva

Dr. Damià Jordà Bou
(Universidad Miguel Hernández)

En numerosas ocasiones hemos escuchado como se relaciona el uso de videojuegos con las drogas mediante la comparación de las supuestas conductas adictivas que puede conllevar su uso. Pese a lo recurrente de este tópico sensacionalista en algunos medios de comunicación, es difícil encontrar literatura académica que lo corrobore fehacientemente, mientras que sí que encontramos fácilmente estudios que se centran en las posibilidades educativas de estos productos de entretenimiento (Pindado, 2005). Esta comunicación parte de este segundo supuesto: la capacidad de los videojuegos para proporcionar información y conocimientos, en una experiencia cultural que además sirve como retrato de el tiempo y la sociedad en que vivimos.

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 las consecuencias personales de nuestra relación con ellas; este es el principal objetivo de esta propuesta. Obtener conclusiones acerca de como las conductas relacionadas con las drogas o los estereotipos sociales derivados de ellas son reflejadas en estos universos narrativos jugables, nos ayudará a medir con mayor objetividad cuan importantes son los videojuegos en la sociedad, cuanto lo son las drogas, y como la combinación de ambos se erige como un signo de los tiempos que quizá, lejos de ser percibido apriorísticamente como algo nocivo, nos puede ayudar a matizar y perfeccionar acciones, políticas y conductas orientadas hacia la Reducción de Riesgos (O'Hare, 2004).

La manifestación más evidente de la presencia de drogas en los videojuegos la encontraríamos en una generación de juegos realistas surgidos en la década de los 2000, tales como la saga *Grand Theft Auto* (1997-2020) o *Scarface: The World is Yours* (2006), tras cuya enorme influencia del cine de gánsters aparecía la inevitable relación de los personajes protagonistas con las drogas. La principal diferencia con el cine es que, una vez iniciado este camino de inclusión de las drogas en la narrativa, era cuestión de tiempo que empezaran a aparecer propuestas que hacían que el jugador viviera en sus propias carnes una simulación del efecto de la droga, a través de no solo efectos visuales (como sí había ocurrido en numerosas películas) sino además de la alteración de las habilidades motrices simuladas. Es el caso de, por ejemplo, juegos como *Grand Theft Auto IV* (2008) o *Max Payne 3* (2012). En estos casos se podría incluso plantear la cuestión moral de trasladar al usuario la decisión de consumir o no determinada droga y asumir las consecuencias de sus efectos, un interesante territorio que el cine nunca ha podido alcanzar y que plantea una serie de reflexiones en las que pretendemos detenernos.

44 | No obstante, para trazar una minuciosa historia de la presencia de sustancias alteradoras de conciencia en el mundo de los videojuegos hay que remontarse prácticamente al origen de los mismos: pese a que pueda parecer ingenuo o superficial, no es conveniente obviar que en el primitivo *Pac-Man* (1980) el jugador

debía de consumir una píldora que aumentaba su velocidad y agresividad para poder deshacerse de los enemigos, mientras que en el posterior *Super Mario Bros* (1985) ocurría algo similar tras la ingesta de una inconfundible Amanita Muscaria. Entenderemos así que el consumo virtual de ciertos trasuntos de droga para modificar nuestras capacidades, percepciones o habilidades es un tópico recurrente en la historia de las narrativas interactivas, independientemente de su nivel de realismo. Entender la evolución de este recurso narrativo característico en las mecánicas de los videojuegos nos acercará a entender la relación de estos con las drogas “reales”, huyendo de polémicas y acercándonos a un conocimiento con manifiesto interés social.

El asesinato de Ofelia de Guillermo del Toro

Marina Díaz-Caneja Alepuz y Dra. Amparo Alepuz Rostoll
(Universidad Miguel Hernández)

Guillermo del Toro escribe y dirige en 2006 *El laberinto del fauno*, película que combina cuatro géneros cinematográficos: drama, fantástico, bélico y terror (que él prefiere llamar horror) para crear una historia sobre la resistencia civil: “*el deber de la desobediencia, cuando la línea del pensamiento se vuelve una y sola*”, en palabras del cineasta.

