



# FANTAEELX

VII CONGRESO INTERNACIONAL  
DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES  
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



# LIBRO DE ACTAS

# 2024

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

CÍA  
CENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN ARTES

MASSIVA  
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH



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

**Coordinadores y Editores:**

Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu

27, 28 y 29 de noviembre de 2024. Elche (Alicante, España)



# FANTAELX

**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. 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, Reino Unido)  
Dr. Daniel Bilbao Peña (Universidad de Sevilla)  
Dr. Paolo Bertetti (Universidad de Siena, Italia)  
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 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)  
Dr. Damià Jordà Bou (Universidad Miguel Hernández)  
Dra. Beatriz Castela Santano (Universidad de Salamanca)  
Dr. Jorge Gil Rodríguez (Universidad de Salamanca)  
Dra. María Samper Cerdán (Universidad Miguel Hernández)  
Dr. Fernando Infante del Rosal (Universidad de Sevilla)  
Dr. Leónidas Spinelli (Universidad Miguel Hernández)

## Comité Editorial del Congreso:

Presidente del Comité Editorial: Dr. Vicente Javier Pérez Valero (Universidad Miguel Hernández)  
Catedrática Tatiana Sentamans Gómez (Universidad Miguel Hernández)  
Dra. Lourdes Santamaría Blasco (Universidad Miguel Hernández)  
Dr. Jorge Gil Rodríguez (Universidad de Salamanca)  
Dra. Beatriz Castela Santano (Universidad de Salamanca)  
Dr. Guillermo López Aliaga (Universidad Miguel Hernández)  
Dra. Johanna Capliure (Universidad Politécnica de Valencia)  
Dr. Francisco Cuéllar Santiago (Universidad Miguel Hernández)  
Dr. Juan F. Martínez Gómez de Albacete (Universidad Miguel Hernández)  
Dr. Alfonso Sánchez Luna (Universidad Miguel Hernández)  
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 Miguel Hernández)

**Fecha:** Diciembre 2024.

**ISBN:** 978-84-09-67401-5.

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

**Diseño del libro de actas:** Francisco Cuéllar Santiago.

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

**Organiza:**

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

**CÍA**  
CENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN **ARTES**

**MASSIVA**  
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH



# FANT'AE LX

VII CONGRESO INTERNACIONAL  
DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES  
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

**APARTADO 1: PONENCIAS INAUGURALES INVITADAS**

<b>1. Ed Gein como arquetipo de monstruo real en el cine de “terror rural” estadounidense.</b> Dr. Germán Piqueras Arona (Universidad Internacional de València). .....	11
<b>2. Postproducción digital, arte y estética en el film <i>Irati</i> de Paul Urkijo Alijo.</b> Dr. Damià Jorda Bou (Universidad Miguel Hernández). .....	12
<b>3. Intelligent machines, telepathy, brain transplants, sentient plants: The golden age of Italian fanta-thriller TV dramas of the 1970s.</b> Davide Monopoli y Silvia Casolari, cofundadores y codirectores del MUFANT – Museo lab del Fantastico e della Fantascienza di Torino (Italia). .....	13

**APARTADO 2: PONENCIAS**

<b>Arthur Machen y <i>El gran dios Pan</i> como precursor del Terror Folclórico.</b> Ana Pinel Benayas (Universidad de Castilla-La Mancha). .....	15
<b>La Diosa malévola: El poder femenino y los comienzos del <i>Folk Horror</i>.</b> Dra. Elena Menéndez Requeno (Universitat Politècnica de València). .....	16
<b>Amando de Ossorio i la saga dels Templers cecs. Ruralisme, paganisme i <i>Folk Horror</i> al fantaterror espanyol.</b> Dr. Edgar Martínez-Camacho (Universitat Rovira i Virgili). .....	18
<b>Miedo y asco en <i>Coraline</i>. Horror rural en la fantástica repulsión hacia una película de animación infantil.</b> Dra. Maria Pagès (Universitat Politècnica de Catalunya, Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia). .....	19
<b>Análisis e investigación sobre la ilustración y el diseño de la cartelería cinematográfica a través del <i>Folk Horror</i>.</b> Dra. Amparo Alepuz Rostoll (Universidad Miguel Hernández). .....	21
<b>No es el hogar que recuerdas: el terror rural videolúdico en <i>Mundaun</i> a través de la estética de lo sublime.</b> Dr. Antonio Francisco Campos Méndez (Universidad Loyola Andalucía). .....	22
<b>Lo terrorífico como reverso de la libertad en <i>Deliverance</i> (1972) de John Boorman.</b> Dr. Juan Agustín Mancebo Roca (Universidad de Castilla-La Mancha). .....	23
<b><i>El cuerpo abierto</i> o la posesión de lo pagano.</b> Daniel Toledo Saura (Universidad Carlos III de Madrid). .....	24
<b>El Carnaval Gallego: Simbolismo, Caos y Terror Rural en el Triángulo Mágico.</b> Dra. María José Bogas Ríos (Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide, Sevilla). .....	25
<b>Intertextualities, Folk Horror and the Intergenerational Conflict in Stephen King’s <i>Children of the Corn</i> and Narciso Ibáñez Serrador’s <i>¿Quién puede matar a un niño?</i></b> Dra. Marta Miquel-Baldellou (Universidad de Lleida). .....	26
<b>El personaje de la madre en tres films de folk-horror: <i>La bruja</i> (The Witch, Robert Eggers, 2015), <i>Hereditary</i> (Ari Aster, 2018) y <i>Lamb</i> (Valdimar Jóhannsson, 2021).</b> Mercè Ginard Curient (Universidad de Barcelona). .....	28
<b>El Folk Horror del Sudeste de Asia como herramienta de análisis social en el marco del giro ontológico en ciencias sociales: un estudio de sus potencialidades y limitaciones.</b> Dr. Álvaro Malaina y Liyang Zhou (Universidad Complutense de Madrid). .....	29
<b>La licantropía en el cine español: estudio sobre la figura del hombre lobo en las obras <i>El bosque del lobo</i> (1970) y <i>Romasanta, la caza de la bestia</i> (2003).</b> Dr. Jorge Zarauza Castro (Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide, Sevilla). .....	31

<b>Fantasy and horror, the perfect off-limits language.</b> Ben Manzanera (Investigador independiente). .....	32
<b>L'efecte de sinistre en el terror rural. A propòsit de <i>Midsommar</i>.</b> Dr. Enric A. Burgos Ramírez (Universitat de València). .....	33
<b>Horror rural en los juegos de rol: De los tropos del género a las mecánicas oscuras del jugar a perder.</b> Dr. Joan J. Pons López (Tecnocampus – Universitat Pompeu Fabra). .....	34
<b>Depredadores, presas, verdugos y víctimas: Visiones dinámicas del vampirismo en <i>Shiki</i>.</b> Guillermo González Hernández (Universidad de Castilla-La Mancha). .....	36
<b>“My Attitude”: la mujer-estatua como tropo del <i>folk terror</i> y sus recreaciones a partir de <i>La Vénus d’Ille de Prosper Mérimée</i>.</b> Sílvia Catarina Pereira Diogo (ARTIS-IHA Instituto de Historia del Arte de la Universidad de Lisboa, Portugal). .....	37
<b><i>Halfway between real and fictional. A narratological analysis of the first chapter of the Harry Potter saga.</i></b> Dra. Ludovica Broglia (Universidad de Módena y Reggio Emilia, Italia). .....	38
<b>El mundo fantástico de los primeros álbumes de Luis Royo.</b> Dr. Julio Gracia Lana (Universidad de Zaragoza). .....	39
<b>Conceptos fantásticos: la ficción como origen de la conceptualización del mundo.</b> Dra. Deborah Rodríguez Rodríguez (Universidad de Navarra). .....	40
<b>Interrelaciones entre el <i>pulp</i> y los cómics de prensa norteamericanos de ciencia ficción.</b> Dr. Diego Mollá Furió (Universidad de Murcia). .....	41
<b>Universos Computacionales: Adams y Asimov en Diálogo con el Pancomputacionalismo Óntico.</b> Elvira Susín Castán (Universidad Alcalá de Henares). .....	43
<b>Las criaturas fantásticas en <i>Prey</i> desde una perspectiva ecocrítica.</b> José Manuel Chico Morales (Universidad de Granada). .....	44
<b><i>Te di ojos y miraste las tinieblas: reinterpretación del folk horror en la literatura rural contemporánea española.</i></b> Dra. María José González Dávila (Universidad Internacional de La Rioja/Universidad Francisco de Vitoria). .....	45
<b>Imagining the End: Possibilities and Potentials in Post-Apocalyptic Audiovisual Productions of Recent Decades.</b> Carmen Sáez González (Universidad de Zaragoza). .....	46
<b>Explorando la intersección entre arte, cinematografía y posproducción digital: Cómo las tecnologías emergentes redefinen la escultura hiperrealista y el género fantástico, a la luz de lo siniestro.</b> Roberto Català Nacher (Universitat Politècnica de València). .....	48
<b>El concepto épico de xenía en <i>El señor de los anillos</i>.</b> Marcela Naranjo Velásquez (Universidad de Huelva). .....	49
<b>El sentido de lo fantástico y el cine de ciencia ficción en las creaciones audiovisuales de Marina Núñez.</b> Dr. Ricardo González-García (Universidad de Cantabria). .....	50
<b>Las heroínas de la fantasía épica en su adaptación al cine y la televisión. De Éowyn de Rohan a Cersei Lannister.</b> Dr. Antonio Castro Balbuena (Universidad de Almería). .....	51
<b>La bruja feminista: Un análisis de la figura de la bruja como icono feminista en el folk horror a través de las películas <i>Akelarre</i> (2020) y <i>Hellbender</i> (2021).</b> Dra. Elena Menéndez Requeno (Universitat Politècnica de València). .....	52
<b><i>Olvidado Rey Gudú: gran cuento y territorio de la fantasía.</i></b> Cristina Landín Jiménez (Universidad de las Palmas de Gran Canaria). .....	53
<b><i>The Backrooms: un ejemplo transmedia de fantástico del espacio.</i></b> Dr. Andreu Martínez-Chaves (Universitat Pompeu Fabra). .....	55

<b>LOCUS HORRIBILIS! fermes isolées pour tueurs sadiques: une lumière de sang?</b> Dra. Isabelle-Rachel Casta (Universidad de Artois, Francia).....	56
<b>Posesión vegetal: el fenómeno anómico <i>devenir-bosque</i> en Algernon Blackwood, Robert Aickman y Silvina Ocampo.</b> Giorgia Bertozzi (Universidad de Murcia). .....	57
<b>Una apuesta por el folk horror: <i>Fulgor</i> y <i>El estado larvario del peligro</i> de Alma Mancilla.</b> Dra. Marisol Nava Hernández (Universidad Autónoma de Tlaxcala, México).....	58
<b>Afecciones de la imagen digital. La posproducción y la experiencia estética del tiempo derretido en <i>Coma Serrat</i> de Jacques Perconte (2023).</b> Daniel Pérez Pamies (ERAM / Universitat de Girona).....	59
<b>Sexo, muerte y magia: Las metamorfosis en las películas de arena de Gisèle Ansorge.</b> Elisa Martínez (Universidad Miguel Hernández). .....	60
<b>November de Rainer Sarnet. Un amor imposible con autómatas maldecidos y lobos.</b> Dr. Pau Pascual Galbis (Universidade da Madeira, Portugal). .....	61
<b>El mito de la Tuliveja en Panamá: el terror como método de control social.</b> Mónica Miguel Franco (Grupo Salamanca de Investigación en Museos y Patrimonio/ Universidad de Huelva). .....	62
<b>La transformación de la imagen en el contexto contemporáneo: De la fotografía de Kindel a la Posfotografía.</b> Dr. Hernando Gómez Gómez y Dra. Valeria Levratto (Universidad Rey Juan Carlos).....	64
<b>Charmed, el empoderamiento de las mujeres hechiceras a debate.</b> Augusto Almoguera Fernández (Universidad Complutense de Madrid) y M <sup>a</sup> Amparo Calabuig Puig (Universidad Miguel Hernández).....	65
<b>La rotoscopia: hibridando técnicas y narrativas audiovisuales.</b> Ben Manzanera (Investigador independiente).....	67
<b>The Texas Chainsaw House. La casa como laboratorio tecnocientífico en la cultura rural del horror folk.</b> Dr. Juan Carlos Castro-Dominguez (Universidad de Alicante).....	69
<b>Sexo y folk horror. ¿Por qué el sexo da miedo en el terror rural (y en la vida en general)?</b> Ben Manzanera (Investigador independiente).....	71
<b>Homenajes al Folk Horror: M. Night Shyamalan y la hiperhibridación.</b> Dra. Anna Tarragó Mussons y Dr. Endika Rey Benito (Universidad de Barcelona).....	72
<b>Las nuevas variantes de las estructuras de guion del cine interactivo contemporáneo.</b> Dra. Clara López Cantos (Universidad de Castilla-La Mancha).....	74
<b>Redescubriendo a las brujas como tropo en el terror rural.</b> Inés Pérez Carrillo y Dr. Vicente Javier Pérez Valero (Universidad Miguel Hernández). .....	75
<b>Formación en las aulas infantiles y juveniles a través del folclore, el audiovisual y el género fantástico.</b> Marina Díaz-Caneja Alepuz (Colegio Internacional Lope de Vega, Universidad Politécnica de Valencia y Universidad Miguel Hernández). .....	76
<b>La infección como maldición.</b> Dr. Manuel Sánchez-Angulo (Universidad Miguel Hernández).....	77
<b>“Los sauces”, de Algernon Blackwood: la construcción mental de la naturaleza monstruosa.</b> Dra. Laura Blázquez Cruz (Universidad de Jaén).....	79
<b>El dios de las frondas. Disteísmo, epifanía y metamorfosis en el folk horror.</b> Dr. Luis Pérez Ochando (Universitat de València).....	80
<b>La conjura de los bosques. Colectivos vegetales en acción.</b> Dr. Santiago Lucendo Lacal (Universidad Complutense de Madrid).....	82





**FANTAELX**

VII CONGRESO INTERNACIONAL  
DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES  
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



**APARTADO 1**  
**PONENCIAS INAUGURALES INVITADAS**

## **Ponencia inaugural invitada:**

### **Ed Gein como arquetipo de monstruo real en el cine de “terror rural” estadounidense.**

Dr. Germán Piqueras Arona

(Universidad Internacional de València).

Hay muchas maneras de provocar miedo en el espectador que acude a una sala de cine, siendo esta acción el principal objetivo del cine de terror. Si bien, dentro de este, existe una ingente cantidad de géneros y subgéneros adscritos a diferentes épocas y zonas geográficas. La que pone en valor la presente propuesta es el concepto conocido como *American Gothic*, puesto que en este se tiende a reflejar la crisis de valores que tuvo lugar a finales de los años sesenta del siglo XX en Estados Unidos. Asimismo, aquí se englobaría la idea, acuñada por diversos autores, de “América Profunda”, cuyas principales características no provienen de lo fantástico ni de la ciencia ficción, como sí sucedía con los monstruos clásicos de la Universal en la década de 1930, si no de monstruos reales. Uno de las principales, e influencia innegable en la cultura pop, es Edward Theodore Gein, más conocido como Ed Gein, “el carnicero de Plainfield” que representó a la perfección los valores de la mencionada “América Profunda”, pese a nacer y vivir en otras latitudes del país. De hecho, sin él, el cine de terror rural estadounidense hubiera sido muy diferente, ya que su influencia va, desde *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960), película con un gran peso en el cine de terror posterior a ella, aunque no pertenezca a este grupo, hasta obras cinematográficas como *La casa de los 1000 cadáveres* (Rob Zombie, 2003), pasando por *La matanza de Texas* (Tobe Hooper, 1974), máximo icono del cine de terror rural estadounidense, junto a *Las colinas tienen ojos* (Wes Craven, 1977). Y sin olvidar films que, aunque menos conocidos, justifican nuestra tesis. Es el caso de *Motel del infierno* (Kevin Connor, 1980) o *El día de la madre* (Charles Kaufman, 1980), aunque prestaremos atención especial al largometraje de Hooper.

Por tanto, se analizarán las razones que condujeron a considerar a un asesino como Ed Gein en un símbolo inspirador, especialmente, para el cine de terror rural de Estados Unidos, aunque sin dejar de mencionar otras películas adscritas a otros subgéneros, siempre y cuando estas estén relacionadas, de alguna forma, con el que nos ocupa. Tampoco dejaremos de repensar en el influjo de Gein respecto en otros campos como la literatura, *Psycho* (Robert Bloch, 1959), el videoarte, *24 Hour Psycho* (Douglas Gordon, 1993), o el cómic, *¿Habéis oído lo que ha hecho Eddie Gein?* (Hardold Schechter y Eric Powell, 2023), entre otros. De la misma manera, el principal interés es subrayar el hecho de que aquello que más nos aterra siempre tiene su origen en algo real, siendo Gein el mejor ejemplo de ello.

Para confeccionar este análisis recurriremos a diversos autores como Rocío Alés, Vicente Garrido, Andrés R. Paredes, Paul Duncan, Jürgen Müller, Petra Lange-Berndt, Vicente Díaz, Jesús Palacios o Enric Ros, quienes con sus estudios nos han ayudado a comprender mejor el cine de terror y la realidad que existe tras él.

## Ponencia inaugural invitada:

### Postproducción digital, arte y estética en el film *Irati* de Paul Urkijo Alijo.

Dr. Damià Jorda Bou

(Universidad Miguel Hernández).

Esta comunicación parte de la película *Irati* (2022) como caso de estudio para hacer un análisis de los procesos y flujos de trabajo llevados a cabo en el ámbito de la postproducción, estudiando no sólo sus aspectos tecnológicos, sino también las motivaciones artísticas y plásticas que se vinculan con estos procedimientos.

Para ello se utiliza una metodología cualitativa que se sustenta sobre una serie de entrevistas con el propio director, con el que a partir del material publicado al respecto (making of, breakdowns, libro de arte) se profundiza en sus intenciones creativas, comunicativas y estéticas como elemento determinante a la hora de escoger herramientas y diseñar *workflows*.



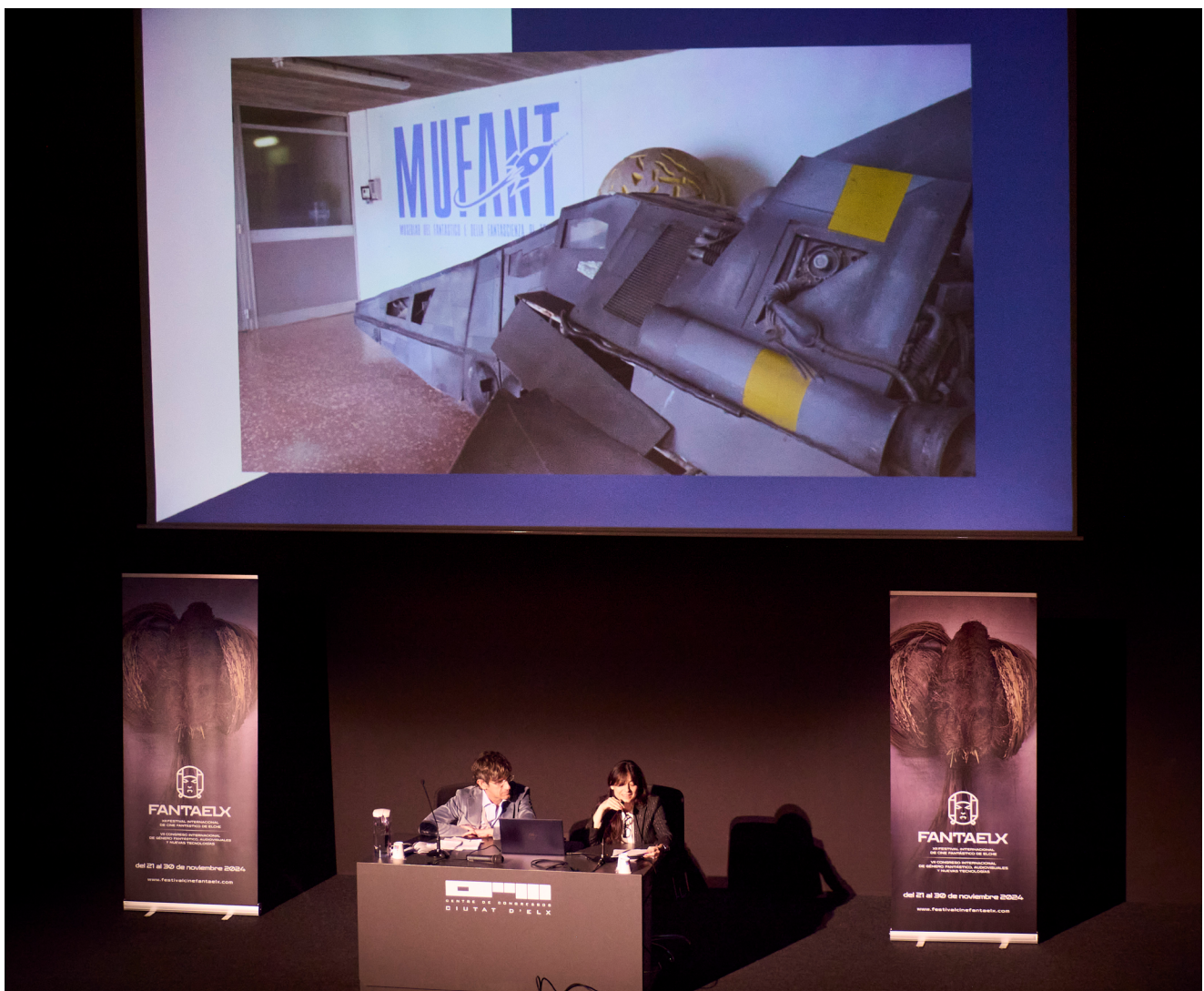
## Ponencia inaugural invitada:

### Intelligent machines, telepathy, brain transplants, sentient plants: The golden age of Italian fanta-thriller TV dramas of the 1970s.

