



FANTAELX

VI CONGRESO INTERNACIONAL
DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



LIBRO DE ACTAS
2023

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

CÍA
CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN ARTES

MASSIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH



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

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

23-24 de Noviembre de 2023



FANT'AELEX

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
Dra. Celia Cuenca
Dra. 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)
Dr. Jeffrey Andrew Weinstock (Central Michigan University, USA)
Dra. Ester Alba Pagán (Universidad de Valencia)
Dr. David Roas Deus (Universidad Autónoma de Barcelona)
Dra. Sara Brown (Signum University)
Dr. Paolo Bertetti (Universidad de Siena)
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)
Dr. Jasper Vrancken (Luca School of Arts, Bélgica)
Catedrática María José Zanón (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Jordi Ojeda (Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra)
Dra. Laura Cilento (Universidad Nacional de Lomas de Zamora, Argentina)
Dra. Gabriela Cordone (Universidad de Lausana, Suiza)
Dr. 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)
Dr. Juan F. Martínez Gómez de Albacete (Universidad Miguel Hernández)
Dra. 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)
Dra. Beatriz Castela Santano (Universidad de Salamanca)
Dr. Jorge Gil Rodríguez (Universidad de Salamanca)

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. Jorge Gil Rodrigálvarez (Universidad de Salamanca)
Dra. Beatriz Castela Santano (Universidad de Salamanca)
Dra. Johanna Caplliure (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Francisco Cuéllar Santiago (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Juan F. Martínez Gómez de Albacete (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Beatriz Higón (Universidad Politécnica de Valencia)
Dr. Víctor Del Río García (Universidad de Salamanca)
Dra. Lorena Amorós Blasco (Universidad de Murcia)
Dr. Mario-Paul Martínez Fabre (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Fran Mateu (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Lise Lerichomme (Universidad de Estrasburgo, Francia)
Dr. Damià Jordà Bou (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Jasper Vrancken (Luca School of Arts, Bélgica)
Michelle Copmans (Universidad Católica de Lovaina, Bélgica)

Fecha: diciembre 2023

ISBN: 978-84-09-57168-0

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



FANTAE LX

VI CONGRESO INTERNACIONAL
DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

ÍNDICE

APARTADO 1: PONENCIAS INVITADAS

1. **Dinosaurios y ciencia ficción: una combinación de cine.** Ainara Aberasturi (Directora del Museo Paleontológico de Elche). 11
2. **La creación de un chupasangre: Biologías Fantásticas, lo Abjecto y el Screen Idea Work Group (SIWG).** Dr. Jasper Vrancken (Luca School of Arts, Bélgica). 12

APARTADO 2: PONENCIAS

3. **Ciencia perversa y muertos vivientes: un relato sobre la modernidad en el cine de terror español tardofranquista.** Dra. Erika Tiburcio Moreno (Universidad Carlos III y Universidad Complutense de Madrid). 14
4. **De baterías, radios y ondas electromagnéticas: recreando el arquetipo del autómeta en *Viejos*.** Dra. Marta Miquel-Baldellou (Universidad de Lleida). 15
5. **Bestiario cultural español. Una aproximación a la representación de los monstruos y bestias del folclore y la mitología de España a través de la cultura.** Dr. Germán Piqueras Arona (Universidad Internacional de Valencia). 16
6. **Pan's Labyrinth: Navigating the universality of fear in the cinematography of the fantastic genre.** Couți Vladimir (Babeș-Bolyai University of Cluj-Napoca, Rumanía). 17
7. **La terrible figura del autómeta en el audiovisual: breve comentario a su pasado, presente y futuro.** Sílvia Catarina Pereira Diogo (Universidad de Lisboa ARTIS-IHA, Portugal). 18
8. **Entre Nordic Noir et body horror, la mouche de Cronenberg et les guêpes de Simon Donald (*Fortitude*); une science de l'abject?** Dra. Isabelle-Rachel Casta (Universidad de Artois, Francia). 19
9. **El monstruo que habita en el jugador: estéticas y narrativas videolúdicas de las criaturas fantásticas desde un enfoque introspectivo.** José Manuel Chico Morales (Universidad de Granada). 20
10. **Damas de agua. La representación de criaturas acuáticas femeninas en el audiovisual.** Dra. Anna Tarragó Mussons (Universidad de Barcelona). 21
11. **El bestiario moderno: Pokemon.** Cristina Ogando (Universidad de Salamanca y Universidad de Santiago de Compostela). 22
12. **From Prometheus to Esperpento: Spoof revisions of the Frankenstein myth over female bodies.** Sara Calvete Lorenzo (Grupo de Estudios Audiovisuais GEA, Universidade de Santiago de Compostela). 23
13. **Oscuras felinas. La mujer pantera, una fabricación cinematográfica.** Dra. María Lorenzo Hernández y Enrique Millán Almenar (Universitat Politècnica de València). 24
14. **De objetos peligrosos y *hobbits* descarriados. Aproximación al artefacto y al monstruo en la fantasía épica.** Dr. Antonio Castro Balbuena (Universidad de Almería). 25
15. **La familia del velludo Salvaje Gentilhombre, de la criatura al mito.** Dra. Susana María Guerrero Sempere (Universidad Miguel Hernández) y Dra. Roberta Ballestriero (Accademia di Belle Arti di Venezia, Italia). 26
16. **Teratología comparada del monstruo clásico y del monstruo contemporáneo en los compendios de monstruos de los juegos de rol analógicos.** Joan Josep Pons López (Universitat Pompeu Fabra). 27

17. Un análisis de los principales espacios de <i>El Señor de los Anillos</i> desde la cartografía literaria y los Sistemas de Información Geográfica. Dra. Alba Rozas Arceo (Universidad de Salamanca) y Dra. Inmaculada Pérez Casal (Universidade de Vigo).....	28
18. La redención de las criaturas malignas: Gollum como espejo del héroe. Marcela Naranjo Velásquez (Universidad de Huelva).....	29
19. Adicciones y criaturas. <i>Naked Lunch (El almuerzo desnudo)</i> de William Burroughs y David Cronenberg. Dr. Juan Agustín Mancebo Roca (Universidad de Castilla-La Mancha).....	30
20. “Monsters Manufactured”: Scientific Plausibility and (Re)Conceptualising “Humanity” through the Half-human Hybrid. Ane B. Ruiz-Lejarcegui (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, UPV/EHU).	31
21. Hacia un Gill-man contemporáneo: la evolución de una perspectiva científica en el cine de Jack Arnold a Guillermo del Toro. Mónica Sánchez Tierraseca (Universidad de Castilla-La Mancha).....	32
22. Sci-Fi Creature within the Human Gaze: The Cinematic Language of Empathy. Viktorija Lankauskaitė (Kaunas University of Technology, Lituania).	33
23. Supraciudades e Infraciudades: el imaginario vertical de la metrópolis en las OVAs de <i>Alita Ángel de combate (Gunnm, 1993)</i>. Nathaniel Sola Rubio y Rita Aloy Ricart (Universitat Jaume I).....	34
24. Criatura Fem Posthumana: alianza, reapropiación o revuelta? Mireia Trias Alguacil (Universitat Pompeu Fabra).....	35
25. Narrativa fantástica y videoclip en España. La trayectoria de Chino Moya como caso paradigmático. Dra. Julia Sainz Cortés (UDIT - Universidad de Diseño y Tecnología, Madrid).....	36
26. Horrores pasados y presentes: Dioses y monstruos de <i>Fear & Hunger</i>. Guillermo González Hernández (Universidad de Castilla-La Mancha).	37
27. The Fantastic Creatures of Hayao Miyazaki: <i>Spirited Away</i>. Ghita Ait Bensalah (World University of Design, India).....	38
28. «El mundo se dividía una y otra vez en otros mundos». Intertextualidad, realidad y ficción en la Trilogía Victoriana de Félix J. Palma. Dra. María José González Dávila (Universidad Internacional de La Rioja y Universidad Francisco de Vitoria).	39
29. La conexión entre la ciencia y los “posthumanos” como “criaturas fantásticas” del presente y futuro resultantes de la reprogramación mental o genética en potenciales “ismos” de literatura y cine. Dr. José-Rodolfo Hernández-Carrión (Universitat de València).	40
30. How to teach Biotechnology with zombies, astronauts, mad doctors and monsters. Dr. Manuel Sánchez-Angulo (Universidad Miguel Hernández).....	41
31. El demiurgo y sus criaturas en tiempo de postmodernidad. Michelle Lucy Copmans (Universidad Católica de Lovaina) y Dr. Vicente Javier Pérez Valero (Universidad Miguel Hernández).....	42
32. <i>La sirenita (2023)</i>, luces y sombras de la revisión del clásico. Augusto Almoguera Fernández (Universidad Complutense de Madrid) y María Amparo Calabuig Puig (Universidad Miguel Hernández).....	43
33. Raza, capitalismo y ciencia ficción. La biotecnología como dispositivo de explotación en <i>Sorry to bother you (Riley, 2018)</i>. Dra. Violeta Alarcón Zayas (Universidad a Distancia de Madrid, UDIMA).....	44
34. Monstruos microscópicos. Virus, bacterias y hongos en el cine fantástico. Dr. Manuel Sánchez-Angulo (Universidad Miguel Hernández).	45

35. Genealogía del zombi. De la religión a la ciencia en la literatura, el cómic, el cine, la ficción seriada y los videojuegos. Dr. Lluís Anyó (Facultat de Comunicació i Relacions Internacionals Blanquerna, Universitat Ramon Llull).....	46
36. La hipnosis en el cine: el caso de los autómatas criminales sin voluntad propia. Dr. Juan Marcos Bonet Safont (Universitat de València).	48
37. Otredad, soledad y reconocimiento en <i>La criatura</i> o <i>¿Sabe el pez lo que es el agua?</i> de José Sanchis-Sinisterra. Dr. José Leonardo Ontiveros (Universidad Internacional de La Rioja).....	49
38. Amor Humano o “Postmortalidad” Genética: Análisis del Monstruo en <i>Spring</i> (2014). Germán Biener Camacho (Universidad de Alicante).....	50
39. Hic sunt dracones. Paula Sánchez Romero (Universidad Pablo de Olavide, Sevilla).....	51
40. El cine fantástico y la ciencia ficción en las películas independientes de Elche en la década de 1970. Dos casos de estudio inéditos: <i>La muerte roja</i> y <i>He visto un ovni</i>. Jaime Quiles Campos y Dr. Miguel Ors Montenegro (Universidad Miguel Hernández).....	52
41. Ciencia y Dinosaurios: Propuesta metodológica de formación en las aulas juveniles e infantiles, a través del audiovisual y el género fantástico. Marina Díaz-Caneja Alepuz (Colegio Internacional Lope de Vega, Universidad Politécnica de Valencia y Universidad Miguel Hernández) y Dra. Amparo Alepuz (Universidad Miguel Hernández).	53
42. De criatura exótica a <i>hermana</i>. La bruja en el videojuego contemporáneo y su humanización en <i>The Cosmic Wheel Sisterhood</i>. Kevin Díaz Alché (Universidad de Alicante).....	54



APARTADO 1
PONENCIAS INVITADAS

Ponencia invitada:

Dinosaurios y ciencia ficción: una combinación de cine.

Ainara Aberasturi

(Directora del Museo Paleontológico de Elche)

Ainara Aberasturi es licenciada en Geología por la Universidad del País Vasco, en la especialidad de Estratigrafía y Paleontología. Su actividad científica ha estado ligada a instituciones como la Fundación Conjunto Paleontológico de Teruel-Dinópolis y al Museo Paleontológico de Elche, del cual es la actual directora, abarcando tanto la excavación de numerosos yacimientos, como la participación en varios proyectos de investigación (I+D) relacionados con el patrimonio geológico y paleontológico como recurso para el desarrollo.

Ponencia invitada:

La creación de un chupasangre: Biologías Fantásticas, lo Abyecto y el Screen Idea Work Group (SIWG)

Dr. Jasper Vrancken

(Luca School of Arts, Bélgica)

Jasper Vrancken es investigador y profesor en la Universidad Católica de Lovaina (Bélgica). Es cineasta especializado en el género de terror, con obras como “Muil” (2018) o “Souvenir” (2023). Recientemente ha terminado su doctorado en Artes “The Anxiety of Genre. Horror between craft, theory and the screen idea workgroup” sobre la influencia de conceptos teóricos (por ejemplo, lo abyecto) en la creación del nuevo terror cinematográfico. Más información en <https://jaspervrancken.com/>



APARTADO 2
PONENCIAS

Ciencia perversa y muertos vivientes: un relato sobre la modernidad en el cine de terror español tardofranquista.

Dra. Erika Tiburcio Moreno

(Universidad Carlos III y Universidad Complutense de Madrid).

El cine de terror español experimentó un gran auge desde los últimos años de la década de 1960 hasta finales de la siguiente (Pulido 2012). Más allá de sus particularidades estéticas o técnicas, estas películas expresaron las tensiones en torno a las profundas transformaciones que estaban teniendo lugar en la España del Desarrollismo: masivo éxodo rural, urbanización, consumismo o relajación de las tensiones. En este contexto, la prosperidad económica, el consumismo, el avance y la urbanización, representada por los países europeos, se convirtieron en las metas aspiracionales de la dictadura. Sin embargo, la posición del régimen se mantuvo ambigua al considerar peligrosas las ideas progresistas o liberales y la mayor apertura sexual, las cuales podían dificultar la supervivencia de los valores asociados al catolicismo y a un nacionalismo centralista y autoritario.

El cine de terror reflejó dichos conflictos a través de su estilo macabro y sus monstruos. De ellos, el binomio científico-muerto viviente se convirtió en un recurso recurrente, en el que el primero esclaviza al segundo a través de experimentos para conseguir sus objetivos. Algunos ejemplos serían *La orgía de los muertos* (José Luis Merino, 1973), *La perversa caricia de Satán* (Jordi Gigó, 1976) o *El jorobado de la morgue* (Javier Aguirre, 1973). La inmoralidad del científico evidencia, por una parte, un relato gótico de este monstruo que exploraba el aspecto siniestro de los experimentos. Por otro, esta figura refleja las tensiones que habían emergido en el Desarrollismo a raíz de las transformaciones económicas (industrialización), geográficas (urbanización) y culturales (relajación de las costumbres). Desde una perspectiva política, dichos cambios despertaron suspicacias en una dictadura que, aunque buscaba adoptar el modelo capitalista, no estaba dispuesta a abandonar sus valores nacionalcatólicos como demostraron la modernización de los instrumentos represivos (Tribunal de Orden Público, 1963) y la pervivencia de discursos que abogaban por el tradicionalismo.

El objetivo de esta comunicación es analizar el binomio científico-muerto viviente en los filmes de terror del tardofranquismo desde una perspectiva histórica y cultural. En primer lugar, se expondrá los rasgos comunes de este monstruo en la muestra de películas seleccionadas durante la década de los sesenta y setenta. En segundo lugar, se relacionará este binomio con el contexto tardofranquista para comprender el doble discurso que construyó al muerto viviente y al científico loco. Por una parte, la monstruosidad se moldeó desde el relato católico de pecado y desde la aversión del primer franquismo al capitalismo y ausencia de valores morales. Por otra parte, la relación de dominación que define a esta pareja se vinculaba a una visión del poder que, más allá de su naturaleza sadomasoquista (Sánchez Trigos 2019), se vinculaba a la biopolítica franquista y a su búsqueda de control absoluto del ciudadano (Cayuela 2014). Al igual que la ciencia, la disciplina o el castigo había sido estrategias fundamentales para el franquismo y la estrategia de conformar la auténtica España a base de purgar a la “antiespaña”, el científico muestra las mismas estrategias para controlar al zombi y, en muchos casos, para acabar con sus enemigos o conseguir los fines esperados.