El laberinto del Fauno es una fábula que trasgrede la narrativa tradicional de los cuentos de hadas, transita por Disney y atraviesa el espejo de Alicia reventando las limitaciones del cuento decimonónico clásico y de la moral de la *American Way of Life*. Guillermo del Toro produce su propio discurso, para lo que no duda en recontextualizar estos cuentos, atrapándolos para el presente. De su estilo, de sus referentes artísticos y de su poética trataremos en el presente texto partiendo del análisis del asesinato de una niña, Ofelia, la protagonista de *El Laberinto del fauno*.

La literatura de Guillermo del Toro se entronca en sus propias raíces culturales y, a su vez, no tiene fronteras. Su realismo mágico conjuga lo fantástico, el mundo interior de Ofelia, con el mundo real, el de la monstruosa posguerra española. Dos narrativas paralelas con las que del Toro consigue realizar una crítica del fascismo y a la vez contar un cuento.

En el mundo fantástico, Ofelia, guiada por el fauno, deberá superar tres pruebas para llegar al mundo subterráneo y convertirse en una princesa. La última de las pruebas consiste en derramar sangre inocente, para lo que el fauno le sugiere que sacrifique a su hermano, pero su bondad se lo impide. Abandonada a su suerte, es asesinada por Vidal al final del laberinto y su propia sangre cae por las escaleras de bajada al mundo subterráneo. Ofelia es asesinada por el auténtico monstruo de la historia, el Capitán Vidal de la Policía Armada, institución creada en el Franquismo para acabar con los guerrilleros que se escondían en la montaña.

El laberinto del Fauno es un cuento contemporáneo, filmado en 35 mm, en el que la dirección artística remite tanto a la iconología griega antigua, a través del laberinto o del personaje del fauno, como a otras referencias tan distantes como la mitología japonesa en el personaje del “Hombre Pálido”, una cita al monstruo *Tenome* (que significa “ojos de mano”), dibujado por el artista japonés Toriyama Sekien (1712-1788) en su bestiario.

Para construir el imaginario distópico de lo real Guillermo del Toro selecciona, desde la casa en la que Luis Buñuel vivió de niño, hasta una película que él mismo cataloga como fascista: *Balarrasa* (1951) de José Antonio Nieves Conde, desde la que compone la escena en la que el personaje de Vidal destruye el reloj de bolsillo que le acompaña en toda la trama y se lo da a Mercedes, su criada, para que su hijo pueda recordar la hora exacta en la que murió su padre.

Mercedes, desobedece las órdenes de Vidal y como Gertrudis en Hamlet, se convierte en la *final girl* encargada de que la hazaña de Ofelia triunfe y perdure y la memoria de Vidal desaparezca.

Guillermo del Toro cierra el asesinato de Ofelia en el último plano con una metáfora visual en la que el árbol “de naturaleza de Falopio” que Ofelia había salvado, florece mientras se escucha una narración extradiegética:

“...y se dice que la princesa descendió al reino de su padre y que ahí reinó con justicia y bondad por muchos siglos, que fue amada por sus súbditos y que dejó detrás de sí pequeñas huellas de su paso por el mundo, visibles solo para aquel que sepa donde mirar”.

Ciencia y crimen en la ficción audiovisual: alcance, aciertos y dislates

Dr. Francisco Javier Castro Toledo

(Universidad Miguel Hernández de Elche y Plus Ethics)

Existe cierto malentendido, especialmente entre legos, acerca de que el alcance de las ciencias del crimen en general, y de la criminología en particular, se reduce a las prácticas forenses al análisis de fenómenos delictivos específicos especialmente graves. Entre los diferentes motivos se suele señalar que este prejuicio ha quedado fuertemente apuntalado tras la popularización de series de televisión de amplio recorrido como *CSI*, *Criminal Minds*, *Navy*, *Bones*, *True Detectives*, *Mindhunters*, entre otras, o películas como *Seven*, *American Psycho*, *El silencio de los corderos*, etc. No obstante, el tratamiento de otras cuestiones de mayor relevancia para la criminología actual ha encontrado una amplia acogida en la ficción audiovisual. Considerando este punto de partida, en esta comunicación se pretenden alcanzar un objetivo doble y estrechamente relacionados. El primero de ellos es identificar algunos de los retos criminológicos que desde la ficción audiovisual se han abordado en materia de análisis y prevención del crimen, de intervención criminológica y victimológica o del funcionamiento de los sistemas formales o informales de control del delito y valorar su grado de ajuste con la evidencia científica disponible. Por su parte, el segundo objetivo será desapuntalar esa imagen popular y sesgada sobre el alcance de las ciencias del crimen utilizando la ficción audiovisual como una herramienta útil para la comunicación científica.