Davide Monopoli y Silvia Casolari, cofundadores y codirectores del MUFANT – Museo lab del Fantastico e della Fantascienza di Torino (Italia).

Recorrido alrededor de la edad de oro del fanta-thriller italiano de la década de 1970 a través de los responsables del MUFANT – Museo lab del Fantastico e della Fantascienza di Torino (Italia), que acudieron invitados a la séptima edición del Congreso.

Más información sobre el MUFANT: <https://www.mufant.it/>





## **APARTADO 2: PONENCIAS**



## **Arthur Machen y *El gran dios Pan* como precursor del Terror Folclórico.**

Ana Pinel Benayas

(Universidad de Castilla-La Mancha).

La presente ponencia se centra en estudiar cómo Arthur Machen establece las bases del *folk horror* a través de su obra *El gran dios Pan*, un género que fusiona elementos folclóricos y mitológicos con narrativas de terror. Este enfoque permite comprender cómo los mitos y leyendas antiguas pueden influir en la percepción contemporánea del terror. Se analizarán las representaciones de la figura de Pan, desde sus orígenes románticos, donde es evocado como un dios amable y protector de la naturaleza, hasta las versiones más oscuras y siniestras que emergen a finales del siglo XIX. Pan se convierte en un símbolo de lo oculto y lo primitivo, reflejando la dualidad que enfrenta la cultura ante lo ancestral y mostrando la fragilidad de las sociedades modernas.

Para iniciar el análisis, se resumirá la trama de *El gran dios Pan*, que se centra en Flavia, quien es sometida a un ritual que desata fuerzas desconocidas, convirtiéndola en el vehículo de poderes ocultos. A través de la figura de Flavia, Machen aborda en este relato temas clave, como la dualidad de la naturaleza humana y la tensión entre la civilización y lo primitivo.

A continuación, se identificarán los elementos folclóricos y mitológicos presentes en el relato, incluyendo rituales paganos, la invocación de divinidades antiguas y la representación del caos y lo desconocido a través de la figura de Pan. A partir de aquí, se establecerán las conexiones de la obra de Machen con el *folk horror*, explorando cómo esta anticipa los principios del género al ahondar en la oscuridad de la existencia humana y su relación con lo sobrenatural. En el *folk horror*, los paisajes rurales y las tradiciones folclóricas a menudo sirven como telones de fondo para la manifestación de lo inexplicable. El entorno natural se convierte en un personaje en sí mismo en las historias de Machen, reforzando la idea de que lo salvaje y lo desconocido acechan la racionalidad y el orden de la vida moderna.

Para finalizar, se reflexionará sobre la influencia que Machen ha tenido en el *folk horror* contemporáneo, mostrando cómo *El gran dios Pan* ha servido de inspiración para cineastas actuales. Sus ideas pueden rastrearse en diversas obras contemporáneas, como *La bruja* de Robert Eggers o *Midsommar* de Ari Aster. Además, se propondrán futuras investigaciones que indaguen en la intersección entre folclore, mitología y terror, considerando la relevancia de Machen para el desarrollo de estas temáticas tanto en el panorama literario como en el cinematográfico.

## **La Diosa malévola: El poder femenino y los comienzos del *Folk Horror*.**

Dra. Elena Menéndez Requeno

(Universitat Politècnica de València).

Los orígenes del folk horror se remontan a las turbulentas y experimentales décadas de los sesenta y setenta, cuando tanto en Reino Unido, como en los Estados Unidos la gris década de los cincuenta que todavía recordaba el fantasma de la II Guerra Mundial daba paso al florecimiento de unas décadas marcadas por el color, la experimentación y el desarrollo.

El nacimiento de una contracultura que rechazaba los valores de una sociedad añeja y resignada, interesada en el individuo y con una visión hedonista de la vida, veía en el entorno rural el lugar ideal en el que construir un modelo de vida alternativo.

En este momento, dentro del movimiento feminista se dio una vertiente esencialista o cultural, que se interesó en las teorías decimonónicas sobre un posible pasado de gloria de la mujer, donde las primeras sociedades adorarían a una deidad femenina. Estas teorías ya habían sido mencionadas por la primera ola del feminismo, y favorecieron que muchas mujeres desearan desentrañar un pasado perdido.

Con la influencia de la psicología analítica de Carl Gustav Jung y sus teorías sobre los arquetipos y el inconsciente colectivo, se desarrolló el interés por el arquetipo de la Diosa o de la Gran Madre, como una madre universal, bajo la que muchas mujeres desarrollaron diferentes obras en diferentes medios, artísticos o literarios.

La Diosa se erigía no solo como una crítica al peso de las religiones tradicionales en la perpetuación de una posición subordinada de la mujer en la sociedad, sino que se erigía como un símbolo que aunaba muchas luchas: la necesidad de recuperar una historia propia de la mujer (Herstory), el vínculo entre la naturaleza y la mujer (escisión naturaleza y cultura), la apropiación del cuerpo femenino en la representación, la celebración de la sexualidad de la mujer, la reivindicación de la mujer como creadora, la lucha contra la violencia hacia la mujer.

Este arquetipo se encontraba presente no solo en grandes títulos de la literatura feminista como *When God Was a Woman* de Merlin Stone (1976), sino que fue común en las performances rituales de artistas de la talla de Ana Mendieta, Mary Beth Edelson, Judy Chicago o Suzanne Benton entre muchas otras.

A raíz del eclecticismo espiritual que se vivía en la época como rechazo a la fuerte presencia del cristianismo tanto en la sociedad estadounidense como en la británica, se da un gran interés por las prácticas religiosas alternativas, ya sea aquellas que llegaban de Asia, como por las de los pueblos originarios americanos, o las prácticas paganas, apareciendo diferentes interpretaciones de estas antiguas religiones. Sin duda la figura más importante este aspecto serían Gerald Gardner, y junto con la obra del antropólogo y folklorista escocés James George Frazer dieron forma a muchos ritos que se expandieron por aquel momento.

Esta deriva espiritual caló dentro del feminismo generando una forma de espiritualidad propia, denominada espiritualidad feminista, que se nutre de diversas fuentes para conformar una forma de espiritualidad que celebra a la mujer y sus ciclos y la conecta con la naturaleza.



Este vínculo del movimiento feminista con la espiritualidad y su necesidad de subvertir el orden simbólico imperante, favoreció que muchas agrupaciones pasaran a denominarse como hijas de la Diosa o, incluso, brujas.

No es de extrañar, por tanto, que la figura de la sacerdotisa o la bruja haya sido representada desde una perspectiva masculina como la representación del mal, y que puede verse en los títulos que componen la trinidad impía: *Witchfinder General* (1968), *Blood on Satan's Claw* (1971), o *The Wicker Man* (1973).

## **Amando de Ossorio i la saga dels Templers cecs. Ruralisme, paganisme i *Folk Horror* al *fantaterror* espanyol.**

Dr. Edgar Martínez-Camacho  
(Universitat Rovira i Virgili).

D'entre els molts films que componen l'extensa producció del *fantaterror* espanyol, les quatre obres que formen la tetralogia dels Templers d'Amando de Ossorio destaquen pel seu reconeixement internacional i innovació dins el propi subgènere. De Ossorio va caracteritzar aquesta famosa saga amb elements llegendaris, satànics, rurals i fins i tot d'inspiració lovecraftiana que permeten que hi poguem aplicar una lectura de *Folk Horror*.

Aquesta lectura, però, més enllà de ser merament estètica o superficial, ens otorga la possibilitat d'entreveure certs elements que són un reflex de la situació sociopolítica de l'Espanya dels anys setanta; creant una confrontació entre el món rural, supersticiós i ple de llegendes, i l'urbà, modern i obert a influències d'arreu del món.

## **Miedo y asco en *Coraline*. Horror rural en la fantástica repulsión hacia una película de animación infantil.**

Dra. Maria Pagès

(Universitat Politècnica de Catalunya, Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia).

Tan solo con los créditos de *Coraline*, que este año celebra su 15 aniversario, ya se muestran algunos elementos que vinculan esta película de animación para un público infantil con elementos velados del terror y el *Folk Horror*. La presencia de unas manos de alambre que tejen una muñeca con forma humana (la de la protagonista), y las agujas a su alrededor, nos sugieren los materiales necesarios para una práctica de vudú. Entre el tabú a la muerte y la visualización de los miedos infantiles, este film de animación cuenta la trama de una niña a quien obligan a vivir en un viejo caserón en medio del campo, separada de sus amigos de la ciudad.

Esta propuesta aplicará la metodología del análisis textual al film de animación *Coraline* para encontrar aquellos elementos que remiten al *Folk Horror*, los cuales, como pasa en los créditos, muchas veces solo son sugeridos debido al target al que se dirige la película. Otro enfoque metodológico será el patrón de reconocimiento del género articulado en torno a la cadena del horror rural (*Folk Horror Chain*), que está formada por una serie de motivos interrelacionados que se pueden encontrar en la mayoría de los textos fílmicos de horror rural. Esta herramienta, definida por Scovell (2017), permitirá rastrear elementos de este subgénero en el film de animación infantil, aunque no siempre se muestren directamente.

El primer eslabón de la cadena del *Folk Horror* es el paisaje, que en este subgénero (y especialmente en el lenguaje de la animación) nunca es un simple complemento, sino que marca el inicio de efectos adversos sobre la identidad social y moral de sus habitantes. El nuevo espacio vital de *Coraline* es una casa victoriana en medio del bosque en un paisaje inhóspito y oscuro alejado de la ciudad, cercado por árboles imponentes, y que configura un espacio natural amenazante.

En el *Folk Horror*, el segundo eslabón de la cadena es consecuencia del entorno agreste, que crea un aislamiento de los personajes. En *Coraline*, la lejanía respecto a la ciudad crea un microcosmos en torno a esta casa victoriana (llamada Pink Palace) poblada por una pequeña comunidad de vecinos que viven en diferentes plantas de la misma casa. Para escapar de la triste realidad en la que vive, y recuperando el patrón narrativo del portal como subgénero del fantástico, *Coraline* conecta con la Alicia de Carroll al descubrir un universo alternativo idealizado detrás de una puerta secreta. Al acceder a un mundo igual al suyo pero lleno de vida y esplendor, *Coraline* descubre que sus padres del otro lado del túnel son maravillosos y cumplen todos sus deseos, aunque levanten alguna sospecha por tener botones negros cosidos en lugar de ojos.

El último aspecto de la cadena del horror rural son las consecuencias de esta sociedad distorsionada, que en el film de *Coraline* se creará alrededor de esta “otra madre” posesiva a la que el resto de personajes de este “otro mundo” (el padre de *Coraline*, su amigo, los vecinos) acaban obedeciendo ciegamente hasta el sacrificio final característico de esta cadena, que acostumbra a tener un final violento. En *Coraline*, la protagonista se arma de valor y acaba quemando a su “otra madre” en un aquelarre de fuego y llamas que destruye completamente a la ogra hechicera. En este texto fílmico también encontraremos referencias literarias (como las

historias de la autora victoriana Lucy Cliffor), elementos con raíces en el folclore inglés (como el personaje de la diabólica Beldam) y referencias a leyendas antiguas de la infancia en Inglaterra del creador de la historia original (Neil Gaiman).

## **Análisis e investigación sobre la ilustración y el diseño de la cartelería cinematográfica a través del *Folk Horror*.**

Dra. Amparo Alepuz Rostoll

(Universidad Miguel Hernández).

La propuesta presenta la investigación que estamos desarrollando para actualizar las estrategias metodológicas y creativas de las enseñanzas artísticas al contexto contemporáneo de la cultura visual, utilizando como ejemplo un caso de estudio: la creación de cartelería cinematográfica, en concreto, la elaboración artística y de diseño de un cartel para una película de *Folk Horror*.

El cartel como soporte clásico para la divulgación de un producto, una pieza cinematográfica, nos sirve para abordar una propuesta creativa aplicada que abarca las fases de preproducción, producción y posproducción. En este caso y, partiendo de la selección de una serie de películas de *Folk Horror*, se realiza una versión de un cartel original del género en formato digital acompañada de una memoria en la que se documenta el proceso de creación del cartel.

## No es el hogar que recuerdas: el terror rural videolúdico en *Mundaun* a través de la estética de lo sublime.

Dr. Antonio Francisco Campos Méndez  
(Universidad Loyola Andalucía).

El terror ha sido un elemento inherente a la misma construcción narrativa de diversos medios culturales y artísticos. Pudiendo establecerse como una forma de expresión de los entresijos humanos, así como una forma de entretenimiento masivo, la disposición del terror a partir de los distintos elementos que proporciona el audiovisual para su elaboración ha sido objeto de estudio constante, tanto por su propia forma como por las diversas estructuras narrativas y temáticas que logra conformar. Cuando a esta cuestión se añade la interacción y participación del receptor, tal y como ocurre en el videojuego, el principal propósito es causar una sensación constante de desasosiego e indefensión en el jugador (Perron, 2006; Campos Méndez y Rebollo-Bueno, 2022). Aunque existe esta conciencia constante sobre la manera de establecer los elementos interactivos para provocar una sensación concreta en el jugador a lo largo de su experiencia en el *survival horror*, lo cierto es que también es posible apreciar una profunda mirada hacia el apartado estético. De hecho, en el caso del videojuego, se trata de establecer una cercanía entre la expresión estética y la construcción espacial, de manera que puedan crear un todo consistente que pueda resultar plausible para el jugador, reforzando así su inmersión en la atmósfera (Jenkins, 2004). Sin embargo, a lo largo de su tradición creativa en torno al terror, el videojuego ha priorizado un desarrollo contundente y tremendamente expresivo sobre aquello que puede impresionar al jugador, derivando el género hacia la lucha por la supervivencia y la falta de recursos (Kirkland, 2009; Ramírez Moreno, 2015). Ante esta tesitura, la presente investigación trata de aproximarse a la cuestión estética en el videojuego de terror, poniendo de relieve su importancia tanto en el conjunto audiovisual como en su misma expresión convertida en el elemento primordial de la obra videolúdica.

Para ello, se ha tomado como caso de estudio el videojuego *Mundaun* (HiddenFields, 2021), un videojuego suizo anclado en el entorno rural, con una elaboración artística sumamente peculiar, basada en claroscuros muy pronunciados que enmarcan la situación espacial en una extrañeza en constante conflicto con el regreso al hogar que supone para el protagonista. Este choque de opuestos se presenta como aspecto fundamental de la experiencia, orientando la interacción hacia la resolución del misterio que envuelva al constante desasosiego. De esta forma, el jugador se encuentra ante un ambiente lúgubre que produce una intranquilidad perpetua, a la par que se invita el regocijo sobre la belleza de lo oculto. La construcción estética de *Mundaun* acude constantemente al concepto estético de lo sublime, desarrollado por diversos investigadores en el entorno artístico (Trías, 1988) y narrativo (Carroll, 2003), además de extenderse hacia la misma elaboración que supone para el *survival horror* (Velasco Padial, 2014). No obstante, *Mundaun* presenta una disposición muy importante a la hora de entender el terror rural como un elemento inquietante y, al mismo tiempo, atractivo a partir de ese choque constante entre lo que debería ser reconocible y, en realidad, acaba suponiendo algo ajeno. Para llevar a cabo esta exploración se ha recurrido al análisis discursivo, a partir de la presencia de los elementos reconocibles como parte de la construcción de lo sublime, e interactivo, a través del modelo MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*) propuesto por Hunicke, LeBlanc y Zubeck en 2004.

## Lo terrorífico como reverso de la libertad en *Deliverance* (1972) de John Boorman.

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

*Defensa* (*Deliverance*) es una película estadounidense de 1972, dirigida y producida por John Boorman (n. 1933), basada en la novela homónima (1970) de James Dickey (1923-1997), y protagonizada por Jon Voight (n. 1938), Burt Reynolds (1936-2018), Ned Beatty (1937-2021) y Ronny Cox (n. 1938). Cuenta la historia de cuatro amigos de clase media que deciden pasar un fin de semana navegando en canoa por el valle del Río Cahulawassee (Georgia, EE.UU), hasta que un traumático encuentro con dos paisanos inicia una despiadada lucha por la supervivencia, así como por sostener los mismos pilares de la civilización frente a la naturaleza salvaje y su barbarie.

Pese a estar clasificada como un *thriller*, el provocador contenido de *Defensa*, así como ciertas fijaciones temáticas que se anticipan a sellos del género de terror posterior, hace que sea una película difícil de definir. Por ejemplo, su premisa del hombre civilizado enviado a la naturaleza, en la que alterna el papel de cazador y presa con su antagonista es similar al de *El Malvado Zaroff* (*The Most Dangerous Game*, 1932), una película clasificada como de terror durante la época *pre-code*.

Asimismo, emplea el cliché de los turistas de clase media que, de vacaciones lejos de casa, han de luchar por su vida contra uno o varios asesinos cuyo uso definiría el género *slasher* con *La matanza de Texas* (*The Texas Chain Saw Massacre*) en 1974, dos años después de su lanzamiento. Por otro lado, también es un exponente del cine de los 70 en el que la violencia sexual sirve como instigador de un conflicto vengativo, con películas como *La última casa a la izquierda* (*The Last House on the Left*, 1972) —inspirada por *El manantial de la doncella* (*Jungfrukällan*, 1960)—, *Perros de Paja* (*Straw Dogs*, 1971), *El justiciero de la ciudad* (*Deathwish*, 1974), *Lápiz de Labios* (*Lipstick*, 1976) o *La violencia del sexo* (*I Spited Your Grave*, 1978). Sin embargo, *Defensa* rara vez entra en la discusión de esos géneros, tal vez debido a que, a diferencia de todos ellos, en la obra de Boorman la víctima es un varón.

*Defensa* no esconde ni el abuso, ni sus consecuencias físicas o emocionales sobre la víctima, ni mucho menos la cólera que sus compañeros deciden desatar sobre sus agresores. A esto se suma la sensación de aislamiento y persecución sistémica, pues ellos son conscientes de que como extranjeros en una comunidad compacta, las leyes de la justicia no superarán el tribalismo que protege a sus enemigos. Por todos estos motivos: 1) anticipación de tropos del género de terror; 2) descripción explícita de actos horripilantes y 3) posición de inferioridad de sus personajes; es viable ver la película como de terror.

Esta ponencia examinará *Defensa* como un filme de horror rural, el cual utiliza y subvierte las expectativas de su premisa. La situación extrema en la que se sitúa a sus personajes parece seguir los pasos *El corazón de las tinieblas* (*Heart of Darkness*, 1899) de Joseph Conrad (1857-1924); la naturaleza salvaje desvela el salvajismo inherente del hombre, y no es el hombre quien civiliza la naturaleza sino la civilización la que doma al hombre. De esta forma, los protagonistas, presentados como hombres normales de clase media, desvelan su verdadero ser, contradiciendo su apariencia instigada por la civilización, contra “bárbaros” del medio rural. El terror proviene tanto del peligro externo, como de las transformaciones internas de sus protagonistas y de la revelación de sus verdaderos seres cuando las reglas de la civilización desaparecen y solo queda la supervivencia.

## ***El cuerpo abierto o la posesión de lo pagano.***

Daniel Toledo Saura

(Universidad Carlos III de Madrid).

A través de esta comunicación se establecerá una aproximación al fenómeno *Folk Horror* y a las características que lo definen y se tomará como referencia la película *El cuerpo abierto* (Huerta, 2022) como ejemplo de estos tropos que el *Folk Horror* suele incorporar y que en este film también encontramos. Después de esta aproximación al *Folk Horror* utilizamos uno de los temas del film para hablar de la tradición oral y de un mismo fenómeno, el de la posesión, que es tratado desde un punto de vista diferente, pues, aparentemente, este fenómeno de posesión es algo de carácter religioso, o por lo menos hasta ahora así se ha encargado de retratarlo el cine en la mayoría de ocasiones.

En *El Cuerpo Abierto* nos encontramos con el tema de la posesión, ampliamente tratado en la Historia del cine a través de películas como *El Exorcista* (Friedkin, 1973), *The Conjuring* (Wan, 2013) o *El exorcismo de Emily Rose* (Derrickson, 2005). Estas películas son de sobra conocidas por todos, sin embargo, tratan el tema de la posesión desde un punto de vista muy distinto al de cómo lo trata *El cuerpo abierto*. Gracias a la película redescubrimos cómo a través de los cuerpos enfermos el espíritu de los fallecidos es capaz de habitarlos y manifestarse de una manera muy parecida a la que podemos encontrar en otras películas con un trasfondo más religioso como en el caso de la antes mencionada *El Exorcista*. Al hacer esta comparativa entre la posesión y el fenómeno del cuerpo abierto, podemos ver cómo no se trata exactamente del fenómeno de la posesión demoniaca, sino más bien de algo parecido al espiritismo y más relacionado con lo ancestral, y que incluso puede llegar a estar bien visto por los habitantes de la aldea.

*El cuerpo abierto* es un buen ejemplo de *Folk Horror* porque a través de este tema redescubrimos este fenómeno de posesión desde un punto de vista pagano, sin nada que recuerde a la religión de ningún tipo. Se trata de un relato claramente afincado en las profundidades de las aldeas gallegas que tiene como origen esta tradición oral y el pasar información de padres a hijos, de vecinos a vecinas, y que juega con la idea de que una línea física que divide la frontera entre Galicia y el norte de Portugal, la "Raiaseca", es un entorno rural en el que también existen otras fronteras misteriosas en la que conviven lo normal y lo paranormal o los vivos y los muertos.