De baterías, radios y ondas electromagnéticas: recreando el arquetipo del autómatas en *Viejos*.

Dra. Marta Miquel-Baldellou
(Universidad de Lleida).

En nuestra época contemporánea, tras superar una pandemia global, se puso de manifiesto el modo en que ciertos protocolos científicos operaban en detrimento de algunos de los sectores más vulnerables de la sociedad, como es el caso de la población de mayores. Como expresión de las inquietudes surgidas a raíz de este contexto social, según apuntan teóricos como Cynthia Miller y A. Bowdoin Van Riper (2019), ciertas tendencias de la ficción cinematográfica de terror actual exploran los temores relacionados con la vejez y el proceso de envejecimiento en una sociedad cada vez más altamente tecnificada. En nuestro país, se ha estrenado recientemente el largometraje *Viejos* (2022) de Raúl Cerezo y Fernando González Gómez, cuyo argumento se centra en Manuel, un hombre de avanzada edad, que empieza a manifestar un comportamiento extraño y una fijación obsesiva con algunos aparatos electrónicos como radios y baterías cuando es acogido en casa de su hijo al no poder valerse ya por sí mismo.

Desde finales del siglo XVIII hasta nuestros días, tropos y motivos de índole científica han contribuido a configurar el imaginario colectivo de la ficción gótica. Fue precisamente a lo largo del siglo XIX, tras el apogeo de la revolución industrial, cuando la presencia de elementos científicos alcanzó su cénit en la literatura gótica, fruto de los miedos y ansiedades suscitadas por el incipiente dominio que estaba adquiriendo la producción en cadena en las fábricas, que amenazaba con deshumanizar la sociedad y sumirla en una perversa alienación. Tras la estela marcada por la novela *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, que dio origen a la novela de ciencia ficción con marcados tintes góticos, en la época victoriana se sucedieron una serie de obras góticas, de manifiesto contenido científico, que trataban los temores sociales a medida que la ciencia iba avanzando en sus distintos campos. Como apunta Martin Willis (2016), la ficción sensacionalista de Wilkie Collins recurría a la práctica de la ciencia psicológica para resolver sus casos, Robert Louis Stevenson retrataba a un joven médico que trataba de valerse de sus conocimientos científicos para resolver su conflicto moral en la novela por antonomasia sobre la representación del doble y H.G. Wells ya anticipaba en sus novelas las monstruosas consecuencias derivadas de la manipulación genética desprovista de preceptos éticos.

Sin embargo, fue en Alemania donde se publicaron los primeros textos góticos al entorno del terror que suscitaba la máquina como metáfora de una sociedad cada vez más tecnificada y menos humana. Los relatos del escritor E.T.A. Hoffmann "Die Automate" (1814), en la que un profesor ejerce una influencia psíquica en un pupilo y, especialmente, "Der Sandmann" (1817), en la que Nathanaël se enamora de Olimpia, introdujeron el arquetipo del autómatas en la ficción científico-gótica. La obra de Hoffmann estableció los fundamentos del arquetipo del autómatas como ser desprovisto de voluntad propia en una alegoría de la incipiente deshumanización del individuo en el seno de una sociedad progresivamente tecnocrática y utilitarista. Con el advenimiento del cine, en la época de las vanguardias, los largometrajes del expresionismo alemán recogieron la alienación social debido a la tecnificación de la sociedad en películas fundacionales como *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) de Robert Wiene y *Metropolis* (1927) de Fritz Lang, en las que autocracias gubernamentales se sirven de la progresiva tecnificación de la sociedad para deshumanizar al individuo y convertirlo en un autómatas al servicio de una voluntad superior.

Este artículo tiene como objetivo aproximarse al largometraje español *Viejos* mediante el análisis del arquetipo del autómatas, propio de la tradición científico-gótica, en el contexto del cine de terror actual centrado en la temática de la vejez.

Bestiario cultural español. Una aproximación a la representación de los monstruos y bestias del folclore y la mitología de España a través de la cultura.

Dr. Germán Piqueras Arona
(Universidad Internacional de Valencia)

La cultura, y muchas de las obras y productos que derivan de ella, como el arte, el cine, la literatura, los cómics o la música, es una de las principales herramientas a través de las que el público tiene un primer contacto con los numerosos seres y monstruos mitológicos y legendarios que habitaron, según cuentan las distintas leyendas, en España alguna vez. Si bien es cierto que algunos de estos seres sí poseen una identidad real de alguien que existió, otros provienen de las más ancestrales fábulas y cuentos que, de boca en boca, contaban los mayores a los pequeños. En el presente artículo se recopilan y analizan diferentes obras culturales inspiradas en algunos de los monstruos expuestos en diferentes publicaciones sobre el tema en cuestión, como *Monstruos ibéricos. Ogros y asustaniños españoles*, de Javier Prado, *Bestiario del norte*, de Pablo Gallo, el *Bestiario Mitológico de España I. Castilla, León y Sur*, de Alejandro Herrero, o *Gentes y seres mágicos de la mitología de Asturias* (Miguel Arrieta y Gonzalo Gil, 2005) entre otras. Se pondrán en valor películas recientes como *El hombre del saco* (2023, Ángel Gómez), *La vampira de Barcelona* (Lluís Danés, 2020), *Handia* (Jon Garaño y Aitor Arregi, 2017), *El guardián invisible* (González Molina 2017), o *Las brujas de Zugarramurdi* (Álex de la Iglesia, 2013), y otras más antiguas, como *Romasanta, la caza de la bestia* (Paco Plaza, 2004) o *El bosque del lobo* (Pedro Olea, 1970), entre otras. Cómics como *El pacto del Letargo* (Miguelanxo Prado, 2020), *Sacamantecas* (Altu Hurrikane, 2020), *Los cuentos de la niebla* (Laura Suárez, 2019), *Taxus: La historia completa* (Isaac Sánchez, 2019), *La viejanera* (A. Gallo, 2012), *Camuñas* (Margarita del Mazo y Charlotte Pardi, 2012) o *El regreso del hombre pez* (Isaac Sánchez, 2009). Habiendo también lugar para referencias musicales, como la canción *Tía Tragantía*, del grupo granadino Guadalupe Plata. Asimismo, y con el objetivo de trazar un recorrido más completo, también se actualiza el listado de monstruos con algunos que han aparecido por primera vez en alguna obra, en los últimos años. Caso este de la conocida como “La niña Medeiros”, icónica protagonista de la saga de películas *REC*, de Jaume Balagueró y Paco Plaza. No desestimando, por tanto, el imaginario de monstruos y bestias dentro de la ficción cinematográfica.

Asimismo, el objetivo que persigue el presente texto es subrayar la importancia de la cultura como transmisora de conocimientos, en este caso mediante el vínculo entre esta y el bestiario ibérico español.

Pan's Labyrinth: Navigating the universality of fear in the cinematography of the fantastic genre.

Couți Vladimir

(Babeș-Bolyai University of Cluj-Napoca, Rumanía)

Despite the centrality of the research on emotion in both psychology and film studies, emotion research in cinema, as seen from the perspective of psychology and its practitioners, remains fairly limited, and is generally represented by the principal idea that emotion belongs to the audience as a reaction to what is onscreen. This view, through its high degree of variability (stemming from the individuality of each person) inevitably limits the research spectrum of this topic, and more so limits its relevance to interested movie theorists and practitioners. The author of this article proposes a readjustment of the theoretical perspective, by moving it from the emotions attributed to the audience, to the original emotionality as initially designed by the work of art itself, through its original artistic vision, starting from the analysis of one emotion, specifically fear, and applied to one genre, fantasy, as exemplified by the selected body of art. While this approach may leave the door wide open to a variety of interpretations on the subject material in the pursuit of emotion reconstruction, film theories, and its specific research tools, will provide a necessary and sufficient degree of validity. This direction will tap into the available and often overlooked arsenal of film theory research in its attempt to provide a fresh eye and perhaps cover a potential blind spot of the current available literature.

A second shortcoming of this research thematic comes from the authors and researchers of film theory this time. When speaking about emotion in movies, the emotion itself is often uncovered, and pointed to, simply by name, in the absence of a universally recognized classification or foundational argument, and often placed under a general, unexplicited, 'common sense' that replaces scientific consensus. In this case, the literature on cinema, from the point of view of film theorists and practitioners, could potentially benefit from the structural robustness of psychological research in the field of emotion definition and classification. Under this necessity, the author makes the argument of the utility of explicating cinema emotion through contemporary psychological theories (such as Ekman's model of basic emotions) on this topic, as a step forward in the right direction in an attempt to approach the problem under a multidisciplinary pincer movement. This is achieved through the analysis of the construction (as seen from the methodological standpoint of film studies - and not that of the audiences) of emotion (as classified by current psychological definitions - and not left undefined under an informally accepted consensus) as proposed above.

The tackling of such an undertaking, at the intersection between cinema and psychology, can perhaps take place in no better genre than that of the fantastic. In pursuing the arguments proposed, the author takes a look at 'Pan's Labyrinth' (2006), directed by Guillermo del Toro, to serve as the prime example for the analysis of the emotion of fear in such a manner as argued. Fantasy, or the fantastic genre, has always offered the front row seats for the intertwining of reality and surreality and can represent an excellent choice for the argument of the universality of the cinematic construction of emotions, regardless of type, which can be just as well represented through items, symbols, themes, creatures never before seen in real, daily life as they can be in the case of other, more 'realistic' cinematographic universes.

In summary, the current article proposes a new synergetic perspective on emotion in cinema, specifically looking at fear, offering a multidisciplinary analysis of the construction of emotionality, under the contextual universality that the fantasy genre offers, through the combined research instruments of both film theory and psychology.

La terrible figura del autómatas en el audiovisual: breve comentario a su pasado, presente y futuro.

Sílvia Catarina Pereira Diogo

(Universidad de Lisboa ARTIS-IHA, Portugal)

En tiempos recientes, la figura del autómatas ha motivado, en el ámbito audiovisual, especialmente en el panorama de los vídeos musicales, varias producciones en que figuran los autómatas: el muñeco automatizado, el robot, o mismo marionetas que nacieran con la figura grotesca del monstruo de Frankenstein, en un pasado reciente que la época romántica ha hecho más refinada. Pero, ¿es realmente así? Lo cierto es que podemos remontarnos mucho más atrás en la historia para encontrar una forma remota de este tipo de figura, presente en el imaginario de la historia del Occidente. Esta forma remota del autómatas se encuentra en la antigua Grecia, en la mitología: Talos, la escultura mecanizada del dios Hefesto, es uno de los principales ejemplos; el Coloso de Rodas también puede optar a este pedestal, así como el *eidolon* de Helena, los trípticos del dios Hefesto, la Galatea de Pigmalión, el Paladio de la diosa Atenea, las estatuas inscritas en los episodios de Luciano de Samosata, etc. En tiempos más recientes, podemos acercarnos a la muñeca mecánica de Descartes y algunas de las figuras animadas de E.T.A. Hoffmann en los respectivos cuentos, el monstruo de Frankenstein y otros ejemplos. En el cine, autómatas hay muchos, siendo el más emblemático quizás el de *Metropolis* (1927) de Fritz Lang. ¿Qué comparten estos autómatas entre sí? Quizás el fenómeno de la agalmatofilia— una parafilia que tiene en el mito de Pigmalión y Galatea el ejemplo más simbólico de la pasión por una estatua, hasta el punto de que el mito proporciona la animación del ser inanimado. Se trata de un tropo vigente desde la antigüedad clásica y las posibilidades de lectura que permite en la literatura y el audiovisual son copiosas, desde el simple enamoramiento del *eidolon* hasta la consumación del deseo, o incluso la vivificación del ser inanimado. En la estela de este tropo hay un fenómeno paralelo, pero más comedido, que es el de la congelación de la vida a través de dos procesos artísticos nacidos en los siglos XVIII y XIX — las *attitudes* y los *tableaux vivants*— por cierto muy evocativos de lo dandismo. En este caso, en lugar de dar vida a una escultura como la del mito de Pigmalión, se da preferencia a cristalizar mediante la pantomima el aspecto de una escultura o pintura deseada: los registros de Lady Hamilton son los más conocidos, muy apegados, como hemos dicho, al movimiento estético del dandismo cuyo fin principal (aristocrático) era la estilización de la vida. El cine también acogió a ambos: desde estatuas animadas hasta figuras cristalizadas en grupo o aisladas, generalmente convocadas con fines estéticos. Recordemos, por ejemplo, las películas *Les Hallucinations du Baron de Munchausen* (1911), *Le Sang d'un Poète* (1930), *Perfect Understanding* (1933), *The Demi-Paradise* (1943), *Destino* (1945-2003), *The Barefoot Contessa* (1954), *Le Mépris* (1963), *Sweet Charity* (1969), *The Rocky Horror Picture Show* (1975), *The Adventures of Baron Munchausen* (1988) y más recientemente *The French Dispatch* (2020). A estos ejemplos se suman los que hemos visto nacer con la llegada del vídeo musical, muy numerosos por cierto, y que encontramos en producciones como *Centipede* (1984), *Pies Descalzos*, *Suenos Blancos* (1996), *APESHIT* (2018) y *Save Your Tears (Remix)* (2021). Así, nos proponemos analizar el autómatas, un tropo cada vez más utilizado por el audiovisual.

Entre Nordic Noir et body horror, la mouche de Cronenberg et les guêpes de Simon Donald (*Fortitude*); une science de l'abject?

Dra. Isabelle-Rachel Casta
(Universidad de Artois, Francia)

«Il est absolument indispensable pour la paix et la sécurité de l'humanité qu'on ne trouble pas certains recoins obscurs et morts certaines profondeurs in fondées de la Terre, de peur que les monstres endormis ne s'éveillent à une nouvelle vie et que les cauchemars sur vivants d'une vie impie ne s'agitent et jaillissent de leur noir repère pour de nouvelles et plus vastes conquêtes.»

Howard P. Lovecraft, *Montagnes de la folie* (1936), trad. François Bon, Paris, Seuil, «Points », 2016, p. 404.

On croit découvrir une nouvelle espèce – mais c'est elle qui nous découvre ! Ou nous re-découvre, puisque généralement l'agent pathogène a dormi un temps indéterminé, dans des laboratoires secrets et/ou des sous-sols inviolés, avant de se réveiller pour envahir les populations. Ici, dans *Fortitude* [Simon Donald, *Fortitude*, © SkyAtlantic, 2015-2018, 26 épisodes d'environ 47 minutes (3 saisons)], ce sont des spores venues des temps de l'éocène qui transforment les humains contaminés en tueurs délirants ou en incubateurs à insectes millénaires, ce qui entraîne la guerre de tous contre tous ; l'intrigue doit beaucoup au fait de la conservation des virus dans les cadavres congelés qui, à cause du climat rigoureux, ne se décomposent jamais ! Arrive en effet très vite l'hypothèse d'une contamination par un virus préhistorique, libéré du permafrost par le réchauffement climatique [De fait, on a affaire à une monstruosité, vectorisée cette fois par les parasites sortis de leur sommeil multimillénaire par l'extraction de carcasses congelées ; lorsqu'elles infestent leur hôte humain, ces larves pulvérulentes entraînent soit une mort ignominieuse, soit une métamorphose en tueur psychopathe et sociopathe], et avec lequel certains habitants ont été en contact direct. Une guêpe préhistorique réapparaît, porteuse du virus qui pousse ses victimes à commettre des actes de sauvagerie imprévisibles...