Adiós a la *Final Girl*. Mujeres-monstruo, Investigadoras y Nuevas Medusa: arquetipos femeninos para sobrevivir hoy al *slasher*

Celia Cuenca García

(Barreira Arte+Diseño - Centro Oficial de Estudios Superiores)

El *slasher* siempre ha sido un género peligroso para la mayoría de sus víctimas, pero sin duda, las *Scream Queens* lo han pasado peor que nadie. Inmóviles, tensas y abocadas casi siempre a un final trágico desde las películas del principios del siglo veinte.

Poco a poco, y por suerte, los personajes fueron evolucionado. Los monstruos se hicieron más terroríficos, los asesinos más complejos y sus víctimas más hábiles. Sobre todo, cuando las víctimas eran ellas. Las *Final Girls* llevan décadas sobreviviendo a las matanzas más sangrientas y terminando con todos los asesinos enmascarados, criaturas y desastres que las amenazan.

El problema es que el género las ha ido limitando a cualidades que, por desgracia, no son coherentes con lo que esperamos de las heroínas contemporáneas. La *Final Girl* que es capaz de sobreponerse a las peores tragedias es un arquetipo necesario, pero todos esos valores que la han acompañado durante años asociados a su virginidad, su lucha por el bien y su cualidad de ser «distinta a las demás chicas» han hecho que se convierta en un rol cuestionable hoy en día.

En esta comunicación me gustaría hablar de tres arquetipos femeninos que, surgidos de la reivindicativa y valiente *Final Girl*, parecen cobrar presencia en las producciones más recientes haciendo que el modelo progrese. Estos nuevos arquetipos, nacidos de su mismo origen, evolucionan el discurso feminista dentro del género del terror con la intención de que el rol femenino ya no esté necesariamente ligado a su sexualidad, al bien o a la corrección moral, del mismo modo que no lo están los héroes masculinos, los monstruos o *serial killers* nacidos del mismo género.

La *Mujer-monstruo*, la *Mujer Investigadora* y la *Nueva Medusa* componen este helenco de personajes dispuestos, no solo a reivindicar una feminidad más actualizada y libre a través de su supervivencia, sino a revisar algunos de los parámetros del *slasher* y del terror que ya no tienen cabida entre el público contemporáneo.

La mujer, muchas veces, ha sido limitada en la ficción a personalidades asociadas a su sexualidad: la madre, la *femme fatale*, la amante, la esposa, la virgen... Esto es debido a que la mayoría de historias, hasta hace poco, estaban contadas siempre desde la perspectiva hegemónica masculina: la mujer se contemplaba como objeto, ajeno y extraño. Lo interesante es que, desde el mismo punto de vista, se contemplaba al monstruo: un elemento en los márgenes sociales, incomprensible, clasificado bajo parámetros que pocas veces podían definirlo realmente.

Esa relación de reconocimiento entre el personaje femenino y el personaje monstruosos, detectado ya por investigadoras como Barbara Creed o Laura Altón, establece una nueva perspectiva desde la que analizar el *slasher* en la actualidad.

Si la mujer-víctima se asocia con el monstruo y el monstruo o *serial killer* puede identificarse con la que fue víctima, entonces ¿quién es el verdadero monstruo? ¿Cómo cambian los roles y debido a qué?

El género del terror fantástico, y dentro de este subgéneros como el *slasher*, es un ámbito muy oportuno para estudiar las sociedades que lo crean: muchas investigaciones han establecido correlación entre los tabúes de una época y sus criaturas fantásticas predilectas. Todorov consideraba que los vampiros y los fantasmas de la novela gótica representaban pulsiones sexuales reprimidas; George A. Romero dio a luz al zombie clásico en un momento en el que la contracultura estadounidense llamaba a la sociedad del bienestar a despertar de su alienación; Pérez Ochando considera el *slasher* una representación de la competitividad mortal generada por el capitalismo neoliberal reciente.