## **El Carnaval Gallego: Simbolismo, Caos y Terror Rural en el Triángulo Mágico.**

Dra. María José Bogas Ríos

(Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide, Sevilla).

El “triángulo mágico” del Entroido en Galicia está formado por los municipios orensanos de Verín, Laza y Xinzo de Limia, se trata del carnaval rural más antiguo de España y uno de los diez más antiguos del mundo. Es durante los festejos de Carnaval que el caos de lo báquico y orgiástico hace presencia antes de los rigores de la Cuaresma y el orden apolíneo vuelva a colocar todo en su lugar: peliqueiros, cigarrones y pantallas salen a las calles para azuzar a los vecinos a participar de las fiestas o castigarlos en caso contrario.

La historia de *Martes de Carnaval* es una película, como su propio nombre indica, que transcurre durante el penúltimo día del carnaval en el “triángulo mágico” del Entroido gallego con la figura del cigarrón como elemento simbólico de la proximidad de la muerte del Miércoles de Ceniza.

El presente texto explora las relaciones entre el Carnaval gallego y el *folk horror* en esta obra dirigida por Fernando Bauluz y Pedro Carvajal, poco tratada en nuestra historiografía y en la que se conjugan elementos surrealistas, simbolistas y fantásticos que conectan con el terror rural y el sentido más grotesco de los festejos de Carnaval.

Así, algunas preguntas de investigación que organizan el presente estudio son: ¿Qué sentido adoptan los festejos de carnaval en el enclave de ambientación?, además, ¿qué sentido adoptan en la obra?, ¿cuáles son los símbolos que entroncan con la mitología carnalesca del lugar?, en definitiva ¿cuál es la representación que se realiza del carnaval y cómo se conjuga con el terror rural?

## **Intertextualities, Folk Horror and the Intergenerational Conflict in Stephen King's *Children of the Corn* and Narciso Ibáñez Serrador's *¿Quién puede matar a un niño?***

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

According to scholar Adam Scovell (2017), it was cinema director Piers Haggard who coined the term 'folk horror' in order to refer to his film *The Blood on Satan's Claw* (1971), which along with the films Michael Reeves's *Witchfinder General* (1968) and Robin Hardy's *The Wicker Man* (1973), are considered the trinity of folk horror cinema. As Stacey McDowell (2016) argues, the writers of Gothic literature already introduced folkloric myths and legends in their narratives as a source of the fantastic, often with the aim of underscoring the pulse between primitive belief and modern scepticism. Besides, from a psychoanalytic perspective, a latent symbolism lurks beneath recurrent themes in folk horror, since ancestral beliefs—which have apparently been surmounted—still intrude into the contemporary everyday existence. Accordingly, in folk horror narratives, the irruption of folklore arises as a cultural Other, insofar as the folkloric subject matter involves issues related to tradition, superstition, religion, paganism, rituals, primitivism, regionalism, isolation, and the transcendence attached to the landscape.

Stephen King's short story "Children of the Corn", originally published in 1977 and adapted to the cinema in 1984, may be considered one of the most popular and representative folk horror narratives. The story revolves around a young couple who drive to an isolated village, which is located in the heartland of the United States, and it is only inhabited by murderous children who worship a demonic deity that lives in the local cornfields. King's "Children of the Corn" comprises many of the recurrent characters, tropes and motifs in folk horror, such as the pulse between the past and the present, the schism between religion and paganism, the split between older and younger generations, the rupture between regionalism and urbanity, and the clash between agriculture and industry. According to King scholar Tony Magistrale, as a folk horror narrative, "Children of the Corn" triggers multiple interpretations, comprising religious fanaticism, the revenge of the land after evil human action, and particularly, the loss of innocence symbolised by murderous children who fight against an adult generation who put in jeopardy their own prospects and the future of the planet (1988, 78). As the multiple film adaptations of King's original story evince, the mythical folk background in the narrative and its latent anxieties as regards the exploitation of the land, the pervasiveness of ancestral belief systems and the clash of generations still remain significantly prevalent.

Despite the popularity of King's "Children of the Corn", little attention has been drawn to the fact that King's narrative presents manifest intertextualities with Narciso Ibáñez Serrador's folk horror film *¿Quién puede matar a un niño?* (1976), based on Juan José Plans's novel *El juego de los niños* (1976) and released one year before King's short story was published. Ibáñez Serrador's film revolves around a couple of English tourists who visit the fictitious island of Almanzora, on the southern Spanish coast, where they notice that the place is only inhabited by children who are possessed by a mysterious force that compels them to kill their elders. In analogy with King's short story, Ibáñez Serrador's film also presents recurrent themes and tropes that categorise it as an exponent of folk horror.

This presentation will offer a comparative analysis of the intertextualities existing

between Stephen King's short story "Children of the Corn" (1977) and Narciso Ibáñez Serrador's film *¿Quién puede matar a un niño?* (1976). Both narratives will be approached as classic contemporary exponents of folk horror, insofar as they comprise the basic tenets characterising this horror subgenre. Besides, since the clash between youth and old age plays a central role in both narratives, attention will also be drawn to the importance of the intergenerational conflict as a pervasive trope in folk horror narratives.

## **El personaje de la madre en tres films de folk-horror: *La bruja* (*The Witch*, Robert Eggers, 2015), *Hereditary* (Ari Aster, 2018) y *Lamb* (Valdimar Jóhannsson, 2021).**

Mercè Ginard Curient

(Universidad de Barcelona).

El personaje de la madre ostenta cierta notoriedad en el universo fílmico del terror, casi siempre materializándose en madres terribles o, en clave freudiana, castradoras. Sin embargo, en el *folk-horror* fundacional —tomando como referencia la llamada *Unholy Trinity* formada por *La garra de Satán* (*The Blood on Satan's Claw*, Piers Haggard, 1971), *El hombre de mimbre* (*The Wicker Man*, Robin Hardy, 1973) y *El General Witchfinder* (*Witchfinder General*, Michael Reeves, 1961) — los personajes maternos tienen un rol muy secundario o inexistente. Dada la fundamentación del género en lo arcaico y ancestral sorprender la ausencia de esa figura, sin embargo, este hecho obedece más, quizás, con la tipificación de sus personajes femeninos. Estos normalmente están contruidos a partir de su relación con la brujería y las *femme fatale*, imaginarios que chocan con la configuración tradicional de la maternidad.

En las manifestaciones fílmicas del género en el segundo decenio del s. XXI, sin embargo, encontramos varios ejemplos articulados en torno a la maternidad o, por lo menos, de las relaciones intrafamiliares. Es el caso de *La bruja* (*The Witch*, Robert Eggers, 2015), *Hereditary* (Ari Aster, 2018) y *Lamb* (Valdimar Jóhannsson, 2021). Las tres plantean un arquetipo materno con ciertas similitudes, en tanto que negligencia, de una manera u otra, su descendencia. En *La Bruja* las tensiones maternofiliales desembocan en un matricidio. En *Hereditary* la relación entre madre e hijo es ambivalente. En *Lamb* se ofrece una reflexión sobre el duelo ante la pérdida de un hijo.

La comunicación se plantea analizar el imaginario materno y familiar de estas tres obras con el objetivo de ofrecer un estudio de sus semejanzas y diferencias, así como reflexionar en torno a la existencia de un cierto arquetipo de figura materna en el género del *folk-horror*. Así mismo, se aspira a ofrecer cierto enfoque en clave de género estableciendo un diálogo con las teorías de la abyección y la madre arcaica de Julia Kristeva.

## **El Folk Horror del Sudeste de Asia como herramienta de análisis social en el marco del giro ontológico en ciencias sociales: un estudio de sus potencialidades y limitaciones.**

Dr. Álvaro Malaina y Liying Zhou  
(Universidad Complutense de Madrid).

En los últimos años el subgénero del “Folk Horror” u “horror rural” ha conocido un importante auge dentro del cine de terror del Sudeste de Asia, con ejemplos como *Impetigore* (Joko Anwar, 2019), *Roh* (Emir Ezwan, 2019), *The Medium* (Banjong Pisanthanakun, 2021) o la miniserie de HBO Asia *Folklore* (2018-2021). Con raíces lejanas en títulos clásicos como *Mystics in Bali* (H. TjutDjalil, 1981) o *Nang Nak* (Nonzee Nimibutr, 1999), podríamos estar asistiendo a la consolidación de un subgénero propio dentro del cine de terror asiático que enfoca en folklore y leyendas locales influidas a menudo por un pasado precolonial animista y chamanista y que está obteniendo éxito a nivel tanto local como internacional. En esta presentación queremos abordar este subgénero desde las ciencias sociales, planteando si estos filmes podrían servir de herramienta de análisis social de culturas no occidentales y no modernas.

La presentación se basa en investigaciones anteriores de aplicación de la teoría del rizoma de Gilles Deleuze y Félix Guattari (1987) al cine independiente del Sudeste Asiático y en particular a las películas del director tailandés Apichatpong Weerasethakul, que serían concebidas como “rizomas etno-cinematográficos” (Malaina 2022). Con una estructura no lineal y acéntrica, moviéndose entre el realismo casi documental y la ficción fantástica y surrealista, nos presentan realidades socioculturales no modernas como la región tailandesa de Isaan muy influida por el animismo y el chamanismo laosiano. Desde planteamientos deleuzianos no jerárquicos ni racionalistas, constituirían desde las artes visuales herramientas de análisis social para un proyecto de antro-po-sociología “ontológica” que “tome en serio” (Viveiros de Castro 2010) otras ontologías diferentes a la moderna occidental. Actualmente estamos trabajando en la aplicación del modelo al cine del director chino Bi Gan.

Siguiendo el planteamiento del “rizoma etno-cinematográfico”, el cine puede así constituirse en una metodología heterodoxa para-etnográfica de visualización y experiencia sensorial de otros “mundos” u ontologías diferentes a la modernidad occidental globalizada donde no se darían las separaciones modernas entre lo humano y lo no-humano (animales, objetos, espíritus, fenómenos naturales). Los rizomas etno-cinematográficos permiten dar voz a los pueblos subalternos del Sur Global precisamente al no buscar “representarlos” objetivamente sino más bien “presentarlos”, abriéndose desde el arte a sus subjetividades profundas y a su “inconsciente social” previo a la modernidad, saliendo así del marco de la ciencia social eurocéntrica y conectando con la perspectiva decolonial (Mignolo y Walsh 2018) y el llamado giro ontológico (Holbraad y Pedersen 2017) en antropología.

Mediante el estudio de casos concretos, planteamos que el “Folk Horror” del Sudeste Asiático tiene buenas potencialidades estéticas y narrativas para constituirse en ficciones para-etnográficas para la exploración sensorial de ontologías animistas no modernas aún presentes en zonas rurales y menos desarrolladas del Sudeste de Asia, pudiendo llegar a una amplia audiencia cada vez más interesada en productos culturales heterogéneos y aprovechando los medios digitales actuales de difusión. Pero sostenemos también que por el momento presenta importantes

limitaciones a tal fin, propias de emerger dentro de la industria oficial del cine y no de forma independiente, como fenómeno de “glocalización” cultural que se ajusta también a las dinámicas transnacionales de las industrias culturales globales, con atención especial a su orientación a plataformas de *streaming* como HBO, Netflix, entre otras (con sus algoritmos de selección de películas), y a un público moderno global (con su retroalimentación que influye en la producción). Al seguir lógicas económicas y de consumo que pueden lastrar su originalidad situada con influencias occidentalizantes y en general del cine de terror más comercial, puede limitar su potencialidad para-etnográfica de exploración de otros mundos del “pluriverso” (Escobar 2020) que planteamos en nuestro modelo teórico.

## **La licantropía en el cine español: estudio sobre la figura del hombre lobo en las obras *El bosque del lobo* (1970) y *Romasanta, la caza de la bestia* (2003).**

Dr. Jorge Zarauza Castro

(Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide, Sevilla).

El cine español, a lo largo de sus casi 130 años de historia, ha retratado todo tipo de personajes. En este sentido, el séptimo arte nacional se ha caracterizado por apostar por protagonistas llamativos, picarescos y muy interesantes. Por estos y otros motivos, entre los que destacan el gran impacto social que tiene el cine, muchas de estas figuras han entrado a formar parte del imaginario colectivo. En la mente de los espectadores siempre quedará el recuerdo de personajes como Carmen (Paz Vega), Raimunda (Penélope Cruz), Soledad Moreno (Sara Montiel), Celestina (Terele Pávez), Susana, la tonta del bote (Lina Morgan) o Torrente (Santiago Segura), entre otros.

Uno de estos personajes es el hombre lobo, un ser misterioso, oscuro y, en ciertos momentos, desconocido para el gran público. En esta investigación se estudiará el tratamiento cinematográfico que el séptimo arte español ha dado a la historia de Manuel Blanco Romasanta, la única persona en España que ha sido diagnosticada de licantropía clínica, y que saltó a las páginas de los principales periódicos nacionales tras el asesinato de más de diez personas inocentes durante el siglo XIX. Desde entonces, la narración de Romasanta ha formado parte de la cultura popular en todo tipo de novelas, cantares, poemas y obras cinematográficas.

El objetivo principal de esta investigación es estudiar y comparar cómo se representa, tanto a nivel narrativo como visual, la figura del hombre lobo en las obras *El bosque del lobo* (Pedro Olea, 1970) y *Romasanta, la caza de la bestia* (Paco Plaza, 2003). Estas películas son dos cintas dramáticas ambientadas en entornos rurales donde el misterio, la intriga y el suspense son elementos clave. La elección de estas obras se debe a que ambas toman como punto de partida los mismos hechos históricos: los asesinatos cometidos por Manuel Blanco Romasanta. Además, debido a estas similitudes, la cinta de 2003 puede considerarse un *remake* libre de base argumental de la película de 1970, lo que resulta interesante para el estudio comparativo de ambas narraciones.

## **Fantasy and horror, the perfect off-limits language.**

Ben Manzanera

(Investigador independiente).

Context. Censorship has been a limitation for our culture to grow, but it has also been a challenge for filmmakers to talk about topics that were taboo or even illegal, not to mention social minorities (and their backgrounds, their own stories, etc.) that were sidelined in favor of the “straight white men” narrative.

Therefore, the fantasy/horror genre has been used in our culture to overcome these restraints and to go deep into different off-limits topics that could be interesting case studies.

Goals. Through the analysis of a selection of fantasy and horror films, this study tries to show how the genre has succeeded to talk about important (and sometimes uncomfortable) issues in every community like no other genre could.

These movies are part of a list that highlights each topic (racism, homosexuality, feminism, gender nonconformity) and teach us how to handle off-limits themes in a creative and unique way thanks to fantasy and horror, thanks to the filmmakers' imagination.

Storytelling can even become a weapon for social and political manipulation sometimes, it could be dangerous and spread hate messages through unclear narratives, and we should be on the lookout in case this happens.

Methodology. To prove that films are addressing these topics using the fantasy and horror genre, there's the need of analysis of some of the most important titles in movie history: from “Night of the Living Dead” (1968, George A. Romero) to “A Nightmare on Elm Street” (1984, Wes Craven) among many others.

Slashers, demons, ghosts, vampires, body horror, mad scientist, infections, folk, witches, zombies, home invasions, infections... Every horror subgenre is taken into account to explore how the movie industry uses analogies and metaphors to deal with our reality, even when mainstream audiences or the people in charge of our world aren't prepared for it (or don't get it).

Conclusions and results. A group of directors, scriptwriters, executive producers and showrunners have done an amazing job talking about minorities and “uncomfortable” topics through their films and television shows.

There are a lot of names in the horror genre that use their platform to give space for these topics, themes, characters, etc. and put them all in front of a wide audience.

Jordan Peele (“Get out”), Ryan Murphy (“American Horror Story”), Julia Ducornau (“Raw”) and Coralie Fargeat (“The Substance”), just to mention a few, are developing new narratives in the fantasy and horror genre, as the perfect off-limits language.



## **L'efecte de sinistre en el terror rural. A propòsit de *Midsommar*.**

Dr. Enric A. Burgos Ramírez  
(Universitat de València).

La nostra comunicació pren com a objecte d'estudi *Midsommar* (2019), el film d'Ari Aster que, a més d'haver assolit una notable recaptació i una bona acollida per part de la crítica, ha tingut una considerable repercussió en el món acadèmic. Tot i que els enfocaments des dels quals s'ha abordat l'examen de la pel·lícula són ben diversos, fins el moment no trobem cap escrit centrat a esclarir el funcionament del sinistre en la cinta. Així, ens plantejem com a objectiu explicar les diferents formes com *Midsommar* procura l'emergència del sinistre, parant especial atenció a com l'ominós és invocat mitjançant la subversió dels codis del gènere de terror que el folk horror porta a terme.

Comencem el recorregut aproximant-nos a la noció freudiana d'*unheimlich*. D'aquesta manera, valorem breument la recopilació de figures portadores del sinistre que realitza l'autor. Però principalment destaquem que, d'acord amb Freud, no hi ha prou amb l'aparició d'aquests motius en la ficció perquè aquesta resulte sinistra sinó que l'obra en qüestió ha d'observar certs procediments narratius i/o estètics perquè el sentiment de sinistre es manifeste. D'entre aquests procediments, remarcuem la importància d'emprar una retòrica del dubte que connectem amb el trencament d'expectatives del lector/espectador que suposa la transgressió dels codis genèrics.

A continuació, seguint Brigid Cherry, valorem els clixés del gènere cinematogràfic de terror tot associant-los amb les maneres com habitualment s'ha vehiculat l'efecte de sinistre. Seguidament, i de la mà de Scovell, comentem els que es consideren patrons d'un gènere tan relliscós com el folk horror i deixem constància de com aquests patrons s'allunyen de diverses convencions del terror i, alhora, també de les tradicionals maneres com el gènere ha mirat d'explotar el potencial del sinistre.

D'aquest punt en endavant, i després de contextualitzar *Midsommar*, procedim a analitzar el film, tot centrant-nos en l'examen de tres passatges clau: el que arreplega l'arribada dels turistes nord-americans a la comuna de Harga, el que dóna comptes del concurs per a triar la Reina de Maig en què Dani participa i el que suposa el clímax del film i representa el sacrifici final i l'empoderament de la protagonista. L'anàlisi de la pel·lícula ens permet apreciar determinades invocacions de l'ominós que es procuren per vies semblants a les transitades pel terror *mainstream* però, sobretot, altres exploracions del sinistre més vinculades a les rutines pròpies del subgènere del terror rural. Remarcuem aleshores com l'ominós es manifesta en un film marcat per unes localitzacions naturals idíl·liques, per una il·luminació en clau alta, una paleta de colors ben rica i una banda sonora on les composicions musicals folklòriques tenen una important presència.

Per a concloure, posem en valor l'atreviment de *Midsommar* alhora d'explorar unes altres formes de propiciar l'efecte de sinistre en l'espectador. Alhora, i tenint en compte els paral·lelismes que l'anàlisi revela entre *Midsommar* i altres films que resten dins de la categoria de folk horror, raonem al voltant de la possibilitat que el sinistre sorgisca principalment en el subgènere com a fruit de la seua transgressió de les convencions del terror del cinema de la indústria.

## Horror rural en los juegos de rol: De los tropos del género a las mecánicas oscuras del jugar a perder.

Dr. Joan J. Pons López

(Tecnocampus – Universitat Pompeu Fabra).

En el presente trabajo se ha realizado un estudio comparativo entre, por una parte, los códigos y tropos del género denominado horror rural, representado por clásicos de literatura como *The Lottery* (Jackson, 1948), *The Magus* (Fowles, 1965) o *El Wendigo* (Blackwood, 2014). A estos tropos del género literario se suman los del género cinematográfico, que los enriquece, evoluciona y visibiliza con títulos como *Witchfinder General* (1968), *Blood on Satan's Claw* (1971), *The Wicker Man* (1973) o la reciente *Midsommar* (2019). Tanto los referentes literarios como los cinematográficos se nutren e inspiran de estudios antropológicos procedentes de obras como las de Graves (1985), Campbell (2016) o, en especial, *La rama dorada* de Frazer (1959).

Una vez seleccionados estos códigos y en segundo lugar, se ha realizado un análisis de diversas ficciones o *settings* de distintos juegos de rol como *Trophy Dark* (Ross, 2022), *Ironsworn* (Tomkin, 2022), *Vaesen* (Egerkrans, Hintze y Davis, 2020) o *The Shivering Circle* (Ingham, 2018). Estos juegos están ambientados en entornos rurales, bosques o zonas aisladas y sus propuestas narrativas están plagadas de rituales paganos, tradiciones sangrientas y lugareños extraños e inquietantes enmarcados en el contexto de lo que entendemos como un entorno ludoficcional (Planells y Cuadrado, 2020). Es decir, un entorno lúdico (un juego), un entorno ficcional (Dolezel, 1999) y una ambientación fantástica (Mendlesohn y James, 2012; Stableford, 2009; Zahorski y Boyer, 1979).

Estos códigos o tropos del género se proyectan narrativamente en elementos como una ambientación rural, desconectada o alejada de las grandes ciudades y de la civilización, elementos de tradiciones y rituales paganos o religiones antiguas y olvidadas, conectadas con liturgias y creencias animistas o chamánicas. También incluye elementos de sacrificios rituales, tanto de animales como de seres humanos, llegando en algunos casos al canibalismo. Todos estos aspectos se relacionan con una contemplación pragmática y cruda, oscura, de los elementos naturales (bosques primigenios, animales antiguos y espíritus del bosque) y elementos de religiones paganas, como la Wicca o el mencionado animismo y chamanismo. Estas religiones a menudo están representadas por una divinidad oscura y demoníaca vinculada con elementos de dicha naturaleza antigua y pagana.