Mutation génétique, expériences médicales, chamanisme et démons dimensionnent alors un imaginaire de la Chute, qui réarme le thème de la nature vengeresse et des équilibres brisés, exactement comme chez Cronenberg, avec *La Mouche* (1986) ; purproduit de l'horreur d'anticipation, l'histoire est celle de Seth Brundle, savant génial qui, à la suite d'une manipulation malheureuse, voit son ADN combiné avec celui d'une mouche. Il devient littéralement un gigantesque et répugnant insecte, au fil de mutations abominables (ses dents tombent, ses oreilles et ses ongles aussi), et dans une scène paroxystique il s'extirpe des quelques restes humains qui lui demeurent pour surgir en monstre absolu ; il vomit immédiatement sur un rival des sucs acides qui commencent à dissoudre vivant le malheureux... en se débattant, Seth « Brundlefly » lance une téléportation, mais sa fusion avec la cabine, devenant en core un autre mixte, homme/mouche/métal !

Il convient donc de travailler sur le traitement spectaculaire ment horrifique, esthétique et humaniste, qui préside à la construction de ces insectes infernaux : l'anthropocène forcené révèle ainsi les démonstrations foues. En creusant vers les origines, vers le pays des morts, le savant a non seulement suscité l'autrefois, mais ouvert « la brèche au monstre », pour reprendre le titre français d'une nouvelle de Conan Doyle, nous rappelant en fait que toute fouille sortit à une destruction [Lauric Guillaud, « Science et transgression dans la fiction : exhumation archéologique/ verticalité menaçante », p. 176-184, in Philippe Mustière et Michel Fabre (dir.), *Jules Verne, la science : jusqu'où explorer*, actes des rencontres Jules Verne, Nantes, Coiffard, 2015, p. 180].

El monstruo que habita en el jugador: estéticas y narrativas videolúdicas de las criaturas fantásticas desde un enfoque introspectivo.

José Manuel Chico Morales
(Universidad de Granada)

Dentro de las múltiples formas que ha tomado el imaginario de lo fantástico desde el siglo XIX y a través de su pasaje por diferentes medios expresivos, la vertiente introspectiva nos ha deparado ante la representación de criaturas monstruosas que, lejos de proceder de una realidad exterior, emergen del propio ser humano. Algunos mundos de ficción pertenecientes al ámbito videolúdico recogen, por una parte, esta herencia del género fantástico y, por otra, reconfiguran esta temática a partir de un lenguaje autónomo, lo que implica necesariamente un acercamiento que atienda a las particularidades narrativas y estéticas que caracterizan al videojuego, así como al papel ejercido por sus mecánicas. El objetivo de nuestro estudio es el de analizar, desde una dimensión ludonarrativa, el fenómeno de la introspección dentro las particularidades del lenguaje videolúdico, especialmente las relativas al género de lo fantástico. De ahí que nos resulte indispensable realizar una primera labor de delimitación y precisión de los conceptos que articulan nuestro trabajo (lo maravilloso, lo fantástico y la introspección) para dar paso a las particularidades estéticas y narrativas que materializan esta temática dentro del ámbito del videojuego, indicando con ello sus divergencias con respecto a otros medios expresivos, como el cine o la literatura, así como sus puntos de intersección. Para ello, nos centraremos más particularmente en tres títulos que, desde una configuración estética y unas narrativas diversas, responden a nuestra propuesta teórica: *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) *Undertale* (Toby Fox, 2015) y *The Dark Pictures Anthology: Little Hope* (Supermassive Games, 2020). Estos tres casos, correspondientes a tres décadas diferentes y con unas propuestas narrativas heterogéneas, comparten, sin embargo, un mismo denominador común: la dialéctica que se establece entre la identidad del personaje que controla el jugador y la aparición de una criatura monstruosa que altera nuestros códigos de realidad.

Damas de agua. La representación de criaturas acuáticas femeninas en el audiovisual.

Dra. Anna Tarragó Mussons
(Universidad de Barcelona)

Las damas o mujeres de agua, damas del lago o del pantano, ninfas, o hadas de ríos y fuentes han estado presentes en casi todas las mitologías conocidas. Seres femeninos, de gran belleza y sabiduría que, bien por enamoramiento con algún ser humano, o bien por una misión superior encomendada, se han comunicado con nosotros para trasladarnos mensajes trascendentes, objetos mágicos, o advertencias. Su representación en mitos, leyendas, ciclos y epopeyas ha sido objeto de estudio de la filología y la teoría literaria desde el siglo XIX.

Ahora bien, si distinguimos a estas criaturas acuáticas de otras parecidas (aunque no iguales) como las sirenas u otros monstruos marinos (ampliamente representados en el cine y las series), su presencia en el medio audiovisual no ha sido especialmente prolífica. Más allá de la Dama del Lago de *Excalibur* (John Boorman, 1981), en la que esta criatura es determinante en los destinos de los protagonistas, no hemos podido ver a estas figuras en muchas ocasiones más allá de representaciones artúricas menores, como en las series *The Witcher* (2019; adaptación de Netflix de la saga literaria *Gerald of Rivia*, de Andrej Sapkowski), *Maldita (Cursed)*, (2020; adaptación, también de Netflix, de la novela gráfica homónima de Frank Miller y Tom Wheeler), *Wizards: Tales of Arcadia* (2020; de nuevo Netflix, con una serie original de animación que cuenta con una breve representación de esta criatura, ligada de nuevo a la espada Excalibur), o una tímida aparición en el videojuego *Sonic and the Black Knight* (2009).

Sea como fuere, la mayoría de representaciones de estas figuras femeninas en el audiovisual han sido, casi siempre, desde la perspectiva del ciclo artúrico, que nos muestra a unas criaturas frías y poco comunicativas, guardianas de espadas y muy poco dispuestas a la empatía o a las relaciones afectivas.

Fue M. Night Shyamalan quien reformuló este arquetipo, yendo al folklore y a los cuentos de hadas, para crear, en su película *La joven del agua (Lady in the Water)*, (2006), el personaje de Story, una Narf (ninfa marina) que rompe con los estereotipos anteriormente mencionados y crea una relación muy especial con varios inquilinos del edificio al que es enviada con la misión de trasladar un mensaje trascendente para las generaciones venideras.

Pocos cineastas han representado a esta figura posteriormente (aunque se debería tener en cuenta la perspectiva asiática, que la aborda desde una óptica mucho más oscura y cercana al terror, o bien la fábula *La forma del agua (The Shape of Water)*, (2017), de Guillermo del Toro, en la que no solo homenajea a las criaturas marinas de la serie B, sino que parece convertir a su protagonista en una especie de dama oceánica).

Esta comunicación pretende abordar, desde el análisis semiótico de personajes y recursos narrativos propios de los estudios fílmicos, la creación original del cineasta indio para estudiar diferencias y similitudes de esta criatura con sus anteriores y posteriores representaciones en el cine y las series, e intentar comprender la humanización de la ninfa por parte de Shyamalan, a la que otorga emociones y preocupaciones más parecidas a las de cualquier joven contemporánea que a las características propias de una ninfa mágica con su poder. La vulnerabilidad nada disimulada de esta criatura la aleja de la figura fría y hierática de la tradición artúrica, pero a la vez la hace más próxima a nuestra realidad actual, logrando, como habitualmente hace Shyamalan en sus filmes, que lo extraordinario se asemeje a lo real, o al menos, que desdibuje sus límites preestablecidos.

El bestiario moderno: Pokemon.

Cristina Ogando

(Universidad de Salamanca y Universidad de Santiago de Compostela)

Las criaturas míticas o fantásticas son parte de nuestro imaginario colectivo desde que tenemos memoria. Crecemos con historias de vampiros, trolls y licántropos, sin darnos cuenta que, desde finales del siglo pasado, esas bestias se han transformado para quedarse como parte de nuestra vida de formas distintas.

Los juegos de Pokemon salidos de la mano de Nintendo son el vivo ejemplo de ello. Y aunque su inspiración en ocasiones pueda parecer mundana, en muchos de ellos se esconde un origen mítico, una reinención de los seres más asombrosos de la fantasía como pueden ser los dragones, los yokai o los duendes, para convertirse en elementos más cercanos. En un alarde de “atraparlos a todos” esta franquicia ha conseguido casi unificar todo el folklore mundial en un solo punto en el que humanos, fantasía y ciencia convergen en un mismo universo.

La idea que radica tras esta charla radica en el estudio fantástico mítico que se esconde tras el diseño de Pokemon. Con un rápido repaso entre las teorías de la suspensión de la realidad, los mundos posibles y lo que implica lo fantástico (Dolezel, Todorov) se saltará al análisis de la franquicia. Concretamente como esta ha captado leyendas de diferentes parte del mundo, no solo japonesas, para crear algunas de sus más de mil criaturas, además de como adaptaron sus correspondientes leyendas a su nuevo universo.

Lo que se pretende es revisionar y poner en valor el trabajo de estos juegos como punto de acercamiento de aquello que casi parecía olvidado como las leyendas y criaturas mitológicas, desde un punto de vista más moderno y atemporal, para que la fantasía nunca llegue a morir.

From Prometheus to Esperpento: Spoof revisions of the Frankenstein myth over female bodies.

Sara Calvete Lorenzo

(Grupo de Estudos Audiovisuais GEA, Universidade de Santiago de Compostela)

This paper emerges from a broader theoretical study on the types of cut through female or feminised bodies in the cinematic evolution of filmic horror. In order to simplify and rationalise such a broad and diffuse concept, it is necessary to redesign a valid methodology of analysis to be called Triple Cut. This will advance self-referentially, like Russian dolls, from the cut of the real itself, through the cut of the shot or the absence of it, to the cut of the flesh itself. It is here that the bodies end up being dismembered live in front of the camera lens, pouncing like pieces of meat on the - whether wanted or not - spectator. And it is on this last point that this article will focus.

The creation of new bodies from the leftovers of others has been present since Victorian and nineteenth-century literary works of horror, also linked to medical and popularisation ceropraxis, such as the anatomical venuses. Taking Mary Shelley's book published in 1818 as a starting point, and transferring this surgical iconography to the cinematographic, the multiple ways of tearing female bodies apart, depersonalising them in order to recompose them a posteriori as a kind of ideal woman.

From its first film adaptations with *The Bride of Frankenstein* (1931, Whale), the evolution from the referents of classic cinema will become evident, creating a cinematographic constellation of the creature, which will evolve in a tense and strategic way towards the B cinema, with two contemporary examples of the recomposition of the female body. By means of a significant examination of the selected film sample, which will be two films released in the same year, *Frankenhooker* (Henenlotter, 1990) and *Bride of Re-Animator* (Yuzna, 1990) will be analysed.

Not forgetting contemporary revisions of the creature with the animated series *Big Mouth* (Kroll, N., Goldberg, A; Et al) and *Poor Things* (Yorgos Lanthimos).

Oscuras felinas. La mujer pantera, una fabricación cinematográfica.

Dra. María Lorenzo Hernández y Enrique Millán Almenar
(Universitat Politècnica de València)

Este estudio abordará un arquetipo de personaje fantástico que se preconfigura desde la mitología y la literatura, y se consolida en el imaginario colectivo gracias al cine: la mujer pantera. En *La isla de las almas perdidas* (*The Island of Lost Souls*, Erle C. Kenton, 1932), una de las más antiguas adaptaciones de *La isla del doctor Moreau* (H. G. Wells, 1896), la mujer pantera se presenta como la más perfecta creación de Moreau, un científico que juega a ser Dios. El nuevo personaje sirvió para retomar la figura de la vampiresa, encarnada en tiempos del cine mudo por actrices como Theda Bara; pese a su ausencia en el original literario, la mujer pantera ha seguido apareciendo en las siguientes versiones de la novela de Wells para el cine.

Por su parte, el filme de Jacques Tournier *La mujer pantera* (*Cat People*, 1942) desarrolla una premisa de cine fantástico a partir de un personaje que padece una doble condición, humana y animal, como consecuencia de una maldición. Muy diferente de las cintas de terror de la Universal, *La mujer pantera* se ha distinguido como cumbre cinematográfica por su uso del terror psicológico y de la sugestión, dando lugar a una secuela en 1944, y a un remake en 1982.

Existen análisis centrados en *La mujer pantera*, como los firmados por Pedraza (2002) o García Manso (2020); a su vez, pese a la amplia censura que padeció durante décadas, *La isla de las almas perdidas* ha ido ganando progresivamente la atención de la crítica (Caviaro, 2007; Rodríguez, 2018; Díaz Maroto, 2022). Sin embargo, no es hasta el presente estudio cuando se ofrece por primera vez un análisis *conjunto* de ambos personajes: Lota e Irena; una mujer de laboratorio, y una pantera atávica. A pesar de su diverso origen, este texto demostrará sus coincidencias tanto como arquetipo, como visión (masculina) de lo femenino, e incluso como pretexto para abordar cuestiones como la sexualidad (femenina) en el cine de la primera mitad del siglo XX.

Asimismo, en este ensayo se presentará el proceso de producción del cortometraje de animación *Felina* (2023). El corto, de doce minutos, sin diálogos y en blanco y negro, rinde homenaje a *La mujer pantera* de Jacques Tournier, pero también se alimenta de toda una tradición de cine expresionista y de terror como *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919) y *La parada de los monstruos* (*Freaks*, Tod Browning, 1932) que, junto con *La isla de las almas perdidas*, conforman una constelación de filmes donde lo monstruoso invita a interrogarnos sobre la naturaleza humana, la diferencia entre el bien y el mal, y la posibilidad de ser libres: dilemas que también afectan a los personajes de *Felina*.

De objetos peligrosos y *hobbits* descarriados. Aproximación al artefacto y al monstruo en la fantasía épica.

Dr. Antonio Castro Balbuena
(Universidad de Almería)

En fantasía épica no existe la ciencia como tal. En estos mundos ficcionales atávicos, donde el mito (*mythos*) desempeña un papel protagonista, la razón (*logos*) y, por tanto, la ciencia, parece relegada al olvido de la realidad extratextual. Sin embargo, conforme el género de la fantasía épica se ve invadido por una ola de verosimilitud, mediante la que sus mundos son cada vez más creíbles para cumplir con lo que Tolkien denominó *suspension of disbelief*, la razón y la lógica se abren paso entre lo maravilloso con intención de ordenar, explicar y justificar. Así, lo mágico —lo caótico, lo inexplicable y lo injustificable— recibe argumentaciones cada vez más sistemáticas, asentadas en un conocimiento que, aunque ficticio, convence a los lectores de que el mundo en que se adentran es posible pese a los dragones, las tormentas de fuego o los seres inmortales que hallarán en su interior.

Una de las primeras consecuencias de esta «magia razonable» (o «ciencia imposible») es el *artefacto*. Desde una perspectiva narratológica, el *artefacto* se corresponde con el *objeto mágico* que Vladimir Propp identificó en los cuentos tradicionales, una de las fuentes de la fantasía épica. La principal particularidad del *artefacto* es la capacidad de ejercer la magia por sí mismo según los patrones y límites de que su creador lo imbuyó, esto es, a partir de unas reglas ficcionales predefinidas. En numerosas obras literarias el *artefacto* ocupa el centro de la trama narrativa, ya sea como núcleo de profecías o como arma, semejante a las que el humano crea y usa en la realidad extratextual. Sea como fuere, este objeto mágico provoca una serie de cambios en quienes lo utilizan, lo que en ocasiones *transforma* al individuo, sus intereses y sus ambiciones. Unos cambios que pueden arrebatarse la humanidad a sus usuarios para convertirlos, a veces sin vuelta atrás, en monstruos.

