



# FANTAEUX

I CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,  
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



# LIBRO DE ACTAS 2018

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

CÍA CENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN ARTES

MASSIVA  
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH



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

**Coordinadores y Editores:**

Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu

22-23 de Noviembre de 2018



**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 2019

**ISBN:** 978-84-09-44222-5

**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

I CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,  
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

<b>1. Star Wars. ¿Una saga feminista? Los roles de género en el cine de ciencia ficción.</b> Dr. Manuel Benítez Bolorinos (Universidad de Alicante) .....	09
<b>2. Elementos fantásticos en constelaciones multimodales. Propuesta didáctica para el aula de lengua y literatura.</b> Dr. José Rovira-Collado (Universidad de Alicante) .....	11
<b>3. Escuela de Cine UMH.</b> Guillermo López Aliaga (Universidad Miguel Hernández de Elche) .....	12
<b>4. El manga de fantasía como herramienta de motivación lectora en educación primaria.</b> Claudia Torres Pastor (Universidad de Alicante) .....	13
<b>5. Crónica fantástica del Prometeo desencadenado.</b> Ruth Cristina Hernández Ching (Universidad Nacional de Costa Rica) .....	15
<b>6. Videojuegos fantásticos y dónde encontrarlos. El viaje del héroe.</b> Rocío Serna Rodrigo (Universidad de Alicante) .....	16
<b>7. Transhumanismo y Bioética en el cine fantástico iberoamericano.</b> Dr. César Oliveros Aya (Universidad Católica de Colombia y Universidad Militar Nueva Granada) .....	17
<b>8. Niños que dan cosica. Pol Vegara Meirelles (Universidad de Murcia)</b> .....	18
<b>9. Cuentos, leyendas y yokai: La sociedad japonesa tradicional vista a través de sus narraciones fantásticas.</b> Kevin Díaz Alché (Universidad de Alicante) .....	20
<b>10. Delincuencia, política y drogas en el universo literario de Sir Terry Pratchett.</b> Dr. Damià Jordà Bou (Universidad Miguel Hernández de Elche) .....	22
<b>11. El universo melancólico y fantástico de <i>The Leftovers</i>.</b> Claudia Sofía Benito Temprano y Laro del Río Castañeda (Universidad de Oviedo y Universidad Autónoma de Madrid) .....	24
<b>12. Lo Fantástico y el suspense en los videojuegos Survival Horror. El caso de <i>Resident Evil 7 Biohazard</i>.</b> Dr. Lluís Anyó y Àngel Colom (Universidad Ramon Llull) .....	26
<b>13. Fake It While You Make It: When Do Fantasy and Science Fiction Movie Trailers Become Deceptive Advertising?</b> Ryan Garcia y William Watson (University of Texas School of Law) .....	29
<b>14. El relato del monstruo en el <i>Frankenstein</i> de Gris Grimly.</b> Dra. Natalia González de la Llana (Universidad Técnica de Aquisgrán, Alemania) .....	30
<b>15. Horror as affective estrangement.</b> Jasper Vrancken (Luca School of Arts, Bélgica) .....	31
<b>16. Representación del superhéroe en la ficción seriada producida por Netflix. El caso de <i>Daredevil</i>, <i>Jessica Jones</i>, <i>Luke Cage</i>, <i>Iron Fist</i> y <i>The Punisher</i>.</b> Laura Agüera Santiago (Universidad de Murcia) .....	33
<b>17. Relaciones sexo-afectivas a través de lo monstruoso en <i>La región salvaje</i> y <i>La forma del agua</i>.</b> Violeta Alarcón Zayas (Universidad Complutense de Madrid) .....	35
<b>18. Influencias del animador Ray Harryhausen en el diseño de criaturas fantásticas para videojuegos.</b> Dr. Manuel Ferri Gandía (Universidad Politécnica de Valencia) .....	37



# FANTAELX

I CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,  
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



# **PONENCIAS**



## Star Wars. ¿Una saga feminista? Los roles de género en el cine de ciencia ficción.

Dr. Manuel Benítez Bolorinos  
(Universidad de Alicante)

El estreno del Episodio VIII de *Star Wars* ha reabierto un debate que ha acompañado al universo creado por George Lucas desde finales de los años 70: si estamos ante un ejemplo de cine feminista o si la saga mantiene los roles de la narrativa heteropatriarcal. Cada una de las trilogías estrenadas hasta la fecha contiene elementos que parecen aportar argumentos en ambas líneas, por lo que resulta necesario realizar un análisis en profundidad de cada una de ellas para conocer su verdadero significado en esta materia, tan de actualidad por el interés que los estudios de género despiertan en los últimos años. Además, este análisis servirá para testar el contenido y la evolución de la ciencia ficción, desde una perspectiva más global, en cuanto a los roles y a la construcción de personajes masculinos y femeninos.

En este sentido suele afirmarse que los primeros personajes que rompieron los roles tradicionales en la ciencia ficción fueron la teniente Ripley en 'Alien, el octavo pasajero' (1979) y Sarah Connor en 'Terminator' (1984). Sin embargo, esta afirmación olvida que dos años antes de la aparición del primer xenomorfo, George Lucas presentó en la gran pantalla a la princesa Leia en 'StarWars. Episodio IV. Una nueva esperanza' (1977). Más aún, en el primer guion de 'Alien' se hablaba del teniente Ripley (en masculino) y se barajaba al actor Paul Newman como posible interprete del mismo. Fue la aparición de Leia dos años antes lo que permitió a una actriz, Sigourney Weaver, hacerse con el personaje.

La importancia de la princesa Leia fue romper con el estereotipo habitual de los personajes femeninos en el cine de ciencia ficción. Como recuerda Casilda de Miguel, en los años 40 y 50, estos personajes eran pasivos y secundarios, aparecían en la trama como chicas atractivas para llevar a las salas de cine al público masculino (erotizadas y recluidas por tanto en subtramas románticas). Además, solían ser raptadas por el monstruo terrestre o extraterrestre de turno para que el personaje masculino, motor de la historia (blanco, anglosajón y protestante), las rescatara. Él era el sujeto. Ella el objeto.

Por otra parte, José Manuel y Francisco González-Fierro aseguran que si había algún personaje femenino con aspiraciones de poder en estas películas clásicas era extraterrestre (las mujeres terrestres no podían 'empoderarse'), era la mala (las chicas buenas no podían aspirar a tener poder), y acababa muriendo (las chicas buenas sin poder terminaban criando una extensa familia en una granja de Wyoming).

Sin embargo, la princesa Leia apareció como una mujer fuerte, valiente, independiente, que se enfrentaba al ogro de la historia, DarthVader, con un desparpajo absoluto. Cuando iba a ser salvada por los 'chicos' de la película (Luke y Han), acababa tomando la iniciativa e imponiéndose a ambos. Además, en 1977 apenas había ejemplos de mujeres con poder en la vida real: Golda Meir había

sido primera ministra de Israel entre 1969 y 1974; Indira Gandhi había ejercido este cargo en India entre 1966 y 1977; mientras que Margaret Thatcher no llegó al poder en Gran Bretaña hasta 1979. Pocos ejemplos más podemos poner. Y sin embargo, Lucas creó en ese momento a una princesa Leia que era senadora galáctica y líder de la Alianza Rebelde. Es decir, una mujer con poder que no era la mala, apenas tenía referentes en el mundo real, y no acababa muriendo al final de la cinta.

Por lo tanto, hay que atribuir a la princesa Leia la primera ruptura con los roles patriarcales en el cine de ciencia ficción. Pero al mismo tiempo, esta trilogía adolece de una escasa presencia de personajes femeninos aparte de Leia. En este sentido hay que mencionar a la maternal tía Beru, o a Mon Mothma, máxima dirigente de la Alianza Rebelde. Pocos personajes femeninos más, con nombre o diálogo, podemos encontrar, lo que nos obliga a utilizar la expresión ‘síndrome de Pitufina’ en estas películas, es decir, la habitual ausencia de personajes femeninos en el cine de aventuras, fantasía o ciencia ficción, salvo uno testimonial rodeado de figuras masculinas, como ocurría con los Pitufos.