Múltiples de estos aspectos se ven reflejados en juegos de rol como *Trophy Dark* (Ross, 2022), un juego de rol analógico (JRA) en el cual los jugadores encarnan a buscadores y aventureros que se adentran en un bosque antiguo y oscuro. Uno de los elementos de diseño clave del juego es que pase lo que pase, ningún aventurero saldrá jamás vivo del bosque. Esta dinámica, conocida como *jugar a perder*, se ve reforzada por mecánicas de juego relacionadas con la acumulación de estrés, de heridas y la pérdida de recursos como la comida, el agua o las herramientas y armas. Otro juego, titulado *Ironsworn* (Tomkin, 2022), trabaja sobre elementos muy parecidos: localizaciones desconocidas, entidades paganas y olvidadas y mecánicas de escasez y de tensión psicológica. En *Ironsworn*, además, se observa una mecánica de juramentos que confiere cierto elemento de falsa épica, inherente también al terror rural, donde es extraño encontrar relatos de supervivientes. *Vaesen* (Egerkrans, Hintze y Davis, 2020) es quizás el JRA más conocido dedicado

al horror rural. “Bosques oscuros, montañas desoladas y lagos negros en arboledas recónditas” (Devir, 2024) pueblan las localizaciones de su ambientación, ubicada cronológicamente a finales del s. XIX en el norte de Europa.

## Depredadores, presas, verdugos y víctimas: Visiones dinámicas del vampirismo en *Shiki*.

Guillermo González Hernández  
(Universidad de Castilla-La Mancha).

*Shiki* (2010) es una serie de animación japonesa dirigida por Tetsurō Amino (n. 1955), basada en la novela homónima de 1998 de Fuyumi Ono (n. 1960). Tomando clara influencia de la novela de Stephen King, *El misterio de Salem's Lot* (1975), *Shiki* relata el desarrollo de un brote vampírico en un aislado pueblo japonés; lo que inicialmente parece una plaga que acaba con la vida de sus habitantes se revela como una infiltración de muertos vivientes, liderada por un misterioso y antiguo clan de vampiros. El desarrollo dramático de *Shiki* se fundamenta por las dinámicas de poder entre los humanos y sus depredadores, que a su vez inspira diferentes formas de terror. Primero como una epidemia inexplicable que asola a una población hasta que la comprensión de la naturaleza sobrenatural de la amenaza a la que se enfrentan los pueblerinos desemboca en un conflicto abierto cuyo horror se fundamenta en la brutalidad con la que las previas víctimas actúan contra sus verdugos. Asimismo, la narrativa toma otro préstamo de la literatura vampírica con su protagonista, el Doctor Toshio Ozaki, un Van Helsing japonés que tras enfrentarse a la plaga en calidad de científico ha de asumir el papel de cazavampiros y liderar la comitiva contra los no-muertos. El principal punto de inflexión de la serie es el equilibrio de poder entre ambos grupos, el cual depende del control de la información. Los vampiros se cobijan en el desprecio a las supersticiones de las sociedades contemporáneas, pues sus depredaciones se esconden bajo la creencia racional —pero errónea— de que una enfermedad inexplicable está devastando al pueblo. Los rumores de vecinos muertos que se ven deambulando en la noche sólo incrementan la paranoia, pero no desvelan el misterio. Únicamente cuando Ozaki, el principal representante de la mentalidad científica, afronta la realidad sobrenatural de la amenaza a la que se enfrentan, se posibilita la resistencia. *Shiki* presenta un conflicto cuyo único fin es la aniquilación de uno de los dos grupos. Esta ponencia examina las dinámicas del terror presentes en la serie, en continua fluctuación con el avance de la trama. El horror basado en el misterio de la amenaza se transfigura en otro fundamentado en lo sobrenatural e imbatible, para concluir con lo visceral, violento e incluso introspectivo. *Shiki* analiza cuestiones como la histeria colectiva, el fanatismo, la sutil semejanza entre los depredadores naturales y los grupos opresores en sociedad —en sus varias definiciones, incluyendo la clase social y la otredad—, y cómo el odio a estos puede transmutar en políticas genocidas, perfectamente racionalizadas; construidas sobre una premisa de la lógica que no admite emociones, realmente se basan en el disgusto y el asco hacia un enemigo natural. Independientemente de que los no-muertos otrora fuesen vecinos, amigos e incluso familiares, los humanos supervivientes les dan caza completamente convencidos de la rectitud de sus actos, de la misma forma que los recién convertidos se tornaron contra los vivos, concluyendo con la destrucción material y espiritual de ambos grupos. Esta ponencia analiza las fuerzas conjuntas del terror y el odio que definen la trama y sensibilidades de *Shiki*.

## **“My Attitude”: la mujer-estatua como tropo del folk terror y sus recreaciones a partir de La Vénus d’Ille de Prosper Mérimée.**

Sílvia Catarina Pereira Diogo

(ARTIS-IHA Instituto de Historia del Arte de la Universidad de Lisboa, Portugal).

A mediados del siglo XIX, el escritor Prosper Mérimée dio a sus lectores un giro macabro y contorsionista al tema de la mujer-estatua en su novela *La Vénus d’Ille* (1837). En ella, una estatua de Venus es encontrada por un anticuario y expuesta al público local. Pretendemos reutilizar esta historia para el tema del *folk terror* y, a partir de lo que aprendemos de Mérimée, averiguar cómo el tema de la mujer-estatua, en el papel de criatura perteneciente al mundo pagano y sobrenatural, se repite en la historia de la literatura, y cómo este tema sigue representando una lectura novedosa de lo femenino replicada en diversas mimetizaciones del tema de la mujer de piedra en algunos medios literarios y/o visuales relevantes. Para esta indagación, pretendemos aproximarnos a un tipo de performance visual del siglo XVIII llamado *attitude*, promovido por Emma Hart (conocida como Lady Hamilton), que invoca el tópico de la mujer-estatua. Palabras como metonimia, *prosopopeia*, *mimesis*, *by proxy*, alegoría, simulacro, etc., serán importantes para investigar correctamente el concepto de *attitude* cuando se pone en diálogo con la estatua-mujer *per se* y la Venus de Mérimée, porque su valor semántico y metafórico acaba siendo decisivo en el marco estético allí representado. Estas expresiones también serán decisivas para establecer comparaciones con algunas ocasiones del cine en las que se han utilizado *attitudes*, como en las películas *Glorifying the American Girl* (M. Webb, 1929), *Les Enfants du Paradis* (M. Carné, 1945) y *Les Enfants Terribles* (J. P. Melville, 1950). Por otra parte, en la línea de la *attitude* y la mujer estatua, vamos a introducir también un breve análisis del vídeo musical *Attitude* (2023) de la cantante surcoreana Hyuna, cuya estética aún a la *attitude* propiamente dicha y elementos del terror, del *grunge* y de la psicodelia, que ella también traslada a su música, y que sus videoclips anteriores ya anunciaban.

## **Halfway between real and fictional. A narratological analysis of the first chapter of the Harry Potter saga.**

Dra. Ludovica Broglia

(Universidad de Módena y Reggio Emilia, Italia).

Many authors have attempted to define the fantastic genre over time. Italo Calvino, for example, proposed a division of the genre in fantastic *visionary* (with supernatural elements such as ghosts and monsters) and *mental-daily* fantasy, a genre in which the supernatural is realized in the inner dimension of men. For the famous narratologist and philosopher Cvetan Todorov, on the other hand, fantastic moves between wonderful and disturbing and is able to evoke in the reader unreal scenes making them credible from a mimetic point of view. *Fantasy* is the subgenre most closely related to fantastic genre, in which magic and unexplainable events are a fundamental part of the story. Among the most famous fantasy novels in the world we find *Harry Potter*, a real literary phenomenon that has modified and redefined completely the boundaries of the urban fantasy, genre set in contemporary coordinates.

The series tells the adventures of the young magician Harry Potter, his friends and his antagonists at the school of magic and sorcery in Hogwarts. The magical world in which the story takes place consists of a *parallel society* that lives hidden from the real world, to ordinary people. The saga focuses on one hand on outlining the psychological evolution of many characters —and, for this reason, can be considered in some respects a *bildungsroman*— and, on the other, on presenting and deepening several topics crucial from an educational point of view, among them death, love, free will, racism. The popularity of the saga has had a considerable cultural impact on the youth world, expressed initially in the film adaptation and later through the development of social platforms such as *forums* and *fansites*.

The conference paper focus on the author's desire to build a novel *halfway* between real and fictional and presents a narratological analysis of the first chapter of the saga, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, which tells of the protagonist's first entry into the school, of his circle of friends and antagonists and of the family events that have led him to be the world's most famous magician. To succeed in her main aim, Rowling uses the support of sophisticated narratological mechanisms that deserve to be explored. To create an aura of mystery and magic, for example, the author presents dark settings, far from familiar ones, which can only be reached through non-real transport stratagems (just think of the 3/4 track that allows to get on the train visible to wizards and hidden from ordinary people). As for the time coordinates of the story, it is difficult to distinguish and identify specific *moments* because the only references are related to holidays (for example, it is Christmas and it is time to celebrate) or weather (for example, there is snow and it is winter). The *actions* performed by the characters are also particularly important for the fantastic dimension, which change according to the place in which they are: if in the real world it is possible to perform certain actions, they mean nothing in the magical world. The fundamental distinction between protagonist and antagonist also dominates the construction of the *storyworld*: in this chapter, Harry must solve the main dilemma concerning the philosopher's stone, but —like in fairy tales— he has to do a lot of *tests* before he can succeed due to the interference of others.

## El mundo fantástico de los primeros álbumes de Luis Royo.

Dr. Julio Gracia Lana

(Universidad de Zaragoza).

Luis Royo (Olalla, Teruel, 1954) es uno de los ilustradores españoles de género fantástico con mayor proyección a nivel internacional. Comenzó su producción en el ámbito del interiorismo para abrazar a continuación la pintura, de tipo social y crítica con el contexto político, con exposiciones en ciudades como Reus, Teruel o Zaragoza. Su trayectoria se ha caracterizado por un profundo trabajo en cada ámbito artístico, tan solo comparable con la rapidez con la que cierra una etapa y comienza la siguiente: tras la pintura se dedicó al cómic, tanto en solitario como en colaboración con el reputado guionista Antonio Altarriba (Zaragoza, 1952). Entre la segunda mitad de los años ochenta y los noventa, dio el salto a la ilustración y ganó un progresivo reconocimiento global que continúa hasta hoy. En este sentido, destaca como punto de inflexión su álbum *Women*, editado por Norma Editorial en 1992.

Localizamos un primer reconocimiento de la obra de Royo por parte de sus compañeros de profesión en *Luis Royo en el casi Olimpo*, incorporado dentro del libro *La línea y el tránsito*, editado en el año 1990. El Colectivo Zero (375) destacaba cómo: “prácticamente en cuatro años Luis Royo ha conseguido pasar de ser un dibujante activo y vitalista en el pequeño mundillo del cómic en Zaragoza, a ser un ilustrador de prestigio internacional”. Sin embargo, más allá de reseñas críticas y, a pesar de su trayectoria profesional e importancia, no existen estudios histórico-artísticos acerca de Luis Royo y de su vínculo con lo fantástico.

La propuesta analiza además de *Women*, los siguientes álbumes: *Malefic* (1994); *Secrets* (1996); *III Millennium* (1998); *Dreams* (1999) y *Fantastix Art* (1999). Todos ellos se caracterizan por una uniformidad temática vinculada con lo fantástico que configura un mundo propio de tono tenebroso. Se basa en la imagen de una mujer guerrera, fuerte y sexualizada. El acercamiento narrativo y estético aporta conclusiones como la mezcla de géneros (se combina con la ciencia ficción en *Women* y *III Millennium* o con el terror en las restantes obras); la emergencia del erotismo (será clara en otros álbumes, entre los que destaca la trilogía *Prohibited*); la influencia del neomedievalismo y de la iconografía cristiana, además de la readaptación de cuentos de hadas tradicionales como *La Bella y la Bestia*. La construcción del personaje se realiza con una tendencia realista que bebe de referentes como Frank Frazetta o de compañeros generacionales del *Fantasy Art* entre los que se encuentra Richard Hescox. Nuestro objetivo radica en mostrar la importancia de Luis Royo en el ámbito de lo fantástico, insertándolo en el contexto de auge del género en los años noventa y trazando un acercamiento a sus álbumes iniciales, que pueda configurarse como una primera incursión para comprender toda su obra.



## **Conceptos fantásticos: la ficción como origen de la conceptualización del mundo.**

Dra. Deborah Rodríguez Rodríguez  
(Universidad de Navarra).

Cuando se piensa en lo fantástico, la idea está comúnmente caracterizada por *suirrealidad*. La fantasía se asocia con hechos imposibles, cuyo propósito intrínseco parece ser explorar los límites de la imaginación en cuanto tal, desligada del mundo de la vida.

Por el contrario, para Susanne Langer, lo fantástico y lo mitológico subyacen a nuestra comprensión más profunda de las cosas del mundo. Desde su propuesta filosófica, Langer pone al relato fantástico en primera línea, atribuyéndole un carácter propedéutico en el proceso metafísico de la conceptualización y el descubrimiento del mundo. Lo fantástico y lo mitológico se presentan como una primera aproximación que nos acerca de los elementos más complejos de la realidad humana. Previo a una conceptualización, el relato fantástico dirige la mirada hacia dimensiones desconocidas o poco exploradas, dándoles una primera forma. Desde la ficción, las intuiciones más abstractas pueden presentarse con una constitución tentativa que permita a la mente humana desarrollarla. De aquí que sea posible afirmar junto con Langer que “nuestro primer medio de comprensión son las ficciones significativas” (Langer, 1930, p. 177).

Esta lectura puede extenderse desde los relatos originarios más primitivos —las historias sobre la creación del mundo, la aparición del hombre, la relación con (los) dios(es)— hasta las fantasías cinematográficas contemporáneas, revalorizándolas como herramientas para el conocimiento verdadero de la realidad.

De este modo, el presente trabajo propone una exploración de esta idea de Langer acerca de la relación del relato fantástico y mitológico como propedéutica del desarrollo conceptual, con especial interés en su relación con nociones metafísicas. Desde la propuesta de sus trabajos más representativos, esta lectura unifica la idea de “mito” como elemento primario de la comprensión del mundo y ensaya una primera aproximación a los relatos fantásticos contemporáneos como germen análogo para la comprensión profunda del mundo de hoy.



## Interrelaciones entre el *pulp* y los cómics de prensa norteamericanos de ciencia ficción.

Dr. Diego Mollá Furió  
(Universidad de Murcia).

*La historia vale más que el papel en el que se imprime.*  
Frank Munsey, editor de The Argosy. (1882)

La *daily*, la *sunday* y el *pulp* constituyen una de las producciones del sistema de industrias culturales que jerarquiza y ordena el capital simbólico de la modernidad. Un dominio discursivo complejo en su morfología semiótica y en su producción industrial, que se inscribe en un territorio que crecerá de manera imparable a lo largo del siglo XX, el de la ficción.

La *daily* y la *sunday* se convirtieron en un elemento de entretenimiento asequible para las clases sociales que no podían optar a medios más exclusivos. Nacen en la prensa, herederas de las caricaturas políticas y aportarán un nuevo modelo de representación icónica, adelantándose al ingreso en la misma de la fotografía.

Su carácter crítico con el poder y moralizante con las costumbres de la sociedad, fueron las primeras señas de identidad de Hogan's Alley de Richard Felton Outcault. Las *daily*, construidas mediante una serie de viñetas en blanco y negro, pronto comienzan a ser un reclamo publicitario diario muy importante, cuidándose su ubicación y ofreciendo a estas tiras cómicas suplementos dominicales dedicados exclusivamente a la *sunday*. Estas planchas a color permiten a los artistas desarrollar nuevas historias con mayor riqueza visual e impulsar nuevos formatos de viñetas y composiciones. Su modelo de representación integra lo verbal y lo icónico y construye relatos icónicos con un componente verbal discreto.

Las primeras *daily* y *sunday* recurren al humor, el gag y la pantomima, imperante en los primeros cortometrajes producidos por la industria cinematográfica norteamericana, pero la necesidad de aumentar las ventas provoca la creación de un tejido simbólico, un universo ficcional de nuevos géneros que recurrirá a una nueva gramática narrativa, las onomatopeyas, los *balloons* y las líneas cinéticas.

Mantiene su inscripción en el dominio de la prensa, pero el agotamiento del humor como reclamo le obliga a abrir, cada vez más, su espacio intertextual. En tal tesitura los artistas tomaron como referencia el *pulp*, relatos de ficción que no buscaban ni su legitimación ni su circulación en el ámbito de la literatura, construidos verbalmente y con un componente icónico moderado.

Proceden de éste una parte de su universo narrativo y de su galaxia de personajes. Su origen narrativo precedía del folletín, adaptado en las dime novels, unos relatos dirigidos a un público urbano con pocos recursos económicos, su coste era diez centavos, protagonizados por personajes que poblaban las praderas del oeste.

El *pulp* era el contenedor de nuevos relatos ambientados en localizaciones tan dispares como las calles de las grandes ciudades, las selvas recónditas o los mares más insospechados.

Tras el crack del 29 los principales héroes *pulp* obtienen sus versiones ilustradas tras el considerable éxito de las reediciones de sus aventuras en el formato novela. Por

primera vez el lector podía ver su imagen en las ilustraciones de las portadas que los dotaban de presencia y personalidad. A medida que irá avanzando el siglo XX, su inscripción en la tipología discursiva que vertebra la cultura contemporánea se beneficiará de sus relaciones intertextuales con dos nuevos dominios discursivos, con las dos industrias culturales que acotan el territorio de la modernidad en la primera mitad de siglo. La rica programación radiofónica de ficción acogerá tramas y héroes fructificando una relación de doble dirección fundamental para definir las estrategias de serialización de la industria mediática.

La relación con el cine, en producciones de bajo presupuesto y seriales, será mucho más compleja, de un valor singularmente estratégico para el cómic: el cine es el dispositivo sobre el que se levantara la iconografía moderna.

La primera *daily* de ciencia ficción publicada en la prensa norteamericana fue *Buck Rogers in the 25th Century*, basada en el relato *Armagedon 2419 AD* de Philip Francis Nowlan, publicada en 1928 en el *pulp Amazing Stories*. La historia narraba las aventuras del expiloto, Anthony Rogers que, tras inhalar una serie de gases tóxicos, dormía durante quinientos años en una cueva. Durante ese largo periodo de tiempo Estados Unidos había sido invadido por tropas mongolas provenientes de oriente en el siglo XXV.

Con la colaboración del dibujante Richard Calkins nacía, el siete de enero de 1929, *Buck Rogers in the 25th Century* que se convirtió en un éxito y en un reclamo publicitario, licenciándose multitud de juguetes. King Features Syndicate encargó al prolífico dibujante Alex Raymond una serie de ciencia ficción que compitiera con Buck Rogers. Con la ayuda del guionista Don Moore crearon *Flash Gordon* asumiendo parámetros del relato de Philip Wylie y Edwin Balmer, *When Worlds Collide* publicada entre 1932 y 1933 en el *pulp Blue Book Magazine*.

## Universos Computacionales: Adams y Asimov en Diálogo con el Pancomputacionalismo Óptico.

Elvira Susín Castán

(Universidad Alcalá de Henares).

La ciencia ficción es, de entre los géneros no miméticos, el que establece una conexión más directa con la ciencia y la tecnología. Incluso cuando se aparta de lo estrictamente científico para adentrarse en lo fantástico, esta relación permanece. Un ejemplo paradigmático de esta ciencia ficción fantástica es la radionovela de Douglas Adams, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, que presenta situaciones aparentemente imposibles. Una de las ideas centrales de la obra es que el planeta Tierra fue concebido desde sus orígenes como un superordenador, cuya matriz mineral y orgánica opera constantemente para descubrir la pregunta filosófica última.

De manera similar, los relatos de Isaac Asimov, *The Last Question* y *The Last Answer*, plantean que un superordenador es capaz de crear el universo pronunciando las palabras "Hágase la luz" y que tanto Dios como el universo tienen una naturaleza puramente computacional. Este estudio ha pretendido utilizar el análisis de estas dos obras, altamente influyentes a nivel cultural y mediático, para encontrar conexiones con una corriente metafísica que parece estar abriéndose paso entre físicos y teóricos computacionales. Hablamos de la idea de que, efectivamente, nuestro mundo es computacional, tendencia a la que Gualtiero Piccinini se refiere como "pancomputacionalismo óptico", y que engloba desde pioneros de la computación como Konrad Zuse, pasando por la física digital de Edward Fredkin, las investigaciones en torno a la Vida-A y, más recientemente, el reconocido proyecto de investigación Wolfram Physics Project.

El objetivo principal de este estudio es explorar las conexiones entre las representaciones de universos computacionales en la ciencia ficción de Adams y Asimov, y la creciente aceptación del pancomputacionalismo óptico en ámbitos científicos y filosóficos. A través de este análisis, se busca reflexionar sobre el impacto filosófico y teleológico de una creencia que no solo está basada en avances tecnológicos, sino también en cómo la sociedad ha imaginado e interpretado estas tecnologías a través de la ficción.

El estudio emplea un análisis comparativo de las obras mencionadas, utilizando como base no solo los textos originales de Adams y Asimov, sino también las diversas adaptaciones y formas en las que han sido reimaginadas culturalmente. Para el análisis de *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, se incluyen las novelas derivadas, la adaptación cinematográfica y su influencia en la cultura digital mediante memes y gags. En cuanto a *The Last Question*, se analizan las proyecciones en planetarios basadas en el relato y su uso en sermones de la iglesia unitarista. El análisis de las obras se complementa con una exposición teórica del concepto de pancomputacionalismo óptico.