En esta ponencia avanzaré en la definición del monstruo en fantasía épica a partir de este panorama de magia razonable y artefactos. Para ello, dividiré mi aportación en las siguientes ideas principales:

1. El artefacto en la fantasía épica contemporánea. Implicaciones narrativas del objeto mágico como construcción artificial: simbología y consecuencias. La ciencia, lo verosímil y lo razonable como ingrediente *sine qua non* del *Secondary World* en la fantasía épica: magia razonable o ciencia imposible.
2. El personaje monstruoso como consecuencia del artefacto. Definición: *antinatural e ilegal* (preceptos de Foucault); *bestia mítica* (mitología como fuente tradicional de la fantasía épica); *monstruo terrible* (cuentos infantiles); *humano caído* (verosimilitud a través de contexto social). Vínculo entre lo monstruoso fantástico y lo monstruoso humano: cuando las ambiciones y los deseos ocultos nos transforman en lo que (no) somos.
3. Aplicación de preceptos teóricos: Gollum (Tolkien) como personaje monstruoso creado por el artefacto de su mundo ficcional: el Anillo Único. Otros personajes monstruosos en fantasía épica contemporánea: Geralt de Rivia y Nona Grey. Lo inhumano y lo antinatural como refugio de los males (no tan ocultos) de la sociedad.

En último lugar, además de las conclusiones más relevantes de esta exposición, apuntaré las que, a mi juicio, son las posibilidades de estudio del monstruo y el artefacto en fantasía épica; entre ellas, su vínculo (positivo o negativo) con el arquetipo del *héroe* o su representación en los nuevos soportes artísticos, como el cine, la televisión o el videojuego.

La familia del velludo Salvaje Gentilhombre, de la criatura al mito.

Dra. Susana María Guerrero Sempere (Universidad Miguel Hernández)
y Dra. Roberta Ballestriero (Accademia di Belle Arti di Venezia, Italia)

Entre los seres imaginarios y fantásticos que habitan los bestiarios renacentistas aparecen 'criaturas' que existieron realmente y que dejaron su huella en la historia. Como es el caso de Pedro González que padecía de hipertrichosis lanuginosa, una patología congénita caracterizada por el crecimiento excesivo de vello en todo el cuerpo.

Remontándonos a la mitad del siglo XVI, encontramos el relato de "El salvaje gentilhombre de Tenerife", que alcanzó rango nobiliario y vivió en la corte del rey Enrique II de Francia.

Originario de Canarias, donde nació en 1537, Pedro González se volvió famoso en toda Europa por tener el cuerpo prácticamente en su totalidad cubierto de un pelo fino y largo, y gozó de una educación aristocrática y refinada, aunque nunca llegó a ser considerado un ser normal.

Fallecido el rey francés en 1559, su esposa, Catalina de Medicis, lo hizo casar con una hermosa joven parisina llamada Catherine y esta unión, parece ser fuente de inspiración del cuento de "La Bella y la Bestia". De la extraña unión nacieron siete hijos, cinco de ellos heredaron la enfermedad del padre. Gracias a esta familia pudo deducirse el patrón de herencia autosómico dominante.

Acerca de esta familia hablaba el naturalista boloñés Ulisse Aldrovandi en su *Mostruorum Historia* (1642), clasificándola poco menos que de bestias mientras que el artista flamenco Joris Hoefnagel los incluye en el tomo I de *Animalia Rationalia et Insecta (Ignis)* (c. 1575/1580), donde aparecen bajo la denominación de "animales racionales".

Reproducidos por famosos pintores, recordados en numerosos escritos del periodo, estas 'criaturas' nunca fueron libres y siempre pertenecieron a alguien. En un periodo en que se desarrollaba el coleccionismo estas rarezas eran ampliamente apreciadas por parte de la realeza europea.

El mismo Petrus Gonsalvus, al cual cambiaron el nombre en su versión latinizada más acorde con su nuevo estatus aristocrático, era admirado por su cercanía al concepto del hombre-lobo y además se correspondía con el mito del hombre salvaje por provenir de unas islas remotas.

Teratología comparada del monstruo clásico y del monstruo contemporáneo en los compendios de monstruos de los juegos de rol analógicos.

Joan Josep Pons López
(Universitat Pompeu Fabra)

En el presente trabajo se ha realizado un estudio comparativo entre por una parte, la disciplina llamada Teratología (Wilson, 1973), que forma parte de los estudios de zoología, biología y medicina y que estudia a los seres y criaturas con malformaciones y por otra parte, las criaturas y monstruos presentes en el manual del juego de rol *Dungeons & Dragons* (TSR, 1979). En múltiples ocasiones las criaturas presentes en estos manuales proceden de criaturas ideadas en la mitología y la literatura clásica (Homero, Hesíodo, Virgilio u Ovidio; Graves, 1985; Campbell, 2016; Frazer, 1959) o en la mitología y literatura medieval (Torquemada, 1575; Martínez-Góngora, 2008), y en otros casos su diseño e ideación es de carácter moderno o contemporáneo (Shelley, 1818; Stoker, 1897; Gygax, 1979; Giger, 2004; Blackburn, 2001), enmarcado en el contexto de lo ficcional (Dolezel, 1999) y lo fantástico (Mendlesohn y James, 2012; Stableford, 2009; Zahorski y Boyer, 1979).

El término *theratos* proviene del griego y significa literalmente monstruo (Oxford University Press, 2008). Monstruo a su vez deriva del verbo latín “monstrare”, que significa mostrar, pues muchas de estas malformaciones se mostraban como curiosidades ante el público ya desde tiempos de la antigua Roma (The New York Academy of Medicine, s.f). En los compendios de teratología (Wilson, 1973; Dicke, 1989) se mencionan y catalogan ontológicamente múltiples causas y efectos teratológicos: Entre las causas se encuentran la exposición o consumo, durante la gestación, de diferentes sustancias tóxicas como el alcohol, algunos remedios, medicamentos y venenos, las infecciones, la malnutrición, los defectos o alteraciones genéticas, la radiación o la edad de los padres, entre otros. Algunas de estas mutaciones y malformaciones se reflejaron en la monstruosidad clásica, como en el mito de Polifemo el gigante de un solo ojo también llamado el Cíclope (De ahí la ciclopía), o el mito del Cancerbero, el perro que guarda las puertas del Hades y que posee tres cabezas, o los de Jano o la Hydra (Policefalia). Otros efectos teratológicos se encuentran reflejados en la monstruosidad moderna o contemporánea, como el mito del Hombre lobo, relacionado con la Hipertricosis o el *Genu recurvatum*, el mito del Vampiro (Hemophilia), los Enanos (Acondroplasia), el Albinismo de los Melnibonenses (Hipomelanosis) o las múltiples “Melias”, desde el mito del Fimir, con un solo brazo, pierna y pie, hasta el mito de la Sirena (Sirenomelia), o las diferentes “Tilias”, un conjunto de malformaciones en extremidades y dedos.

Los manuales de monstruos y criaturas, llamados también bestiarios, contienen múltiples adaptaciones teratogénicas, en el manual de D&D 5e. se identifican algunas de estas criaturas: El *Basilisco* (p. 27) o el *Behir* (p. 28), como ejemplos de miembros supernumerarios, con ocho patas cada uno, el *Glabrezu* (p. 60), con dos brazos humanos y dos brazos de cangrejo, o la *Marilith*, cuyo cuerpo inferior es de serpiente, propio de la Sirenomelia, al igual que los *Sirenidos* (p. 285), y cuya parte superior está dotada de seis brazos, ejemplo clásico de Polimelia, el *Cíclope* (p. 40), el *Monodron* (p. 237), el *Nótico* (p. 247), el *Perforador* (p. 261) o el *Contemplador* (pp. 46-50) como ejemplos de Ciclopía, el *Nalfeshnee* (p. 64) con múltiples colmillos que le emergen del cráneo, ejemplo de Hiperdoncia (dientes supernumerarios). Son clásicos también el *Ettin* (p. 146), gigante de dos cabezas, la Quimera (p. 267) o la *Hidra* (p. 191), como ejemplos de Policefalia, la Microcefalia del *Gigante de las colinas* (p. 166) o del *Ogro* (p. 250), la Macrocefalia y el Bocio del *Grimlock* (p. 186) o la enfermedad de La oreja de Stahl, que se refiere a las orejas puntiagudas, propias de *Elfos* y de la raza de los guerreros *Githyanki* (p. 171), los *Gnolls*, o hombres perro (p. 171), los *Hombres Chacal* (p. 196) y los *Hombres lobo* (p. 214) como ejemplos de Hipertricosis, o los *Hombres lagarto* (p. 197) como ejemplo de la terrible enfermedad de la Ictiosis arlequín. Muchos otros monstruos se analizan y comparan con enfermedades reales en el artículo, como la *Manticora* (p. 222), la *Medusa* (p. 227), el *Merrow* (p. 231), el *Micónido* (p. 232) o los *Vampiros* (p. 302).

Un análisis de los principales espacios de *El Señor de los Anillos* desde la cartografía literaria y los Sistemas de Información Geográfica.

Dra. Alba Rozas Arceo (Universidad de Salamanca)

y Dra. Inmaculada Pérez Casal (Universidade de Vigo)

En la presente comunicación se pretenden apuntar algunos de los motivos y funciones que subyacen a la creación de los principales enclaves que conforman la geografía imaginaria de *El Señor de los Anillos*. Con este propósito se ofrece una aproximación a la Tierra Media desde la cartografía literaria, teniendo en cuenta el alcance y las potencialidades que ofrecen los Sistemas de Información Geográfica y, en concreto, los Storymaps de Esri, a la hora de examinar las características del espacio ficcional y sus relaciones con la geografía real a partir de los estudios previos y sistematizados sobre dichas correspondencias. Finalmente, propondremos las posibilidades abiertas por esta vía de análisis para determinar cómo la percepción del espacio ficcional y su conformación, de acuerdo con la diferenciación entre los distintos ámbitos sociales, culturales y de poder, así como entre el referente real y la proyección narrativa de las localizaciones en las que se desarrolla la acción, favorece la posibilidad de estudiar el espacio como un factor que repercute en la narración.

La redención de las criaturas malignas: Gollum como espejo del héroe.

Marcela Naranjo Velásquez
(Universidad de Huelva)

A lo largo del viaje, el héroe se encuentra con innumerables peligros que pondrán a prueba su valía; acompañando este accidentado trayecto encontraremos una serie de criaturas fantásticas cuya misión es detener su avance. Sin embargo, si analizamos más profundamente a estos seres, que a menudo se presentan hostiles y repugnantes, comparten ciertos rasgos con el propio héroe, pero en una versión que ha perdido su virtud, esperanza y bondad. Este es el caso de la criatura llamada Gollum que pertenece al *Legendarium* de J. R. R. Tolkien quien, más allá de ser solo un obstáculo, nos advierte del futuro y final del héroe si se deja arrastrar por la maldad.

El propio Gollum se convierte en un espejo del héroe y protagonista, Frodo. Ambos nacidos hobbits, una vez convertidos en el portador del Anillo Único de Poder, comienzan un descenso sin retorno hacia la oscuridad que los convierte en esclavos de sus propias ambiciones. Sin embargo, Gollum no está allí para evolucionar con Frodo; esta criatura se muestra como la consecuencia última de dejarse arrastrar por el deseo del Anillo y, cada vez que Frodo sucumbe al poder del mal, la presencia de Gollum nos advierte del resultado que puede tener perder esta batalla.

En este punto, Gollum acaba por convertirse en un *alter ego* del propio Frodo. Esta criatura monstruosa y repudiada representa, en realidad, un final alternativo del protagonista. Es él la encarnación del héroe que ha perdido la batalla contra el mal, el héroe que ha sido seducido por la avaricia y la ambición, el héroe que se desvió del camino de lo correcto, es el héroe corrupto cuya existencia advierte del peligro de no salir airoso del enfrentamiento y, sin embargo, pese a su derrota, es al final quien termina liberando Tierra Media y destruyendo el mal al caer, sin querer, en el fuego de las Montañas del Destino. En ese momento, irónicamente, la criatura que debería haber impedido la victoria del héroe, se convierte en el propio héroe y salva a Frodo, quien aún no ha sido corrompido del todo, de su cruel final que no es otro que convertirse en un Gollum. Así, el final de ambos termina por unirse de una manera trágica y, Frodo, termina por ver en la criatura maligna el reflejo de un posible destino del que se ha salvado.

Adicciones y criaturas. *Naked Lunch (El almuerzo desnudo)* de William Burroughs y David Cronenberg.

Dr. Juan Agustín Mancebo Roca
(Universidad de Castilla-La Mancha)

La adaptación de David Cronenberg de *Naked Lunch (El almuerzo desnudo)*, publicada por William Burroughs en 1959, convertía en imágenes un texto que hasta ese momento se había considerado inadaptable. Fiel a su estilo, el director canadiense realizó una versión que difería del texto original, ya que utilizó el argumento del libro como y el de otras obras del autor entremezcladas con fragmentos biográficos, por lo que la filmación trasladada, más que la novela, el espíritu de la vida del escritor.

En la ensoñación alucinógena del alter ego de Burroughs, el exterminador/escritor William Lee, Cronenberg corporeizará sus represiones a través de una serie de criaturas que representan los ecos de una conciencia apegada a la realidad que se irá desligando de sus miedos gracias a las drogas. Las monstruosas criaturas creadas por los delirios del escritor sirven como conectores con la dimensión que el norteamericano denominaba Interzona, es decir, la realidad alterada y modificada por el uso de drogas.

Esta ponencia establece los parámetros creativos de las criaturas utilizadas por David Cronenberg en *El almuerzo desnudo*, haciendo hincapié en la relación entre máquinas e insectos que pueblan su imaginario fílmico, así como su relación con el concepto de la nueva carne. En este sentido, las criaturas del filme corresponden a la política autoral del director norteamericano, que enlazan con su obra del pasado y que se proyectará en sus películas futuras. En *El almuerzo desnudo*, las máquinas se convierten híbridos entre insecto y máquina que condicionan la escritura y son el instrumento para poner en negro sobre blanco la experiencia modificada de la conciencia. En el filme, el ciempiés se convierte en el elemento de referencia, ya que en realidad es un depredador venenoso en algunos casos, que atrapa y devora a sus presas atacándola por detrás y sujetándola con las patas mientras la envenena mediante sus forcípulas antes de devorarla como se observa explícitamente en el filme.

A partir de la intervención del escarabajo gigante, el universo del creador se transforma con la muerte de su mujer -episodio real de la vida de Burroughs que le sirvió como liberación para dedicarse a la escritura e investigar su homosexualidad-. Su mujer es otra criatura, un ciempiés con forma humana, que le lleva al monstruoso Mugwump, especialista en ambivalencia sexual, que le recomienda adquirir una máquina de escribir que se transformará metafóricamente en su conciencia y corporalmente en un híbrido entre teclado y escarabajo, en la que el acto de escribir está determinado por el dolor y por la homosexualidad, en las que las máquinas se convierten en gusanos con patas y glúteos, alegoría sexual dentro de la tradición del horror característica del director canadiense.

“Monsters Manufactured”: Scientific Plausibility and (Re)Conceptualising “Humanity” through the Half-human Hybrid.