Sin embargo, este ‘síndrome’ desaparece en las precuelas. Además de presentar a un personaje similar a Leia por su carácter, independencia y trayectoria política (Padme Amidala), Lucas propicia un nuevo avance en las reivindicaciones de género al poblar con mujeres su lejana galaxia, ya sea en el Senado, en el Consejo Jedi, entre la comitiva de Padme o entre los asesores de la reina de Naboo. A pesar de ello, esta trilogía también ha generado un amplio debate sobre la evolución del personaje interpretado por Natalie Portman en ‘La venganza de los sith’ (2005). En concreto se le ha achacado a Lucas una aparente pérdida de importancia de la senadora Amidala en la trama principal de la película al recluirla en el papel de mujer embarazada, y también por su inesperada muerte tras el parto de Luke y Leia. En cambio, la Trilogía Disney ha realizado una clara apuesta por el protagonismo femenino, especialmente gracias al personaje de Rey, o por la abundancia de mujeres al mando de la Resistencia.

Todas estas rupturas y contradicciones deben ser analizadas en profundidad, tratando de comprender los referentes culturales que aparecen detrás de personajes, tramas y subtramas, y de la evolución que ha experimentado la ‘Galaxia Lucas’ a lo largo de sus cuarenta años de existencia. Como hipótesis de trabajo podría plantearse que *Star Wars* es una saga que se ha anticipado a las reivindicaciones de género en cada una de las trilogías, que ha roto roles patriarcales y que ha ido evolucionando al compás de la sociedad en la que se han estrenado cada una de las películas.

## **Elementos fantásticos en constelaciones multimodales. Propuesta didáctica para el aula de lengua y literatura**

Dr. José Rovira-Collado  
(Universidad de Alicante)

La literatura y el cine fantástico han sido, tradicionalmente, menospreciados desde el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura, por considerarlos como elementos de cultura popular frente a las obras canónicas. Sin embargo, a lo largo del siglo XX y XXI encontramos infinidad de propuestas didácticas que se centran en este tipo de obras para favorecer el desarrollo de la competencia lectoliteraria del alumnado, así como para favorecer la imaginación y la creatividad en todos los niveles educativos. Frente a obras más realistas, las creaciones fantásticas nos ofrecen una riqueza inabarcable, con infinidad de escenarios y situaciones, y con una gran atracción por parte del alumnado desde las primeras etapas. La relación entre cine y literatura (Ambròs & Breu, 2007) es, en este caso, fundamental, ya que gran parte del alumnado parte de las adaptaciones audiovisuales, que nos permitirán llegar al texto literario. Una manera de acercar estos textos al aula, y situarlos al mismo nivel que los textos clásicos, son las constelaciones multimodales.

El concepto de constelación literaria (Jover, 2009) señala a un formato de presentación visual para organizar una serie de lecturas (o películas), con un elemento temático en común, a través de la representación gráfica de una serie de estrellas o puntos enlazados (Garvis, 2015). Se pueden presentar como propuestas didácticas en los diferentes niveles educativos para mostrar distintos contenidos y puede considerarse apropiadas para el desarrollo de la educación literaria. Desde la Universidad de Alicante, hemos querido ampliar sus posibilidades para relacionarlas con el concepto de narrativas transmedia (Jenkins 2003), permitiendo incluir cualquier tipo de texto multimodal (Kress, 2010) como pueden ser el cine, series de televisión, videojuegos, cómics o elementos digitales. La importancia de Internet como nuevo eje central de la distribución del conocimiento y de la lectura hipertextual (Landow, 2009; Mendoza, 2012) es también muy relevante para la constitución de nuestras constelaciones.

Esta dinámica puede ser utilizada también como estrategia didáctica para el profesorado en formación, con la intención de acercar un conjunto de lecturas de una manera atractiva. La inclusión de los conceptos de Narrativas Transmedia y Lectura Multimodal, provenientes de la realidad multimedia en la que nos encontramos, nos permiten incluir otro tipo de elementos en estas constelaciones. Estos recorridos textuales y audiovisuales son un claro reflejo del intertexto lector (Mendoza, 2008) de las personas que lo diseñan. La literatura y, sobre todo, el cine de fantasía, se convierte en un elemento central en la formación lectora y audiovisual de nuestro alumnado, y muchas veces el profesorado cita ejemplos de este ámbito para ejemplificar referencias intertextuales. Esta investigación presenta un estudio cualitativo de la presencia de elementos fantásticos en una serie de constelaciones literarias y multimodales creadas en cuatro contextos educativos distintos durante los cursos 2016-2017 y 2017-2018. El objetivo central de nuestra propuesta es identificar la importancia de la literatura y el cine fantástico en la construcción de las constelaciones analizadas, como un eje central del desarrollo de la formación lectora y audiovisual de nuestro alumnado.

## **Escuela de Cine UMH**

Guillermo López Aliaga

(Universidad Miguel Hernández de Elche)

La Escuela de Cine UMH es un programa formativo destinado a complementar la formación académica de los estudiantes de los grados en Comunicación Audiovisual y Bellas Artes mediante la realización de proyectos audiovisuales en el campo de la ficción, en los que se trabaja mano a mano con docentes del grado y profesionales del medio audiovisual.

Creado en el año 2015, este programa formativo de carácter aplicado, pionero en nuestro país, surge con la finalidad de potenciar la formación de nuestro alumnado en el campo específico de las artes cinematográficas. A través de un aprendizaje eminentemente práctico, mediante la realización de proyectos audiovisuales en el ámbito cinematográfico, en los que se trabaje mano a mano con personal docente e investigador de los propios grados y con profesionales de la industria, los estudiantes podrán aprender de primera mano y profundizar en determinadas áreas o campos profesionales específicos del campo del cine.

El proyecto integra a cuatro grandes colectivos: Estudiantes, Alumnis, Docentes y Profesionales.

## **El manga de fantasía como herramienta de motivación lectora en educación primaria**

Claudia Torres Pastor  
(Universidad de Alicante)

Cuando hablamos de educación y de lectura, muchos docentes se llevan las manos a la cabeza. Hoy en día con las nuevas tecnologías y las oportunidades de juego, la lectura ya no está de moda. Hay una gran mayoría de alumnos que afirman que no les gusta leer, y cuando nos preguntamos por qué, las razones suelen ser muy dispares. Tal vez sea por el formato de los libros, tal vez sea por el tema o simplemente por el esfuerzo que supone. Desde el punto de vista docente, nos interesaría tratar esta problemática a partir de una propuesta que en otros países parece que está teniendo sus frutos, utilizar los comics como herramienta de motivación lectora, ofreciendo principalmente títulos de fantasía y ciencia ficción.

Mientras que en países como Francia, Italia o Estados Unidos los cómics cuentan con una gran difusión dentro de las bibliotecas y colegios, en España parece que hay un gran desconocimiento o ignorancia de lo que son. En el presente comunicado no nos centraremos únicamente en analizar la inclusión del cómic en los lugares de lectura, sino que nos centraremos en un tipo de cómic en particular, el cual parece que es más desconocido, pero aparentemente suscita mucho más interés que cualquier otro tipo de cómic. Este es el manga.

Somos conscientes de que supone una propuesta arriesgada teniendo en cuenta la reputación que tiene este tipo de lectura y la repercusión que puede tener de cara a los padres de nuestros alumnos. Sin embargo, se pretende que a lo largo de este comunicado mantengamos una mente abierta a nuevas formas de trabajar. Abordaremos el tema desde un punto objetivo y veremos que no todo son aspectos negativos y que los estereotipos muchas veces nos impiden valorar las cosas adecuadamente. Por otra parte, no hablaremos solo de España. Teniendo en cuenta que este tipo de lectura es extranjera y que tiene un mercado global, será necesario conocer la repercusión y aceptación que ha tenido en diferentes países para poder comparar con el nuestro.