Del mismo modo, las nuevas figuras femeninas, cómplices y, a cierto nivel, compañeras de lo monstruoso, nos van a permitir establecer una comparativa entre ficción y realidad en la que las nuevas heroínas del *slasher* no solo están dispuestas a sobrevivir a su asesino, sino que lo van a hacer de un modo mucho más liberador y sorprendente. Desde la Doctora Scully, Clarice Starling o la Teniente Ripley hasta Sabrina, Thomasin o Eleven, las reglas del juego están cambiando y la *Final Girl* evoluciona por fin.

«Keep your eye on the hole, not on the donut». El crimen y los mundos virtuales en el fantástico: la trilogía de Los Ángeles de David Lynch

Daniel Pérez-Pamies
(Universidad de Gerona)

En la primera secuencia de *Memento* (Christopher Nolan, 2000), la correspondiente a los títulos de crédito iniciales, asistimos a una peculiar relectura del *pronúcleo* (José Antonio Palao, 2012, p. 106) característico del *thriller* postclásico, que en esta ocasión pasa por el borrado explícito del acontecimiento traumático que motiva el relato. A través de un montaje que invierte el flujo temporal propio de la imagen-movimiento (Deleuze, 1984), alterando las relaciones convencionales de causa y efecto, observamos cómo la escena del crimen plasmada en una instantánea se va desvaneciendo progresivamente: diluyéndose en un proceso de velado que concluye con la desaparición total de la imagen, dejando únicamente el papel fotográfico del color blanco inmaculado. Este truco cinematográfico, que hunde sus raíces en el cine de los orígenes (con el célebre ejemplo de la proyección marcha atrás de la *Démolition d'un mur* de Louis Lumière, 1896), es el mismo que el propio Nolan desarrollará en su última propuesta dentro del fantástico, *Tenet* (2020), al hacer interactuar dos direcciones temporales opuestas dentro de un mismo plano. De *Origen* (*Inception*, 2010) a *Interestelar* (*Interstellar*, 2014), gran parte de la filmografía del cineasta británico se ajusta a la tendencia contemporánea de lo que Warren Buckland ha identificado como *puzzle films* (2008): aquellas producciones que subvierten determinados parámetros del modo narrativo clásico a través de estructuras complejas, y que son presentadas ante el público como un desafío a resolver. Para este tipo de películas —que cuentan con diferentes acepciones, desde *narrativas modulares* (Cameron, 2006) hasta la deriva borgiana de *películas de senderos bifurcados* (David Bordwell, 2007)—, Thomas Elsaesser ha dado con el concepto de *mind-game films* (2009), incorporando así al carácter lúdico inicialmente apuntado por la categoría de Buckland un nuevo componente de tipo cerebral. El propio Elsaesser (2012), que menciona *Memento* entre otros tantos ejemplos, analiza las lógicas de esta categoría a partir del estudio de la denominada *trilogía de Los Ángeles* de David Lynch, un tríptico de unidad meta-reflexiva integrado por *Carretera Perdida* (*Lost Highway*, 1997), *Mulholland Drive* (2001) e *Inland Empire* (2006). La presente propuesta parte del texto de Elsaesser para investigar de qué manera las estructuras planteadas por Lynch se construyen alrededor de un agujero de sentido que, a diferencia de la fotografía de *Memento*, se resiste a cualquier reconstrucción. Tomando como eje vertebral la noción de *imagen-laberinto* (Román Gubern, 1996), en relación también con otras artes como la pintura, el cómic o la literatura (con ejemplos como *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” (“keep your eye on the doughnut, not on the hole”, Lynch, 2006), la siguiente comunicación tiene como objetivo asomarse a ese vacío provocado por los distintos acontecimientos que constituyen los centros nodales de la *trilogía de Los Ángeles*, y analizar de qué manera el crimen se establece como una *estructura estructurante* (Umberto Eco, 1968) en el género fantástico y, más concretamente, en la obra de David Lynch.