Ane B. Ruiz-Lejarcegui

(Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, UPV/EHU)

The encounter with alterity has often been employed in speculative genre to engage in sociohistorical commentary and denounce systems of oppression. The fantastic Other usually appears in the form of a monstrous creature, being the half-human hybrid particularly appropriate for confronting the Other within the Self and discussing the fears of a particular culture and time. Specifically within Science Fiction (SF), this monstrous creature turns into a “novum,” an innovative element unsound in our empirical reality, yet made plausible within the narrative, achieving an effect of “cognitive estrangement” (Suvin, 2016, p. 79). As science permeates the narrative in more way than one, the otherness of the creature becomes validated through reason and provides a sense of verisimilitude.

Hence, the present paper analyses the role of science in the construction of scientifically manufactured half-human hybrids within the genre of SF, as well as the implications of rendering their otherness plausible towards the (re)conceptualisation of the term ‘humanity.’ In order to do this, I will discuss the hybrids found in the pioneering scientific romance *The Island of Doctor Moreau* (1896) by H.G. Wells, and the contemporary space opera novel series *The Expanse* (2011-2021), by James S.A. Corey. The former depicts a mad scientist who, in a pursuit of knowledge that borders on religious zealotry, has created the human/animal Beast Folk through cruel experimentation. The latter explores human expansion into the universe after the discovery of alien technology, the protomolecule, which some believe in weaponising to enhance the human condition and fight the alien entities threatening humankind.

The first part of this communication discusses how the existence of the hybrids is rationalised within the narrative. Due to the poetics of SF, the text itself prompts a style akin to the realist tradition, where causality, objectivity and accuracy prevail (Csicsery-Ronay, 2008). This entails a pseudoscientific discourse resembling that of real-life science, which enhances verisimilitude, both in content and form, regarding the hybrids’ literal creation and motivation behind it. On the one hand, the procedures involved are informed by technoscientific developments and controversies pertaining to specific sociohistorical contexts: the antivivisectionist movement of the Victorian era (Braun, 2019) and the contemporary transhumanism-bioconservatism debate regarding human enhancement (More, 2013). On the other hand, the hybrids are conceived by mad scientists too absorbed by their pursuit of knowledge to be bothered by their subjects’ pain, sometimes disguising sadism behind extreme utilitarianism, yet following the values of the ‘New Scientist’ figure prevalent in Western science since the Enlightenment (Vint, 2007).

The second part of this paper discusses how the scientifically manufactured hybrid poses a threat to dualist paradigms prevalent in the Western cultural imaginary. Due to the factors above, the existence of the hybrids and their undeniable connection to the human counterparts is imbued with a degree of verisimilitude which puts into question the dichotomy that firmly (but arbitrarily) establishes Self and Other as opposing absolutes. This entails two types of responses: empathy, which leads to a reconsideration of binaries and restructuring of the protagonist’s self-conception; or its complete contrary, denial in the face of uncertainty, resulting in a reassertion of the humanist belief on anthropocentrism and reimposition of dualist paradigms.

To conclude, I discuss the ethical implications and possibilities for social transformation presented by the creature’s scientific plausibility, pondering on how we may approach the meaning of the term ‘humanity’ from newer, non-anthropocentric paradigms.

Hacia un Gill-man contemporáneo: la evolución de una perspectiva científica en el cine de Jack Arnold a Guillermo del Toro.

Mónica Sánchez Tierraseca
(Universidad de Castilla-La Mancha)

No es de extrañar que una de las regiones más vastas y diversas del planeta, hogar de innumerables especies de plantas y animales, muchas de las cuales todavía no han sido completamente estudiadas por la ciencia occidental, haya sido siempre una fuente inagotable de inspiración para la creación de leyendas populares, criaturas fantásticas y monstruosidades. Por ello, tampoco sorprende que la Amazonia, concretamente las profundidades del río que da nombre a la región, con su rica biodiversidad y su misteriosa inaccesibilidad, sea el origen de uno de los monstruos icónicos del cine: Gill-man.

La primera aparición del “hombre anfibio” en la pantalla tuvo lugar en la película *La mujer y el monstruo* (*Creature from the Black Lagoon*), dirigida por Jack Arnold en 1954, cuya trama es de sobra conocida. En aquel momento, el mundo era testigo de un auge en la ciencia ficción cinematográfica, influenciada por los temores generalizados en la década posbélica y la incertidumbre introducida por los avances en la ciencia y la tecnología, como reflejaría también la denominada “carrera espacial”. Esta tensión entre el progreso y el peligro se refleja con agudeza en la filmografía de Arnold, que a menudo indaga sobre las implicaciones éticas y morales de la ciencia a través de criaturas fantásticas, experimentos fallidos o invasiones extraterrestres. Aun así, y pese a su larga carrera en el cine, probablemente ninguna de estas historias haya llegado con tanto dinamismo hasta nuestros días como la protagonizada por el monstruo de la Laguna Negra, cuya inquietante elegancia ha sido “repetidamente imitada pero nunca igualada” (Ferrari, 2003, p. 141).

Los orígenes de esta criatura podrían buscarse no en la época contemporánea, sino mucho antes. Los libros de viajes, la criptozoología y los tratados de teratología tan popularizados en la Edad Media ya nos hablan de bestias marinas que son mitad hombre y mitad pez, así como de otras más difíciles de clasificar, atestiguando que el monstruo siempre ha acompañado al ser humano, no sólo en la fantasía, sino también en las ciencias académicas. En cualquiera de estos casos, es habitual que tales seres sean sometidos al juicio de lo desconocido.

Para Bernard Benoliel es justamente el drama del monstruo, en el momento en el que se asume que es *el otro*, lo que atrajo a Jack Arnold al género fantástico (2000, p. 17). En este sentido, podemos afirmar que Gill-man personifica la otredad en múltiples niveles que afronta en su representación cinematográfica. Con todo esto, el principal objetivo de nuestra investigación es abordar el personaje del hombre anfibio desde el punto de vista de la otredad. Para ello, analizamos la evolución de este monstruo en el cine, desde la versión original de Jack Arnold, hasta la reinterpretación de la criatura en *La forma del agua* (*The Shape of Water*), dirigida por Guillermo del Toro en 2017.

En ambos extremos nos centramos en examinar el interés que los científicos tienen hacia la criatura por su condición de diferencia, pues, además de percibirse físicamente distinta al ser humano, también vive en un entorno que le es inaccesible, creando una frontera infranqueable entre la humanidad y el monstruo. Mientras que el Gill-man de Jack Arnold revelaba los peligros de las profundidades inexploradas, la criatura de Guillermo del Toro llegará para desenmascarar el verdadero mal, que no se encuentra en lo desconocido, sino en nuestra propia naturaleza, abriendo un espacio para reflexionar sobre lo que ya se ha afirmado tantas veces: que el monstruo sólo es un reflejo del ser humano.

Para llevarlo a cabo se propone un recorrido histórico, adentrándonos en las narrativas que rodean al monstruo, desde su origen en las leyendas populares hasta su reinterpretación como un ser sensible y trágico en *La forma del agua*. A través de este análisis se prueba cómo la figura del hombre anfibio en este caso también ha evolucionado como una figuración de las preocupaciones sociales y culturales de su época, incluyendo temas como la identidad o la discriminación.

Sci-Fi Creature within the Human Gaze: The Cinematic Language of Empathy.

Viktorija Lankauskaitė

(Kaunas University of Technology, Lithuania)

Whether monsters in science-fiction cinema are depicted as villains or only as misunderstood creatures, their depiction remains anthropocentric. With human-technology relationships at the heart of numerous sci-fi stories, technological advancements often provide help not only in creating the monster, with a frequent message of warning, but also in destroying it once it puts human lives in danger, upholding human superiority as well as belief that technology solves everything. From the perspective of storytelling, technology used to tell such stories also reflects the human gaze –the treatment (production, consumption, and other types of management) of audio-visual content in the way the human audience is familiar with– similar to the idea of Mulvey's (1975) male gaze, with certain camera movement, composition, or cinema conventions in general, supporting anthropocentric perspective. While escaping the human gaze is impossible, it is necessary to reflect on and be aware of the ways it relates to the cinematic language, and affects the monstrous images and their perception. For this purpose, analysing David Cronenberg's "The Fly" (1984) and Gareth Edwards's "Godzilla" (2014), the presentation aims to shed light on the role of cinematic language conventions, specifically film grammar, in portraying science-fiction creatures, with the focus on empathy as a guide for how the audience might perceive them. The possibilities to depict different levels of empathy through camera work, composition, and editing are investigated, with content analysis being the main method of research. The results show various instances of the human gaze throughout different levels of empathy, prevalent both in the narrative and technical layers of audiovisual stories.

Supraciudades e Infraciudades: el imaginario vertical de la metrópolis en las OVAs de *Alita Ángel de combate* (Gunnm, 1993).

Nathaniel Sola Rubio y Rita Aloy Ricart
(Universitat Jaume I)

El manga creado por Yukito Kishiro, titulado originalmente *Gunnm* (銃夢) y traducido como *Alita, ángel de combate* (1991-1995), se ha convertido en un clásico dentro del género *mecha*. En 1993 Hiroshi Fukutomi realizó una adaptación animada, de la cual solo se produjeron dos OVAs (Original Video Animation). A pesar de la poca repercusión que tuvo este proyecto en su momento, los aficionados han destacado la complejidad del argumento y la dificultad para recrear los espacios del universo originado por Kishiro. A partir de la premisa planteada por la obra de Fukutomi y la idea del antropólogo Marc Augé sobre el vínculo entre los espacios y las identidades, la siguiente comunicación realizará un estudio artístico-social sobre la ambientación y la división establecida entre las metrópolis que conforman el universo de Alita, así como su relación con otros esquemas compositivos de la tradición clásica (como el concepto de la *Escalera de Jacob*) y la contemporaneidad japonesa (la hiper tecnología, las problemáticas sociales y la preocupación sobre el medio ambiente).

Dos ciudades dividen el espacio y establecen la jerarquía de la historia. La metrópolis de la tierra llamada Scrapyard, vive bajo las restricciones de la Fábrica. En ella abundan los residuos continuamente vertidos por la ciudad de Tiphares (Zalem en su versión japonesa y Salem en versión española), una urbe flotante que está enganchada a Scrapyard a través de unos tubos metálicos. La ciudad de la tierra se presenta llena de complejidades y dificultades para sus habitantes; ladrones, enfermedades, contaminación y vendedores de órganos oscurecen sus vidas. La lucha de gladiadores –cyborgs modificados en su mayoría–, las carreras de Motorball o convertirse en un cazador guerrero, son otras alternativas para sus ciudadanos. Mientras, Tiphares es una ciudad hermética, muy poco se sabe de ella y nadie que haya sido desterrado abajo o proceda de allí puede cruzar sus puertas. Así se presenta a la protagonista. Encontrada por el doctor Daisuke Ido (enviado a la tierra por la Fábrica) en el vertedero de Scrapyard, Alita (o Gally en su versión japonesa) es un cyborg amnésico procedente de la ciudad flotante. Con el tiempo muestra sus habilidades de combate e intenta frenar la crueldad que asola su mundo. El argumento principal de las OVAs se centra en su estrecha relación con el joven Yugo, quien desea desesperadamente acceder a Tiphares, e intentará protegerlo de Vector, un hombre de negocios que encubre la venta ilegal de órganos.

Bajo dicha premisa argumental, la comunicación abordará las cuestiones estéticas y sociales sujetas a la narrativa del filme, con el fin de buscar los paralelismos representativos en otras plasmaciones históricas, así como su vinculación con el género de la ciencia ficción producido desde la literatura y la cinematografía contemporánea. El estudio se acercará a las ciudades distópicas que disponen como centro de representación la disparidad literal de los espacios (arriba-abajo, dentro-fuera) y fomentan las llamadas “jerarquías espaciales”, convirtiéndose en mundos ficticios no tan distantes a la realidad más inmediata sobre los epicentros y las periferias de las grandes urbes.

CriaturaFem Posthumana: alianza, reapropiación o revuelta?

Mireia Trias Alguacil

(Universitat Pompeu Fabra)

La presente propuesta seguirá la estela de la figuración del monstruo femenino en el cine fantástico, de ciencia ficción y terror contemporáneos para analizar la localización de estas figuraciones en relación con la ciencia y la tecnología en el contexto actual del Antropoceno.

Desde una perspectiva del feminismo posthumanista, imbricada con los feminismos neo-materialistas, se defiende el contínuum naturcultural que hace posible una mejor comprensión de la interdependencia mutua entre actores humanos y no-humanos, y que se plantea como este contínuum conlleva la relación no-humana en dos frentes, la vida animal *bios* consciente de su arraigo en el planeta *geo*; y la inmersión de estos actores en la mediación tecnológica *tecno*. Como han estudiado y afirmado muchas autoras (Kristeva 1988, Creed 1933, Irigaray 2009, Cixous 2001, Braidotti 1997, 2020), el cuerpo femenino es ontológicamente el escenario de este desdibujamiento de distinciones categóricas debido a su condición de cuerpo abierto y morfológicamente cambiante, y como signo de diferencia del sujeto mayoritario yo-uno masculino, se representa igualmente como monstruoso.

Asimismo, desde el posthumanismo se promueve el uso de la ficción especulativa como ética afirmativa para crear nuevos horizontes de expectativas para las otredades sexualizadas, racializadas y (des)naturalizadas frente el dominio hombre/anthropos, y combinar elementos distópicos y utópicos para configurar futuros alternativos y nuevos escenarios de resistencia y reconstrucción (Haraway 1991, Braidotti 1997). La cuestión será ¿cuáles el futuro posthumano para los que no han sido nunca plenamente humanos? Al ser la mujer-monstruosa- esa figuración no-uno ¿qué posibilidades materiales y afectivas propone en la coyuntura posthumana de su zoe/geo/tecnocuerpo?

De este modo, se indagará en el cuerpo de la monstrea (ciborg, robot, alienígena, caníbal, bruja, madre) para ver cómo, desde que posición, y para qué uso/finalidad crea vínculos, se apropia, se hibrida, transforma o revuelta de la mano de la ciencia y la tecnología -teniendo en cuenta que su posición con respecto a esa ha sido históricamente de objeto-imagen del sistema falocéntrico. Es decir, cómo se apropia o alía la mujer creadora y su criatura monstruosa de los medios de producción científico-tecnológicos para la redefinición de su estatus y condición posthumana.

Partiendo del anterior estado de la cuestión se propone elaborar una cartografía de las posiciones de las monstreas en pantalla según las siguientes variaciones temáticas: *posthuman kinship* y subjetividades encarnadas bio/geo/tecno/zocéntricas en el cine de Julia Ducournau y Alex Garland, la imagen-cuerpo femenino como medio de producción en la te(t)ratología de la actriz Scar Joe (*Her* de Spike Jonze, 2013; *Lucy* de Luc Besson, 2014; *Under the Skin* de Jonathan Glazer, 2013; y *Ghost in the Shell* de Rupert Sanders, 2017), el dilema escópico del cuerpo-enigma de mujer: como la tecnología dialoga con el cuerpo embarazado en *Inside* (Julien Maury y Alexandre Bustillo, 2007) y *Prevenge* (Alice Lowe, 2016).

El objetivo de la comunicación será, pues, establecer un estado de la cuestión y las bases teórico-prácticas para plantear la relación monstruo femenino y conjuntura posthumana-zoe/tecnológicamente intervenida y mediada. A partir del afianzamiento de las bases de esta línea de investigación, poder cuestionar ¿qué relación tienen actualmente las mujeres en el cine de ciencia ficción con las tecnologías que las han sometido, objetualizado o definido históricamente? ¿Cómo se reapropian o alían de/con ellas? ¿Qué puertas ha abierto la mediación científica-tecnológica sobre sus cuerpo-imagen para habitar y ensayar sus subjetividades encarnadas en relación con la conjuntura posthumana?