Una vez que tenemos claro estos aspectos podemos decir que el tema central de esta comunicación consiste en el uso del cómic y en particular el manga fantástico como parte de una propuesta lectora en educación primaria. En primer lugar, reflexionaremos sobre qué es el manga, cuáles son sus características, nombraremos algunos autores y comentaremos cuales han sido los orígenes de este tipo de cómic. Nuestra propuesta parte desde la percepción de que los alumnos menos aficionados a la lectura podrían ser aficionados del cómic y dentro del mundo de la narrativa visual, presentamos el manga como opción de lectura. Mostraremos un estudio realizado a partir de encuestas a alumnos de primaria sobre gustos lectores y la gran presencia de la fantasía entre los títulos de cómic que más agradan a los pequeños. Por último, mostraremos un canon manga de títulos de fantasía creado a partir de los gustos de los niños, la popularidad de venta y la adecuación para la edad. Este canon es una propuesta de partida para aquellos docentes

interesados en introducir títulos de fantasía en sus bibliotecas de aula y que no sepan como catalogarlos. Es una propuesta innovadora ya que hasta ahora hay muy poca información sobre rankings o recomendaciones de manga orientados exclusivamente para primaria, por tanto, creemos que podría ser un gran motivador lector contar con estos títulos para aquellos alumnos menos afines a coger un libro. Al mismo tiempo mostraremos los múltiples beneficios que tendría introducir este tipo de lectura dentro del aula, centrándonos en su potencialidad como motivador y comentaremos en particular algunos títulos destacados que ya han tenido una gran recepción entre el público infantil. En contraposición haremos una reflexión sobre la posible incompatibilidad de leer cómics fantásticos con la vida académica en cuanto a la inversión de tiempo. Arrojaremos un poco de luz en la cuestión de la lectura de cómics y mangas como un estilo de vida y como parte de una cultura otaku y, finalmente, concluiremos con una reflexión sobre la escasa presencia del manga dentro de las escuelas y la dificultad que supone para los docentes adaptar mangas a un público infantil, así como elegir que títulos de fantasía o ciencia ficción son adecuados y cuáles no.

## Crónica fantástica del Prometeo desencadenado

Ruth Cristina Hernández Ching  
(Universidad Nacional de Costa Rica)

¿Qué hecho significativo se encuentra en que la autora no dotara de un nombre propio al monstruo? ¿Hubiese resultado diferente el desenlace de la obra si el doctor Víctor Frankenstein hubiera reconocido al monstruo como un hijo amado? ¿Qué elemento metafórico se encuentra en que el doctor Víctor Frankenstein muriera en las tierras heladas del Polo Norte? ¿Cómo se llega a ser un monstruo? ¿Qué papel juegan en la novela los binomios «fuego-alquimia» y «electricidad-galvanismo»? ¿Cuál es la importancia del término «chispa vital» en la vida del monstruo?

Estas son algunas de las preguntas que nos podríamos plantear al terminar de leer el libro *Frankenstein* o el *Nuevo Prometeo* (Shelley, 2014). A efectos prácticos de este capítulo, giraremos en torno a las dos últimas y analizaremos la trascendencia de las oposiciones binarias en la obra.

## Videojuegos fantásticos y dónde encontrarlos. El viaje del héroe

Rocío Serna Rodrigo

(Universidad de Alicante)

El género fantástico, en cualquiera de sus estilos, subgéneros y mundos, goza de una gran popularidad, habiendo llegado incluso a generar todo un universo interrelacionado a su alrededor. Novelas, películas, juegos de mesa, series de televisión e incluso canciones encuentran su inspiración en la fantasía, haciendo que esta forme parte indiscutible de la nuestra cultura. Como es lógico, los videojuegos no son la excepción. Aunque comenzaron como proyectos basados principalmente en la jugabilidad -*OXO* (Alexander S. Douglas, 1952) o *Tennis for two* (William Higinbotham, 1958)-, los desarrolladores no tardaron en tener darse cuenta de la importancia de una buena narrativa tras sus juegos. Como señala Marín Díaz, (2013), dependen de que el jugador asuma un papel protagonista en ellos y de que interactúe para desarrollar la historia, por lo que resultan indiscutiblemente atractivos para sus usuarios. Actualmente, el guion de gran parte de los videojuegos comerciales tiene una importancia que logra competir con su jugabilidad. Por ejemplo, el guion de *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) se desarrolla a lo largo de dos mil páginas; el equivalente a dieciocho guiones de películas.

En la actualidad, numerosas historias generan un hilo conductor que termina por desarrollar una narrativa transmedia y multimodal. Después de todo, “una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego” (Jenkins, 2003). Muchas de estas narraciones beben, en numerosas ocasiones, del género fantástico (caracterización de personajes, creación de universos, elementos extraños y/o maravillosos..), y uno de los recursos más socorridos es el modelo del Viaje del Héroe planteado en *El héroe de las mil caras* (Joseph Campbell, 1949), eje vertebrador de miles de historias desde los orígenes de la Literatura, el cual se divide en doce etapas: el mundo ordinario al que pertenece el héroe, la llamada a la aventura, la reticencia a aceptarla, el mentor, aliado o ayuda sobrenatural que logra que comience su viaje; el cruce del primer umbral hacia esos sucesos que cambiarán su vida, las pruebas y encuentros con aliados y enemigos, el acercamiento a la cueva profunda, momento en que se prepara para afrontar el desafío final; el calvario, la recompensa, el camino de vuelta, la resurrección y el regreso a casa con el elixir o el don que compartirá con el mundo. Si bien no en todos los casos tienen lugar estas doce etapas propuestas por Campbell, sí que existen algunas que resultan ineludibles y que son comunes a las diferentes historias. En este trabajo, analizamos cómo el viaje del héroe, junto con otros elementos propios del género fantástico, ha influido en el diseño de narrativas de videojuegos de todas las épocas: desde *The Legend of Zelda* (1986) hasta *Journey* (2012) o *Detroit: Become Human* (2018), pasando por adaptaciones de obras literarias como *Harry Potter y la piedra filosofal* (2001) o *ABC Murders. Agatha Christie* (2016).



## **Transhumanismo y Bioética en el cine fantástico iberoamericano**

Dr. César Oliveros Aya

(Universidad Católica de Colombia y Universidad Militar Nueva Granada)

El transhumanismo ha sido una idea que ha acompañado el sentir humano de perfeccionamiento, desde la antigüedad. Convertida en la actualidad en una ideología con impronta filosófica, ha permeado el campo de acción de las ciencias naturales y sociales hasta el punto de manifestarse bajo la perspectiva de un activismo que cada vez cobra mayores adeptos; prueba de ello ha sido la defensa de científicos norteamericanos como Nick Bostrom y Ray Kurzweil. Incluso el cine ha motivado el surgimiento de polémicos debates que lo convierte en un asunto de todos no sólo por su inminencia sino también por la ambigüedad de la información que se difunde.

La ponencia traza como objetivo revisar desde la bioética el tratamiento de algunas referencias transhumanistas existentes en la filmografía iberoamericana, adaptando narrativas de poder entronizadas en la cultura popular contemporánea, así como cuestionar el riesgo de una hermenéutica descontextualizada.

## **Niños que dan cosica**

Pol Vegara Meirelles  
(Universidad de Murcia)

El presente trabajo tiene por objeto analizar, de forma breve y esquemática, la producción cuentística de la escritora hispanoamericana Mariana Enríquez, concretamente las antologías *Los peligros de fumar en la cama* (2009) y *Las cosas que perdimos en el fuego* (2016), ya que dicha autora forma parte de un “supuesto” (porque es pronto para dictaminarlo así) movimiento de renovación de las letras argentinas y se le atribuye un legado terrorífico que podría remontarse a nombres como Silvina Ocampo, Bioy Casares o Jorge Luis Borges. La vinculación a estos conocidos escritores así como una trayectoria mediática que se está resolviendo bastante sólida hacen pensar que la producción literaria de Enríquez resulta valiosa y merece ser estudiada, a pesar de ser completamente contemporánea y estar escribiendo ahora, en gerundio. Es una autora accesible, viva.