¿Se puede justificar el genocidio? Cuando la distopía ilustra las teorías malthusianas

Michelle Lucy Copmans

(Universidad Católica de Lovaina, Bélgica)

En 1972, une équipe de quatre chercheurs du MIT publiait un document intitulé «*Les limites à la croissance*»¹, plus connu sous le nom de «Rapport Meadows» du nom de son auteur principal, Dennis Meadows. Modélisé sur base d'une simulation mathématique, le rapport met en exergue les conséquences écologiques et démographiques d'une croissance économique infinie à partir de ressources finies.

Afin d'éviter que l'humanité ne doive faire face aux conséquences catastrophiques que les différentes simulations anticipent, le rapport souligne l'urgence d'une réaction globale et drastique. L'humanité devra délibérément stopper la croissance économique et démographique effrénée au risque de connaître un effondrement total du système sur lequel elle repose.

En 1973, *Soleil Vert*² sort sur les écrans. Il marque le début d'une véritable conscientisation écologique aux États-Unis qu'avait déjà lancé, mais dans une moindre mesure, le film *Zero Population Growth* de Michael Campus sorti un an auparavant.

Dans les deux cas précédents, mais également dans deux autres films des années 70, *THX 1138* et *Logan's Run*, l'idée centrale reprend les thèses du rapport Meadows en anticipant les conséquences d'une absence de réaction face aux dangers de l'explosion démographique. Dans le futur, celle-ci oblige l'application de mesures strictes par le pouvoir devenu systématiquement totalitaire et extrêmement répressif. Bien au-delà de la contraception «classique», le génocide est dès lors la norme afin de contrôler la croissance de la population.

Cette idée de contrôle de la surpopulation n'est pas neuve, elle est même plutôt très ancienne, paradoxalement née alors que la population mondiale n'avait pas encore atteint le milliard d'individus.

Thomas Malthus, économiste britannique né en 1766 et de ce fait, contemporain de la première révolution industrielle, prédit mathématiquement les conséquences de la croissance démographique restée sans contrôle dans un ouvrage intitulé «*Essai sur le principe de population ou exposé de ses effets sur le bonheur humain dans le passé et le présent avec des recherches sur nos perspectives de supprimer ou de diminuer à l'avenir les maux qu'il occasionne*».

Son constat mathématique est simple: la croissance démographique augmente exponentiellement alors que la croissance économique ne progresse qu'arithmétiquement. Tôt ou tard, les ressources ne seront plus suffisantes pour permettre à la population mondiale de subsister. Afin d'éviter la catastrophe, un contrôle est dès lors nécessaire afin de diminuer la croissance démographique.

¹ *The Limits to Growth*, ndlr.

² *Soylent Green*, ndlr.

Malthus apporte, entre autres, une idée que ne renierait aucun écrivain ou scénariste de science-fiction: arrêter d'aider les pauvres et, littéralement, les laisser mourir³.

Même si les théories malthusiennes se sont avérées fausses, depuis les années 70 et le début de la conscientisation écologique et démographique aux États-Unis, la littérature et le cinéma de science-fiction ont très souvent illustré ces thèses dans des œuvres apocalyptiques et anticipatoires.

A l'instar des références cinématographiques précédemment citées, des films comme *Seven Sisters*, *Inferno*, *In time*, *Elysium*, *Kingsman*, *Avengers: Infinitywars* ou encore la série *Utopia* ont tous en commun de légitimer le génocide afin de permettre un contrôle des populations, en utilisant des méthodes parfois très différentes mais en atteignant un résultat identique: éliminer une grande partie de la population mondiale.

Ainsi, au travers d'une analyse parallèle entre la théorie politico-économique et la science-fiction, nous montrerons quelles sont les réponses apportées aux menaces démographiques et écologiques sur nos populations et comment le génocide est bien souvent l'unique solution envisagée, même dans les blockbusters familiaux.

³ Idée très clairement illustrée dans *Elysium* (2013).



FANTAELX

III CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



FANTAEUX

III CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

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

CÍA CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN ARTES

MASSIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN DHA