Narrativa fantástica y videoclip en España. La trayectoria de Chino Moya como caso paradigmático.

Dra. Julia Sainz Cortés

(UDIT - Universidad de Diseño y Tecnología, Madrid)

Desde los orígenes del videoclip, sub-género audiovisual de difícil definición, híbrido entre cine, publicidad y video-arte, varias de sus piezas más trascendentales han empleado la narrativa fantástica como vehículo para promocionar la música de distintos grupos y artistas.

El ejemplo más recurrente en todos los tratados sobre el tema es, por supuesto, *Thriller* (1983), dirigido por John Landis, en el que Michael Jackson protagoniza su propia historia de terror convertido en *zombie* durante 14 minutos. A lo largo de la historia del videoclip *mainstream* las conexiones con el cine fantástico, la ciencia ficción y el terror son habituales y exitosas en el mundo anglosajón, cuna del formato. Las criaturas paranormales se suceden y los artistas mutan en monstruos, *cyborgs* y demás seres imaginarios. Famosas a este respecto son varias piezas de Björk o Aphex Twin, entre otras.

No obstante, también en España ha habido directores de videoclip que han optado por el lenguaje fantástico desde el inicio de esta disciplina en nuestro país. Vídeos pioneros en este sentido son *La estatua del jardín botánico* (1983), dirigido por Sergi Capellas para Radiofutura o *Lobo Hombre en París* (1984), canción de La Unión acompañada de imágenes a modo de pequeño cortometraje por José Luis Lozano.

Tras un período más centrado en lo performativo y lo visual, el interés por lo fantástico se filtra de nuevo en el videoclip autóctono durante las dos últimas décadas. Lo hace de la mano de directores que comienzan su andadura con presupuestos insignificantes y acaban como adalides de la materia creando productoras propias, dando el salto a las súper producciones en el extranjero o al largometraje cinematográfico.

Entre este grupo de creadores destaca por su proyección Juan Antonio Bayona, aunque la mayor parte de los videoclips de temática fantástica nacionales los firman los directores de la productora catalana Canada: Luis Cerveró (*De la monarquía a la criptocracia* (2010), Triángulo de amor bizarro), Nicolás Méndez (*The Less I Know The Better* (2015), Tame Impala), y Lope Serrano (*All In White* (2011), The Vaccines).

Este estudio pretende hacer una revisión de la interacción entre ambos lenguajes en nuestra historia audiovisual reciente, así como identificar y analizar las distintas estrategias mediante las que los autores de estos vídeos musicales trasladan a sus piezas la narrativa fantástica. En algunos casos esta apropiación es muy directa, empleando el formato videoclip como una suerte de brevísimo cortometraje y manteniendo una estructura fílmica convencional. Otras veces la temática fantástica aparece en forma de pequeños insertos sugerentes intercalados entre fragmentos de actuación musical. Una modalidad muy interesante plantea el vídeo musical como una suerte de trailer cinematográfico que ofrece al espectador situaciones abiertas a partir de escenas encapsuladas.

Por último, y en relación a la última clasificación mencionada, esta investigación propone examinar la trayectoria audiovisual del madrileño Chino Moya como caso de estudio. Su obra en videoclip y publicidad sirve como paradigma de una visión experimental en la creación de videoclips que le sirve de laboratorio y como trampolín hacia la gran pantalla con su largometraje *Underdogs* (2020). En sus brillantes y numerosas piezas audiovisuales desde los primeros años 2000, Moya plasma sus múltiples y variadas referencias artísticas, cinematográficas y literarias invocando sucesos mágicos, terroríficos o extraterrestres con *castings* muy particulares y característicos, ambientación apocalíptica e historias distópicas. En gran parte de estas obras las criaturas inquietantes o directamente aterradoras tienen apariencia humana. La línea entre la bestia y la persona es frágil, algo que le sirve a menudo para transmitir su visión del mundo actual habitado por una sociedad alienada y deshumanizada.

Horrores pasados y presentes: Dioses y monstruos de *Fear & Hunger*.

Guillermo González Hernández

(Universidad de Castilla-La Mancha)

Fear & Hunger es una saga de videojuegos de terror RPG (*Role Playing Game*), concebida, diseñada y programada por el desarrollador finlandés Miro Haverinen. Actualmente cuenta con dos títulos, *Fear & Hunger* (2018) y *Fear & Hunger 2: Termina* (2022). Encaja en el género de la fantasía oscura y el terror lovecraftiano, además de algunos elementos *steampunk* en su segunda parte. Está ambientada en una versión ficticia de Europa, con su propia mitología de dioses paganos, monstruos, folclore e historia. El primer título está ambientado en el siglo XVI, mientras que la secuela se sitúa en 1942. El propósito de esta comunicación es explorar tanto los monstruos como las deidades de la saga, cuyo paso de un título a otro relata la evolución de las fuentes de terror por los que ha pasado la humanidad. Los monstruos de *Fear & Hunger* son, esencialmente, derivaciones de criaturas de la fantasía clásica, cuyos diseños han sido reinterpretados para enfatizar su horror. Aluden y encarnan a terrores primarios y viscerales, como la violencia ejercida por los animales y los humanos, el asalto sexual, el abuso infantil, la fertilidad femenina, e incluso miedo al nihilismo para el que el sufrimiento es la única garantía. *Fear & Hunger 2: Termina* ahonda en esta temática y la expande, haciendo de los monstruos representaciones de otros temores más específicos, desde las fobias concretas de su creador hasta, notablemente, la mecanización invasiva inherente al avance tecnológico. Por ese motivo, lejos de motivos clásicos, las criaturas de *Termina* nacen de la fusión del hombre con la tecnología y los derivados de la guerra moderna. La ciencia se convierte en otro elemento generador de monstruos a los que temer. *Fear & Hunger* señala al sufrimiento como una constante y el motor del progreso y de la modernización, elemento que se refleja en sus criaturas. Existe un paralelismo similar entre sus protagonistas: si en el primer juego éstos eran exponentes de arquetipos clásicos del género fantástico (el caballero, el brujo, el ladrón y el bárbaro), los de *Termina* contrastan arquetipos místicos (el hechicero y el ocultista) con aquellos propios de la modernidad (el mecánico, el soldado, el médico, el científico, el periodista, etc.). Finalmente, cabe destacar que las dos deidades más significativas para la historia de *Termina* enfatizan esta dualidad: por un lado, el dios lunar como elemento primigenio de permanencia histórica, referido como un ser embustero que elude el entendimiento humano; por el otro, el Dios de las Máquinas, la nueva deidad que aspira a convertirse en guía de la humanidad hacia el futuro y representación de la absorción del hombre por sus propias creaciones. De esta forma se establece un discurso sobre la evolución de lo grotesco y lo monstruoso, articulado a través de las criaturas y dioses representativos de temores varios, pasando del imaginario de la fantasía mítica a los espectros del presente científico y mecánico.

The Fantastic Creatures of Hayao Miyazaki: *Spirited Away*.

Ghita Ait Bensalah

(World University of Design, India).

This paper aims to analyse and discuss the visual choices in the character design of the fantastical creatures in Hayao Miyazaki's "Spirited Away" (2001) that reflect the Japanese cultural identity. "Spirited Away" is widely regarded as Hayao Miyazaki's most enriched film, set in an Inn for spirits, the movie features a plethora of fantastical figures that captivate the audience's imagination. The film showcases intricate and detailed characters, such as the iconic "No-Face", the river spirit "Haku", and the captivating wandering soot "Makkuro kurosuke". These fantastical figures not only add depth and charm to the story, but also serve as powerful metaphors that explore themes of identity, transformation, and the blurred boundaries between the good and evil. Miyazaki's visual choices for each character are deliberate and purposeful, conveying meaning and providing insights into their personalities and motives. These visual choices range from clear Japanese references to more neutral designs. By examining their characters, we can gain a deeper understanding of how Miyazaki utilizes character design to reflect the Japanese cultural identity in a fantastical framework.

«El mundo se dividía una y otra vez en otros mundos». Intertextualidad, realidad y ficción en la Trilogía Victoriana de Félix J. Palma.

Dra. María José González Dávila

(Universidad Internacional de La Rioja y Universidad Francisco de Vitoria).

La intertextualidad es un concepto literario que se refiere a la relación y las conexiones que se establecen entre diferentes textos literarios o con otras obras artísticas, ya sea dentro de una obra en particular o entre varias obras. Esta noción implica que los textos literarios no existen de forma aislada, sino que están influenciados por otras obras previas o contemporáneas, y a menudo hacen referencia a ellos o los reinterpretan.

En *El mapa del tiempo*, de Félix J. Palma, y en general en la *Trilogía Victoriana* del autor, la intertextualidad es uno de los pilares centrales de la obra, y en la mayoría de los casos, con obras de ciencia ficción o fantásticas. Según Julia Kristeva, un texto se origina a partir de una indagación y un cuestionamiento del lenguaje, así como de la exploración de la tradición de la que se deriva. El texto no puede comprenderse sin considerar la productividad abierta e infinita del significado que implica el proceso deconstruccionista e intertextual.

En la obra del gaditano, encontramos relaciones con, por supuesto, la obra de H.G. Wells, que es el protagonista de la propia obra, y con la película *The Time Machine* (1960); también El cuento «La máscara de la muerte roja» de Edgar Allan Poe —que también protagoniza una sección de la obra— desempeña un papel importante en la trama. Hay además referencias a Lovecraft y su *En las montañas de la locura*, así como a otras obras visuales contemporáneas de la misma raíz lovecraftiana, como la película *The Thing* (1982), entre muchísimas otras. La novela incluye, además, un personaje basado en Arthur Conan Doyle, el creador de Sherlock Holmes. Este se involucra en la resolución de un misterio y recuerda la estética y el estilo de las historias de Holmes.

La intertextualidad en *El Mapa del Tiempo* y de la *Trilogía Victoriana* enriquece la narrativa y permite a los lectores explorar la relación entre la ficción y la realidad, así como disfrutar de múltiples capas de significado a medida que se entrelazan diferentes elementos literarios y culturales. La literatura se convierte en un espacio donde se desdibujan las fronteras entre lo real y lo imaginario, y donde los lectores son desafiados a cuestionar su propia comprensión del mundo que los a, donde se plantean cuestiones fundamentales sobre la naturaleza de la verdad, la percepción y la construcción de la realidad.

Por otro lado, la multiplicidad de capas de la obra hace que su recepción dependa en un gran porcentaje del conocimiento del mundo, de la literatura, de las artes visuales contemporáneas y pasadas. Como señalaría Roland Barthes, Cada lector aporta sus propias experiencias, conocimientos y perspectivas, lo que da como resultado interpretaciones únicas y subjetivas de la obra. Esta noción desafía la idea de una interpretación “correcta” y subraya la diversidad de significados que una obra puede tener.

En esta comunicación y en el posterior artículo se van a estudiar las diferentes capas de significado que la intertextualidad en la obra de Félix J. Palma y el juego ficción-realidad y viajes en el tiempo que van superponiendo capas y capas de significado, haciendo de la obra no una, sino tantas como el lector pueda recibir.

La conexión entre la ciencia y los “posthumanos” como “criaturas fantásticas” del presente y futuro resultantes de la reprogramación mental o genética en potenciales “ismos” de literatura y cine.

Dr. José-Rodolfo Hernández-Carrión
(Universitat de València)

Esta investigación pretende presentar cómo los diferentes modelos de programación y reprogramación presentados en el cine parecen ser más de lo mismo en sus distintas versiones, presentando sus características y objetivos que se pretenden. Se incide en las distintas monstruosidades nacidas de las probetas del ser humano, mutantes, zombis, etc. en literatura y cine dentro del marco general de referencia y con respecto a sus potencialidades futuras. Ya se trate de sociedades capitalistas, socialistas o comunistas, resulta pertinente el argumento de la programación mental y la dificultad para romper la programación sufrida por el protagonista, sea para averiguar su propia historia y la verdad ocultada que se vierte a retazos a partir de episodios en modo flash. También películas en diferentes formatos como dibujos o comic, siempre con la perspectiva de lo digital, presentan diferentes héroes o anti-héroes con mensajes político-ideológicos que se muestran al espectador o lector como referentes o conductas de cierta ejemplaridad e interés, aunque adquieran cierta lejanía simultáneamente. Simulación, fingir algo, imitar, ser lo que no se es o algo indistinguible del original como una suplantación de lo real por los signos de lo real, resulta ser el argumento de algunas películas. *Matrix* fue la película revelación con referencia a las grandes cuestiones de la metafísica de una forma original, aunque no dista de otras ideas que ya se habían proyectado antes en las salas de cine como *Dark City* o *El show de Truman*, por ejemplo. *The Bourne Identity* (2002), traducido para nosotros como “Identidad desconocida”, que mantiene una secuela posterior. “El candidato de Manchuria” o “El embajador del miedo”, o Arnold Schwarzenegger reprogramado como “Terminator”. Más fantástico, si cabe serían los casos de “Avatar”, “Lucy” o “Alita”, etcétera.

How to teach Biotechnology with zombies, astronauts, mad doctors and monsters.

Dr. Manuel Sánchez-Angulo
(Universidad Miguel Hernández)

The use of clips from films and TV series for educational issues is a common practice. It helps to engage students to the subject to be tough and improve their attention. Entertainment films can also be used to educate the public on complex themes like the applications from Biotechnology. Unfortunately, a majority of films depicts the science of Biotechnology under a negative light. Few are the ones that accurately depict the advances and its social implications. Nevertheless, both kind of movies can be used to show the real impact of Biotechnology in society. Some examples are:

Blade Runner (Ridley Scott, 1982). Replicants are biosynthetic human beings that have enhanced physical capabilities, but at the same time with a very short life expectancy because their DNA is very unstable. This film could be used to explain numerous molecular biology concepts, such as the role of telomerase in maintaining chromosome length and its implication for aging processes.

I Am Legend (Francis Lawrence, 2007) and *Rise of the Planet of the Apes* (Rupert Wyatt, 2011). Both films revolve around the same plot idea: gene therapy is dangerous and can create monsters. In the former, at the very beginning, a doctor announces that she has found a cure for cancer by modifying a virus. The bad news is that one of its side effects is to turn patients into zombies. In the second, a biotechnologist designs a virus to treat Alzheimer's disease and to facilitate its inoculation creates an airborne virus, so he ends up with a super contagious virus that makes intelligent monkeys and melts the human brains. In reality, biotechnologists are not as sloppy as those in the movies and gene therapy with oncolytic viruses is proving to be a very effective therapeutic tool for treating tumors and perhaps in the future it can also be used to treat neurological diseases.

Splice (Vicenzo Natali, 2009). Here we have a couple of doctors Frankenstein. Two genetic engineers want to create a new life form by hybridizing the genomes of several species. Their goal is to create a transgenic being that can be used to produce therapeutic proteins on a large scale. We already do that with bacteria, yeast and even animal cells, quite simply. For example, the insulin injected by diabetics is produced by transgenic bacteria to which DNA coding for a human protein has been introduced.

Deranged (Park Jung-woo, 2012). A group of scientists genetically modify a parasitic worm for an Alzheimer's cure. The bad news is that instead of curing Alzheimer's what happens is that they develop a giant Alien-like worm. But it turns out that the company goes bankrupt, so the scientists design a mischievous plan. They release the worm eggs into the drinking water supply, with the aim to force the government to buy their anti-parasitic drug in order to refloat their company. The actual fact is that biotechnological companies don't kill their own customers on purpose.