La puesta en común de ambos revela la forma en la que ambos autores anticiparon no solo el planteamiento del pancomputacionalismo óptico, sino también los peligros a los que nos arroja esta creencia. Así, se busca poner en evidencia cómo estas narrativas ficticias participan en la creación de un imaginario metafísico que influye en la manera en que las sociedades contemporáneas comprenden y enfrentan las implicaciones de un mundo cada vez más dominado por la tecnología.

## **Las criaturas fantásticas en *Prey* desde una perspectiva ecocrítica.**

José Manuel Chico Morales  
(Universidad de Granada).

Uno de los rasgos particulares del imaginario fantástico, a través de su canalización por diferentes medios expresivos, es la representación de una serie de criaturas extraordinarias que provocan un cierto grado de perplejidad y vacilación ante los códigos de realidad del receptor. Estas criaturas, sin embargo, nunca son creadas *ex nihilo*, sino que emanan de los contenidos de unos imaginarios sociales previos. En el ámbito del videojuego, dentro del proceso del diseño participan toda una serie de influencias culturales pertenecientes al mundo real del jugador. De ahí que muchas de estas criaturas compartan numerosos rasgos con las representaciones simbólicas con que los animales no humanos han formado parte de los imaginarios colectivos históricos.

Desde las herramientas metodológicas derivadas de la hermenéutica simbólica y desde el enfoque de la ecocrítica, nuestro objetivo es el de identificar las particularidades simbólicas que definen a las criaturas fantásticas en el diseño de los videojuegos y establecer un estudio comparativo con los rasgos simbólicos tradicionales asociados a los animales no humanos dentro de otras expresiones culturales humanas, como el mito. Para ello, nos serviremos más especialmente del arquetipo del *trickster* de Carl G. Jung para identificar los elementos simbólicos vinculados a las figuras animales y cómo estos presentan ciertas semejanzas con la visión de lo “animal” desde el prisma de una cultura antropocéntrica. Para desarrollar adecuadamente esta investigación, nos hemos centrado en el análisis particular de *Prey*, videojuego desarrollado por Arkane Studios y lanzado en 2017, donde la asociación entre el animal y la criatura fantástica se manifiesta a través de su tejido simbólico. Por otra parte, esta exploración, que se desarrolla dentro del lenguaje específico del videojuego, nos permite analizar estos rasgos simbólicos no solo desde una dimensión estética, sino atendiendo igualmente a otros rasgos formales del medio, como las mecánicas y las reglas.

A través de la consecución de este objetivo, podremos constatar cómo estas manifestaciones simbólicas de lo “animalesco”, bajo el marco de lo fantástico, desvelan un punto de vista antropocéntrico, donde todo aquello que se encuentra más allá de la identidad de lo propiamente humano es presentado bajo los atributos simbólicos de lo extraño, de lo ajeno. Con ello, podemos emplear al mismo tiempo un enfoque ecocrítico aplicado a los imaginarios fantásticos del videojuego, donde el diseño de sus particulares ficcionales no es arbitrario, sino que responde a las lógicas dominantes de los contextos socioculturales.

## ***Te di ojos y miraste las tinieblas*: reinterpretación del *folk horror* en la literatura rural contemporánea española.**

Dra. María José González Dávila

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

La presente comunicación tiene como objetivo analizar la novela *Te di ojos y miraste las tinieblas*, de Irene Solà, en el contexto del *folk horror* y su relación con la literatura rural contemporánea española. Esta obra que se apropia de los elementos tradicionales del *folk horror*, tales como la ambientación en espacios naturales salvajes, la adopción de creencias y supersticiones, y la presencia de lo sobrenatural, para articular una narrativa profundamente enraizada en el folklore y la mitología catalana. Solà utiliza una estructura polifónica y una voz narrativa múltiple para tejer una red compleja de historias interconectadas, donde tanto humanos como elementos naturales y seres sobrenaturales tienen protagonismo. En esta novela, la autora explora la tensión entre la modernidad y lo arcaico, reflejando el conflicto entre el progreso y las tradiciones. Esta dicotomía se manifiesta a través de personajes que encarnan las creencias ancestrales en contraposición con fuerzas externas que representan la racionalidad y el avance tecnológico. Solà logra crear una atmósfera de inquietud y desasosiego, característica del *folk horror*, mediante la incorporación de leyendas locales y mitos, así como la presencia constante de lo sobrenatural y lo inexplicable.

El análisis se centrará en cómo Solà reinterpreta los elementos del *folk horror* para abordar temas contemporáneos como la memoria histórica, la identidad cultural y la relación entre humanidad y naturaleza. La novela se sitúa en los Pirineos catalanes, un paisaje que no solo actúa como escenario, sino que también es un personaje en sí mismo, cargado de simbolismo y significados ancestrales. Además, se comparará la obra de Solà con otros ejemplos contemporáneos y clásicos de la literatura rural española, y se discutirá cómo *Te di ojos y miraste las tinieblas* contribuye a la evolución del *folk horror* en la literatura española contemporánea, ofreciendo nuevas perspectivas y resignificaciones de este subgénero. Finalmente, esta comunicación presentará cómo Irene Solà utiliza el *folk horror* no solo como una herramienta narrativa, sino también como un medio para reflexionar sobre la identidad cultural y las tensiones entre modernidad y tradición en la España rural contemporánea, enriqueciendo el panorama literario y cultural del país.

## Imagining the End: Possibilities and Potentials in Post-Apocalyptic Audiovisual Productions of Recent Decades.

Carmen Sáez González

(Universidad de Zaragoza).

Las narrativas cinematográficas de ficción nos permiten explorar nuevos mundos, crear escenarios imposibles e imaginar utopías prácticamente irrealizables. También nos brindan la posibilidad de adentrarnos en los rincones más oscuros de la condición humana y descubrir los estados más sombríos y problemáticos de nuestra sociedad. Se diría que mediante estas historias de fantasía y ciencia ficción tenemos la libertad de examinar nuestras potencialidades como seres humanos y como colectividad. No obstante, este libre albedrío es puesto en tela de juicio por algunos críticos culturales que cuestionan nuestra capacidad para idear alternativas al sistema en el que estamos inmersos. Por ejemplo, Mark Fisher en *Capitalist Realism* (2009) argumenta que el capitalismo no solo domina la economía, sino también la cultura y el pensamiento colectivo, de tal manera que limita nuestra capacidad de concebir futuros distintos. Esta idea confirma el planteamiento del crítico y teórico literario Fredric Jameson (1991) llega a afirmar incluso que “es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo” pero ¿qué es lo que ocurre cuando los creadores y creadoras comienzan a fantasear con el fatídico desenlace de nuestro mundo? ¿Se conforman con la simple destrucción de lo humano o indagan más allá de nuestro propio final? Y, de ser así, ¿seguimos siendo incapaces de construir —o reconstruir— nuestro mundo de otra forma que no sea a la imagen y semejanza de los sistemas actuales?

La realidad es que aunque los relatos apocalípticos siguen siendo un tema de interés para creadores y espectadores, las historias de lo que ocurre tras una catástrofe han ganado cada vez más popularidad en los últimos años, planteando desde múltiples planos y realidades qué es lo que ocurriría si nuestra organización del mundo se viniera totalmente abajo. No obstante, habiendo arrasado todo nuestro sistema hasta las cenizas, ¿existen propuestas que planteen alternativas a lo que conocemos, o, como propone Fisher, nuestro imaginario está tan condicionado que, incluso después de destruirlo todo, somos incapaces de concebir algo verdaderamente diferente?

Con esta pregunta como punto de partida pretendemos adentrarnos en el estudio del cine posapocalíptico en busca de lo que Gilles Deleuze (1968) denomina virtualidad o potencialidad. Nuestro objetivo es responder a esta cuestión y explorar si, tras la devastación de nuestro mundo, somos capaces de imaginar nuevos sistemas de organización. De ser así, analizaremos qué ideas emergen en estas películas y del mismo modo, qué es lo que suponen estos planteamientos para con la sociedad y cuáles son los diálogos establecidos entre la misma y este conjunto de obras.

Para ello y con el fin de albergar una mayor comprensión de la coyuntura actual, el corpus de esta investigación se limita a aquellas obras cinematográficas posapocalípticas producidas en el primer cuarto del siglo XXI que despliegan su atención más allá de la mera catástrofe, orientándose hacia la creación de nuevos paradigmas de existencia.

Así pues esta comunicación se desarrollará mediante análisis general de las propuestas y alternativas planteadas por las obras posapocalípticas, empleando

ejemplos concretos que servirán para ilustrar las dinámicas discursivas subyacentes. De manera paralela, se llevará a cabo una revisión crítica de estas representaciones, reflexionando sobre el diálogo que mantienen estas con la sociedad actual para así desentrañar las intersecciones entre las narrativas posapocalípticas y las realidades socioeconómicas en transformación, contribuyendo a una comprensión más profunda de su significación cultural y política.



## **Explorando la intersección entre arte, cinematografía y posproducción digital: Cómo las tecnologías emergentes redefinen la escultura hiperrealista y el género fantástico, a la luz de lo siniestro.**

Roberto Català Nacher

(Universitat Politècnica de València).

En la confluencia entre las disciplinas artísticas, la cinematografía y las técnicas de posproducción digital, se está generando una revolución creativa que desafía los límites de lo “real” y expande los horizontes del género fantástico. Pero esta exploración de nuevas posibilidades también evoca la inquietante noción freudiana de lo siniestro (*das Unheimliche*).

Herramientas como la impresión 3D, el escaneado 3D, el modelado digital y la inteligencia artificial están redefiniendo radicalmente la manera en que los artistas conciben y materializan sus obras escultóricas hiperrealistas. Estas tecnologías no solo amplían las posibilidades narrativas y de expresión, sino que también pueden despertar en el espectador una sensación de extrañeza y familiaridad perturbadora.

Cuando las esculturas logran un nivel de detalle y verosimilitud abrumador, gracias a la impresión 3D y el escaneado 3D, pueden generar esa inquietante sensación. Lo que debería ser claramente artificial adquiere una cualidad casi demasiado real, desafiando las nociones convencionales de lo “vivo” y lo “muerto”. Esta ambigüedad entre lo animado y lo inanimado, lo familiar y lo extraño, es precisamente lo que caracteriza aquello siniestro, según Freud.

Aún más intrigante es la forma en que la inteligencia artificial interviene en este proceso, analizando estilos artísticos y generando nuevos diseños escultóricos. La incertidumbre sobre el papel del artista humano en la creación de estas obras puede contribuir a esa sensación de extrañeza y falta de control que caracteriza a lo siniestro.

¿Quién es realmente el “creador” de estas piezas? ¿Dónde termina la mano del artista y comienza la de la máquina? Cuando la posproducción digital borra aún más los límites entre lo físico y lo virtual, el espectador puede verse inmerso en universos fantásticos que se sienten simultáneamente familiares y perturbadores. Estas esculturas, que desafían las nociones de realidad, pueden evocar en el público ese sentimiento freudiano de lo siniestro: algo que debería permanecer oculto pero que ha emergido, generando una inquietante fascinación.

Al explorar esta intersección entre tecnologías digitales, género fantástico y lo siniestro, esta investigación doctoral no solo trasciende las fronteras disciplinarias, sino que también se adentra en los recovecos más profundos de la psique humana. ¿Cómo reaccionamos emocionalmente cuando lo que creíamos conocido se vuelve extraño e inquietante? ¿Qué significa para nuestra percepción de la realidad que las fronteras entre lo natural y lo artificial se desdibujen?

La difusión de estos hallazgos en el Congreso Internacional permitirá a los asistentes reflexionar sobre cómo la revolución digital está redefiniendo nuestra comprensión de lo real y lo imaginario. Al confrontar estas obras escultóricas hiperrealistas que evocan la noción freudiana de lo siniestro, el público podrá adentrarse en un viaje fascinante de exploración de los límites de la experiencia humana.



## El concepto épico de *xenía* en *El señor de los anillos*.

Marcela Naranjo Velásquez  
(Universidad de Huelva).

La *xenía* (ξενία, hospitalidad) es un código social no escrito, propio de la épica arcaica, que implica una relación de respeto y ayuda recíproca entre dos personas que adoptan el papel de huésped y anfitrión. Este vínculo está garantizado por la autoridad de Zeus *xenoi* y se rige bajo una rigurosa etiqueta. La relación es, además, hereditaria, por lo que se lega de padres a hijos. Asimismo, puede ser de dos tipos: la que se da entre hombres, siempre varones y generalmente ambos de una misma clase social, o una *theoxenía*, si alguno de los implicados es un dios.

La correcta ejecución de la *xenía* crea amistad entre dos comunidades o individuos. Además, el momento del banquete, el cómo se come y se comparte, revela el grado de civilización —y por tanto de orden— de dicha sociedad. La hospitalidad es la oportunidad ideal para hacer el bien, pero también para aprender otras conductas morales y costumbres. Por tanto, cuando se viola el código, no solo supone una falta de civilización y un estado de anarquía de la sociedad que comete el crimen, sino que conlleva también un castigo de los dioses y la enemistad entre las dos partes.

La *xenía* sigue una serie de pasos que pueden agruparse en tres fases: Separación, transición y reintegración. En la primera el huésped sale de su mundo conocido, entra en una comunidad con costumbres, tradiciones y, por tanto, una moral distinta, perdiendo, a su vez, su identidad; en esta etapa, el anfitrión ofrece baño, comida, entretenimiento y hospedaje. En la segunda fase se produce el banquete, donde el huésped cuenta historias que lo catalogan como alguien digno de la amistad del anfitrión, asimismo, se revela la identidad del visitante —que se ha mantenido oculta y no debe haberse pedido hasta entonces—, sus orígenes y motivos del viaje. Finalmente, se produce la integración del visitante en la comunidad ajena a través del intercambio de regalos y votos de amistad.

El concepto de *xenía* es uno de los temas más importantes en las obras épicas griegas: *la Iliada* y *la Odisea*. Tanto la guerra que se produce en *la Iliada* como el viaje de Odiseo, su retraso de vuelta a Ítaca y los eventos en el palacio con los pretendientes en *la Odisea* están vinculados con cuestiones asociadas a la *xenía*.

No obstante, la *xenía* no queda relegada a dichas obras clásicas. *The Lord of the Rings* de J. R. R. Tolkien rescata el rito de la hospitalidad y restaura su importancia en el proceso de búsqueda de la paz. La obra presenta diversos escenarios que reflejan una buena ejecución de la *xenía*, así como algunos donde es transgredida. Se observa un adecuado cumplimiento de la hospitalidad en la casa de Tom Bombadil, Rivendell, la estadía en Lóthlorien, el reino de Rohan, el campamento de Boromir y en Minas Tirith; por otro lado, las normas de la *xenía* se infringen en el paso por Mordor, en Isengard y en la estadía de Saruman en *the Shire*.

La correcta ejecución de la *xenía* dentro de *El señor de los anillos*, como en *la Iliada* y *la Odisea*, produce alianzas y amistad entre los individuos y los pueblos; cuando es transgredida, se acentúa la enemistad y conlleva a la destrucción.

## **El sentido de lo fantástico y el cine de ciencia ficción en las creaciones audiovisuales de Marina Núñez.**

Dr. Ricardo González-García  
(Universidad de Cantabria).

Tomando en consideración las vídeo-creaciones de la artista Marina Núñez (Palencia, 1966), la presente comunicación propone la revisión de su obra artística desde un enfoque conceptual que dé cabida a la categoría de lo fantástico, partiendo, para ello, de puntualizaciones técnicas que permitan atender sus postproducciones digitales en sintonía con cierto sentido cinematográfico, cercano al género de la ciencia ficción, que contiene su trabajo audiovisual.

Marina Núñez profundiza en la exploración de la identidad mediante la representación de cuerpos anómalos y distorsionados que conectan con las recientes teorías sobre el transhumanismo. Para ello, en gran parte de su producción audiovisual aparecen seres que, difiriendo del modelo humano y pudiéndose acercar a lo monstruoso, cuestionan los cánones clásicos impuestos por la sociedad o el arte. De esta manera, su obra representa otro tipo de corporalidades híbridas que, indagando sobre el concepto de cibernético o la fusión del ser humano con las máquinas, y a la búsqueda de su propia autodefinición en el presente contexto cultural, se desenvuelven en otros mundos no convencionales donde la fantasía y la ciencia coexisten.

Desde estas premisas, es posible estudiar su obra como una intersección entre lo fantástico y el cine de ciencia ficción a partir de las postproducciones digitales que establece en sus piezas audiovisuales. En este sentido, lo fantástico se evidencia al comprobar cómo introduce fenómenos imposibles que desafían la lógica del espectador, como cruce entre lo maravilloso y lo insólito, para hacerle reflexionar sobre cuestiones relacionadas con el deseo, el miedo o lo siniestro. A fin de posibilitar tal encuentro, Núñez establece un significativo sentido cinematográfico al incorporar narrativas visuales que, envueltas de cierto halo onírico, continuamente evocan su lenguaje desde el género de la ciencia ficción. Siguiendo esta línea, es gracias a la manipulación de herramientas digitales que le posibilitan alterar lo real desde el espacio virtual de representación, como es capaz de instaurar un fluido diálogo entre imágenes, sociedad e identidades en tiempo de tecnología digital como canal de exploración de la condición humana al encuentro con “lo otro”, en tanto que cuestión irreal indefinible y perturbadora.

Según lo expuesto, en algunas de las piezas audiovisuales de la artista que ahora se presenta, la ambigüedad entre lo real y lo sobrenatural está servida, pues se genera en estas una transgresión de la realidad donde lo imposible parece tornarse posible dada la iconicidad hiperrealista con la que están trabajadas. Esta transgresión es evidente no solo porque alumbra seres que se escapan de las más comunes normatividades estéticas y biológicas, sino por su constante exploración de las identidades fluidas que pueden generarse con la mediación de la tecnología digital y sus espacios virtuales de representación. Desde este enfoque fantástico que ofrece en sus representaciones audiovisuales, Núñez nos interpela para que reflexionemos sobre qué supone el impacto que ha causado la tecnología digital en la concepción de la corporeidad y la identidad, para continuar cuestionándonos qué significa, por tanto, ser humano en esta nueva era.

## **Las heroínas de la fantasía épica en su adaptación al cine y la televisión. De Éowyn de Rohan a Cersei Lannister.**

Dr. Antonio Castro Balbuena  
(Universidad de Almería).

Gracias a la adaptación audiovisual y a sus éxitos de taquilla, crítica y público, la fantasía épica ha alcanzado el gran público abandonando el ostracismo al que se veía condenada a finales del s. XX. Su desembarco en los *mass media*, sin embargo, ha implicado una serie de cambios en aspectos nucleares que hasta entonces conformaban su tradición, como la construcción narrativa de sus personajes protagonistas, entre ellos, los femeninos.

El objetivo principal de esta comunicación es indagar en los cambios específicos que han sufrido los personajes femeninos de la fantasía épica en su adaptación audiovisual al cine y la televisión, sobre todo en relación con el habitual protagonista del género: el héroe. Otros objetivos de la ponencia incluyen la motivación de tales cambios, especialmente desde una perspectiva social y estética, así como la definición de los mismos a partir de la narratología y la teoría literaria.

La comunicación se dividirá en las siguientes partes:

Primero, una exposición teórica acerca de los principales arquetipos de la mujer en la ficción y su implicación literaria en el personaje femenino heroico de la fantasía épica tradicional, con Éowyn de Rohan (*El señor de los anillos*, J. R. R. Tolkien, 1954) como paradigma nuclear.

Segundo, una definición del nuevo arquetipo heroico, también femenino, observable en obras de fantasía épica contemporánea específicas. En este caso, se emplearán como ejemplos a Daenerys Targaryen, de la saga *Canción de hielo y fuego* (George R. R. Martin, 1996-), y Nona Grey, de la saga *Book of the Ancestor* (Mark Lawrence, 2017-2019).

Tercero, una comparación del arquetipo formulado en el apartado anterior y el arquetipo configurado en determinadas producciones audiovisuales del género: *Juego de tronos* (D. B. Weiss y David Benioff, 2011-2019) y *Los anillos de poder* (J. D. Payne y Patrick McKay, 2022-).

Y cuarto, una conclusión respecto a las principales diferencias y semejanzas entre los personajes femeninos de la literatura y el audiovisual, con especial hincapié en los temas de estudio derivados del análisis planteado durante esta comunicación.

## **La bruja feminista: Un análisis de la figura de la bruja como icono feminista en el folk horror a través de las películas *Akelarre* (2020) y *Hellbender* (2021).**

Dra. Elena Menéndez Requeno

(Universitat Politècnica de València).

La brujería ha sido un elemento recurrente dentro del folk horror, y especialmente presente en dos de las consideradas precursoras del género, como son *Witchfinder General* (1968), *Blood on Satan's Claw* (1971).

Mientras que en algunos casos la brujería engloba todas aquellas prácticas de carácter pagano o neopagano que contrasta con la moralidad y la tradición religiosa imperante en el mundo anglo-estadounidense, en otros, la bruja (mujer) se alza como una *femme fatale* que inicia o incita la inestabilidad de un determinado grupo.

La representación de la bruja en el cine ha sido enorme, desde la Bruja Mala del Oeste en *El mago de Oz* (1939), pasando por el mundo Disney con personajes como Maléfica (1959), Úrsula (1989), o las excéntricas Madam Mim (1963) o la icónica *Elvira: Mistress of the Dark* (1988).

No obstante, la imagen de la bruja ha ido cambiando a lo largo de los años, dejando de lado la imagen negativa de sus comienzos, para convertirse en un símbolo de empoderamiento de la mujer.