No nos detendremos en los antecedentes más que para respaldar a Enríquez como una digna portaestandarte de la literatura actual y poder clasificarla dentro de la historia del género de terror por sus propios méritos; es decir, el enfoque del ensayo está mayoritariamente centrado en sus cuentos, los cuales se desgranarán de forma elemental y se confrontarán entre ellos en un ejercicio de literatura comparada, cuyo resultado podría ofrecernos una interesante evolución acerca de los mecanismos empleados para que los cuentos de terror funcionen como tal.

El propósito final no es, por supuesto, analizar todos los cuentos, sino elegir aquellos que parten con un elemento terrorífico por antonomasia: niños. Así pues, la exposición de este trabajo profundizará en aquellas obras en las que los niños tengan una relevancia muy marcada tanto para la historia como para la trama; en otras palabras, los niños deben ser el eje del relato sobre el que Enríquez construye su terror actual, primo hermano del *realismo mágico* que caracteriza o caracterizaba la literatura hispanoamericana. Este sería el caso de *El chico sucio*, *El desentierro de la angelita*, *Chicos que faltan* o *Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo*, entre otros, que ya desde el título (elemento que también se analizará como paratextual y generador de expectativas) se pone el énfasis en los personajes infantiles como dispositivos del terror.

La narrativa de Mariana Enríquez resulta llamativa por su desnudez, transparencia que juega muy a su favor porque los hechos relatados se presentan sin adornos para el lector, quien se expone a ellos directamente y no requiere complejas interpretaciones. La prosa cruda es un elemento más que elige la autora para sus cuentos de terror, lo cual le brinda un estilo propio que, entre la temática escogida y su manera idiosincrásica de presentarla, ofrece una visión muy particular y desenfadada del género, hasta tal punto que sí podría estar abriendo un nuevo camino para los futuros escritores o, cuanto menos, para sus contemporáneos, como pueden ser Jon Bilbao o Samanta Schweblin.

También cabe resaltar que se trata de una voz femenina dentro del panorama del terror moderno, joven (45 años) y de calidad, con varios premios y menciones honoríficas a sus espaldas, características que la convierten en un modelo muy atractivo con el que trabajar tanto el género del cuento (narrativa breve) como el género del terror desde las aulas y talleres, donde la literatura de terror a veces no es capaz de llegar.

## Cuentos, leyendas y yokai: La sociedad japonesa tradicional vista a través de sus narraciones fantásticas

Kevin Díaz Alché

(Universidad de Alicante)

Cuando aludimos al género fantástico, hablamos de manifestaciones artísticas basadas en pensamientos irracionales que han ido encontrando diversos espacios y formas a lo largo de la historia. En todas las culturas, eso sí, los canales más antiguos han sido la transmisión oral y, si así lo decidían los hados, la posterior traslación de dichas manifestaciones a todo tipo de superficies materiales, ya sea para dar lugar a la escritura o el dibujo, un hecho que, en algunos casos, ha permitido su pervivencia hasta nuestros días.

Descripciones, narraciones e imágenes que han variado a lo largo de los siglos, pero que, en todos los casos, han dejado testimonio del imaginario colectivo generado por sociedades, heredado, transformado y reinventado para dar respuesta a necesidades concretas en cada época. Más aún en el marco de las sociedades preindustriales, con una economía prioritariamente agrícola, una marcada dependencia a los ciclos estacionales y una organización social estamental que, podemos afirmar, influía en sus conductas (Martínez, 2003: 148) y reforzaba la pervivencia de lo fantástico. En el caso del archipiélago japonés, esta fue una situación que se alargó, en el mejor de los casos, hasta finales del siglo XIX, y que también vino acompañada de manifestaciones que podríamos definir como fantásticas.

En el centro de ellas encontramos desde seres fantásticos como los yokai a héroes que viven aventuras con diferente suerte, pasando por jóvenes muchachas que se enorgullecen o lamentan de su papel en la sociedad. Mitos y leyendas regionales que comparten vínculos y que facilitaron su fusión sincrética con la unificación política del Imperio. En efecto, esa partir del siglo XVI cuando, bajo el férreo sistema del Shogunato Tokugawa, Japón vive un período de estabilidad general que las autoridades utilizaron para homogeneizar las prácticas religiosas, controlar las dinámicas sociales y dirigir las manifestaciones culturales y artísticas a través de toda una red de instituciones y reglamentos (Mason & Caiger, 1997: 272-372).

De especial relevancia es, dentro de este período, el siglo XVIII. Los datos apuntan a un desarrollo económico y cultural que consolidaron durante esta centuria las bases de la sociedad japonesa de la Era Edo (Kondo, 1999). Mientras en Europa daba inicio el Siglo de las Luces, Japón vivió la difusión de estilos pictóricos como el ukiyo-e y el nacimiento de grandes artistas y poetas. Entre ellos, encontramos a Toriyama Sekien, autor de libros ilustrados sobre yokai que habían aparecido en pergaminos y obras previas (Sekien, 2016) y que destacan, no sólo por su gran difusión, sino también por la ambición de su autor al tratar de abarcar todo el territorio japonés como fuente de su estudio. Es por este motivo que acudiremos a su obra. Desde ella, y partiendo de sus alusiones a narraciones literarias en las que estos seres están presentes, indagaremos en textos posteriores redactados por algunos de los primeros viajeros e investigadores europeos que recopilaron cuentos y leyendas de tradición oral que han permitido su conservación, como es el caso de *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things*,

del profesor Lafcadio Hearn (1904), y de *Cuentos tradicionales de Japón*, de Richard Gordon Smith (2015).

El objeto del presente artículo no es, sin embargo, cubrir la compleja tarea de establecer relaciones precisas entre las obras literarias o pictóricas japonesas de tipo fantástico y las dinámicas de su sociedad. Tampoco es, evitando una mirada presentista, observar las influencias que el folclore japonés sigue teniendo en representaciones culturales actuales como el cine o el *manga* (cómic japonés), cuestiones, por otro lado, trabajadas por investigadores como Miguel Herrero (2018) y Andrea de Pablo (2016: 727-737), respectivamente.

Dado que los estudios precedentes de carácter europeo son de reciente elaboración y, por tanto, aún quedan espacios por indagar, el objetivo del presente estudio es el de elaborar, a partir de documentación relativa al Japón del siglo XVIII y de cuentos, leyendas y descripciones coetáneas o inmediatamente posteriores pertenecientes al género fantástico, una relación selectiva de temas y personajes tipo presentes en dichas obras para, tras ello, comprobar su posible vínculo con costumbres y roles presentes en la sociedad nipona. Una tarea que no sólo nos permitirá vislumbrar cómo algunas de estas cuestiones tienen su reflejo en el género fantástico, sino también adivinar una posible función didáctica de estas manifestaciones en una sociedad en la que la superstición, la espiritualidad y la explicación sobrenatural de los fenómenos de la Naturaleza eran la tónica habitual.

## **Delincuencia, política y drogas en el universo literario de Sir Terry Pratchett**

Dr. Damià Jordà Bou

(Universidad Miguel Hernández de Elche)

Entre 1983 y 2015 el autor británico Terry Pratchett publicó más de medio centenar de novelas -algunas de ellas adaptadas a la televisión o a los videojuegos- y creó uno de los universos fantásticos más celebrados: El Mundodisco. Combinando el humor, la fina ironía y la corrosiva sátira, fue capaz de utilizar la fantasía y la ciencia-ficción para, además de hacer reír y fidelizar a millones de fans, elaborar un sofisticado retrato de la sociedad capitalista.

En este último aspecto de su obra se centrará esta comunicación, desgranando la complejidad de sus metáforas y analogías, a veces veladas y a veces brutalmente explícitas, para descubrir cómo desde la fantasía medieval o simplemente desde la pura fábula, Pratchett era capaz de ponernos frente a complejas tramas corruptas, delincuentes sin escrúpulos, pusilánimes drogadictos, economistas tiranos y a veces incluso hasta policías honrados.

En primer lugar, nos fijaremos en la estructura política de Ankh-Morpork, la ciudad más grande del Mundodisco. Desde obras primerizas como “El Color de la Magia” Pratchett se esfuerza en describir a la perfección la particular organización de una ciudad-estado republicana gobernada por un tirano que, insólitamente, delega gran parte de su poder en una intrincada red de gremios profesionales. A medida que la trama de las diferentes sagas de este universo literario se desarrolla, también aumenta la complejidad de este sistema que, como era de esperar, no hace más que construir una elaborada analogía sobre la evolución de las teorías del capitalismo neoliberal tal y como han ido desarrollándose en el mundo “real” durante las últimas décadas. Sobre este terreno tendremos la posibilidad de observar también correspondencias fantásticas con cuestiones que iban adquiriendo actualidad según cada momento, como los conflictos político-militares entre el mundo árabe y occidente, o la cada vez más importante influencia de las economías asiáticas. Pero al margen de la macropolítica, si algo caracteriza la obra de Pratchett es la minuciosidad con la que profundiza en las entrañas de la sociedad, merced a su cuidada construcción de personajes, y es en este punto donde encontramos cantidad de referencias a cuestiones tan mundanas como el tráfico y la adicción a las drogas, los negocios turbios de aristócratas venidos a menos, los impedimentos tributarios del pequeño comerciante, el debate sobre la organización sindical del trabajo sexual, los prejuicios frente a la inmigración, la obsolescencia programada y un sinfín de cuestiones de permanente actualidad que otorgan una enorme profundidad a la obra de un autor en demasiadas ocasiones tratado con superficialidad y frivolidad.

Más allá del universo literario del Mundodisco, tendremos que dedicar obligatoriamente un fragmento a otras obras o sagas del autor en las que desde la ciencia-ficción o incluso la novela histórica pretende diversificar el marco, pero difícilmente puede huir de los sujetos temáticos sociales y políticos que caracterizan su trabajo; algo que también quedará patente en sus sorprendentemente escasas adaptaciones audiovisuales.

Referencias como “The Science of Discworld” (1999, Random House), del matemático Ian Stewart y el biólogo Jack Cohen, han rescatado algunas de las aportaciones que este universo fantástico ha realizado en materia de divulgación, pero sorprende la escasez de análisis serios respecto a su complejidad sociopolítica y, en cierta medida, esta comunicación pretende empezar a rellenar ese hueco.

## El universo melancólico y fantástico de *The Leftovers*

Claudia Sofía Benito Temprano y Laro del Río Castañeda

(Universidad de Oviedo y Universidad Autónoma de Madrid)

*The Leftovers*, la serie de televisión creada por Damon Lindelof y Tom Perrotta, se inscribe dentro del género temático de lo fantástico y plantea la siguiente pregunta: ¿qué ocurriría si de pronto desapareciese el veinte por ciento de la población del planeta? Caracterizada en lo estético por una ausencia casi total de efectos especiales, acaba incluso planteando una explicación física para el motor de la narración, acercándose de este modo a la ciencia ficción. En este caso, cabe argumentar que en todo caso la adscripción genérica no es lo más importante: el evento desencadenante de la serie no es más que una excusa para desarrollar toda una exploración del género humano. A lo largo de sus tres temporadas iremos viendo cómo la pérdida —pérdida de seres queridos, pero también pérdida de la aparente lógica que rige el curso del universo— guía la vida de unos personajes que necesitan encontrar un sentido general a sus vidas.

El vacío de información (ni espectadores ni personajes llegan nunca a saber qué ha ocurrido para que se produzca esa desaparición) articula la serie, que es una constante búsqueda del *por qué*. ¿Por qué se han ido los que se han ido? ¿Por qué hay que seguir viviendo? ¿Por qué algunos de los que se han quedado actúan de una determinada manera? En esa búsqueda nos encontramos con identidades paranoicas, que deambulan a través de una sociedad escindida tratando de recomponerse de la pérdida, pero con la importante conciencia de que las creencias que les identificaban (la fe, la ciencia) les han abandonado.

La transición entre la vigilia y el sueño y las visiones del personaje protagonista cuestionan todavía más intensamente la estructura del mundo ficcional. El espectador, que desde el comienzo de la serie es consciente de estar viendo una fantasía, no puede evitar revisar el pacto ficcional constantemente. El universo de la narración ya no sigue las normas físicas, porque ha habido una desaparición masiva... pero ¿da eso cabida en la historia a fantasmas? ¿lo que ve el protagonista en sus “sueños” son proyecciones de su subconsciente o es el más allá?

Al compartir el desconocimiento con los personajes, el seguidor de la serie acaba “contagiándose” (durante la suspensión de la incredulidad que se da en el acto de lectura, en ese vivir “como si”) de la psicopatía de los personajes. Hay que buscar nuevos sentidos, explorar las propias creencias. Y, a la vez, cuestionar el papel que tienen esas creencias en la vida de cada uno, replantear la importancia de una ética autónoma independiente de la fe, con énfasis en lo humano. Porque llegados a cierto punto en la narración parece quedar claro que al final lo importante para los personajes ya no es la realidad, sino la percepción que cada uno tiene de ella: ¿no es esta idea extensible al mundo actual?

El cúmulo de dudas propuesto por esta narración fílmica permite la aproximación desde el punto de vista del estudio del género fantástico y la psicología, y resulta interesante como exponente de todo un grupo de obras contemporáneas en las



que se muestra un mundo ficcional híbrido, susceptible de ser adscrito a más de un género, que arrojan un discurso sobre las creencias imperantes en la sociedad y el sistema de valores asociado a cada una de las maneras en las que los seres humanos intentamos explicar nuestra existencia.

## **Lo Fantástico y el suspense en los videojuegos Survival Horror. El caso de *Resident Evil 7 Biohazard***

Dr. Lluís Anyó y Àngel Colom  
(Universidad Ramon Llull)

Esta comunicación presenta el análisis del videojuego *Resident Evil 7 Biohazard* (Capcom, 2017) como un caso paradigmático del género fantástico, a través del análisis detallado de determinados mecanismos narrativos que podemos asociar al suspense.

La noción de lo fantástico se define en la ficción narrativa como una irrupción de lo sobrenatural en lo conocido (Reisz, 2002), de modo que el lector/espectador/jugador experimenta una impresión terrorífica por cuanto lo irreal, insólito u ominoso socava la noción misma de normal real. En lo neofantástico, característico de la ficción fantástica contemporánea, lo anormal irrumpe en un mundo en apariencia normal, pero no para demostrar la evidencia de lo sobrenatural, sino la posible anormalidad de la realidad, que revela el mundo conocido como un artificio o simulacro (Roas, 2001). En ambos casos, el receptor de la ficción puede sentirse terriblemente impresionado, por cuanto su noción de realidad queda socavada por hechos inexplicables, y muy inquietantes, según las leyes naturales consideradas, hasta ese momento, normales.

El suspense se entiende como una emoción que el relato genera en el lector/espectador/jugador por medio de determinados mecanismos narrativos.

En tanto que la noción de fantástico, y de neofantástico, se sustenta en una determinada impresión o emoción provocada en el receptor, del mismo modo que el suspense, el análisis de los mecanismos narrativos que generan suspense nos van a permitir, hipotéticamente, caracterizar en recursos formales muy concretos lo que de fantástico se encuentra en un determinado relato, así como diferenciar unas emociones –el suspense– de otras –el terror–, estando ambas muy relacionadas con la incertidumbre y el desasosiego.

Consideramos que las emociones en los videojuegos (Perron, 2005) relacionadas con el suspense, y también con su opuesto narrativo, la sorpresa, se fundamentan en mecanismos sobre la perspectiva y la focalización (Neitzel, 2005; Anyó & Colom, 2017). Sorpresa refiere a una pregunta centrada en el presente –¿Qué está pasando?–, mientras que suspense refiere a una pregunta centrada en el futuro –¿Qué va a pasar?–.

En los estudios fílmicos se considera el suspense y la sorpresa reacciones emocionales que emergen del encuentro entre el desarrollo de la historia y las expectativas del espectador, y que tienen una relación estrecha con la información facilitada al espectador (Truffaut, 1984).

26 | En concreto, el suspense se relaciona con la incertidumbre del espectador respecto de la resolución de la historia en una determinada escena. El espectador anticipa su final, pero lo desconoce. El suspense se basa en la esperanza –una resolución positiva– o el miedo –una resolución negativa–. Las emociones organizan la

percepción, de modo que llaman la atención sobre aspectos relevantes de la historia, emocionalmente prefocalizada (Carroll, 1999). En concreto, en los films de terror se evocan emociones de miedo o disgusto.

Respecto del saber narrativo de que dispone el espectador, éste configura el suspense sobre tres condiciones (Frome & Smuts, 2004): la información narrativa de que dispone, su obligada pasividad y su desconocimiento de la resolución. Finalmente, el suspense también se relaciona con una dilatación temporal en la resolución del relato (Pérez, 1999).

En los videojuegos narrativos, en tanto que artefactos audiovisuales que relatan una historia, puede suponerse que gran parte de las anteriores consideraciones de los estudios fílmicos van a seguir siendo aplicables. Sin embargo, una diferencia fundamental, que obviamente se refiere al papel activo del jugador, puede modificar enormemente el funcionamiento de la emoción del suspense, de modo que los mecanismos narrativos necesarios sean también a su vez distintos (Grodal, 2003). Hemos llamado jugador implicado (Anyó, 2016) al jugador que inscrito en el relato videolúdico, lo crea. Mientras las novelas o las películas pueden analizarse como textos en tanto que artefactos culturales fijados, los videojuegos son volátiles en cuanto a su relato, que solo existe en el momento mismo de ser jugado.

El jugador implicado tiene expectativas sobre el futuro de la historia y toma decisiones en relación a conseguir cumplir esas expectativas. El suspense se relaciona entonces con la incertidumbre del jugador mientras actúa y resuelve las pruebas o dificultades del juego. Desde luego, el jugador implicado tiene una fuerte motivación para encontrar soluciones a los problemas, que pueden suponer la muerte del personaje jugable. Además, necesita resolver esos problemas para seguir avanzando en el relato, tanto desde un punto de vista narrativo como jugable. Si el videojuego pertenece al género survival horror, los mismos mecanismos narrativos del suspense derivan en terror (Anyó, 2012).

El videojuego *Resident Evil 7 Biohazard* es un caso paradigmático para el análisis de los mecanismos de suspense en el survival horror. Este título -el undécimo de la serie- es el primero de la saga principal que recurre a una sofocante perspectiva en primera persona y, a diferencia de entregas anteriores, apuesta por mecánicas de exploración antes que por la acción constante. El juego tiene lugar en una inquietante mansión abandonada repleta de distintos peligros de índole paranormal. Hasta allí se traslada el protagonista, Ethan Winters, para intentar hallar a su esposa desaparecida Mia. En su búsqueda, deberá estar continuamente pendiente de las criaturas que le rondan en la oscuridad, propiciando así numerosos momentos de horror y suspense que podemos analizar.

Se plantea la cuestión relativa a la posibilidad de generar suspense en un medio interactivo (Frome & Smuts, 2004; Krzywinska, 2002). Defenderemos en este artículo que la participación del jugador en el relato es compatible con el suspense, particularmente en uno de los géneros más privilegiados para ello, como es el survival horror. Además, el suspense en los videojuegos survival horror, provocado

en muy determinados mecanismos narrativos, se relaciona con lo terrorífico, de modo que es posible el análisis de ambas emociones narrativas que, comparadas, debería permitir un mejor conocimiento del género fantástico en los videojuegos, y en la ficción narrativa en general.

## ***Fake It While You Make It: When Do Fantasy and Science Fiction Movie Trailers Become Deceptive Advertising?***

Ryan Garcia y William Watson  
(University of Texas School of Law)

The return of popular franchises such as Star Wars has gone hand-in-hand with the dominance of superhero films over the last ten years to turn Fantasy and Science Fiction films from the exception to the norm. While the popular culture embrace of formerly niche genres such as Fantasy and Science Fiction can be seen in many forms, no singular medium has seen such a dramatic embrace of the fantastic than movies.

While websites and blogs cover the news of upcoming movies, most consumers find out about upcoming movies via their trailers. Trailers were once only seen in movie theaters, but they are now frequently debuted online or watched by millions of people on YouTube and other social media platforms. The changing economic landscape of the movie industry has led to an increased reliance on opening weekend box office revenue, making trailers a crucial aspect in a movie's marketing campaign.

The creative teams behind these movie trailers have an enormous incentive to make the product they are advertising as desirable as possible, but when do those trailers cross the line and become false advertisements?

Increasingly, consumers are taking their frustration over potentially misleading trailers into the courtroom. One fan threatened legal action over the film *Suicide Squad* when the final movie did not include scenes involving the characters Joker and Katana that were shown in the movie trailer. Another fan sued the company behind the movie *Drive* for having a trailer that depicted scenes out of context and implied the film was more action-oriented than the final product, although her claims were later dismissed.

With more movie trailers coming under scrutiny as possible false advertisements, how can trailers be analyzed to determine their risk for such a cause of action? A framework for analyzing the content of Fantasy and Science Fiction movie trailers as well as the intention behind that content can help establish a legal test for applying false advertising law to these movie trailers.

This paper explores the proposed framework for analyzing trailer content. It proposes a four category system for classifying content in Fantasy and Science Fiction trailers along the spectrum of content (filmed footage that was cut from the final version and footage presented out of context versus fabricated content specifically created for a trailer) and purpose (legitimate purpose for inclusion versus illegitimate purpose for inclusion). Over a dozen Science Fiction and Fantasy films are then analyzed according to their trailers and these categories to analyze the risk presented of such trailers being classified as deceptive advertising and possibly subject to legal action.

Use of the proposed framework can help guide not only legal scholars in their analysis of Fantasy and Science Fiction trailers, but could also be a useful tool for movie production crews in creating accurate movie trailers that do not become misleading advertising.

## **El relato del monstruo en el *Frankenstein* de Gris Grimly**

Dra. Natalia González de la Llana

(Universidad Técnica de Aquisgrán, Alemania)

Natalia González de la Llana Fernández (Madrid, 1975) es Licenciada en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la Univ. Complutense, donde obtuvo el Doctorado Europeo. Posee, entre otros posgrados, el Máster en Libros y Literatura para Niños y Jóvenes (UAB) y el Máster en Escritura de Guión para Cine y TV (UAB). Se dedica a la enseñanza y la investigación en el Dpto. de Románicas de la Univ. de Aquisgrán (Alemania). Además, dirige talleres de escritura creativa y ha publicado la obra de teatro “Dios en la niebla” (2013). Es autora de “Un esqueleto en el escritorio”, Premio RdL al mejor blog internacional 2011.

## Horror as affective estrangement

Jasper Vrancken

(Luca School of Arts, Bélgica)

There is a tradition in literary criticism to see the Fantastic Genre (or “Fantasika”, see Clute and Langford, 2018) as a genre of estrangement. Darko Suvin proposes in his milestone work *Metamorphosis of Science Fiction* (Suvin, 1979) that SF, Myth, Fantasy... are estranged genres, with SF being the (preferred) genre of *cognitive estrangement*. While Suvin has somewhat nuanced his findings (Suvin, 2016), the basic opinion remains that SF is the preferred ‘higher’ genre, whereas fantasy and horror are considered to be just pure emotional, with the implication that they are of a lesser state (Colavito, 2003).

To counter this viewpoint I will argue that it is useful to see the genre of horror as a genre of *affective estrangement* with its own merits and potential. The term affective is here used as an umbrella term encompassing somatic responses and emotions & moods (Aldana Reyes, 2016), whereas estrangement takes its initial inspiration from Shklovsky’s concept of defamiliarization (which also inspired Suvin, although his theory is more akin to Brecht’s *Verfremdungseffekt*). It will be my starting point not only for exploring horror’s potential, but also for actively producing creative cinematic works in this genre, as part of a larger creative research project.

Estrangement works on several levels in horror. Firstly, on micro level, it can occur on a pure formal level: in its use of prose, words, or other medium-specific parameters (camera movement, lighting, sound design, *mise-en-scène*...). This use of estrangement comes closest to Shklovsky’s original concept of *ostranenie*.

Secondly, on a level of story and theme, horror can cause a thematic, *diegetic estrangement* (Spiegel, 2008). Negative affects as horror, the abject, fear, terror, dread... can estrange us from common cultural representations, often working in the same way as the grotesque. Seen in this way, horror texts share a deep fascination for (and question) certain of our “normal” representations that are taken for granted, like e.g. family (The Texas Chainsaw Massacre; Society), sexuality and gender (Crash, Alien) and so on. However, horror texts are not necessarily conservative or liberal: they can be both, even combining both contrasting elements at the same time.

Thirdly, on a macro level, a horror text can estrange itself from its own genre, basically asking: “Am I horror? And what do you think such a text should contain?” This can cause a disruption of preconceived notions of the genre. Those notions can be very strong in a genre that is so self-aware and self-reflexive as horror, often with a negative audience and a positive critical response as a result (as was the case with e.g. “It Comes At Night”, “The Witch”, “Hereditary”...). I will argue that the current critical debate about *post-horror* (Rose, 2017) can be better understood with the concept of affective estrangement.

This use of estrangement can also be fruitful in producing horror texts. As part of my PhD in the Arts I have written and directed “Muil” (“Maw”, “Fauces” in Spanish), a short

psychological horror film. "Muil" features main character Richard who has an unfulfilled desire that cripples him. His life is mundane and loveless, until an opportunity finally opens up. In my screenwriting and directing process, I have used estrangement on these same three levels: a) by using ostranenie on a pure formal cinematic level, e.g. with constant forward tracking shots towards the outer (and inner) darkness, b) by producing a thematic, diegetic estrangement of common masculine (hetero)sexual desire and identity by using a sexual fetish with an almost alien, otherworldly-like strangeness, and c) by defamiliarising the genre of horror from itself with my own (modest and small) contribution to the genre that challenges expectations and tries to "stray beyond those cast-iron conventions and wander off into the darkness" (Rose, 2017).

More importantly, this project is an attempt to fuse theory and practice, for they are often treated as two separate entities, while this shouldn't be the case.



## **Representación del superhéroe en la ficción seriada producida por Netflix. El caso de *Daredevil*, *Jessica Jones*, *Luke Cage*, *Iron Fist* y *The Punisher*.**

Laura Agüera Santiago  
(Universidad de Murcia)

En este trabajo se pretende hacer un análisis de la representación del héroe de los cómics de Marvel en los productos de ficción seriada que actualmente se emiten en las plataformas de contenido multimedia bajo demanda.

El auge de los superhéroes de cómic de Marvel a la pequeña pantalla fue una consecuencia inevitable del éxito que estos tuvieron cuando, allá por 2008, la película de *Iron Man* (dirigida por Jon Favreau) se estrenó en los cines y puso en marcha una maquinaria de superproducciones, en el que la franquicia del *Universo Cinematográfico de Marvel* solo cosechaba dinero, estreno tras estreno. Era solo cuestión de tiempo que estas adaptaciones acabasen llegando a la pequeña pantalla formalizándose una alianza entre Marvel y Netflix, una plataforma online de video bajo demanda, encargándose originalmente de la producción de cuatro series de drama y una miniserie. Con el exitoso estreno de la primera temporada de *Daredevil*, se planteó lanzar más series de en Marvel esta plataforma, lo que confirmó la producción de otra serie que no estaba en la idea de producción original (el personaje *The Punisher* se introdujo como secundario en la segunda temporada de *Daredevil* para luego tener su propia serie).

Estos personajes, aunque sacados de los documentos gráficos de papel de los tebeos y cómics, están representados en la pequeña pantalla como gente “normal” que, a pesar de tener ciertas habilidades, también tienen una vida como cualquier otro ser humano: amigos, familia, trabajo y otras necesidades (comer, dormir, relacionarse). Lo que les une es su deseo, a veces casi la obligación, de hacer el bien y encontrar cierta justicia en el mundo, a veces injusto, en el que viven, ya que ellos, más que nadie, pueden hacer que sus barrios y la vida de la gente que vive en ellos sea mejor. Estos héroes, la mayoría de las veces no usan métodos ortodoxos, pues no confían, o más bien, no pueden confiar en la justicia ordinaria, pues la policía y otros organismos de seguridad nacional o local, porque son corruptos o, simplemente, incapaces de hacer lo que ellos sí pueden hacer. Esto plantea el debate moral de si lo que hacen, a pesar de estar fuera de la ley, rozando la categoría de “justiciero”, es bueno (o legal), si las intenciones sí que lo son.

El propósito de este trabajo es analizar la representación del superhéroe contemporáneo en la ficción seriada actual, así como la heroicidad que estos personajes tienen o quieren tener a pesar de sus diferentes orígenes, contextos en los que viven, habilidades, género, e incluso, raza. La principal razón por la que se ha elegido la representación del superhéroe de Marvel en la ficción seriada de Netflix radica en la originalidad y enorme desarrollo de las adaptaciones del cómic al formato audiovisual en los últimos años, junto con la ausencia de estudios académicos que analicen estas series tan recientes. La primera se estrenó en 2015 y la última a finales de 2017.

El trabajo queda estructurado en tres partes: se ha comenzado realizando un marco teórico con varios textos y otras referencias especializadas en el género de superhéroes: empezando por su creación y aparición en las viñetas de los cómics, continuando con sus primeras representaciones en el medio televisivo y cinematográfico, detallando la narrativa transmediática de Marvel y la plataforma de producción de contenidos que es Netflix, y finalizando con el análisis de las series resultado de la alianza de Marvel y Netflix. Se comenzará con un Marco Teórico que detalla el recorrido de la compañía de *Marvel Comics*, las viñetas, o dibujos animados en papel, en los que aparece por primera vez el superhéroe. Para la elaboración de este Marco Teórico, debido a la novedad de estas series que, como se ha comentado anteriormente, solo tienen dos o tres años de antigüedad, se han usado todo tipo de fuentes bibliográficas: desde numerosos libros y artículos académicos sobre la evolución y las características del héroe de los cómics, y su representación en los diferentes medios de masas (pero no en plataformas digitales de vídeo bajo demanda), hasta artículos de revistas, blogs, comunicados de prensa y numerosas páginas webs especializadas en este tema.

En la segunda parte de este trabajo se explica la Metodología empleada para analizar el objeto de estudio de este estudio: las cinco series originales de Netflix-Marvel.

Las cinco temporadas de las series tomadas como objeto de estudio en este trabajo a nivel de representación son: *Marvel's Daredevil* (Netflix: 2015-Actualidad), *Marvel's Jessica Jones* (Netflix: 2015-Actualidad), *Marvel's Luke Cage* (Netflix: 2016-Actualidad), *Marvel's Iron Fist* (Netflix: 2017-Actualidad), *Marvel's The Punisher* (Netflix: 2017-Actualidad). En base a un código elaborado de manera original para este estudio, se ha realizado un estudio cualitativo de la primera temporada de las anteriores series, donde, a través de 24 ítems, se examina la representación del héroe moderno, en base a un código que analiza su aspecto y características físicas, su identidad y habilidades, sus relaciones sociales y personales, sus valores heroicos, y las amenazas y villanos a los que se enfrenta. Posteriormente se han expuesto los aspectos más relevantes de las respuestas obtenidas en un conjunto de nueve epígrafes. A la hora de realizar el estudio cualitativo, la única información que se ha necesitado ha sido la propia, y exhaustiva, visualización de los episodios para analizar, un total de 65 (en cada temporada de cada serie hay 13); esto se ha complementado con la investigación realizada en la primera parte de este trabajo, con el fin de elaborar unas conclusiones.

Por último, en la tercera parte de este trabajo se ha llevado a cabo una reflexión final sobre los resultados anteriores y se han formulado un conjunto de conclusiones.

## Relaciones sexo-afectivas a través de lo monstruoso en *La región salvaje* y *La forma del agua*

Violeta Alarcón Zayas

(Universidad Complutense de Madrid)

En la presente comunicación realizaremos un análisis sobre el funcionamiento de lo fantástico dentro del debate político y social en las películas: *La forma del agua* (2017) de Guillermo del Toro y *La Región Salvaje* (2016) de Amat Escalante. Ambos films, además de ser obra de directores mexicanos con eco internacional, y de compartir una intención crítica dentro del género fantástico, plantean como núcleo del relato relaciones sexo-afectivas entre humanos y criaturas monstruosas.

Nuestra aproximación al género fantástico partirá del concepto de “grotesco” como dispositivo crítico y político, en el sentido de que se sitúa en una perspectiva disidente, al margen de lo normativo. Lo grotesco se coloca desde el punto de vista de lo excluido, lo oprimido y/o reprimido: “La consideración de lo grotesco en el arte moderno está directamente vinculada a los intereses fundamentales del debate humanista actual, que incluyen las representaciones de raza y género, la abyección y el otro, globalización y apropiación” (Conelly 2017: 44).

En segundo lugar, junto a Kate Millett (2017) consideramos lo sexual como algo político, por lo que en estos films estudiaremos cómo lo grotesco problematiza las relaciones de poder que atraviesan las relaciones de género en el contexto del deseo y de los afectos. Es decir, analizaremos cómo se abordan las relaciones sexo-afectivas, desde una perspectiva crítica, donde lo monstruoso visibiliza las estructuras y mecanismos sociales que propician situaciones de violencia y discriminación sexual. La perspectiva grotesca “es una mirada que atraviesa la falta de naturalidad y las máscaras hacia la auténtica naturaleza del hombre, la ‘forma primigenia’” (Kayser, 2010: 219). Lo monstruoso, como parte de lo fantástico grotesco, irrumpe en la cotidianidad para “mostrar” el horror de nuestro propio mundo, poniendo en evidencia la desigualdad que estructura la normatividad que rige el deseo y las relaciones de género: “La realización de lo grotesco supone el intento de conjurar y exorcizar las fuerzas demoníacas de nuestro mundo” (Kayser, 2010: 315). De esta forma, los films que nos ocupan, nos colocan desde esa perspectiva desmitificadora que pone de relieve lo artificial de las creencias sexuales en las diferentes sociedades.

Nos valdremos de dos conceptos distintos de lo grotesco, por un lado, de su vertiente “terrorífica” (Kayser, 2010) en *La región salvaje* y por otro de lo “grotesco asombroso” (Carroll, 2017) en *La forma del agua*. Analizaremos el grotesco asombroso planteado desde un relato fantástico clásico, es decir, desde el maniqueísmo del cuento de hadas, que hace asumir lo monstruoso con naturalidad: “El asombro invita a aceptar el absurdo” (Summer, 2017: 397). Frente a este, el grotesco terrorífico, que presenta un monstruo que repugna y atrae, que nos desorienta desde una perspectiva de cruel realismo entremezclado con lo fantástico. Este grotesco “abismal” según Kayser, señala lo más profundo y reprimido del ser humano donde se da “la abolición de todas las categorías en que fundamos nuestra orientación en el mundo” (Kayser, 2010: 310). Lo monstruoso es por tanto un reflejo de la condición humana y

desenmascara las estructuras sociales que ocultan su esencia, haciendo visibles los sueños y anhelos, los miedos y angustias más secretos e impronunciados.

Desde estas premisas, constataremos cómo el género fantástico funciona de forma diferente en ambos films al reflejar las relaciones sexo-afectivas y de género. En las dos películas aparece lo monstruoso como objeto de deseo, pero los conflictos sociales como la discriminación de género, clase, raza y orientación sexual, se abordan de distinto modo. Compararemos por tanto los modelos de deseo normativo representados en ellas y cómo lo monstruoso reta y denuncia el orden establecido, transgrediendo prejuicios y tabúes: “lo monstruoso sería aquello que se enfrenta a las leyes de la normalidad (...) tiene un contundente carácter subversivo al revolver o invertir las categorías conceptuales, o subvertir los represivos esquemas culturales de categorización” (García Cortés, 1997: 18).

## Influencias del animador Ray Harryhausen en el diseño de criaturas fantásticas para videojuegos

Dr. Manuel Ferri Gandía

(Universidad Politécnica de Valencia)

La presencia del legado del animador Ray Harryhausen (1920-2013) en obras posteriores de género fantástico es un tema que, lejos de agotarse, surge habitualmente en foros y debates sobre el autor —magnificado por la próxima celebración del centenario de su nacimiento—. No obstante, existe un nicho de investigación que sigue todavía sin explotar, y no es otro que la relación de Harryhausen con los videojuegos desde la época dorada de los salones recreativos. La galería de criaturas mitológicas mostrada por Ray Harryhausen en películas como *Simbad y la princesa* (Nathan Juran, 1962) y *Jasón y los argonautas* (Don Chaffey, 1965) encontró acomodo en aquella incipiente industria a la vez que el cine le daba la espalda en favor de las aventuras galácticas y los héroes oscuros.

Son el diseño y el proceso creativo de las criaturas imaginarias lo que desde siempre ha vertebrado mis investigaciones alrededor de Harryhausen, y en el caso de los videojuegos partí de la influencia más reciente y conocida: la saga inspirada en la mitología griega *God of War* (David Jaffe, 2005), cuyos creativos utilizaron el universo mitológico de Harryhausen como punto de partida. Después, analicé más de setecientos títulos de las décadas de los ochenta y noventa, facilitándome la labor que todos ellos están a disposición del usuario a través de internet, ya sea mediante vídeos con el juego filmado o en versiones para consolas domésticas o de uso libre donde poder revivir experiencias pasadas. También resultó de gran ayuda las galerías de personajes en enciclopedias interactivas, libros de arte y revistas sobre cine y videojuegos. Como consecuencia logré reunir más de doscientas coincidencias donde personajes de las películas de Ray Harryhausen aparecían en videojuegos bajo la misma forma o manteniendo varias de las características propias que sugerían su procedencia de la galería clásica del animador. Con los resultados obtenidos comencé una base de datos para poder clasificar su procedencia y género, listado que crece a medida que surgen nuevos y más recientes títulos. Por esa razón, aunque el listado final confirma la hipótesis de Harryhausen como referente en el campo de los videojuegos, por desgracia resulta casi imposible cuantificar la cantidad total de las citadas coincidencias en este campo a partir del año 2000 en adelante, ya que solo en 2017 por ejemplo se lanzaron 7672 títulos solo en formato descarga. Por esa razón tuve que reducir posteriormente mi estudio a los títulos aparecidos antes del año 2000 en máquinas recreativas y consolas de hasta dieciséis bits.

Las conclusiones no obstante sobrepasaron mis expectativas, pues descubrí no solo que Harryhausen se había convertido en referente —consciente o no— para el departamento creativo de los estudios de videojuegos —es difícil no imaginarse a Medusa sin cuerpo de serpiente—, sino que los títulos publicados desde principios de los ochenta hasta la irrupción de las tres dimensiones comparten su puesta en escena con ciertas secuencias de películas del animador, enmarcando los enfrentamientos entre el protagonista y la criatura en plano general y de perfil principalmente. Además, los combates tan recurrentes en un videojuego entre un diminuto personaje y un jefe

final de grandes proporciones son un reflejo de la pasión del animador por representar el eterno mito de David y Goliat; de igual modo he llegado a la conclusión de que los ya clásicos videojuegos en dos dimensiones de combate uno contra uno parecen recreaciones interactivas de las peleas entre criaturas de *Hace un millón de años* (Don Chaffey, 1966) o *El viaje fantástico de Simbad* (Gordon Hessler, 1973), donde por lo general la secuencia finaliza con la muerte de una de ellas.

Por todo esto reitero la importancia de Ray Harryhausen no solo como fuente de inspiración a la hora de diseñar criaturas fantásticas en videojuegos sino como elemento fundamental en el desarrollo de la industria como forma de arte.



# FANTAELX

I CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,  
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



---

# FANTAELEX

---

I 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 DNI