Rampage (Brad Peyton, 2018). Based on a video game, this movie is the first one that threatens with the CRISPR technology for genetic edition. Of course, once again, a devious biotech company want to use the technology for the development of bioweapons, so they performed their experiments in a space station. But something went wrong and a modified pathogen ends transforming an alligator, a wolf and an albino gorilla in three mad *Kaijus* that destroy everything in their paths. However, the truth is that CRISPR technology is allowing both the development of new therapies, as well as animals and plants of agronomic interest.

El demiurgo y sus criaturas en tiempo de postmodernidad.

Michelle Lucy Copmans (Universidad Católica de Lovaina)

y Dr. Vicente Javier Pérez Valero (Universidad Miguel Hernández)

La palabra *monstruo* procede del latín *monstrum* (monere: llamar la atención, hacer pensar) y no tiene, originalmente, connotaciones negativas. Un *monstrum* es algo insólito, prodigioso o excepcional. La palabra griega *teratos* tiene el mismo significado: es un signo enviado por los dioses, un prodigio, una excepción. En ambos casos se trata de un elemento excepcional introducido en la realidad que debe ser mostrable (de *monstrabilis*). Así que no es de extrañar que, dado que su componente visual es necesario para su existencia, el cine lo haya expuesto en todas sus formas.

Según la etimología, si el monstruo está dotado de características extraordinarias y es enviado por los dioses (como en el caso de los superhéroes o de las criaturas mitológicas), ¿qué ocurre cuando el hombre se convierte en demiurgo y crea sus propias criaturas? La literatura y el cine de ciencia ficción han ilustrado a menudo esta metáfora del Prometeo moderno, ya sea a través de *El Gólem* (1915) de Praga, la criatura de *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818), los dinosaurios de *Jurassic Park* (1993), el extraterrestre de *Alien* (1979) o los robots de *Terminator* (1984) y *Ex-Machina* (2014).

El monstruo es innegablemente una criatura nacida de la imaginación y de las habilidades científico-tecnológicas de su creador, personaje prodigioso y excepcional que responde a la acepción latina del término *monstruo*. Pero mucho más allá de los significados que transmiten las ilustraciones de lo monstruoso, la cuestión central de todas estas obras es también la de nuestro lugar y la misión que nos imponemos como creadores y, en consecuencia, como verdaderos monstruos: la pureza de nuestra especie –*Cattaca* (1998)–, la hibridación y la mutación –*Alien*, *La Mosca* (1986), *X-Men* (2000), *La isla del Doctor Moreau* (1996)– o la oportunidad científica para recrear a los demás –*Jurassic Park* (1993), *A.I. Inteligencia artificial* (2001), *Ex-Machina* (2014)–.

Nuestros límites como seres humanos se transgreden gracias a la tecnología y el progreso científico. Obras literarias y cinematográficas nos invitan a contemplar los monstruos que creamos –y que somos– y a plantearnos, de esta forma, la cuestión de nuestra condición posmoderna tal y como la enunciaron Jean-François Lyotard o Gilles Deleuze.

***La sirenita* (2023), luces y sombras de la revisión del clásico.**

**Augusto Almoguera Fernández (Universidad Complutense de Madrid)
y María Amparo Calabuig Puig (Universidad Miguel Hernández)**

Recientemente hemos asistido al estreno del *remake* de acción real del clásico de Disney, *La Sirenita* (Ron Clements y John Musker, 1989). Esta nueva versión dirigida por Rob Marshall ha despertado reacciones dispares. El motivo principal de las controversias radica en que la película ha pretendido revisar el cuento original de Hans Christian Andersen, apostando por mostrar una mayor diversidad, en lo que parece un intento de adaptar la historia a las nuevas realidades/generaciones. Con la presente aportación buscamos abrir dos líneas de reflexión, la primera, cuál es la naturaleza de la construcción de *La sirenita* en esta nueva reimaginación desde la perspectiva de género. Y por otra, analizar la oleada de odio vertida sobre la actriz encargada de encarnar a Ariel, Halle Bailey. En todo caso realizaremos una aproximación a ambas líneas de estudio, profundizando en las mismas en futuras investigaciones.

Raza, capitalismo y ciencia ficción. La biotecnología como dispositivo de explotación en *Sorry to bother you* (Riley, 2018).

Dra. Violeta Alarcón Zayas

(Universidad a Distancia de Madrid, UDIMA)

Tradicionalmente las criaturas monstruosas han aparecido en la fantasía y la ciencia ficción, como medio de estigmatización de la otredad, a menudo como construcción metafórica de grupos subalternos y racializados (Guerrero, 1993; Avila, 2001; Ramirez, 2002; Nama, 2008), que aún hoy insisten en el imaginario *mainstream*. Es decir, el terror clásico producido por lo monstruoso ha servido ampliamente como dispositivo de reafirmación ideológica del orden, concebida la criatura abyecta como un mal exterior que ataca la integridad física y moral del cuerpo social, y así reafirma los valores y jerarquías imperantes (Cohen, 1996; Imbert, 2017). Sin embargo, lo monstruoso aparece también como desestabilizador crítico, que denuncia el orden que condena todo lo que transgrede el sistema hegemónico colonial, blanco y heteropatriarcal, desde la capacidad de lo grotesco como dispositivo contestatario (G. Cortés, 2006; Connelly, 2015; Alarcón, 2021). De hecho, la creación de vida artificial y la manipulación genética en seres humanos son genuinamente grotescas y desembocan en debates universales sobre el sentido de la vida o los límites éticos del desarrollo científico. Esta puesta en cuestión del desarrollo científico-tecnológico occidental a través de lo grotesco-monstruoso, continúa una tradición iniciada en la literatura gótica y en general en el arte romántico que se ve ampliamente desarrollada en el cine actual. Entre los clásicos literarios y cinematográficos, podemos señalar desde *Frankenstein*, *The Island of Dr. Moreau*, o *Blade Runner*, donde las criaturas grotescas creadas artificialmente a imagen del ser humano, sufren al tomar conciencia de su intersticialidad y piden cuentas, o se rebelan contra sus creadores. En esta línea distópica crítica, analizaremos la película de Boots Riley *Sorry to Bother you*, donde la criatura monstruosa desenmascara los riesgos que conlleva el avance tecnocientífico, supeditado a los medios, fines y formas de producción y explotación imperialistas actuales. De esta forma, lo grotesco traumático (Kayser, 2011) desenmascara la biotecnología como dispositivo de control sobre los cuerpos racializados, convertidos en monstruos abyectos que garantizan una mayor productividad. Desde este prisma, la maldad no procede ya de los cuerpos aberrantes, que se conciben como cuerpos explotados, abusados y discriminados, sino que el mal procede del biopoder (Foucault, 2010) ejercido por el imperialismo racista, que justifica las relaciones de explotación y dominación deshumanizando.

Monstruos microscópicos. Virus, bacterias y hongos en el cine fantástico.

Dr. Manuel Sánchez-Angulo
(Universidad Miguel Hernández)

Los microbios han sido protagonistas de numerosas películas del cine fantástico interpretando tres papeles principales: destructores, transformadores y, en menor medida, salvadores.

En su papel de destructores podemos remontarnos a *La Máscara de la Muerte Roja*. Cuando Poe escribió su relato en 1847 aún no se había establecido que la peste había sido causada por una bacteria, pero aún así “personificó” a una enfermedad infecciosa en un monstruo imparable capaz de aniquilar a toda la humanidad. En 1919, Otto Rippert y Fritz Lang fueron los primeros en adaptar el relato de Poe a la gran pantalla con su *Pest in Florenz*, aunque probablemente, la adaptación más famosa sea la dirigida por Roger Corman en 1964, protagonizada por Vincent Price. El director Ingmar Bergman también “personificó” a la Muerte Negra en su obra maestra *El Séptimo Sello* (1957). En otras películas el microbio destructor es un arma biológica creada por el ser humano, como en *Apocalipsis* (Mick Garris, 1994) y *12 Monos* (Terry Gilliam, 1995). Hay ocasiones en las que el patógeno consigue ser contenido gracias al trabajo de los científicos como ocurre en *La amenaza de Andrómeda* (Robert Wise, 1971), *Estallido* (Wolfgang Petersen, 1995) o *Invasión* (Oliver Hirschbiegel, 2007). Pero otras veces no sucede así, como ocurre con el virus Trixie en *The Crazies* (George A. Romero, 1973; Breck Eisner, 2010).

La infección por un patógeno puede transformarnos en “otro”, un ser completamente ajeno que es visto como una amenaza, no como una persona enferma. La novela de Richard Matheson *Soy Leyenda* ejemplifica perfectamente cómo una pandemia provoca un profundo cambio social. Ha sido adaptada en cuatro ocasiones siendo las dos más fieles *El último hombre sobre la Tierra* (Sidney Salkow y Ubaldo Ragona, 1964) y el cortometraje *Soy Leyenda* (Mario Gómez Martín, 1967). En la estela de la novela de Matheson podemos encontrarnos a los vampiros de la saga *Blade* (Stephen Norrington, 1998) o de la película *Daybreakers* (Michael Spierig y Peter Spierig, 2009). Pero sin duda la otredad más extrema la encontramos en las películas sobre apocalipsis zombi. El origen del patógeno que va a causar la zombificación puede ser muy diverso. En la saga *Resident Evil* (Paul W.S. Anderson, 2002) se trata de un virus creado como terapia para la progeria. En *28 Días Después* (Danny Boyle, 2002) es un virus de la rabia modificado para ser usado como arma biológica. En la serie *The Walking Dead* (Frank Darabont, 2010) parece ser un virus endógeno. En la película *The Girl with all the Gifts* (Colm McCarthy, 2016) y en la serie *The Last of Us* (Neil Druckmann, Craig Mazin, 2023) es un hongo parásito entomófago que cambia de hospedador y comienza a infectar humanos. El fenómeno zombi ha evolucionado de tal forma que ya hay diversas películas y series en las que se muestra “el otro lado”. El zombi ya no es un muerto viviente que hay que destruir, es un enfermo que puede ser tratado e incluso curado, como puede verse en *Retornados* (Manuel Carballo, 2013) y la serie de televisión *In the flesh* (Dominic Mitchell, 2013). El círculo se ha cerrado.

Resulta paradójico que los microorganismos sean unos actores esenciales en la naturaleza y sin embargo muy pocas veces hayan sido así representados en el celuloide. Es el caso de los hongos biorremediadores de *Nausicaä del Valle del Viento* (Hayao Miyazaki, 1984) o de las cianobacterias productoras de oxígeno en *Planeta Rojo* (Anthony Hoffman, 2005). Aunque sin duda su mejor papel como “salvadores” lo podemos encontrar en las dos versiones de *La guerra de los Mundos* (Byron Haskin, 1953 y Steven Spielberg, 2005).

Genealogía del zombi. De la religión a la ciencia en la literatura, el cómic, el cine, la ficción seriada y los videojuegos.

Dr. Lluís Anyó

(Facultat de Comunicació i Relacions Internacionals Blanquerna, Universitat Ramon Llull)

Queremos demostrar en esta comunicación que la criatura zombi se ha transformado a lo largo de su genealogía progresivamente de un marco netamente religioso y sobrenatural a otro exclusivamente científico y material. Esta transformación refleja la inquietud social de cada momento que se representa en forma de alegoría (Montañá, 2017).

Emplearemos para este objetivo el análisis textual comparado del lenguaje y la estructura de aquellas narrativas que, en una perspectiva histórica, compongan el corpus más significativo de los textos populares, literarios, cinematográficos, de ficción seriada televisiva, del cómic y de los videojuegos donde la figura del zombi es relevante (Palacios, 2010; Sánchez-Trigos, 2013, 2014; Krzywinska, 2008). Los conceptos que guiarán esta comparación multimedial se organizan en oposiciones correlativas del tipo religión/ciencia, alma/cuerpo, sobrenatural/natural, espiritual/material, irracional/racional, y por supuesto no-muerto/infectado.

El zombi tiene su origen en la religión vudú, propia de los esclavos africanos de Haití (Charlier, sf). Se trata de una religión sincrética que recoge tradiciones de la yoruba, bantú y cristiana. El zombi es aquí un esclavo dominado en cuerpo y alma por la magia de su bokor o brujo, que lo ha levantado de la tumba y, sin consciencia o voluntad lo hace trabajar en los campos de caña de azúcar.

Del vudú de Haití ese primer zombi, documentado por la etnografía, pasa a la literatura pulp norteamericana, en publicaciones periódicas como *Weird Tales* o *Argosy*. Se populariza entonces un monstruo propio del género fantástico y de terror. De aquí deriva una de las primeras adaptaciones cinematográficas del zombi, *White Zombi* (1932).

Es desde luego George A. Romero con *The Night of the Living Dead* (1968) (Fernández, 2011) quien convierte al zombi en un monstruo arquetípico, ya menos relacionado con la magia pero todavía un muerto que sale de la tumba, es decir, un monstruo que no ha perdido del todo sus elementos sobrenaturales aunque el tratamiento cinematográfico se centra del todo en su corporeidad. Romero toma en gran medida la idea de los cómics de la década de los cincuenta, como son *The Beyond*, *Dark Mysteries* o *Witches Tales*. Quizá el elemento más definitorio de la figura del zombi, original en Romero, es su ansia por comer carne humana viva, característica que va a mantenerse esencial a partir de este momento.

La siguiente transformación más significativa se encuentra en *28 Days Later* (2002), de Danny Boyle. Definitivamente, ya no cabe hablar de muertos vivientes sino de infectados, aunque sí se sigue identificando al monstruo como zombi, por su comportamiento. Encontramos esta transformación también en videojuegos como la serie *Dead Island* (2011-2023).

A partir de este momento, encontraremos zombis más cercanos a la caracterización de Romero o más cercanos a la de Boyle, pero en todo caso, como demostraremos, habrá desaparecido la mayor parte o todos los elementos sobrenaturales para dar lugar a un monstruo muy físico, centrado en el cuerpo. Tanto el cómic (2003-2019) como la serie de ficción televisiva (2010-2022) y el videojuego (2012-2018) de *The Walking Dead* son buena prueba de ello.

46 | En los resultados defenderemos que la historia del género zombi es la de una progresiva naturalización y racionalización del monstruo, que adquiere características netamente materiales y muy centradas en el cuerpo, propias del infectado, es decir, una aberración, pero científica, mientras pierde los componentes espirituales y centradas en el alma, propias del muerto viviente, es decir, una aberración de la religión.

En la discusión final proponemos pensar esa naturalización científica del zombi en su marco social y cultural de producción y recepción, un contexto donde el monstruo funciona como una alegoría de las contradicciones, muy centradas en el cuerpo físico y la identidad, del capitalismo global y neoliberal (Domingo, 2018; McNally, 2022) muy vinculadas a su origen en la esclavitud.

La hipnosis en el cine: el caso de los autómatas criminales sin voluntad propia.

Dr. Juan Marcos Bonet Safont
(Universitat de València)

El subgénero literario de la ficción hipnótica se desarrolló durante el siglo XIX alcanzando su “época dorada” entre 1870 y 1900 y comenzó a decaer en la primera década del XX. Sin embargo, la ficción hipnótica no desapareció, al menos no del todo, y sus personajes más característicos, el hipnotizador y la sonámbula, fueron trasplantados, a menudo con variaciones importantes que reflejaban las preocupaciones sociales del momento a otros formatos narrativos como el cine, el cómic o los videojuegos. En este sentido, siguiendo las tesis de Richard Saint Gelais podemos hablar de una transficcionalidad de la hipnosis. En el presente trabajo me propongo analizar dicho proceso en el caso concreto del cine.