El folk horror comienza a dar sus primeros pasos en un momento de gran experimentación, entre las décadas de los sesenta y setenta, cuando ganan fuerza diferentes movimientos que tendrán una gran carga dentro del género. En este caso son reseñables el efecto que tanto el movimiento feminista de segunda ola y el movimiento ecofeminista tuvieron con respecto a la revalorización de la figura de la bruja, pues durante las protestas de estas décadas muchos colectivos feministas se apropiaron de la imagen de la bruja para reclamar el poder arrebatado a la mujer por una sociedad androcéntrica.

Esta asociación poco a poco ha ido terminando con un personaje que había sido condenado a ejercer de antagonista, a ser cazado y eliminado debido a su peligrosidad. Estos personajes hoy en día comienzan a hablar de una herencia cultural propia, como ocurre con la película *Akelarre* (2020) dirigida por Pablo Agüero, y en la que la bruja se deshace de cualquier connotación negativa para mostrar la dura represión de las gentes del campo, un filme que puede trazar algunos paralelismos con *Witchfinder General*.

Por otro lado, *Hellbender* (2021) es una película que se basa en la relación entre una madre y su hija que viven solas retiradas de la sociedad, y en la que el concepto de bruja surge como un poder interior que comienza a manifestarse en el momento en que la hija se encuentra en la adolescencia y que la madre trata de reprimir para que su hija pueda encajar en la sociedad.

## **Olvidado Rey Gudú: gran cuento y territorio de la fantasía.**

Cristina Landín Jiménez

(Universidad de las Palmas de Gran Canaria).

Ana María Matute, quien se definía a sí misma como una contadora de historias nata, fue muy consciente de que era una escritora anacrónica o, cuando menos, que había nacido en un momento y en un lugar en los que la fantasía no gozaba de buena acogida. Aun así, el discurso que pronunció en 1998 con motivo de su ingreso en la Real Academia Española es una defensa fervorosa de la fantasía y de la imaginación como parte inherente e indispensable del ser humano. Fantasía y realidad no son los extremos de una disyuntiva excluyente, sino entidades simbióticas que se asocian en los cuentos de hadas. Estos cuentos fueron el germen de las aspiraciones literarias de Matute y su tabla de salvación. Tal y como ella misma confesó, la literatura se encontraba entreverada de tal modo en su vida que esta se convirtió en una existencia de papel. El cuento de hadas y, por extensión, la fantasía son una constante temática y formal en su obra.

Con todo, la crítica española ha acostumbrado a estudiar la obra de Matute en función de dos dicotomías: la oposición entre novela y cuento y la distinción entre realidad y fantasía. Es más, su *trilogía medieval*, integrada por *La torre vigía*, *Olvidado Rey Gudú* y *Aranmanoth*, no recibió ninguno de los galardones que otros de sus títulos sí habían cosechado como, por ejemplo, el Premio Nacional de Narrativa por *Los hijos muertos*.

En consonancia con estas premisas, el propósito de la comunicación es presentar *Olvidado Rey Gudú* como un gran cuento. Matute así se refirió a esta obra que, además, ocupaba un espacio preeminente entre su producción por tratarse del texto más personal, aquel que nació de su deseo por ofrecer un territorio de la fantasía que naciera de los cuentos de hadas y que albergara la antiquísima y auténtica voz de estos. De hecho, el título original de su discurso de ingreso en la Real Academia era *El territorio de la fantasía*, tal y como afirmó ante Gazarian-Gautier en 1997. Para ayudar a adentrarse en el territorio de la fantasía de Matute, el bosque, la comunicación se centrará en las siguientes aportaciones:

1. El interés por la fantasía, la imaginación y el cuento de hadas es una constante que vertebra toda la narrativa de Matute.
2. *Olvidado Rey Gudú*, aunque con una extensión propia de una novela, nace y se nutre del cuento de hadas, tanto en aspectos formales como temáticos que serán analizados a partir de las propuestas de Propp y del trabajo de Aarne y Thompson, pero también desde la perspectiva de la renovación y de la duplicación de los cuentos apuntada por Zipes.
3. De manera similar a Tolkien, Matute aborda la fantasía como un espacio físico, acercamiento del que también se vale en *Olvidado Rey Gudú*. Inspirada por el bosque de los cuentos de hadas y tras un proceso de documentación riguroso, sitúa el Reino de Olar en un cronotopo ácrono de ubicación imprecisa, pero con reminiscencias de la Edad Media europea.

Este cronotopo y su representación cartográfica serán analizados como elementos imprescindibles de la novela, a la que enriquecen y aportan profundidad.

Para culminar esta comunicación, se apuntará la posibilidad de profundizar en el estudio comparativo de las ideas de Tolkien y Matute acerca de la fantasía. Si bien

la autora de *Olvidado Rey Gudú* prefería adoptar ante la literatura una posición de lectora, no de estudiosa, investigaciones de esta naturaleza cobran especial relevancia en las vísperas del centenario de su nacimiento para reevaluar la óptica desde la que se ha contemplado la fantasía en su obra.

## ***The Backrooms*: un ejemplo transmedia de fantástico del espacio.**

Dr. Andreu Martínez-Chaves  
(Universitat Pompeu Fabra).

El objetivo de esta comunicación es analizar la emergencia y desarrollo a través de diversos medios de una tipología de espacio fantástico, a partir del caso de las *backrooms* (traducido al español como las “habitaciones traseras”). Para ello, realizaremos un estudio comparado entre 1) este fenómeno, cuya manifestación más popular consiste en imágenes transmitidas a través de Internet, 2) sus precedentes y 3) sus diversas ramificaciones. Este itinerario nos conducirá a lo largo de medios tales como la literatura, los videojuegos, el contenido audiovisual creado para Internet y el cine, mostrando por el camino las fortalezas y debilidades de cada uno de ellos a la hora de representar un espacio semejante.

Patricia García acuña el concepto “fantástico del espacio” para identificar una corriente en el fantástico contemporáneo que desplaza la fuente principal de lo fantástico, aquello imposible que pone en crisis nuestra noción de realidad, de un actor discreto y antropomórfico (el monstruo), al propio escenario en el que acontece la acción. Un ejemplo de espacio fantástico es la tipología que denomina “rizoma fantástico”, la cual materializa físicamente las características que Gilles Deleuze y Félix Guattari atribuyen a la figura del rizoma: así, un espacio rizomático es potencialmente infinito, imposible de mapear, con interconexiones y ramificaciones que varían a cada momento. Las *backrooms* son un ejemplo de rizoma fantástico que ha gozado de extrema popularidad, el cual referencia prefiguraciones previas de esta tipología a la vez que abre nuevas vías para su continuación.

El origen de las *backrooms* se remonta a una imagen viralizada a través de Internet, la cual muestra una oficina arquetípica, sin amueblar y de planificación laberíntica. A partir de la difusión de esta imagen y otras semejantes, así como de textos que las acompañan, diversos usuarios han dado origen a la mitología (o si se quiere utilizar un término contemporáneo más preciso, al *creepypasta*) de las “backrooms”: un vasto sistema de espacios imposibles interconectados entre sí, aparentemente despoblados, pero en realidad custodiados por seres amenazantes, el cual yace escondido más allá de nuestra realidad cotidiana, en su “trastienda”.

Partiendo del marco teórico propuesto por García, pretendemos establecer una continuidad entre los espacios presentados en la novela *La casa de hojas* de Mark Z. Danielewski, paradigma de la literatura ergódica, y el de las *backrooms*. Este estudio se extenderá entonces a las continuaciones de este último en dos vertientes distintas: en primer lugar, la creación de vídeos que dan vida a las imágenes al mismo tiempo que expanden el universo de las *backrooms*; en segundo lugar, su influencia en medios como el cine, en *Skinamarink*, y el videojuego, en *MyHouse.wad* (este último también incluye referencias a la obra de Danielewski, cerrando así un círculo de posibles referentes). Este ejercicio no solo nos permitirá ver las similitudes entre distintos medios, sino también sus diferencias, las cuales apuntarán a las potencialidades y limitaciones de cada uno de ellos a la hora de representar dicho espacio.



## LOCUS HORRIBILIS! fermes isolées pour tueurs sadiques: une lumière de sang?

Dra. Isabelle-Rachel Casta

(Universidad de Artois, Francia).

«L'impensable, dans cette para réalité spécifique qu'est le monde fictionnel, s'impose de la sorte comme un spectacle signifiant composé d'images et de spectacles terrifiants, permettant à l'indicible de s'exprimer» (Moreau, 2021, p. 21).

Dans une tradition *lovecraftienne* dévoyée mais puissante, des opus (essentiellement filmiques) réactivent la hantise du country noir, bien illustrée par la série *True Detective* par exemple. Il suffit de transposer une famille lambda loin de ses bases (urbaines) et de l'exposer à un séjour bucolique généralement imaginé comme charmant, reposant et innocent, pour que soient mis en branle le retour des anciens dieux de meurtre et de chaos, et le rejet systématique du novum. Trois oeuvres semblent à mes yeux se singulariser : il s'agit de *Wake Wood* (Aidan Gillen), de *Les Chiens de Paille* (Sam Peckinpah) —un remake récent a montré que le talent de Peckinpah est resté insurpassable— et du plus atroce de tous, *Haute Tension* (Alexandre Aja, 2003).

Pourquoi cette exceptionnalité? D'autres franchises capitalisent sur le rural noir, mais sans la dimension, revendiquée ou juste exotisante du "folklore", prétexte, excuse, ou résurgence pour une manifestation horrifique où le sang versé va sceller on ne sait quelle union maléfique ancestrale entre l'homme et le cosmos. Ce n'est pas tant l'irrationalité (les *Chiens de Paille* ne le sont jamais) que l'inconscient taré, malade, manquant, des autochtones qui produit ce dissensus. Parfois, et c'est beaucoup plus pervers, les assassins sont l'un et l'autre : urbains la plupart du temps, mais secrètement monstrueux, comme dans *Get out*, ou dans *Midsommar*... quand ils ne sont pas simplement schizophrènes. Tout se passe comme si l'imaginaire contemporain inversait les peurs et les méfiances que suscitaient la grande ville dans les friches, les marges et les marches, le besoin de violence et d'abomination trop contenu dans le monde de vie urbain. Religions archaïques, sens de la horde et de la meute, besoin désespéré et contrarié d'échapper à l'endogamie incestueuse des campagnes reculées... tout concourt au surgissement de l'abject, afin que chacun sache enfin, selon Jacques Monod : "qu'il est seul dans l'immensité indifférente de l'Univers d'où il a émergé par hasard". Il sera dans cette optique intéressant de comparer les oeuvres élues au roman de Stephen King *Les enfants du Maïs*, tout en évitant le thème rabâché de l'épouvantail ensorcelé ou de la consanguinité débilite.

La folk horror semble un formidable outil pour décrypter les "récits" que se font les uns des autres urbanités et ruralités, en même temps qu'une hypostase loufoque mais sinistre des insupportations réciproques, souvent liées à une peur fondamentale du féminin. Le déchiffrement des trois films que nous suggérons nous permettrait alors, si cette proposition était agréée, de parvenir à édifier la "mythopoeïese d'un monde-sans-nous", pour reprendre les termes de D. Moreau.



## **Posesión vegetal: el fenómeno anómico *devenir-bosque* en Algernon Blackwood, Robert Aickman y Silvina Ocampo.**

Giorgia Bertozzi

(Universidad de Murcia).

En la presente comunicación nos centraremos en indagar el proceso anómalo que podríamos denominar, desarrollando la sugerencia de David Punter (2013: 44-57), *devenir-bosque*. Este término, a su vez, está inspirado en el fenómeno anómico “devenir-animal” que se esboza originalmente en la obra *Mil Mesetas* (1980) de Gilles Deleuze y Félix Guattari. Consideramos que tal concepto abierto puede resultar sumamente fecundo para analizar los pasajes ambiguos, inciertos e inquietantes que caracterizan a la ficción fantástica y, más aún, al *Folk Horror*, en donde el personaje protagonista se suele ver acechado por y arrastrado hacia una Otredad anterior a lo humano y a lo civilizado que, finalmente, invadirá su propio mundo y conciencia. Para ello, nos valdremos de tres relatos del fantástico del siglo XX, concretamente “El hombre al que amaban los árboles” (1912), “En las entrañas del bosque” (1968) y “Sábanas de tierra” (1970) de Algernon Blackwood, Robert Aickman y Silvina Ocampo, respectivamente.

Así pues, apoyándonos en lo que Adam Scovell (2017) llama la *Folk Horror Chain*, trazaremos el recorrido gradual de estos cuentos y sus puntos de coincidencia con la estructura de dicha cadena, mostrando cómo el clímax narrativo culmina con la fase *happening/summoning* en la que la naturaleza —verdadera protagonista de este subgénero— se presenta como lo radicalmente otro y el origen de los oscuros designios que conducen al destino fatal.

Como veremos, en estas tres narraciones el concepto oscilante de *devenir-x* —esto es, el impensable deslizarse-hacia, degradarse-en, o el deshacerse de lo humano y la consiguiente participación progresiva en estructuras, organizaciones, voluntades y deseos cercanos a lo que hay bajo lo “animal”, “vegetal” o, simplemente, lo “natural”— iluminará los episodios ominosamente enajenantes que sufren los personajes protagonistas. En otras palabras, analizaremos cómo dicho fenómeno apunta a un núcleo que excede los términos de “conciencia” o de “entidad”, un algo autónomo y ancestral que, como un campo gravitacional, arrastrará y terminará poseyendo a lo que eran meros seres humanos.

## **Una apuesta por el folk horror: *Fulgor* y *El estado larvario del peligro* de Alma Mancilla.**

Dra. Marisol Nava Hernández

(Universidad Autónoma de Tlaxcala, México).

La narrativa mexicana de las últimas décadas, como varias de Latinoamérica, ha sido testigo de un pletórico auge de voces femeninas, quienes han evidenciado un marcado interés por la literatura de irrealidad, en donde los constructos realistas se fracturan; así, lo fantástico, lo inusual, la ciencia ficción y el terror, entre otros géneros, han destacado en estas desafiantes obras narrativas. La escritora mexicana Alma Mancilla (1974) pertenece a esta generación; su producción literaria se integra por una inquietante obra iniciada en el 2011 y, en cuyo haber, hallamos dos libros de cuentos y cinco novelas que le han merecido varios galardones: Premio Nacional de Literatura Gilberto Owen (2011), Premio Internacional de Narrativa Ignacio Manuel Altamirano (2015), Premio Bellas Artes de Novela José Rubén Romero (2018), Premio Bitácora de Vuelos (2019) y Premio Nacional de Novela Ignacio Manuel Altamirano (2020). En sus dos obras más recientes, la novela *Fulgor* (2022) y el libro de cuentos *El estado larvario del peligro* (2023), Alma Mancilla apuesta por una narrativa donde el folk horror impera como sustento estético; sin embargo, hasta el momento la crítica no ha estudiado su perturbadora propuesta que destaca en el contexto nacional. Tanto la novela como los cuentos “A veces brillan de noche”, “La lengua de los pájaros”, “Bajo el árbol” y “Pedazos de cuerpos por todas partes” se construyen con espacios, personajes y situaciones apegados a la poética del folk horror, lo cual analizaremos. De este modo, en el corpus seleccionado predominan los espacios alejados del mundo ciudadano, sitios aislados donde sobresale la naturaleza (bosques, islotes, ríos). En este escenario se emplaza una comunidad cerrada, una aldea remota con sus propias creencias y costumbres. Los personajes que arriban a ese inusitado lugar son, generalmente, femeninos; además, la mayoría de estos personajes se encuentran circunscritos por alguna situación límite, lo cual colabora en su aislamiento, físico y mental y, por lo tanto, devienen vulnerables frente a ese mundo confinado, ajeno y violento. Este panorama se complementa con tres características esenciales del folk horror: en primer lugar, el predominio de creencias folklóricas y supersticiones que esa singular comunidad profesa; asimismo, tales creencias confluyen en una sorpresiva ceremonia o ritual; finalmente, y a raíz de ese hecho, las protagonistas padecen una irrefutable y siniestra metamorfosis. Estos espacios, personajes y situaciones, como se examinará, coadyuvan a crear un corpus que expone lo insólito, es decir, tanto la novela como los cuentos indicados devienen fantásticos, pues irrumpen lo sobrenatural fragmentando el escenario realista, todo ello apuntalado por el folk horror. Por estos motivos, la obra de Alma Mancilla deja al lector en vilo, quien se sumerge en estos mundos donde predomina lo insólito y el terror rural.

## **Afecciones de la imagen digital. La posproducción y la experiencia estética del tiempo derretido en *Coma Serrat* de Jacques Perconte (2023).**

Daniel Pérez Pamies

(ERAM / Universitat de Girona).

¿Qué significa contemplar una imagen hoy en día? La transición de la tecnología analógica a la digital ha revolucionado todos los oficios y las prácticas de la imagen, al mismo tiempo que ha replanteado determinados problemas, como el de la relación con la temporalidad (Sánchez, 2013), y ha avivado antiguos debates como el de la mimesis, es decir, la representación de la realidad (Quintana, 2011). A nivel general, la imagen digital prolonga dos tradiciones que han atravesado toda la historia del arte: por una parte, la del fotorrealismo, que pretende reproducir el mundo con todo tipo de detalles; por la otra, la experimental, que recoge la tradición de las vanguardias y su compromiso ya no de reproducir lo visible, sino de hacer visible. En el momento actual, ambas tendencias coexisten y se enmarcan en un movimiento mucho más amplio de virtualización, según el cual hay “una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado” (Lévy, 1995, p. 12), y que, en definitiva, lo que supone es que los vínculos entre las imágenes, la experiencia, y el mundo, se han vuelto mucho más complejos y esquivos. La pregunta sobre qué supone contemplar una imagen debe, por tanto, ir acompañada de una reflexión en torno a cuáles son las estrategias que posibilita la tecnología digital —y, más específicamente, las herramientas de posproducción y edición de imágenes—, con el fin de reconectar nuestra experiencia con el mundo sensible. Para tratar de responder a esta pregunta, la presente comunicación propone tomar como ejemplo la obra del artista visual francés Jacques Perconte (2021), cuya práctica (que incluye videoinstalaciones, performances, series fotográficas y películas) se sitúa en la encrucijada entre la tecnología y la naturaleza y tiene como uno de sus principales asuntos la cuestión de la percepción, así como el materialismo digital (Betancourt, 2017). A partir del estudio de su mediometraje *Coma Serrat* (2023), que trata de reconstruir la experiencia subjetiva de la contemplación del paisaje del sur de Francia a través de la manipulación de los datos discretos de la imagen, produciendo así un nuevo tipo de figuración desplazada, se pretende analizar la manera en que la posproducción digital puede estar al servicio de la construcción de una experiencia estética de la temporalidad, mediada, en el momento actual, por las herramientas y las posibilidades de las nuevas tecnologías.

## **Sexo, muerte y magia: Las metamorfosis en las películas de arena de Gisèle Ansorge.**

Elisa Martínez

(Universidad Miguel Hernández).

En una pequeña aldea suiza, el matrimonio formado por Gisèle y Nag Ansorge desarrolló en la segunda mitad del siglo XX toda una filmografía de películas de animación realizadas con una técnica que ellos mismos habían inventado, la animación de arena. Aunque firmaban conjuntamente, los roles en la producción estaban bien diferenciados, Gisèle diseñaba y animaba las imágenes, y Nag tenía un rol más técnico, como la iluminación del set de rodaje y la edición, una vez filmado el metraje.

Esta obra cinematográfica puede enmarcarse en el cine independiente, ya que financiaron estos trabajos mediante sus ingresos en otros ámbitos, y también en la animación artística, ya que el fin último de sus películas era el resultado plástico obtenido de la experimentación con el medio.

En la decena de cortometrajes que realizaron, hay temas que están presentes de forma recurrente, el sexo, la muerte y la magia. Con referentes conceptuales y plásticos como el surrealismo, y con éste, el psicoanálisis, reflexionaron sobre cuestiones en las que el cuerpo de la mujer era el centro: el deseo y la sexualidad; el envejecimiento, la decadencia y la muerte; la violencia contra las mujeres; pero también la magia, como agente transformador y liberador.

## **November de Rainer Sarnet. Un amor imposible con autómatas maldecidos y lobos.**

Dr. Pau Pascual Galbis

(Universidade da Madeira, Portugal).

La ponencia profundiza sobre el terror rural estonio, presente en el film en blanco y negro, titulado *November* (2017), basado en la novela *Rehepapp* (2000), de Andrus Kivirähk; y dirigido por Rainer Sarnet, cuya historia se desarrolla entre criaturas encantadas, pactos con el diablo, hechizos, epidemias y lobos, en un pueblo pagano báltico del siglo XIX. A pesar de tener una estructura narrativa coherente, aparecen fragmentos extraños con supersticiones, humor negro y miseria. En relación, a la premisa del relato en general, trata sobre un amor no correspondido. De hecho, la protagonista es una campesina llamada Liina (Rea Lest) que está desesperadamente enamorada de un vecino del pueblo, Hans (Jörgen Liik), que éste, a su vez, está enamorado de una baronesa alemana (Katerina Unt). Un triángulo amoroso clásico, en el que Liina pugna por tener impulsivamente el afecto de Hans, e inclusive utilizando la magia negra de una bruja. Además, en *November*, reluce una atmósfera visual siniestra, con la presencia de los objetos-herramientas *kratt*, y el bosque como un elemento central, oscuro y sagrado. Pues, para los estonios, la floresta siempre ha sido un refugio de la guerra y del hambre. O sea, un abrigo del pobre. Por otro lado, los personajes que surgen en escena, son heterogéneos y complejos: avaros, maniáticos, histéricos, lunáticos, ingenuos, y casi todos, con actitudes turbadoras que aluden a los elencos de la obra literaria de Fiódor Dostoyevski. En conclusión, una película sobresaliente y enigmática que incide metodológicamente en las artes visuales, antropología rural, animación, literatura y mitología. Así como también, se extrae de este largometraje, unas nociones estéticas, ideas y conceptos socio-políticos, contiguos al horror folclórico.

## **El mito de la Tulivieja en Panamá: el terror como método de control social.**

Mónica Miguel Franco

(Grupo Salamanca de Investigación en Museos y Patrimonio/Universidad de Huelva).

El mito de la Tulivieja ha sido una figura central en la narrativa del folclore oral panameño, usada durante siglos como un mecanismo de control social. La Tulivieja, una madre maldita por toda la eternidad por haber abandonado a su hijo, es un ejemplo claro de *Folk Horror*, donde la naturaleza, el aislamiento rural y lo sobrenatural se combinan para imponer un orden social basado en el miedo.

El objetivo de esta ponencia es analizar cómo esta figura mítica ha sido utilizada para reforzar normas sociales, en especial aquellas relacionadas con la moralidad y el comportamiento femenino, y explorar cómo el terror juega un papel fundamental en la regulación de la conducta. A lo largo de los siglos, la Tulivieja ha servido como una advertencia sobre las consecuencias de transgredir normas, especialmente en lo que respecta a los roles femeninos.

Un elemento central de esta ponencia será el análisis de la novela *El Ahogado*, de Tristán Solarte (Guillermo Sánchez Borbón), que utiliza la leyenda de la Tulivieja como hilo conductor. En la novela, Solarte construye un ambiente oscuro y opresivo y *El Ahogado* es un claro exponente de cómo la Tulivieja ha trascendido el folclore rural para convertirse en una herramienta literaria con la que cuestionar las estructuras sociales.

El mito ha tenido un impacto significativo en la configuración de las identidades de género en la sociedad panameña. Las narrativas en torno a la Tulivieja operan como advertencias sobre las consecuencias de violar las normas contribuyendo al control social a través del miedo. Las historias de mujeres castigadas por desafiar el orden establecido son ejemplos claros de cómo el terror sirve como método de represión y disciplina.

Además de su análisis en la literatura, la ponencia rastreará la evolución de la Tulivieja en la música y el cine. Su presencia se manifiesta en relatos que exploran el miedo a lo desconocido y lo sobrenatural, sí, pero también al otro, al que no se comporta como los demás. En el cine, aunque menos representada, la Tulivieja ha comenzado a surgir en producciones que exploran el terror autóctono, mientras el *Folk Horror* ha ganado relevancia a nivel global.

La Tulivieja ha sido resignificada en la cultura popular contemporánea y sigue siendo protagonista en novelas y cuentos de autores contemporáneos, adaptándose a las nuevas tecnologías y plataformas audiovisuales mostrando que sigue vigente su admonición y su advertencia.

En última instancia, esta ponencia busca desentrañar la relación entre el miedo y el control social a través del análisis del personaje de la Tulivieja, un ser que sigue aterrizando no solo por su aspecto monstruoso, sino por su capacidad para reflejar los temores más profundos a la rebelión y al castigo, en un contexto de construcción de la identidad colectiva.

La ponencia no solo se centrará en el aspecto histórico del mito, sino también en su evolución y resignificación contemporánea, evaluando cómo estas figuras ancestrales siguen manteniendo su relevancia en la actualidad, tanto en lo rural como en lo urbano, a través de diferentes expresiones culturales.

## **La transformación de la imagen en el contexto contemporáneo: De la fotografía de Kindel a la *Posfotografía*.**

Dr. Hernando Gómez Gómez y Dra. Valeria Levratto  
(Universidad Rey Juan Carlos).

Esta comunicación examina la evolución de la práctica fotográfica desde la obra analógica de Joaquín del Palacio "Kindel" en el contexto de los pueblos de colonización en España, hasta las prácticas contemporáneas de la posfotografía digital. La fotografía de Kindel, realizada entre 1943 y 1971 bajo la influencia de las vanguardias artísticas del siglo XX, constituye un valioso registro visual que trasciende la mera documentación arquitectónica, al capturar la esencia geométrica y poética de los nuevos asentamientos rurales impulsados por el Instituto Nacional de Colonización (INC).

En contraposición, la posfotografía, según lo definido por el académico y artista Joan Fontcuberta, propone una nueva forma de entender la imagen en la era digital, caracterizada por la apropiación, manipulación y resignificación de fotografías preexistentes. Este cambio de paradigma introduce un debate sobre la autoría y la originalidad en un entorno visual dominado por la hiperproducción y el consumo masivo de imágenes. Además, se aborda el componente de sostenibilidad en la producción fotográfica, destacando la aparente reducción química en la fotografía contemporánea, frente al impacto ambiental generado por el uso intensivo de hardware y la inteligencia artificial, cuya huella ecológica resulta aún más significativa.

A través de un análisis comparativo entre la obra de Kindel y las prácticas contemporáneas de la *Posfotografía*, se reflexiona sobre la continuidad de la búsqueda estética y poética en ambos enfoques, a pesar de las diferencias tecnológicas, resultando de enorme importancia resaltar la necesidad de una enseñanza artística que fomente la creación de significado más allá de las herramientas tecnológicas, ofreciendo una visión crítica sobre la sostenibilidad en la producción y consumo de imágenes en la actualidad.

Por consiguiente, este estudio realiza un análisis exhaustivo sobre la memoria histórica y contemporánea, así como sobre los modos de representación de realidades influenciadas por las vanguardias artísticas y la actual visualidad en un entorno digital e inteligente. Asimismo, se aborda el alineamiento con los Objetivos de Desarrollo Sostenible y nuestra responsabilidad colectiva como sociedad, junto con la importancia de la transmisión y difusión de estos conceptos en el ámbito de la creación artística.



## **Charmed, el empoderamiento de las mujeres hechiceras a debate.**

Augusto Almoguera Fernández y M<sup>a</sup> Amparo Calabuig Puig

(Universidad Complutense de Madrid y Universidad Miguel Hernández).

En memoria de Shannen Doherty (1971-2024)

La presente aportación pretende ser una reflexión sobre las luces y sombras de la serie *Charmed (Embrujadas)* (1998-2006), un fenómeno de masas que permitió que el género fantástico, con protagonistas femeninas, permeara en muchos hogares, llegando a ser un auténtico fenómeno fan. En teoría esta serie narraba la historia de tres mujeres hechiceras, tremendamente poderosas, que luchaban unidas contra el mal. De hecho, se llegó a tildar a la serie de referente feminista, por marchar un punto de inflexión en el tipo de personajes femeninos que generalmente llegaban a nuestros televisores. Las tres hermanas, desde la sororidad, tomaban un papel activo, combatían, eran sujetos de poder. Pero si ahondamos un poco más y, por un lado, aplicamos el *test de Bechdel*, y, por otro lado, realizamos un análisis más amplio desde la perspectiva de género, se detectan importantes contradicciones.

En palabras de Krista Vernoff, una de las guionistas de la serie “firmé con *Embrujadas* porque era una serie de *girlpower* y, a mitad del camino, hubo un episodio donde Alissa Milano aparece como una sirena y hubo un gran aumento de audiencia masculina. En cada episodio posterior la cadena preguntaba ¿Cómo vamos a desnudar a las chicas esta semana?”, “Había mucha presión y yo solo podía pensar: estoy creando algo que es malo para el mundo —especialmente las notas cosificadoras— y ya he tenido bastante de ello en mi vida”, por otro lado, en contraposición a esas declaraciones Alissa Milano (Phoebe) y Holly Marie Combs (Piper) aseguraron que tenían control sobre la ropa que llevaban e indicaron que “el poder de *embrujadas* fue dar permiso a toda una generación para ser ellas mismas, fuertes y poseer su propia sexualidad” (abril, 2021). Contradictoriamente, poco después, la misma Milano afirmó en su autobiografía *Sorry Not Sorry* (octubre, 2021) y en una entrevista promocional en el *Entertainment Tonight*, que la etapa en la que formó parte de la serie fue una de las más complicadas de su vida, siendo uno de los motivos la sexualización a la que fue expuesta: “Cuando pienso en los años noventa... ves cualquier capítulo de *Charmed* y estoy corriendo con corpiño y ropa interior durante el 80% del episodio”, “tuvimos que ir vestidas con poca ropa para que la serie fuera un éxito”. Por su parte, Rose McGowan (Page), que llegó a la serie en la cuarta temporada (2001), en sustitución de Shannen Doherty (Prue), una de las caras más visibles del #MeToo, llegó a afirmar que “odiaba la actuación. Siempre la he odiado. Imagina que siempre me tocaba interpretar guiones escritos por hombres, así que básicamente durante los últimos 15 años he dicho lo que los hombres querían que saliese por mi boca” (2015).

Aquí se nos presentan una serie de reflexiones imprescindibles sobre cuándo estamos ante el espejismo de personajes femeninos aparentemente empoderados pero que están efectivamente diseñados y sometidos desde los parámetros de la construcción patriarcal. Una construcción que se materializaba —y se materializa— a través de fenómenos como: la cosificación, la hipersexualización, la subordinación por amor romántico, la romantización del chico malo —en forma del demonio Cole Turner interpretado por Julian McMahon—, la normalización de conductas vinculares tóxicas, la extrema competitividad entre mujeres, la brecha salarial, etc. Una vez realizado el análisis se aprovechará para dar algunas pinceladas sobre la

reproducción de dichos fenómenos en algunas series actuales para en definitiva responder a la pregunta: empoderamiento de las “protagonistas” ¿espejismo o realidad?

## **La rotoscopia: hibridando técnicas y narrativas audiovisuales.**

Ben Manzanera

(Investigador independiente).

### *Contexto.*

Desde que el animador Max Fleischer creara la rotoscopia en 1915 son muchos los autores que han recurrido a esta técnica de animación que consiste en dibujar, fotograma a fotograma, sobre material rodado en imagen real para crear sofisticadas propuestas artísticas no sólo en el mundo del cine, sino también de la televisión, los videojuegos o la publicidad.

El ganador del Óscar Richard Linklater ha recurrido al rotoscopio para dar al público algunas de sus obras más emblemáticas y peculiares, pero no es el único que ha apostado por este híbrido entre la imagen real y la animación que cada vez tiene más adeptos y que sirve para explorar nuevas formas de storytelling en cualquier género y formato.

### *Objetivos.*

El fascinante mundo de la rotoscopia nos lleva al presente análisis de obras audiovisuales para estudiar cómo una técnica que tiene ya más de 100 años se aplica en diferentes proyectos y contribuye a otorgar una riqueza visual en todo tipo de productos de entretenimiento.

Además de enumerar y describir los diferentes pasos del proceso de rotoscopiado, a través del propio rotoscopio se pretenden señalar lenguajes audiovisuales experimentales a la hora de hacer ficción, la evolución de la propia técnica y su aplicación, así como las posibilidades de composición al combinarla con otras formas artísticas como pueden ser la pintura o el cómic.

### *Metodología.*

El estudio hace un repaso a la producción audiovisual rotoscopiada desde principios del siglo XX hasta la actualidad donde se procede al visionado y examen de una serie de obras teniendo en cuenta el formato (cine de imagen real o animación, serie, vídeo musical, videojuego, anuncio publicitario), la expresión, estilo o género (fantástico, terror, thriller), y la yuxtaposición con otros elementos narrativos y/o artísticos.

Entre estas obras se encuentran los filmes “Waking Life” (2001, Richard Linklater), “A Scanner Darkly” (2006, Richard Linklater), “Apollo 10 1/2: A Space Age Childhood” (2022, Richard Linklater) y el documental “Tower” (2016, Keith Maitland), las series “Dream Corp, LLC” (2016-2020, Daniel Stessen) y “Undone” (2019-2022, Kate Purdy y Raphael Bob-Waksberg), y los vídeos musicales “Take On Me” (1985, Steve Barron) de A-ha o “Breaking the Habit” (2004, Joe Hahn) de Linkin Park entre otros.

### *Conclusiones y resultados.*

Al explorar la producción audiovisual que hace uso de la rotoscopia, comprobamos que permite una gran cantidad de libertades creativas y que supone una técnica ideal para, no sólo hibridar técnicas cinematográficas, sino también estilos, géneros e incluso el target al que se dirige.

Es así como, por ejemplo, producciones de animación para adultos recurren cada vez más a esta técnica al permitir dirigirse a un público maduro usando lo que hace años alguno podría denominar, en tono despectivo y delimitando su contenido a una audiencia infantil, *dibujos animados*.

El rotoscopio constituye una potente herramienta si se desean crear mundos de ficción imaginarios, trabajar la posproducción digital en una dirección autoral distintiva, o preservar el anonimato de los individuos (cuando así se desea en determinados casos como puede ser un documental).

Además, al tratarse de una técnica híbrida permite su combinación con otras artes (en el caso de “Undone” se ha recurrido a la animación 2D, la animación 3D e incluso a la pintura al óleo para los fondos), con otras apuestas narrativas como el documental (en “Tower” hay imágenes reales de archivo, animación y rotoscopia), etc. Un sinfín de posibilidades donde aún queda mucho por explorar.

## ***The Texas Chainsaw House*. La casa como laboratorio tecnocientífico en la cultura rural del horror folk.**

Dr. Juan Carlos Castro-Dominguez  
(Universidad de Alicante).

Desde la casa de *Hansel y Gretel* (Grimm, 1812), la casa Usher de *La caída de la Casa Usher* (Poe, 1845), la casa de *Psicosis* (Bloch, 1959; Hitchcock, 1960), el hotel Overlook de *El resplandor* (King, 1977; Kubrick, 1980), la casa de *Poltergeist* (Hooper, 1982), hasta revisiones más contemporáneas como *I Am the Pretty Thing That Lives in the House* (Perkins, 2016) o *Barbarian* (Cregger, 2022), la casa es un elemento central de la literatura y el cine fantástico, especialmente en el cine de terror.

Según Bailey (2011), la casa embrujada es un subgénero dentro de la ficción popular norteamericana, donde el hogar, símbolo de domesticidad y refugio, se convierte en un espacio de terror, peligro, caos y maldad, cuestionando así los ideales del Sueño Americano. La transformación del hogar en un lugar de horror doméstico está relacionada con la familia que falla en su rol tradicional de cuidado y protección, convirtiendo la casa en un espacio de abuso, incesto, asesinato y canibalismo (Short, 2014). El origen de la casa como santuario y representación del Sueño Americano se remonta a la granja de los colonos norteamericanos, donde la casa era tanto una representación del control del hombre sobre el territorio como el centro de operaciones para su explotación.

En *The Texas Chain Saw Massacre* (1974), la casa se convierte en una trampa mortal, habitada por una familia monstruosa. Inicialmente aparece como un refugio seguro para la protagonista en su desesperada huida. La casa, grande y de dos plantas, es el estereotipo de hogar rural americano, habitado por una familia tradicional, blanca y católica. Sin embargo, su interior alberga un universo espeluznante, lleno de artefactos contruados con huesos humanos, así como una suerte de puerta metálica corredera que descubre una pared roja, muy cool, decorada con cabezas y huesos de animales, que recuerda el acceso a un club de techno berlinés, y que da acceso a lo que es el laboratorio cárnico de experimentación con cuerpos humanos de Leatherface, el icónico protagonista motosierra en mano, de la Matanza de Texas.

Los habitantes de esta casa, la familia Sawyer —los Aserradores en su traducción literal—, representan la familia *freak* norteamericana. El término *freak*, originado en el siglo XVI, muta hacia lo monstruoso en el siglo XIX con los *freakshows*, espectáculos populares en los que se exhibían personas con malformaciones físicas. Esta idea fue inmortalizada por Tod Browning en su película *Freaks* (1932) (Rosell, 2024).

La casa de esta familia caníbal escenifica esa condición de *freak*, raro y espeluznante, entendiendo estos términos desde su condición de extraño, singular y de miedo o alejamiento sobre todo aquello que se aleja de la norma común, de las prácticas del buen vivir propias de una familia blanca, educada y católica (Fischer, 2016). Por otro lado, es a su vez una reinterpretación en clave contemporánea, de la granja como centro tecnológico de control y explotación de un contexto salvaje —la colonización del *far west*—. En este caso, la granja como centro de control, se transforma en un laboratorio de experimentación bizarra con seres vivos, sin orden ni concierto, apelando a la locura y lo irracional como única explicación posible para entender ese caos y horror.

Esta revisión de la casa en *The Texas Chain Saw Massacre* como una deconstrucción del Sueño Americano y sus estereotipos morales, transformada en un laboratorio tecnocientífico, coincide con la contracultura antibelicista y tecnológicamente escéptica de la época, siendo el tema principal de esta investigación.

## **Sexo y folk horror. ¿Por qué el sexo da miedo en el terror rural (y en la vida en general)?**

Ben Manzanera

(Investigador independiente).

Contexto. ¿Hay una relación directa entre sexo y terror? ¿Por qué asociamos con frecuencia la sexualidad a sectas, sacrificios y/o ritos de pasaje en el cine de terror rural? ¿La sexualización del terror en el folk horror es algo intrínseco al género? ¿Realmente nos da tanto miedo el sexo o es que el sexo produce miedo de verdad cuando viene asociado al deseo, el pecado, lo desconocido o lo amoral?

Objetivos. Éstas y otras cuestiones se ponen sobre la mesa para analizar el papel del sexo como elemento cinematográfico relevante y significativo a nivel dramático en el folk horror. La aparición de escenas de sexo, orgías, sacrificios de una persona virgen como ofrenda a dioses, o la represión/liberación sexual son ingredientes habituales y temas recurrentes en estos filmes, por lo que resulta fascinante analizar el papel que juegan en este tipo de ficciones y cuál es el efecto causado dentro de la narrativa, ya sea como parte del *background* de los personajes protagonistas, como detonante emocional que incomoda o dispara las alarmas en el espectador, o como punto de giro final que altera los acontecimientos y lleva a un tenebroso y trágico final de la historia.

Metodología. Para este análisis se recurre al visionado de una selección de películas representativas del terror rural desde los 70 hasta la actualidad y que van desde las clásicas “The Blood on Satan’s Claw” (1971, Piers Haggard), aquí conocida como “La garra de Satán”, o “The Wicker Man” (1973, Robin Hardy), traducida como “El hombre de Mimbre”, a obras más recientes como “The Witch” (2015, Robert Eggers) o “Midsommar” (2019, Ari Aster).

También se tienen en cuenta factores como el papel de la religión y su peso en la sociedad de la época en la que se ha dado luz verde a estas producciones, teniendo en cuenta el conservadurismo y los valores imperantes en relación a la libertad y permisividad sexual de cada período y país.

Conclusiones y resultados. Más allá de datos e investigaciones basadas en el propio cine de terror rural, cabe plantearse cuáles son nuestros miedos y por qué a día de hoy aún parece que el sexo nos genera desconfianza, desasosiego e incluso puede atemorizarnos cuando no somos capaces de catalogarlo dentro de unos patrones de comportamiento que consideramos convencionales, “normales”, o no llegamos a entender según los códigos de conducta aprendidos en una cultura determinada, la nuestra.

Si profundizamos en los motivos que nos llevan a temer al sexo en la vida real (y a los que no encontramos respuesta en este estudio, eso sería un estudio psicológico o sexológico), podemos no sólo interpretar de forma inteligente su uso e importancia en el folk horror sino incluso aplicar lo aprendido, las conclusiones pertinentes, en nuestras propias reflexiones, en la interacción con terceros, y en potenciales creaciones de ficción futuras que podamos desarrollar.

## Homenajes al *Folk Horror*: M. Night Shyamalan y la hiperhibridación.

Dra. Anna Tarragó Mussons y Dr. Endika Rey Benito  
(Universidad de Barcelona).

El *Folk Horror* contemporáneo nos ha permitido disfrutar de filmes muy variados, temática y narrativamente hablando, a partir de la hibridación con subgéneros como la fantasía y el terror. Han sido muchos los directores que han apostado por ofrecer sus propias visiones del folclore y del paganismo, así como de conceptos narrativos y arquetípicos como la otredad, el visitante, el extranjero o la comunidad aislada del mundo.

La permeabilidad del *Folk Horror* reciente en relación a nuevos miedos, amenazas globales o preocupaciones sociales, se ha visto en series o películas que, sin huir de los cánones genéricos, estéticos y narrativos, incorporan ideas o conceptos tremendamente actuales, como son los casos de *Midsommar* (Ari Aster, 2019), *The Third Day* (Felix Barrett y Dennis Kelly, 2020), *Midnight Mass* (Mike Flanagan, 2021), o la más reciente *From* (John Griffin, 2022-). Todos ellos son ejemplos en los que se entremezclan leyendas, folclore, comunidades con líderes dogmáticos, conceptos como el poder mediante el miedo, estrategias milenaristas o del fin del mundo conocido (o alejamiento del mismo para escapar de sus peligros) así como la adoración de ídolos creados y sacrificios humanos o animales. A su vez, estos elementos se combinan con personajes tradicionales del terror como el arquetipo del vampiro y del *revenant* o el más contemporáneo *zombie*, o bien refuerzan el concepto de otredad convirtiendo al extranjero o visitante en peligro en detonante de conflictos y elemento de modernidad hostil que altera a la comunidad anclada en el pasado o víctima accidental de las prácticas anteriormente mencionadas.

M. Night Shyamalan, cineasta avezado a la hora de hibridar géneros y subgéneros propios de lo fantástico, lo extraño y lo siniestro, cuenta en su filmografía con algunos homenajes interesantes al *Folk Horror*. En primer lugar, la visión más canónica del subgénero, *The Village* (2004), en la que encontramos elementos visuales y narrativos identificativos, como una comunidad anclada en el siglo XIX, criaturas monstruosas, y un elemento de conflicto representado por su protagonista, que realiza su propia odisea para buscar ayuda “moderna”, en una cinta que no puede evitar la influencia política y contextual estadounidense del momento. Aprovechando las incorporaciones recientes del subgénero en lo que respecta a motivos más contemporáneos, como la lucha de las dos Américas y la señalización del *White Trash* como elemento nocivo y peligroso, encontramos *The Visit* (2015), que utiliza perversamente ideas como las leyendas urbanas, formatos como el *found footage* o el arquetipo del *Psycho Killer* como personaje disruptivo y necesario para el ya tradicional *twist end* de las obras del cineasta. Incluso podemos intuir algunos elementos propios del *Folk Horror* en *Knock on the Cabin* (2023), una de sus últimas películas, en la que son “los otros” los que llaman a la puerta y llevan el conflicto y la amenaza (en este caso, el fin del mundo desde una perspectiva actual, con visos políticos, sociales y ecológicos) a los protagonistas, víctimas aleatorias y a la vez representantes de una sociedad que es la causante de todos los males.

Al rey de los giros de guion parece gustarle bastante este subgénero, puesto que podemos observar algunas de sus trazas en dos más de sus producciones: la serie *Servant* (2019-2023), o incluso en *The Watchers* (2024), debut en la dirección de Ishana Shyamalan, hija del cineasta. Veremos si todos estos títulos encajan dentro



del *Folk Horror*, o, por el contrario, son ecos más alejados, propios del pastiche y la hiperhibridación de una herencia más bien postmoderna, tan característica de los *Storytellers* fantásticos de primera y segunda generación.

## Las nuevas variantes de las estructuras de guion del cine interactivo contemporáneo.

Dra. Clara López Cantos

(Universidad de Castilla-La Mancha).

Este estudio se centra en el análisis de las nuevas estructuras de guion que se han desarrollado en las últimas películas interactivas contemporáneas, y que están accesibles a un público general a través de las plataformas televisivas. Actualmente, vivimos en un tiempo digital propenso para este tipo de narrativas. Las redes sociales y las nuevas tecnologías son canales de relaciones audiovisuales, que además han sido impulsoras de nuevas estructuras de guion, caracterizando su estado actual con una gran afluencia de usuario/as y generando una expansión que cuestionan los modelos canónicos. La interacción se convierte, por tanto, en un hábito y un elemento que cada vez tienen más en cuenta los guionistas a la hora de construir una historia, ¿cómo influye esta nueva condición en la creación de las estructuras de guion?

Para este análisis, primero, se hace una revisión de los antecedentes e inicios del cine interactivo, desde la observación de la transformación que ha experimentado en comparativa con su base, la estructura clásica de guion, así como los paralelismos encontrados en otras variantes de guion contemporáneas como son los videojuegos o el documental interactivo. A su vez, se reflexiona en torno a la figura del espectador y su influencia en la construcción de la historia, pues una de las características diferenciadoras que proporciona la interactividad en comparación con el cine convencional es que el público colabora en la elaboración del guion, mediante el procesamiento de sus acciones. La obra del director estadounidense William Castle, supone un primer precedente de estas narrativas ya que por primera vez comenzó a experimentar con sus películas otro tipo de relación con los espectadores, aunque fue después, en 1967 con la película *Kinnoautomat*, de los directores Radúz Cincera, Ján Rohác, Vladimír Svitáček de Checoslovaquia, cuando por primera vez, los espectadores comenzaban a tomar decisiones que condicionaban el guion del *film*. A partir de estas primeras huellas, se analiza la evolución de los guiones contemporáneos con películas como *Black Mirror: Bardersnatch* (2018) de David Slade o *Choose Love* (2023) de Stuart MacDonald.

Esta investigación se ha realizado con una metodología cualitativa aplicado a diferentes fases. Por un lado, se han revisado los principales referentes teóricos sobre teoría de guion que han tratado de definir las estructuras de guion (Linda Seger, Robert Mckee, Coral Cruz, Syd Field, entre otros), identificando los dispositivos narrativos y elementos que configuran la narrativa de una historia, para después identificarlos en las películas de ficción interactiva. Por otro lado, se han analizado los diferentes guiones de dichas películas para identificar las variaciones y las nuevas posibilidades que ofrecen estos relatos. Para finalizar, se ha conformado unas pautas orientadas a entender cómo funciona la semántica de estas nuevas variantes de estructuras de guion.

## Redescubriendo a las brujas como tropo en el terror rural.

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

En el terror folclórico o rural son normales los ambientes naturales, vastos, salvajes y vírgenes en un contexto histórico que se extiende desde la Edad Antigua hasta nuestros días. Se pueden crear dos relaciones distintas con la naturaleza: o la dominamos o convivimos con ella. Las creencias populares, las supersticiones y los diversos rituales folclóricos protegían esta idea social que mantenía con vida las posibilidades de frenar lo indomable como, por ejemplo, prevenir enfermedades o desastres meteorológicos que suponían la hambruna del pueblo durante meses.

Como puente entre estos dos mundos aparecen las brujas. Personas que debido a sus prácticas o a pactos realizados con entidades superiores a nuestra mortalidad, sí que pueden cambiar el curso de fenómenos naturales en los cuáles el simple humano no tiene poder de decisión. Las brujas o hechiceras despiertan interés, atracción y horror, porque viven entre nosotros, pero rechazan nuestro modo de vida; son mujeres, pero no detentan las cualidades que se esperan de ellas; han crecido en comunidades, pero eligen la soledad entre los árboles y, además, nos han transmitido que son despiadadas, asesinas y salvajes, pero pueden crear vida, nutrir y sanar.

Las representaciones de este tipo de mujeres en el cine, y más concretamente en un género en el que son invitadas habituales, el terror folclórico, se alimentan de la acumulación de ideas negativas y oscuras que persisten en nuestro subconsciente colectivo, fruto de siglos de ingeniería social e histeria colectiva impulsada por los mitos, griegos y romanos, y la Iglesia, protestante y católica.

El demonio, en este caso cuya obra es realizada por las brujas, es el mayor oponente del cristianismo, el cual actúa perniciosamente en los dominios de Dios. La imagen de este fue esencialmente construida sobre las religiones paganas, convirtiendo a los distintos dioses de estas, Pan, Diana, Cernuno o Hécate, procedentes de las culturas celtas y grecorromanas, en la manifestación física de Lucifer. Por lo tanto, cualquier inclinación espiritual que escapara de los brazos del cristianismo, aparte de ser un grave acto de herejía, era completamente contraria a Dios, en consecuencia, al orden y pureza social. Atentar contra aquello, era tratado como un peligro en la salud pública, y se castigaba con la muerte.

La imagen que ha llegado a nuestros días sobre las brujas dista de la realidad. Las *pharmakis* y hechiceras eran mujeres plenamente vinculadas con la naturaleza, lo salvaje y las bestias. Su sabiduría sobre las hierbas y ciclos naturales las hacía peligrosas para las instituciones que no albergaban esos conocimientos, viendo así sus actos como ataques directos a los estamentos eclesiásticos y sus intenciones de utilizar en su beneficio la obra de Dios era un acto impío y condenable.

La propuesta que aquí presentamos pretende enfatizar en el aspecto natural, ligado al terreno y al territorio del *folk horror* y cómo este se enlaza muchas veces con la feminidad y la mujer, encarnada en el personaje arquetípico de la bruja, que proyecta una especie de híbrido entre lo humano y la naturaleza pura. Se expondrán diferentes ejemplos, tanto históricos como fílmicos, para mostrar cómo las brujas han sido construidas en este subgénero cinematográfico, incitando a la creación de nuevas representaciones de estas mujeres, más cercanas a la realidad, y a esta parte no contada de nuestra historia.

## **Formación en las aulas infantiles y juveniles a través del folclore, el audiovisual y el género fantástico.**

Marina Díaz-Caneja Alepuz

(Colegio Internacional Lope de Vega, Universidad Politécnica de Valencia y 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 infantiles y juveniles llevadas a cabo en el Colegio Internacional Lope de Vega de Benidorm. Ambas actividades formativas se focalizan en el aprendizaje a través del género fantástico, unido a su conexión con el folclore y los diversos medios de expresión artística, poniendo el foco especialmente en el formato audiovisual. Estas formaciones, además, forman parte de la programación del XII 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 herramientas para introducir el aprendizaje en cuanto a las diferencias entre la realidad, el folclore y lo fantástico.

Además, el estudiantado 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, en la que el estudiantado ha visualizado una película y ha aportado desde casa una historia folclórica de sus pueblos de origen, con el objetivo de inspirarse y crear el diseño de un personaje folclórico propio. Estas dos actividades formativas han sido llevadas a cabo a través de las asignaturas de Arts, Natural Science y English Language utilizando la metodología TBL (Team Based Learning), una estrategia pedagógica en la que el alumnado trabaja individualmente para posteriormente compartir lo que ha aprendido en grupo fomentando la participación activa, el pensamiento crítico y la toma de decisiones colaborativa.

## La infección como maldición.

Dr. Manuel Sánchez-Angulo  
(Universidad Miguel Hernández).

La representación de una maldición, o de una posesión demoníaca, como una enfermedad infecciosa está presente en el folk-horror desde sus comienzos. En la canónica *The Blood on Satan's Claw* (Piers Haggard, 1971) la marca de los acólitos del culto satánico es que una parte de su cuerpo presenta un vello muy crecido — hipertrichosis en términos médicos. En una de sus secuencia vemos cómo un cirujano extirpa quirúrgicamente la zona peluda del personaje de Margaret, con lo que podría decirse que se ha practicado un exorcismo médico. Otro ejemplo lo tenemos en *Evil Dead II* (Sam Raimi, 1987), donde el personaje de Ash se ve obligado a amputarse la mano para evitar que la posesión infernal se extienda por todo su cuerpo.

La película coreana *El extraño* (Na Hong-jin, 2016) sigue el patrón de que el propio ser demoníaco es el que actúa como foco de infección. Podemos ver que todos los poseídos presentan un cuadro clínico similar. Inicialmente tienen fiebre y una erupción cutánea que no puede ser tratada médicamente. Luego muestran un apetito voraz y finalmente un comportamiento homicida. De manera similar en *Cuando acecha la maldad* (Demián Rugna, 2023), el “embichado” o “encarnado” es una persona poseída por un demonio que manifiesta los síntomas de una gravísima infección gangrenosa. La única forma de combatir el mal es avisar a un funcionario público especializado conocido como “limpiador” y seguir una serie de “reglas” de salud pública, ya que de lo contrario la posesión/enfermedad puede transmitirse a otras personas, incluso por contacto con objetos que han sido expuestos al embichado —en epidemiología es lo que se conoce como transmisión por fómites.

En otras ocasiones el aspecto sobrenatural puede ser explicado por la acción de microorganismos patógenos como los hongos que se encuentran en la naturaleza. En *Shrooms* (Paddy Breathnach, 2007) y *A Field in England* (Ben Wheatley, 2013) los protagonistas sufren una intoxicación por el consumo de hongos alucinógenos que tiene funestas consecuencias. Mientras que en *The Hollow* (Corin Hardy, 2015) y *In the Earth* (Ben Wheatley, 2021) los hongos son el origen de las leyendas sobre bosques malditos y los seres fantásticos que los habitan. Estas dos producciones son muy similares en su planteamiento. Sendos científicos conservacionistas que quieren estudiar la biodiversidad y las micorrizas que permiten el extraordinario crecimiento de los árboles. Ambos están acompañados por una mujer (esposa o guía forestal) y en ambos casos descubrirán que las leyendas recogidas en textos antiguos tienen un terrorífico sustrato real.

Otro ejemplo de cómo una enfermedad infecciosa puede crear una tradición religiosa familiar que perdura en los siglos, lo encontramos en *Somos lo que somos* (Jim Mickle, 2013). En este caso es una familia que mantiene un ritual caníbal y que se ve afectada por una enfermedad neurodegenerativa priónica debido a sus costumbres alimentarias.

Y para terminar no podemos dejar de mencionar a *Cabin Fever* (Eli Roth, 2013). Es una producción típica sobre jóvenes turistas urbanitas que alquilan una cabaña en un bosque de la América profunda. Allí se verán infectados por una enfermedad letal que popularmente se conoce como “bacteria comecarne” y que en términos médicos es conocida como fascitis necrotizante. Al intentar evitar el contagio

llegarán a medidas extremas llevados por el instinto de supervivencia. Pero los lugareños intentan frenar la expansión de la enfermedad recurriendo al viejo dicho de “muerto el perro se acabó la rabia”. Lo que no tienen en cuenta es que, aunque las aguas del río del pueblo sean cristalinas, siempre hay que tener una moderna planta potabilizadora capaz de eliminar a los patógenos y así mantener la salud pública.

## **“Los sauces”, de Algernon Blackwood: la construcción mental de la naturaleza monstruosa.**

Dra. Laura Blázquez Cruz  
(Universidad de Jaén).

El relato de Blackwood presenta constantes que se alinean en consonancia con las características propias del *Folk Horror*, a decir, la naturaleza inhóspita, el concepto de frontera como lugar intersticial que delimita lo civilizado con respecto a lo primitivo y, categoría seminal, lo ominoso, siendo el ámbito de otredad el emplazamiento de la monstruosidad.

“Los sauces” narra la travesía en canoa de dos amigos a lo largo del río Danubio con propósitos meramente exploratorios. Durante el itinerario, ambos perciben a los sauces como entes amenazadores, que parecen cobrar vida, impresión y terror acrecentados por la constante sensación de acecho de una presencia invisible, inquietante y sobrenatural que convierte el entorno en un escenario desfamiliarizado y hostil. La narración, de hecho, carga las tintas en el contexto natural y la acentuación del suspense, en la inmersión en un espacio taxativamente diferente a los parámetros de lo convencional y lo reconocible, sin que, en esencia, aparezcan seres claramente tangibles o de corporeidad delimitada, antagonistas que representen dicha amenaza. En realidad, se trata de un relato estático en esencia, basado más en la tensión *in crescendo* y la atmósfera cada vez más densa de lo incognoscible —el entorno natural como fisicidad y encarnación de una contrafigura primigenia— que en la sucesión de eventos dentro de una trama encadenada, siendo el viaje a través del río, precisamente, y las escasas y esporádicas acampadas que ambos turistas realizan en algunas islas para resguardarse por la noche y recolectar leña para calentarse los únicos aspectos dinámicos dentro del imaginario de la narración.

Son varios los objetivos que persigue la presente investigación: por un lado, describir, analizar e interpretar el carácter sublime de la naturaleza como génesis de una experiencia de grandeza abrumadora que produce en ambos testigos tanto asombro y admiración como temor reverencial, que los minimiza y los hace conscientes de su nimia esencia ante la inmensidad y lo infinito. Dicho estupor activa una respuesta emocional en los viajeros que los lleva a la paranoia y la locura, siendo, precisamente, dicho delirio y percepción rarificada el medio de manifestación de la percepción mental y subjetiva de la monstruosidad en el relato, máxime tratándose de un relato en primera persona.

Además, al definir los semas y las constantes asociados a la naturaleza como un todo amenazador, examinamos, denotada y connotadamente, las características que la constituyen, ya sea el viento, la vegetación, la fauna, el fuego o el agua, índices todos ellos fundamentales en el relato. Nuestra aproximación a tal orquestación de elementos naturales forma un *corpus* de lo teratológico que el narrador presenta desde una lente antropomórfica a fin de dotarla de características humanas y, de este modo, tratar de domesticarla, controlarla gracias a la palabra que especifica, el lenguaje que define, los lugares comunes que asocian y los perfiles o comportamientos propios de los seres humanos que resultan familiares. Asimismo, y como no podría ser de otro modo, también examinamos el marco espacial en el que se ubica la narración —el Danubio que recorre el Imperio austrohúngaro— como localización fronteriza que recuerda a la conocida advertencia *Here be dragons*, utilizada en la Edad Media para avisar sobre peligros varios y diversas manifestaciones de la monstruosidad que aguardaban a los intrépidos viajeros que osaban ir más allá de los límites explorados y poner pie en territorio ignoto.

## **El dios de las frondas. Disteísmo, epifanía y metamorfosis en el *folk horror*.**

Dr. Luis Pérez Ochando  
(Universitat de València).

La necesidad de lo sagrado persiste en nuestra era; pero, como señalaba Mircea Eliade, nuestra cultura laica a menudo experimenta ese retorno al Gran Tiempo no a través del rito, sino de la poesía o la cultura popular. No es una coincidencia que, como apuntaba Jules Michelet, la secularización europea coincidiera con el auge de la literatura gótica, pues, como argumentan Victoria Nelson y Matt Cardin, el horror sobrenatural nos ofrece la posibilidad de suspender nuestra incredulidad para experimentar lo espiritual a través de la ficción. Ahora bien, este encuentro imaginario con lo sagrado está atravesado por dos condicionantes: el primero, el de los códigos genéricos, que fijan ese encuentro con lo sagrado como un evento destructivo; el segundo, el histórico, que determina qué es lo que cada sociedad percibe como monstruoso, inmoral o destructivo.

A partir de estas premisas, analizaremos el encuentro con lo sagrado en el *folk horror*, un género que vuelve más obvia todavía esta relación entre el horror y lo sagrado, pues se basa en el choque entre la modernidad y lo atávico, haciendo hincapié, por un lado, en el vínculo entre lo sagrado y la naturaleza y, por otro, en el enfrentamiento entre comunidad arcaizante y personajes urbanos. Nuestro estudio se centrará en tres aspectos relacionados entre sí: la naturaleza de lo sagrado en el *folk horror* (*disteísmo*), su revelación a los urbanitas (*epifanía*) y, finalmente, las consecuencias de tal encuentro (*metamorfosis*).

Sin duda, el tratamiento de lo sagrado en el *folk horror* conecta con la terribilidad de lo santo, estudiada por Rudolf Otto. Más incluso, el *folk horror* incide con frecuencia en la idea de disteísmo, la creencia en un dios malvado o imperfecto. El disteísmo se manifiesta en ocasiones en la ficción de horror, una forma narrativa que, como señalaba Eugene Thaker, nos permite pensar lo impensable y explorar allí donde la filosofía o la teología no se aventuran. En el caso del *folk horror*, nos encontramos con dioses malignos o indiferentes, con divinidades imperfectas, hambrientas, limitada. Aquí, como afirmaba Noël Carroll, el texto de horror suele concretar la amenaza en el tropo del monstruo; sin embargo, en el caso del *folk horror*, podemos encontrar también filmes en los que no hay una materialización concreta, sino una amenaza omnipresente en los bosques y las frondas, que Cynthia Freeland describió como *art-dread*.

Este encuentro con dioses olvidados nos lleva a nuestro segundo punto: la epifanía, pero no una epifanía al uso, sino una iluminación negra. Alberto Ávila describió como iluminaciones negras aquellas que no conducen a una elevación, sino al silencio, la locura, el ensimismamiento. Nuestras certezas sobre el cosmos y el sentido de la vida humana se desvanecen, nuestra psique se desmorona y nuestros cuerpos se desintegran. Es la metamorfosis, una destrucción y transformación física y mental que acontece porque nos encontramos con lo sagrado desde la ignorancia y desde la ausencia de ritual, pues, como señalaba Mary Douglas, todo encuentro con lo sagrado que carece de la protección ritual nos contamina necesariamente de impureza, lo que el *folk horror* expresa a través de la locura o de grotescas transformaciones físicas.

Sin embargo, esta visión del *folk horror* como un encuentro con lo sagrado sería incompleta de no contener una perspectiva histórica que, por un lado, nos ayude a



entender por qué vemos como espantosas y destructivas las fuerzas atávicas y las comunidades que las sustentan y, por otro, nos permita descifrar históricamente las formas que lo sagrado terrible y la epifanía adquieren en cada momento, tal como veremos, por ejemplo, en *The Ritual*, *The Apostle*, *Midsommar* o *Antlers*.

## **La conjura de los bosques. Colectivos vegetales en acción.**

Dr. Santiago Lucendo Lacal  
(Universidad Complutense de Madrid).

Quienes investigan las capacidades inauditas de las plantas, como Stephano Mancuso o Monica Gagliano desde la comunicación al aprendizaje, demuestran a través de experimentos replicables en los laboratorios lo que el folklore y el género fantástico nos llevan diciendo siglos; que el mundo vegetal permanece al acecho, esperando el momento adecuado para reclamar y defender sus espacios en la tierra. Desde los trífidos de John Whydam y los ents de Tolkien, a los Sauces de Algernon Blackwood o la selva de Elaine Vilar Madruga, el colectivo arbóreo es capaz de sembrar el terror entre los humanos, y defender su territorio si es necesario. Partiendo de la agencia de los bosques, y la selva, y su capacidad de acción, esta comunicación se centra en destacar algunos de los ejemplos en el los que el colectivo arbóreo actúa, y no únicamente como entorno y parte de la atmósfera, sino como grupo, empleando el terror y la fuerza para lograr sus objetivos.

Es una propuesta sobre terror vegetal, planteada desde los estudios visuales y con especial énfasis en las imágenes del terror de ficción, desde la literatura al cine, que protagonizan los bosques y la selva, con importante presencia en el folklore. El objetivo último es llamar la atención sobre la necesidad de un cambio de paradigma y curso de acción, que tenga en cuenta los intereses y acciones del mundo vegetal y sus agentes no-humanos a partir de sus demandas en la ficción.



# FANTAE LX

VII CONGRESO INTERNACIONAL  
DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES  
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



# FANTAEIX

VII 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 UHH