Sin duda, el uso de la tecnología hipnótica en el cine refleja los miedos y ansiedades que la sociedad tenía o tiene en torno a la hipnosis; entre los miedos más comunes están quedar sometido por completo a la voluntad del hipnotizador y bajo su mandato cometer crímenes que podían llegar hasta el asesinato, no poder despertar del trance hipnótico y permanecer para siempre en un estado de sueño profundo cercano al coma, volverse loco o no poder recordar nada de lo ocurrido durante el trance con lo que uno quedaba a merced de los abusos, sexuales o de otro tipo, del hipnotizador.

En esta ocasión, centraré mi análisis en el caso de aquellos sonámbulos (en su mayoría son hombres) que son usados como autómatas teledirigidos por el malvado hipnotizador para cometer toda clase de crímenes, desde robos hasta asesinatos. Sin duda, el ejemplo paradigmático de este análisis temático lo constituye la película *El gabinete del doctor Caligari* (1920) dirigida por Robert Wiene. En esta película el desquiciado Dr. Caligari (Werner Krauss) dirige al sonámbulo Cesare (Conrad Veidt) como un autómata asesino. Cesare, al igual que otras criaturas monstruosas como los golems, zombis o robots, carece de voluntad propia y solo puede satisfacer las demandas perversas de su amo Caligari.

La película de Caligari fue inmediatamente seguida por *El doctor Mabuse* (1922) de Fritz Lang y *El misterioso Dr. Fu Manchú* (1929) de Rowland V. Lee, ambas con sus respectivas sagas fílmicas que lejos de agotar los temas y personajes han sido objeto de nuevas versiones de otros directores y varios remakes hasta llegar a la actualidad; pudiendo hablar, incluso, de un desarrollo narrativo transmedial ya que tanto el universo propio de Mabuse como el de Fu Manchú han sido ampliados con textos pertenecientes al cómic.

Estas películas seminales encapsulan el tema principal del subgénero cinematográfico conocido como *Hypnotic Horror* y prefiguran una de las tramas clásicas de las futuras películas de hipnosis: la hipnosis usada por maléficos doctores con el propósito megalómano de dominar el mundo mediante usando a sonámbulos como autómatas teledirigidos para cometer toda clase de actos criminales.

Otredad, soledad y reconocimiento en *La criatura o ¿Sabe el pez lo que es el agua?* de José Sanchis-Sinisterra.

Dr. José Leonardo Ontiveros
(Universidad Internacional de La Rioja)

Frankenstein o la criatura ha sido -a lo largo de doscientos años- estigmatizado por su falta de ética y moral, pero ¿su conducta no es acaso producto de su marginación y de su no reconocimiento? Fue abominado por su creador apenas segundos después de haberle insuflado esa chispa de luz prometeica. ¿Pero qué habría pasado si -en vez de tratar de aniquilarlo- Víctor le hubiese prodigado atención y cariño? ¿Habría cometido esos horribles crímenes? Los actos bárbaros fueron producto del rechazo de su propio padre, su fealdad y su imponente tamaño causan miedo, mata a quien intenta hacerle daño, pero no es violento con Delacey quien le trata como a un hijo y no lo juzga por su apariencia. Ha vagado errantemente, no sabemos si cumplió su palabra de quemarse en la pira. Ha quedado en la conciencia colectiva como un monstruo inhumano y cruel. La adaptación al cine de 1931 le estereotipó como un gigante dotado de gran fuerza física y desprovisto de sentimientos de culpa. Las adaptaciones de la novela al teatro o al cine no le han ayudado mucho a reivindicarse. Pero ¿qué pasaría si de repente -en el siglo XXI- surge de la sombra la propia criatura para defenderse y solicitar -ante la honorable Academia de Ciencia- su definitivo reconocimiento como humano? ¿La Academia le concedería dicho estatus? Para poder conocer este desenlace analizaremos en esta comunicación el monólogo titulado *La criatura o ¿Sabe el pez lo que es el agua?* del dramaturgo José Sanchis-Sinisterra. Esta obra formó parte de *El hogar del monstruo*, espectáculo producido por el grupo de teatro *Los hijos de María Shelley*, fue dirigido por Vanesa Monfort para el Centro Dramático Nacional en 2016. Es la primera vez que asistimos a presenciar, de boca de la criatura, su defensa ante la historia. Sanchis-Sinisterra le da voz, le hace protagonista único que enfrenta a un público de forma directa, no hay diálogos, solo la criatura ante los espectadores. Sánchez-Sinisterra toma como modelo para configurar su monólogo el cuento *Informe de una academia* de Kafka. Al igual que el mono del relato, la criatura también ha aprendido a ser humano, para ello demuestra ante la Academia que posee ciertos atributos que le avalan para ser reconocido como tal. El dramaturgo apela al monólogo como estrategia escénica para transponer su visión acerca de la soledad, la otredad y la identidad. El mito de Prometeo está más vivo que nunca, la criatura se nos presenta distinto, queda muy poco de su deformidad, se ha transformado, solo le queda algún pequeño vestigio de su fealdad original que tapa con una media máscara. Nos interesa en esta comunicación hacer énfasis en los elementos de otredad, soledad y reconocimiento presentes en esta recreación del mito. El Frankenstein de Sanchis-Sinisterra ya no es monstruoso, ya no inspira repulsión y terror. Sinisterra nos entrega un Frankenstein que decide presentarse ante un auditorio para defenderse a sí mismo, que se ha adecentado y que reclama su lugar en el mundo. Desea ser reconocido.

Amor Humano o “Postmortalidad” Genética: Análisis del Monstruo en *Spring* (2014).

Germán Biener Camacho
(Universidad de Alicante)

El auge de la ingeniería genética y su empleo en el genoma humano ha derivado en debates sobre lo que significa ser humano en un contexto actual donde el posthumanismo y lo transformativo han cobrado gran relevancia y en el que a menudo se desdibujan los límites entre humanidad y monstruosidad. El cine fantástico contribuye a la investigación crítica de este tema mediante la especulación sobre los resultados de la modificación genética aplicada a cuerpos humanos, produciendo la misma (semi-)monstruos cuya relación con el mundo humano se torna compleja. *Spring* (2014) es una cinta que explora estas preocupaciones a través de una científica que configura sus propias células madre embrionarias para regenerarse y evitar la muerte, con el efecto colateral de transformarse en varios monstruos aleatoriamente. Su situación final, alternando entre los terroríficos cambios que conlleva su inmortalidad y la estabilidad que conlleva la mortalidad, dependerá de sus sentimientos amorosos hacia un hombre que conoce su secreto. Así, la película plantea cuestiones pertenecientes al ámbito posthumano sobre la mutabilidad potencial de la identidad humana a través de la genética, examinando a su vez los límites de la ciencia con especial énfasis en la inmortalidad inducida a través de esta, lo que refiere al concepto de la “postmortalidad” (*postmortality*) característico de estos seres originalmente humanos. La cinta examina el consiguiente conflicto entre naturaleza y ciencia tanto narrativa como visualmente, particularmente mediante la figura del monstruo. Un análisis del mismo demuestra que la película opta por la humanidad ante posibilidades posthumanas oscuras, reconciliando las hipotéticas consecuencias negativas de la ingeniería genética con un ensalzamiento de la identidad humana.

Hic sunt dracones.

Paula Sánchez Romero

(Universidad Pablo de Olavide, Sevilla)

Entendemos por cartografía el arte, ciencia y tecnología de hacer mapas y el estudio de estos como documentos científicos y artísticos. Dentro de esta denominación, se incluyen tanto los mapamundis como las cartas náuticas o portulanos, cuyo objeto es dar una idea fiel del mundo, así como ser instrumentos prácticos y esenciales en la navegación. Entre sus funciones, estaba la de alertar de posibles peligros, que en ocasiones podían tomar la forma de monstruos marinos, que pululaban en las áreas más ignotas y alejadas. En la Edad Media y en el Renacimiento podemos encontrar multitud de monstruos marinos, y será en esa época en la que centraremos el análisis, buscando sus orígenes (científicos en muchos casos) y sus funciones (políticas, de advertencia, estéticas...).

Se analizarán obras emblemáticas como la Carta Marina de Olaus Magnus (1539) o el Mapamundi de Gerardus Mercator (1569), así como figuras míticas como Leviatán, las serpientes marinas o las sirenas.

Combinando cartografía y criaturas marinas somos capaces de imbricar la ciencia con la fantasía, lo riguroso con el mito. En un mundo aún por descubrir y describir, había cabida para la extravagancia en forma de monstruos marinos. El mar podía ser un nido de las criaturas del abismo, y como tal, había que dejar constancia y advertir de ello.

El cine fantástico y la ciencia ficción en las películas independientes de Elche en la década de 1970. Dos casos de estudio inéditos: *La muerte roja* y *He visto un ovni*.

Jaime Quiles Campos y Dr. Miguel Ors Montenegro
(Universidad Miguel Hernández)

En la década de 1970, en la localidad de Elche, surgió un movimiento de jóvenes cineastas independientes, en su mayoría ilicitanos aficionados al celuloide, que adquirieron cámaras en formato super-8 para comenzar a experimentar con la narrativa cinematográfica. La razón principal que motiva esta investigación es la búsqueda de directores de Elche que hayan realizado películas dentro de los géneros de la ciencia ficción o lo fantástico, con el fin de analizar su contenido. Esta delimitación temporal y geográfica del campo de estudio adquiere una relevancia especial debido a la ausencia de investigaciones previas en este ámbito, lo que subraya el interés cultural e histórico que esta reflexión puede aportar tanto a la comunidad científica como al conocimiento social en general.

De las películas producidas durante la década seleccionada para el análisis, identificamos a dos directores cuyas filmografías incluyen obras que se adecuan a nuestros propósitos. El primero es Diego Amorós García (1955), empleado de banca y miembro fundador del Grupo ACAI (Agrupación Cinematográfica Amateur Ilicitana). El segundo es Ramón Pastor Castell (1923 – 1999), socio de la Agrupación Fotográfica de la Peña Madridista, mecánico de profesión y el que fuera el primer alcalde democrático de Elche bajo las siglas del PSOE.

El objetivo principal de esta comunicación es presentar las dos películas seleccionadas para el estudio: *La muerte roja* (1974) perpetrada por Diego Amorós García y *He visto un ovni* (1976) dirigida por Ramón Pastor Castell. Ambas son obras inéditas que no se han estrenado públicamente ni exhibido en ningún certamen cinematográfico, filmadas a color y con sonido. Otro de los objetivos es analizar cualitativamente el metraje en busca de elementos relacionados con la ciencia y las criaturas fantásticas.

La metodología empleada ha consistido en la técnica de recogida de datos primarios, que incluye la entrevista en profundidad, historias de vida y el análisis de contenido. Debido al fallecimiento de Ramón Pastor Castell, se ha contactado con varios miembros del equipo de producción y compañeros de la agrupación fotográfica. La primera fase del trabajo consistió en la localización de las copias que se encontraban en archivos personales y que corrían un alto riesgo de deteriorarse o desaparecer. Esto podría haber provocado la pérdida de un valioso activo cultural e histórico para la ciudad. Una vez obtenidas se digitalizaron, convirtiendo el formato super-8 en alta definición. Gracias a esta restauración, se ha podido analizar el contenido de las obras y desarrollar preguntas para las entrevistas estructuradas.

La muerte roja es una película de 24 minutos de duración. La inspiración para su autor fue la lectura de la fábula de Edgar Allan Poe, *La máscara de la muerte de roja*, que adaptó a sus circunstancias de producción y a la época. Un numeroso grupo de amigos y familiares del director interpretan a personas infectadas como si de una invasión masiva de zombis se tratase. En este contexto de plaga pandémica, nueve jóvenes sanos se confinan en una vieja y aislada casa de campo con la intención de sobrevivir a la adversidad de la epidemia y a los citados seres. Por otro lado, en *He visto un ovni*, de 20 minutos, un científico se enfrenta a un extraño paciente en su laboratorio al que le ocurren unas reacciones paranormales. Solicita la ayuda de la doctora 3002, especialista en psicología y metafísica, que le asistirá para conectar con el subconsciente del enfermo para así conocer la verdad que esconde tras un supuesto caso de shock traumático.

Ciencia y Dinosaurios: Propuesta metodológica de formación en las aulas juveniles e infantiles, a través del audiovisual y el género fantástico.

Marina Díaz-Caneja Alepuz (Colegio Internacional Lope de Vega, Universidad Politécnica de Valencia y Universidad Miguel Hernández)
y Dra. Amparo Alepuz (Universidad Miguel Hernández)

La siguiente propuesta de comunicación se centra en ofrecer los resultados del desarrollo de dos actividades de formación en lengua inglesa para públicos juveniles e infantiles, en el Colegio Internacional Lope de Vega de Benidorm. Ambas actividades formativas se focalizan en el aprendizaje, a través del género fantástico y su conexión científica, del origen y evolución, a través de diferentes medios de expresión artística (especialmente del audiovisual), del conocimiento de los dinosaurios. Estas formaciones, además, forman parte de la programación del XI Festival Internacional de Cine Fantástico de Elche – FANTAELX. En relación a la primera actividad, esta se ha llevado a cabo en primero de primaria, y se centra en ofrecer las herramientas para introducir el aprendizaje en cuanto a las diferencias entre la realidad y lo fantástico, utilizando como recursos didácticos la película de animación *Dinosaurio* (Eric Leighton, 2000) y su adaptación a un cuento ilustrado infantil. Así mismo, el alumnado ha tenido que realizar ejercicios prácticos que se explican con detalle en esta comunicación. Respecto a la segunda actividad, esta se ha dirigido a sexto de primaria, empleándose, en primer lugar, la película de animación *En busca del Valle Encantado* (Don Bluth, 1988). Posteriormente, el alumnado ha realizado una actividad de compara y contrasta de la metodología TBL (Team Based Learning). A partir de dicho ejercicio, han tenido que diseñar su propio dinosaurio con características fantásticas. Estas dos actividades formativas han sido llevadas a cabo a través de las asignaturas de Arts, Natural Science y English Language, participando ocho profesores del colegio durante el presente curso académico.

De criatura exótica a *hermana*. La bruja en el videojuego contemporáneo y su humanización en *The Cosmic Wheel Sisterhood*.

Kevin Díaz Alché

(Universidad de Alicante)

Desde sus orígenes, los videojuegos han hecho uso del género fantástico para proyectar ideas que subyacen en el imaginario colectivo. Formas de ver y entender la realidad natural, política y social que rodea a quienes desarrollan estos títulos, siendo, de entre estas manifestaciones fantásticas, la figura de la bruja una con especial importancia por sus connotaciones hacia la imagen de las mujeres y la feminidad. Como ya lo hicieran otras formas de expresión cultural y artística antes, la representación de retratos femeninos acompañados de un poder sobrenatural y misticismo han dado lugar a diferentes lecturas y arquetipos.

A lo largo de esta comunicación, se ofrece una revisión de la imagen de la bruja que proyecta el videojuego contemporáneo, a menudo copado de representaciones que oscilan entre la figura grotesca y la hipersexualizada, en contraste con experiencias que ofrecen una visión alternativa y humanizada. Para ello, proponemos como caso de estudio *The Cosmic Wheel Sisterhood* (Deconstructeam, 2023), un título que pone a las brujas en el centro de su narrativa erigiéndose como un caso singular alejado de los arquetipos tradicionales al hacer uso de un relato íntimo que invita a la reflexión y la humanización de un paradigma de la cultura popular que sigue siendo hoy objeto de cambios y lecturas.



FANTAEELX

VI CONGRESO INTERNACIONAL
DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



FANTAEELX

VI 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**

MASIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH