



FANTAELEX

VIII CONGRESO INTERNACIONAL
DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



LIBRO DE ACTAS / PROCEEDINGS

2025

ASOCIACIÓN DE DESARROLLO Y DIFUSIÓN
DEL GÉNERO FANTÁSTICO
“UNICORNIO NEGRO”

CÍA
CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN ARTES

MASSIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH



LIBRO DE ACTAS / PROCEEDINGS

**VIII CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS**

Fecha: 18, 19, 20 y 21 de noviembre de 2025

Elche (Alicante, España)



FANTAELEX

Dirección del Congreso:

Fran Mateu y Mario-Paul Martínez Fabre

Comité Organizador del Congreso:

Dr. Damià Jordà Bou

Dr. Fernando Fernández

Dra. Lourdes Santamaría Blasco

Dra. Johanna Caplliure Moreno

Dr. Francisco Cuéllar Santiago

Dra. 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)

Catedrático Daniel Bilbao Peña (Universidad de Sevilla)

Dr. Paolo Bertetti (Universidad de Siena, Italia)

Dra. Carmen García Muriana (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 de Salamanca)

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)

Catedrático Fernando Infante del Rosal (Universidad de Sevilla)

Dr. Leónidas Spinelli (Universidad Miguel Hernández)

Dra. Celia Sánchez Morgado (Universidad de Sevilla)

Gonzalo López Oregua (Universidad de Sevilla)

Dra. Serena Delle Donne Napoli (Universidad de Valencia)

Comité Editorial del Congreso:

Presidente del Comité Editorial: Dr. Fran Mateu (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 Caplliu (Universidad Politécnica de Valencia)
Dr. Francisco Cuéllar Santiago (Universidad de Salamanca)
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)
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 edición: Diciembre 2025

ISBN: 978-84-09-79079-1

Entidad: Asociación de Desarrollo y Difusión del Género Fantástico “Unicornio Negro”

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.festivalcinefantaelx.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



FANTAELEX

VIII CONGRESO INTERNACIONAL
DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

ÍNDICE

APARTADO 1: CONFERENCIAS INAUGURALES

- Conferencia inaugural: **Representaciones del fantasma grotesco en dos relatos de Tanizaki Junichirō.** 15
Dra. Ana Piñán Álvarez (Universidad de Estudios Internacionales de Kanda, Japón).
- Conferencia inaugural: **Dragon Ball como obra transmedia: del manga a los videojuegos.** 17
Dr. Eduardo López-Pintor Madrid (Universidad de Valencia).
- Conferencia inaugural invitada: **El presidio mineral. La mujer de la arena de Hiroshi Teshigahara y Kōbō Abe.** 18
Dr. Pau Pascual Galbis (Universidade da Madeira, Portugal).
- Conferencia inaugural: **La Persistencia Estética del *Yurei* en la Cultura Japonesa — del arte tradicional al cine *J-horror*.** 19
Kazuto Shimizu (Universidad de Salamanca).

APARTADO 2: PONENCIAS

- De Caravaggio a Godzilla: un diálogo entre el tenebrismo barroco, el elogio de la sombra y el cine fantástico japonés.** 21
Dr. Daniel Candil Gil-Ortega (TecnoCampus, Universitat Pompeu Fabra).
- Sincretismo fantástico: la huella del sintoísmo en *One Piece* frente a la mitología tolkieniana.** 22
Adrián Arana Armesto (Universidad del País Vasco, UPV/EHU).
- La fantasía videolúdica: preservación cultural y crítica social a través del videojuego.** 23
Dr. Ramón Méndez González (Universidade de Vigo).
- Lo fantástico en clave inmersiva: nuevas experiencias en la realidad virtual.** 24
Dra. Beatriz del Caz Pérez (Universidad Politécnica de Valencia).
- El anime como reescritura de los cuentos de hadas: Las variaciones Grimm, La novia del mago antiguo y Frieren.** 25
Cristina Landín Jiménez (Universidad de Las Palmas de Gran Canaria).
- El cine fantástico de Hirokazu Koreeda a la luz de las categorías literarias del grotesco y la sátira menipea: *After life* (1998) y *Air doll* (2009).** 27
Dr. Antonio Viñuales Sánchez (Universidad de Zaragoza).

| | |
|---|----|
| Criaturas prodigiosas y terroríficas: el género fantástico en los espectáculos de variedades desde la segunda mitad del siglo XVIII. Dra. Raquel Racionero Núñez (Universidad Complutense de Madrid). | 29 |
| Del edificio al organismo: representaciones espaciales posthumanas en <i>Guardians of the Galaxy Vol. 3</i>. Dr. Marcelo Alejandro Fraile Narváez (Universidad Rey Juan Carlos). | 30 |
| Adaptaciones audiovisuales del “Érase una vez”: evolución de la creación de mundos posibles en el panorama fantástico animado. Ignacio Laguía Cassany (Universidad de Navarra). | 31 |
| Interfaces de la “nueva carne”: IA, duplicación y horror corporal en el cine de Brandon Cronenberg. Valentín Via Vazquez (Universitat Rovira i Virgili). | 32 |
| De ideal femenino a símbolo de resistencia: La evolución de <i>Kaguya-hime</i> entre el <i>Taketori Monogatari</i> y <i>La princesa Kaguya</i> (2013). Dra. Elena Menéndez Requeno (Investigadora independiente). | 33 |
| Del imaginario popular a lo fantástico de las mojigangas purépechas de Cuitzeo, México. Dr. José Armando Pérez Crespo (Universidad de Guanajuato, México). | 34 |
| Tokio re-imaginada: las metrópolis japonesas como espacios de worldbuilding. Dr. Francisco José Pinel Cabello (TecnoCampus, Universitat Pompeu Fabra). | 35 |
| Punto de fuga, reencuadre abisal y descorporeización como estilemas y poética de la liminalidad en <i>Kairo</i> (2001), de Kiyoshi Kurosawa. Julio Ángel Olivares Merino (Universidad de Jaén). | 36 |
| Poéticas visuales de la infancia y la otredad: Trazos emocionales desde E.T. hasta el cine de animación actual. Dr. Javier González Torres (Universidad de Málaga). | 37 |
| Del onryō japonés en <i>Ringu</i> de Hideo Nakata a lo monstruoso-femenino en <i>The Ring</i> de Gore Verbinski: un cambio de paradigma transcultural. Dra. Marta Miquel Baldellou (Universidad de Lleida). | 38 |
| Los Garage Kits, la olvidada cuna de un escenario de productos y consumo de imaginería fantástica. El taller de modelos a escala <i>Twinch Squad</i> (Valencia 2001-2006) como caso de estudio. Enrique Millán Almenar (Universidad Politécnica de Valencia). | 39 |
| El murciélagos en la cultura maya y su relación con el vampirismo. Propuesta teórico-práctica desde el dibujo y la video-animación. Almendra Sheira Castillo Valderrama (Universidad Politécnica de Valencia). | 40 |

| | |
|---|----|
| La saga <i>Devilman</i> como mito moderno y tragedia clásica: Un análisis comparativo. | 41 |
| Guillermo González Hernández (Universidad de Castilla-La Mancha). | |
| Hey, that's my story! El vampirismo intelectual y la intersección de géneros narrativos en <i>Split Fiction</i>. | 42 |
| Dra. Jessica Blanco Marcos (UDIT - Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología). | |
| La Casa Modelo: Realidad virtual para la reconstrucción crítica del espacio doméstico. | 43 |
| Tana Garrido Ruiz (Investigadora independiente). | |
| Visualizing Middle-earth: Aesthetic Legacy and Sub-creation in Tolkien's Art and Its Digital Afterlife. | 44 |
| Adrián Arana Armesto (Universidad del País Vasco, UPV/EHU). | |
| Westworld (Almas de metal). La fantasía robótica y la cultura poshumana. | 45 |
| Dr. Juan Agustín Mancebo Roca (Universidad de Castilla-La Mancha). | |
| The Imaginary of the Uncanny and the Xenomorph: The Fantastic of Alien in Film, Comics, and Video Games. | 46 |
| Luiz Gabriel Pereira (Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil). | |
| Canarias como territorio de lo fantástico: Paisaje, Mito y Ensoñación. | 47 |
| Dr. Domingo Sola Antequera y Dra. Irene C. Marcos Arteaga (Universidad de La Laguna). | |
| Escultura translúcida y lo siniestro digital: artes visuales, IA y cultura fantástica en la era contemporánea. | 48 |
| Roberto Català Nacher (Universidad Politécnica de Valencia). | |
| Del Queer Panic al movimiento Woke en el cine fantástico y de terror. | 49 |
| Ben Manzanera (Investigador independiente). | |
| El juego de rol japonés: Ontología comparativa del JRPG digital y analógico. | 51 |
| Dr. Joan Josep Pons López (TecnoCampus, Universitat Pompeu Fabra). | |
| La mujer caballero: análisis de la evolución del personaje femenino en el cine de fantasía medieval. | 53 |
| Dra. Elena Menéndez Requeno (Investigadora independiente). | |
| Narrativas del cuerpo <i>glitch</i>: horror visual y subjetividad fragmentada en la literatura postdigital. | 54 |
| Dra. María José González Dávila (Universidad Internacional de La Rioja). | |
| Parasite Eve: la adaptación videolúdica del terror japonés al mercado internacional. | 55 |
| Dr. Ramón Méndez González (Universidade de Vigo). | |

| | |
|---|----|
| La materialización de lo fantástico: narrativa transmedia e inmersión en <i>The Wizarding World of Harry Potter</i>. Dra. Elisabet Fonts González y Dra. Eva Villegas Portero (Universidad Politécnica de Cataluña). | 56 |
| Brujería (C. Murray, 2023) o la Recta Provincia sota el prisma del fantàstic. Dr. Enric Antoni Burgos Ramírez (Universidad de Valencia). | 57 |
| Lo fantástico en el cine digital: lo siniestro y el <i>uncanny valley</i> como mecanismos narrativos. Dra. Irene Achón Lezaun (Universidad San Jorge, Zaragoza). | 58 |
| Más allá de la realidad: El género fantástico y de ciencia ficción como recurso innovador en la enseñanza de Redacción Periodística. Dr. Jesús Mula Grau (Universidad Miguel Hernández de Elche). | 59 |
| El arte <i>ukiyo-e</i> como recurso estético en los videojuegos japoneses. Maider Vélez Ramas y Dra. Ana Urroz Oses (Universidad de Barcelona). | 60 |
| De lo burlesco a lo heroico: la figura del enano en <i>El Señor de los Anillos</i>. Marcela Naranjo Velásquez (Universidad de Huelva). | 61 |
| Entre lo espectral y lo sublime: un estudio de <i>Kwaidan</i> (El más allá, Masaki Kobayashi 1964). Dr. Juan Agustín Mancebo Roca (Universidad de Castilla-La Mancha). | 62 |
| From samurai cinema to video games: Bushido and Shintoism in the gameplay. Dra. Kim Martínez (Universidad de Burgos). | 63 |
| Figuras de la monstruosidad en el género fantástico japonés. Dr. Rodrigo García Aparicio (Universidad de Burgos). | 64 |
| Criminales y monstruos: aproximaciones criminológicas al imaginario del género fantástico. Alba Benítez Boldo (Universidad Camilo José Cela). | 65 |
| Vivir las leyendas tirando el dado. El juego de rol como catalizador inmersivo de la cultura popular. Dra. Irene Solanich-Sanglas y Dr. Miquel Pujol-Tubau (Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya). | 66 |
| Entre la Épica y el Apocalipsis: El Mito como Herramienta Política en Tolkien y McCarthy. Adrián Arana Armesto (Universidad del País Vasco, UPV/EHU). | 67 |
| Origami y fantasía en la cultura japonesa: simbolismo, mitos y tradición. María Asenjo Bejarano (Universidad Complutense de Madrid). | 68 |

| | |
|--|----|
| ¿De antiguas diosas/fuerzas de la sexualidad a entidades vampíricas? La Tlahueluchi, vampira de origen nahua precolonial. Breve acercamiento a la construcción de un arquetipo. Almendra Sheira Castillo Valderrama (Universidad Politécnica de Valencia). | 70 |
| La familia y la reproducción en la literatura fantástica inglesa: análisis de distopías y poshumanismo desde Engels. Dra. Laura Blázquez Cruz (Universidad de Jaén). | 71 |
| Organología fantástica: el piano en el cine de Luis Buñuel. Bárbara Verdú Fernández (Universidad Politécnica de Valencia). | 72 |
| Paisajes ficcionales y arqueologías imaginadas: la obra de Alejandro Bombín en el marco de La Naturaleza del Paisaje. Dra. Mónica Martínez-Bordiú Aznar (Universidad Complutense de Madrid). | 73 |
| La imposibilidad como refugio: el papel del género fantástico en la representación del duelo personal y colectivo en la cultura japonesa. Mtra. María Fernanda Herrera Morales (Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, México). | 74 |
| La utopía de la mediocridad: la evolución del subgénero anime <i>Iyashikei</i> desde 1995 hasta 2025. Sara Mai Ortiz de Manuel (Universidad Carlos III de Madrid). | 75 |
| Leonor Fini: rebel, poderosa i enigmàtica. Dra. Irene Ballester Buigues (Universidad de Valencia). | 76 |
| La autogestión por parte de mujeres y disidencias en México: una mirada hacia las artes visuales desde el fanzine, la colectividad y su socialización en la cultura digital. Valentina Velázquez de León López (Universidad Nacional Autónoma de México). | 77 |
| Google Me. Dr. José Luis Ortega Lisbona (Universidad de Sevilla). | 78 |
| Morte en série: le néo-fantastique néerlandophone macabre. Dra. Isabelle-Rachel Casta (Universidad de Artois, Francia). | 79 |
| La grulla y la tortuga: símbolos de longevidad y equilibrio en <i>Dragon Ball</i> y la tradición japonesa. Dr. Eduardo López-Pintor Madrid (Universidad de Valencia). | 80 |
| Epifanía musivisual de la shōjo en el anime fantástico de Oshii Mamoru. Dr. Emilio José Cano Pérez (Universidad de Murcia) y Dr. Antonio Loriguillo López (Universitat Jaume I). | 81 |

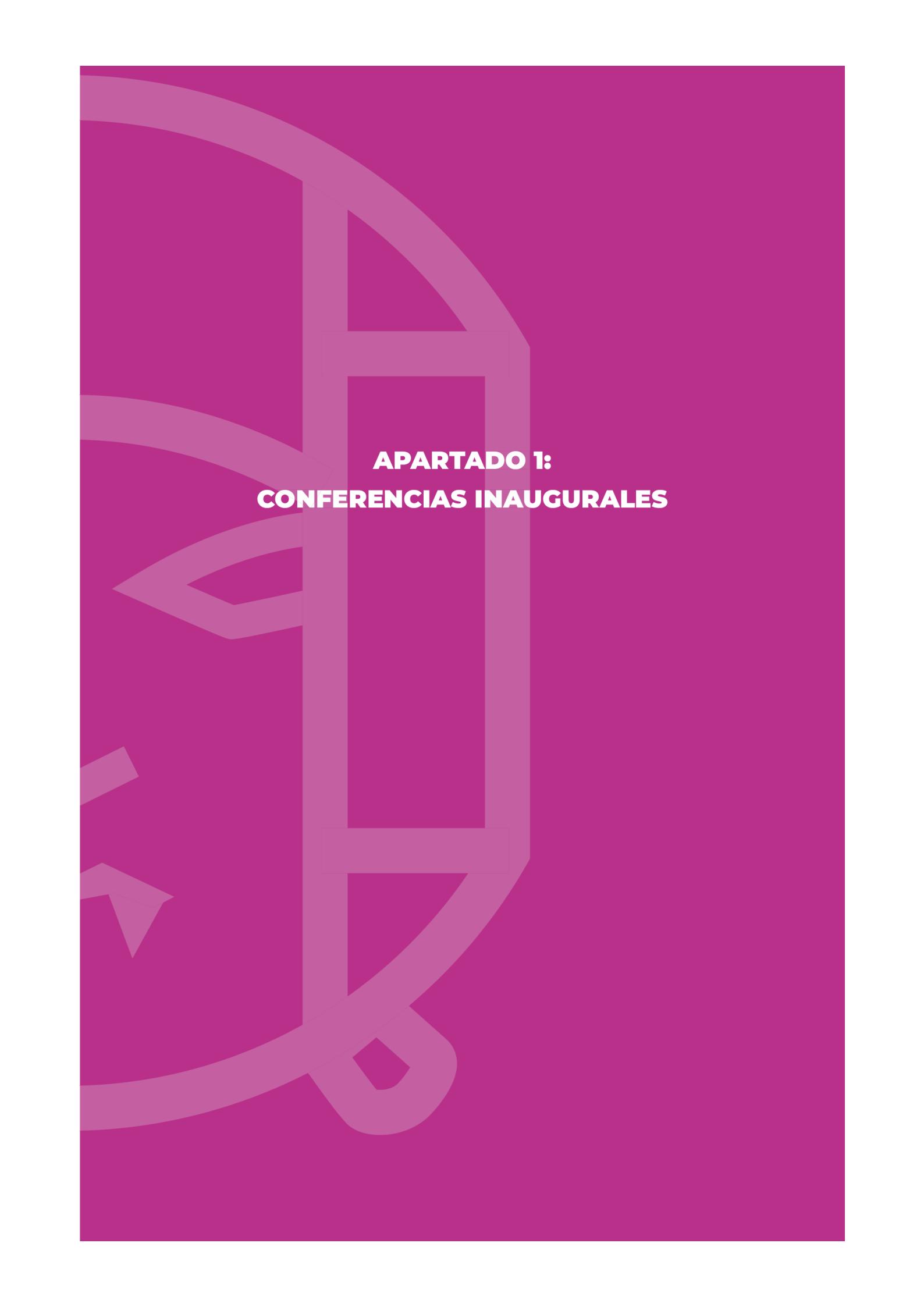
| | |
|--|----|
| Nature as a Source of Fear in Fantasy Horror: The Role of Film Grammar. Viktorija Lankauskaitė (Kaunas University of Technology, Lituania). | 82 |
| La Lanza del Destino: reliquia y mito como herramienta de legitimación política. María Barrios Hermida (Investigadora independiente). | 83 |
| WMT y TMS: Adaptaciones literarias, la puerta de entrada del Anime en Europa. Dra. Anna Tarragó Mussons (Universidad de Barcelona). | 84 |
| Anatomy of girlbands: Evolution and Deconstruction. Ben Manzanera (Investigador independiente). | 85 |
| Matango (Ishirō Honda, 1963): una relectura del terror marítimo de William Hope Hodgson desde la modernidad urbana japonesa. Dr. Miguel Muñoz-Garnica (Universidad Loyola, Andalucía). | 86 |
| La torre de los siete jorobados (Edgar Neville, 1944): Pionera del fantástico español y su luz expresionista en la era de los estudios CEA. Roberto Oliver Sánchez García (Universidad Miguel Hernández de Elche) y Dr. Elpidio del Campo Cañizares (Universidad Miguel Hernández de Elche e Inst. Interuniversitario López-Piñero). | 87 |
| Moyashimon y Cells at Work!, dos formas distintas de ver el mismo mundo microscópico. Dr. Manuel Sánchez Angulo (Universidad Miguel Hernández de Elche). | 88 |
| Motoko y la Silla Argyle: prótesis urbanas para una ecoestética ciborg. Juan Carlos Castro-Domínguez y María José Marcos Torro (Universidad de Alicante). | 89 |
| Fantasmas del siglo XX: Borrado y persistencia de la clase obrera en el fantástico moderno japonés. Dr. Luis Pérez Ochando (Universidad de Valencia). | 91 |
| DRAGON MAGAZINE: el origen de la fantasía de espada y brujería japonesa. Dr. Jorge Rodríguez Cruz (Universidad de Salamanca). | 93 |
| Authorship and fandom in Japanese fantasy literature - Tasaki Ray's Kōyasai: a case of participatory worldbuilding? Marta Panuele (Universidad de Turín, Italia). | 94 |
| Lo Fantástico detenido: Hiroshi Sugimoto y la estética espectral del tiempo en el imaginario audiovisual japonés. Dr. Hernando Gómez Gómez y Dr. José Luis Rubio-Tamayo (Universidad Rey Juan Carlos). | 95 |

| | |
|--|-----|
| Espadas y kami: el uso de la mitología y la religión japonesas como elemento narrativo fantástico en el manga <i>Noragami</i>. Sara Gómez Gómez (Universidad de Salamanca). | 96 |
| <i>Tsukumogami. No-humanos al acecho.</i> Dr. Santiago Lucendo Lacal (Universidad Complutense de Madrid). | 97 |
| Entre el <i>J-Horror</i> y el <i>Hypnotic Horror</i>: hipnosis e imaginería de lo sugestivo en <i>Cure</i> (1997) y <i>Uzumaki</i> (1998-1999). Dr. Juan Marcos Bonet Safont (Universidad de Valencia). | 98 |
| La estética de lo épico: composición visual y narrativa del combate en el anime <i>Dragon Ball</i>. Dr. Eduardo López-Pintor Madrid (Universidad de Valencia). | 99 |
| Cuando el monstruo llora: archivos espirituales de una humanidad perdida en el anime fantástico contemporáneo. Laura Palau Bravo (Universitat Jaume I). | 101 |
| Entre la arena y el algoritmo: la estrategia corporativa de <i>Dune</i> frente a la apropiación comunitaria en <i>TikTok</i>. Sandra Arias Montesinos (Universidad de Alicante) y Dr. Francisco Javier Zamora Saborit (Universidad Internacional de Valencia). | 102 |



FANTAELEX

VIII CONGRESO INTERNACIONAL
DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



APARTADO 1:
CONFERENCIAS INAUGURALES

Conferencia inaugural:

Representaciones del fantasma grotesco en dos relatos de Tanizaki Junichirō.
Dra. Ana Piñán Álvarez (Universidad de Estudios Internacionales de Kanda, Japón).

Aunque el género japonés conocido como eroguro (erotic, grotesque y nonsense) fue bautizado por Kawabata Yasunari en su novela *La pandilla de Asakusa* (1929-1939), las primeras manifestaciones del mismo se remontan a la era Taishō (1912-1926). Durante estos años, se produce un fervoroso culto a Occidente y la influencia de Edgar Allan Poe se hace cada vez más ostensible en los textos de los escritores nipones. Por la misma época comienza a escribir Tanizaki Junichirō sus primeros relatos, que se caracterizan, precisamente, por la admiración que el novelista sentía en ese momento hacia el mundo occidental. Algunos de sus primeros textos son una excelente muestra tanto de la huella del eroguro en la literatura de aquellos años, como de las preferencias temáticas y estéticas que van a singularizar la obra de Tanizaki. En este sentido, cabe destacar dos relatos coetáneos: «Jinmensō: el bubón con rostro humano» (Jinmenso) y «El caso criminal de los baños Yanagi» (Yanagiyu no jiken). El primero fue publicado en la edición de marzo de 1918 en la revista literaria *Shinshōsetsu* y el segundo en octubre del mismo año en la revista *Chūgai*.

Otro género también vinculado al fantástico y genuinamente japonés es el kaidan. Los kaidan o historias de miedo proceden del periodo Edo (1603-1868), pero los escritores y etnólogos los revitalizan durante la era Meiji (1868-1912) porque contribuían a defender la idiosincrasia nipona en un momento histórico que ponía en entredicho sus tradiciones y creencias. Las historias más populares de la época Edo fueron difundidas a través de importantes piezas de kabuki y reproducidas en los grabados ukiyoe. De este modo, a través del teatro y la pintura, se populariza la imagen del espectro femenino de tez pálida que carece de extremidades inferiores y posee una larga melena enmarañada. Ya en la era Taishō, mucho más receptiva en cuanto a la penetración de modelos occidentales, las historias de terror japonesas reivindicadas durante la etapa anterior van a sufrir la influencia del nuevo género en boga: el eroguro. Así, los dos relatos de Tanizaki previamente mencionados combinan el argumento típico de un kaidan (nonsense) tradicional con la iconografía sensual (erotic), a la vez que repulsiva (grotesque), característica de la estética del eroguro. El cuento «Jinmensō: el bubón con rostro humano» gira en torno a la temática de los objetos malditos (tatari, en japonés), mientras que «El caso criminal de los baños Yanagi» se halla protagonizado por un onryō, el fantasma japonés por excelencia. Por lo tanto, la trama de ambos textos se circunscribe a los típicos relatos causales sobre vindicaciones de ultratumba que caracterizaban las historias japonesas de temática fantasmal. Sin embargo, aunque reproducen un patrón argumental recurrente, los cuentos de Tanizaki resultan excepcionalmente modernos y novedosos tanto en su estructura narrativa como en los elementos incorporados a la trama: el cine, la ficción criminal y los personajes emocionalmente inestables. La caracterización, por otra parte, que en estos dos relatos se hace del fantasma vengativo remite a las tendencias artísticas de la época y a los gustos del autor más que a la iconografía tradicional del espectro japonés. Se trata, además, de dos textos que podríamos llamar “precursores” en tanto que se adelantan —en elementos como la cinta maldita o las descripciones del cadáver graso y acusado— casi un siglo a los relatos y novelas de Koji Suzuki, los cuales constituyen una pieza fundamental del *J-horror* en su versión filmica.

En esta comunicación, me propongo examinar de manera exhaustiva estos dos relatos de 1918, pertenecientes a la primera etapa como escritor de Tanizaki Junichirō, especialmente en lo relativo a la configuración de la imagen espectral y a su relación con el eroguro y con la obra de Suzuki.

Conferencia inaugural:

Dragon Ball como obra transmedia: del manga a los videojuegos.

Dr. Eduardo López-Pintor Madrid (Universidad de Valencia).

El universo de *Dragon Ball* constituye uno de los ejemplos más paradigmáticos de narrativa transmedia en la cultura contemporánea. Desde su aparición como manga en 1984, la obra de Akira Toriyama se expandió rápidamente hacia el anime televisivo, las películas, los videojuegos, el merchandising y la cultura digital, hasta configurarse como un fenómeno global que trasciende las fronteras del medio original. Esta comunicación analiza el modo en que *Dragon Ball* se convierte en una “obra de arte total” al integrar soportes diversos en una red narrativa coherente y en constante expansión, siguiendo los planteamientos teóricos de Henry Jenkins sobre la cultura transmedia y de Umberto Eco acerca de las estructuras abiertas.

El manga establece la matriz narrativa y visual, pero el anime amplifica la experiencia con dinámicas audiovisuales que redefinen ritmo, color y sonido. Las películas introducen universos paralelos y narrativas alternativas que complementan y a veces contradicen la historia principal, generando un canon flexible. Los videojuegos, desde los primeros títulos en 8 bits hasta *Dragon Ball FighterZ* o *Xenoverse*, permiten una inmersión interactiva que convierte al espectador en protagonista, reforzando la lógica de la participación. A ello se suma la dimensión comercial y cultural del merchandising, que transforma la estética del manga en objetos tridimensionales, ropa, juguetes y figuras de colección, consolidando la serie como ícono visual cotidiano.

La era digital ha intensificado este proceso: foros, redes sociales y plataformas audiovisuales como YouTube o TikTok han multiplicado las reinterpretaciones, parodias y fanfictions, al tiempo que han creado espacios de memoria colectiva y archivo compartido. La cultura participativa convierte a los fans en co-creadores, prolongando la vigencia del relato y ampliando sus significados. Este despliegue transmedia no se limita a reproducir historias en diferentes formatos, sino que construye una auténtica constelación de relatos interconectados, donde cada medio aporta algo nuevo y necesario. En este sentido, *Dragon Ball* se aproxima a la noción de *Gesamtkunstwerk* wagneriana, pero reconfigurada en clave posmoderna: una obra total que no depende de un solo soporte, sino de la interrelación infinita entre ellos. La narrativa expansiva de Toriyama y sus continuadores articula un entramado en el que conviven el mito clásico, la filosofía oriental, la acción espectacular y la reflexión existencial, todos ellos modulados según el medio que los vehicula.

La globalización ha reforzado este carácter transmedia. En Occidente, *Dragon Ball* se convirtió en puerta de entrada al manga y al anime, mientras que en Japón consolidó la hegemonía del *shōnen*. El caso de *Dragon Ball* ilustra cómo un producto cultural puede adaptarse a contextos diversos manteniendo su núcleo simbólico, pero modulando su forma expresiva según las exigencias del medio y del mercado.

Dragon Ball no es únicamente una narración trasladada de un formato a otro, sino un ecosistema narrativo que ejemplifica la lógica de la cultura digital contemporánea. Su estudio permite comprender cómo lo fantástico se despliega en la era transmedia, integrando medios, tecnologías y comunidades en una obra abierta y en perpetuo movimiento.

Conferencia inaugural invitada:

El presidio mineral. *La mujer de la arena* de Hiroshi Teshigahara y Kōbō Abe.
Dr. Pau Pascual Galbis (Universidade da Madeira, Portugal).

La conferencia trata sobre la sensación extraordinaria de opresión y aislamiento, presente en la película *La mujer de la arena* (砂の女, *Suna no Onna*, 1964) de Hiroshi Teshigahara, y basada en la novela homónima de Kōbō Abe. De hecho, una producción con acento kafkiano, donde la arena lo invade todo. En la narración, un profesor entomólogo de Tokio queda prisionero en una chabola sitiada de dunas en la que habita una extraña mujer.

La frustración del protagonista al no poder escapar transmite al celuloide una intensa carga de angustia y soledad. Además, el director muestra sensorialmente el calor del sol, la piel desnuda con arena, la sed, el hambre, el miedo y el paso del tiempo. Así, pues, también nos hace sentir lo absurdo de las circunstancias, derivando en una obra existencialista, que deambula entre el erotismo, el enigma y la rutina.

Conferencia inaugural:

La Persistencia Estética del *Yurei* en la Cultura Japonesa — del arte tradicional al cine *J-horror*.

Kazuto Shimizu (Universidad de Salamanca).

En la cultura japonesa, la figura del *yurei* (fantasma) ha sido un motivo recurrente, transmitido y compartido durante siglos. Este estudio analiza la continuidad de las representaciones visuales y culturales del *yurei* desde el periodo Edo hasta el cine contemporáneo, con especial atención al *J-horror*, género cinematográfico de terror surgido entre las décadas de 1990 y 2000. La estabilidad social y económica lograda durante el periodo Edo favoreció la consolidación del *yurei* como tema central en diversas artes: la pintura, la literatura y las artes escénicas como el *no* y el *kabuki*. A través de estos medios, se fijaron características icónicas del fantasma japonés —cabello largo y negro, rostro pálido, vestimenta blanca, brazos caídos, ausencia de piernas y feminidad— que han perdurado hasta hoy.

La investigación combina el análisis histórico-cultural con un examen comparativo de obras contemporáneas del *J-horror*, destacando películas como *Ringu* (1998) y *Juon* (2003) entre otras, y su adaptación a Occidente a través de remake hollywoodense *The Ring*. Se demuestra que el *J-horror* no solo hereda estos elementos tradicionales, sino que los adapta a las sensibilidades modernas mediante nuevas técnicas audiovisuales como el terror atmosférico y los movimientos inhumanos. Por otro lado, se observa que las versiones occidentales mantienen algunos rasgos escénicas mientras reinterpretan otros para adecuarlos a un contexto cultural diferente.

Este trabajo contribuye a comprender cómo las imágenes del *yurei* funcionan como símbolos culturales dinámicos, capaces de atravesar épocas y fronteras, y subraya la importancia de abordar el terror como fenómeno de tradición cultural y representación colectiva.



APARTADO 2: PONENCIAS

De Caravaggio a Godzilla: un diálogo entre el tenebrismo barroco, el elogio de la sombra y el cine fantástico japonés.

Dr. Daniel Candil Gil-Ortega (TecnoCampus, Universitat Pompeu Fabra).

Esta comunicación propone un recorrido por la estética de la sombra como principio expresivo en el arte y el cine, estableciendo un diálogo entre la tradición barroca occidental y el cine japonés de mediados del siglo XX. Desde Caravaggio o Velázquez, maestros del tenebrismo que entendieron la luz como recurso dramático y no como simple instrumento para ver, hasta la formulación de Junichirō Tanizaki en *El elogio de la sombra* (1933), la penumbra se ha concebido como espacio de misterio, tensión y belleza. El ensayo de Tanizaki, que reivindicaba la sombra como esencia de lo japonés frente a la “obsesión occidental por la claridad”, marcó un giro estético fundamental en la cultura visual nipona y encontró su cristalización en el cine. La película *La Batalla de Kawanakajima* (Teinosuke Kinugasa, 1941) es considerada por muchos el primer ejemplo filmico de este ideario. Rodada en plena crisis de recursos técnicos, apostó por un naturalismo diseñado en clave de penumbra, convirtiendo la oscuridad en un elemento expresivo central. Críticos de la época la definieron como un “himno al negro”, subrayando cómo el cine japonés, en lugar de imitar el brillo de Hollywood, abrazaba sus limitaciones para construir una poética propia. En paralelo, el cine fantástico japonés encontraba también en la sombra su principal vehículo expresivo.

El ciclo de películas de gatos fantasma —kaibyō eiga— representa una de las expresiones más significativas de esta poética de la sombra. Títulos como *Kaibyō Nazo no Shamisen* (1938), *Kaibyō Arima Goten* (1953) o *Kaibyō Ōmagatsuji* (1954) exploran la figura del bakeneko, criatura híbrida entre lo animal y lo espectral que encarna la venganza en el imaginario japonés. En ellas, los felinos surgen de las tinieblas y acechan entre penumbras expresionistas, reafirmando la oscuridad como espacio donde lo sobrenatural se vuelve tangible. Frente al brillo y el glamour hollywoodense, el fantástico japonés de las décadas centrales del siglo XX se edificó sobre la penumbra como su territorio simbólico. Finalmente, este linaje se renueva en *Godzilla* (Ishirō Honda, 1954), que lleva la estética de la sombra al kaijū eiga. Alegoría del trauma nuclear, la criatura surge de la penumbra entre contrastes y siluetas que sugieren más de lo que muestran. Como los bakeneko de los años treinta y cuarenta, *Godzilla* es hijo de la oscuridad, y del mismo modo que Miura plasmó en *La Batalla de Kawanakajima* la visión de *El elogio de la sombra*, Honda actualiza esa herencia en la primera aparición del Rey de los Monstruos, recordando que lo terrible y lo sublime habitan en lo que no se acaba de ver, en la tensión entre sombra y luz. El análisis conjunto de *La Batalla de Kawanakajima*, el ciclo de los gatos fantasma y *Godzilla* permite trazar un arco estético que conecta el barroco tenebrista con el cine japonés fantástico mediante el prisma de Junichirō Tanizaki. En ambos contextos, la sombra no es ausencia de luz, sino un lenguaje capaz de vehicular lo divino y lo monstruoso. Esta comunicación propone, en definitiva, leer el fantástico japonés como una poética de la penumbra que, al igual que el tenebrismo barroco, descubre en la oscuridad un espacio privilegiado para la emoción, el miedo y la trascendencia.

Sincretismo fantástico: la huella del sintoísmo en *One Piece* frente a la mitología tolkieniana.

Adrián Arana Armesto (Universidad del País Vasco, UPV/EHU).

La cultura japonesa ha influenciado el género fantástico contemporáneo. Esto se debe a que la fantasía japonesa se caracteriza por el sincretismo, es decir, por una fusión singular de espiritualidad, tradición y modernidad tecnológica. Además, cabe destacar que esta cultura está condicionada por el sintoísmo que propone una concepción del mundo animista y fluida. Por lo tanto, esta religión se diferencia de otras culturas en que no se concibe una separación rígida entre materia y espíritu. Este contexto religioso y cultural ha permitido que en Japón lo sobrenatural conviva con lo cotidiano, contribuyendo a que lo ancestral y lo futurista se entrelazan de manera orgánica. En este sentido, el manga y anime *One Piece* de Eiichiroō Oda (1997–presente) constituye un ejemplo paradigmático: en su universo diegético coexisten espíritus como los kami, mitologías locales, referencias al bushido, estructuras feudales con innovaciones tecnológicas, avances científicos y estéticas cercanas al steampunk.

Este trabajo propone un análisis comparativo entre *One Piece* y *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien (1954–1955), con el fin de evidenciar las diferencias y similitudes entre la fantasía japonesa y la occidental. Mientras Tolkien construye su mitología a partir de la filología y de un trasfondo cristiano, Oda erige un universo plural y fragmentado en el que no existe una verdad absoluta, sino múltiples verdades locales en constante diálogo y contradicción. En este marco, se examinan tres ejes fundamentales: (1.) La dimensión religiosa y filosófica: la lógica cristiana y platónica de Tolkien frente al animismo sintoísta y el sincretismo espiritual de Oda. (2.) La estructura cosmológica: el mundo jerárquico de la Tierra Media frente al mundo descentralizado de *One Piece* (3.) Los arquetipos narrativos compartidos entre ambas cosmovisiones, tales como el viaje del héroe, el colectivismo y la eucatástrofe, entendida como un giro inesperado que conduce al triunfo del bien, reelaborada por Oda desde una visión cultural japonesa.

En conclusión, este análisis muestra como *One Piece* mediante una perspectiva sincrética y periférica logra trascender los arquetipos universales del género fantástico. Sin embargo, cabe destacar que permanece en un proceso dialógico con el canon eurocétrico. Por lo tanto, la obra de Oda constituye un claro ejemplo de cómo la cultura japonesa influenciada por el sintoísmo, a través del sincretismo, esto es, combinando e integrando la espiritualidad, tradición, modernidad y tecnología, ha configurado una poética fantástica propia.

La fantasía videolúdica: preservación cultural y crítica social a través del videojuego.

Dr. Ramón Méndez González (Universidade de Vigo).

El videojuego, como medio, se ha convertido en algo que no se limita a ser un simple producto de ocio videolúdico. La evolución de la industria ha propiciado que el ocio electrónico se haya convertido en sí mismo en un altavoz que pueden usar los diferentes creativos para transmitir sus ideas, críticas sociales y metáforas, de tal modo que las producciones videolúdicas se pueden llegar a convertir, en sí mismas, en un espejo de la propia sociedad contemporánea.

No en vano, el videojuego cuenta con numerosos elementos y mecanismos para hacer que las nuevas generaciones de usuarios conecten con los personajes y las historias de un modo mucho más próximo y cercano de lo que suele ser habitual en otros productos de entretenimiento. Del mismo modo que las tradiciones propias de cada pueblo se han preservado de generación en generación gracias a la literatura, al cine, a la música e incluso a la tradición oral, el videojuego se convierte en la evolución de todos esos medios al hacer que el usuario deje de ser un espectador pasivo y se sumerja en la acción para vivirla en primera persona, lo cual facilita la inmersión del mismo en los acontecimientos que se le están presentando.

Gracias a esta nueva percepción y a las posibilidades del medio, se producen dos vías: tanto la de la metáfora fantástica para la crítica social como la de la preservación de la cultura y las tradiciones propias. De hecho, a día de hoy son ya abundantes las obras que se convierten en un reflejo de la propia sociedad, ya sea de forma más metafórica y fantástica o apostando por una perspectiva más realista, con el objetivo último de concienciar al jugador de las situaciones actuales que se viven en el mundo (muchas veces, en zonas lejanas y desconocidas) y, al mismo tiempo, convertirse en un legado histórico para futuras generaciones.

En el presente estudio se analizarán diversas propuestas videolúdicas de corte fantástico que aprovechan su imaginario para preservar la cultura y generar el pensamiento crítico en los usuarios, con un debate social y político siempre subyacente y perpetuo que ayuda a que el medio se haya convertido en la industria de ocio más exitosa e importante de todo el mundo.

Lo fantástico en clave inmersiva: nuevas experiencias en la realidad virtual.

Dra. Beatriz del Caz Pérez (Universidad Politécnica de Valencia).

El género fantástico basa uno de sus pilares en la incertidumbre que provoca la vacilación entre lo extraño y lo maravilloso (Todorov, 2005). Este efecto de ambigüedad, junto con la irrupción de lo imposible en lo cotidiano, el extrañamiento y lo ominoso, permiten a lo fantástico cuestionar nuestra confianza en los límites de la realidad. En la realidad virtual (RV), estas características se integran en experiencias de diferente naturaleza (acercándolas más al cine convencional o situándolas más próximas a los videojuegos) gracias a la inmersión sensorial y sensación de presencia que permite el medio. La RV genera entornos multisensoriales cuya realidad alternativa no está sujeta, necesariamente, a las restricciones físicas del mundo tangible. Como señalaron Slater (2009) o Ryan (2015), la presencia y la interactividad sitúan al usuario en una posición activa dentro de la experiencia, lo que permitiría, a su vez, experimentar corporalmente y participar en la construcción de lo fantástico más allá de la mera representación.

La integración de elementos en ese universo alternativo, ambiguamente situados entre lo real y lo fantástico, obliga a que el usuario cuestione su propia naturaleza. Pero no solo eso, la RV también fomenta la interacción del usuario, incitándole a interaccionar con los elementos fantásticos presentes. De esta forma, ejemplos como *The Imaginary Friend* (2022), donde el espectador encarna a un amigo imaginario que acompaña a un niño en duelo, sitúan al usuario en una experiencia que desdibuja la línea entre imaginación y realidad. En *Reimagined* (2021-), la reinvención de mitos y fábulas en clave inmersiva produce un extrañamiento estético que actualiza lo fantástico en diálogo con el folklore. En *Wraith: The Oblivion – Afterlife* (2021), el usuario explora el mundo desde la perspectiva de un muerto, intensificando lo ominoso y la ambigüedad ontológica entre la vida y la muerte.

Así, este trabajo propone analizar cómo la RV emplea los mecanismos tradicionales de lo fantástico y los traslada al plano de experiencias inmersivas. La RV convierte al usuario en partícipe activo de la vacilación y el extrañamiento, generando un espacio fértil para no solo representar lo fantástico, sino convertirlo en una experiencia sensorial. Esto abre nuevas posibilidades para el género, en diálogo con nuevos formatos audiovisuales e interactivos.

El anime como reescritura de los cuentos de hadas: Las variaciones Grimm, La novia del mago antiguo y Frieren.

Cristina Landín Jiménez (Universidad de Las Palmas de Gran Canaria).

Tanto el anime como la reescritura de los cuentos de hadas constituyen tendencias populares en el panorama cultural del momento. Por un lado, la popularidad del anime en Occidente es avalada por su creciente protagonismo en plataformas de visualización de contenidos. De acuerdo con Napier, su gran atractivo deriva no solo de su estética visual única y distintiva, sino también de un enfoque más arriesgado. Los planteamientos de su narrativa son más crudos, incisivos e incluso provocativos. Por otro, en el panorama literario son frecuentes las novelas y los cuentos que reescriben o pretenden modernizar los cuentos de hadas tradicionales. En estos casos, es posible diferenciar dos tendencias: la primera de ellas atiende a la reelaboración de cuentos para niños en los que el conflicto o nudo es omitido o resuelto de manera infantilizada; la segunda, a novelas orientadas a un público juvenil en las que relaciones violentas son erotizadas e incluso romantizadas.

Si bien la reescritura de los cuentos de hadas es un recurso defendido por figuras como Gianni Rodari para fomentar la imaginación y el interés por la literatura, las dos tendencias apuntadas adulteran la esencia de estos cuentos. En el caso de los textos infantilizados, se suprime la función enriquecedora y formativa de los cuentos que ya enunciara Bruno Bettelheim. Además, al tergiversar los problemas a los que se enfrentan los personajes protagonistas, la función de consuelo que Tolkien consideraba fundamental queda diluida y devaluada. En lo que respecta a las novelas que romantizan relaciones violentas, el valor formativo de los cuentos es opacado por el blanqueamiento de conductas censurables que podrían propiciar relaciones insanas y perjudiciales.

En este contexto, desde Japón y a través del anime, se presentan narraciones que reescriben cuentos de hadas con su característico abordaje controvertido. Si bien el anime ha sido descrito en ocasiones como oscuro y sexualizado en exceso, Clements apunta que este no debe de ser considerado como un género uniforme. Se trata de un medio que permite plasmar narraciones de naturaleza diversa y que abarcan un espectro temático amplio. Para ilustrar cómo este medio ofrece posibilidades enriquecedoras para la reescritura de los cuentos de hadas, esta comunicación pretende analizar un corpus integrado por tres animes que reformulan cuentos de la tradición occidental: en primer lugar, «Las variaciones Grimm»; en segundo, «La novia del mago antiguo»; por último, «Frieren: más allá del final del viaje».

Rodari proponía como ejercicio creativo plantear, para los cuentos de hadas, preguntas del tipo ¿Qué pasaría si...? Ya respondan a esta pregunta o a su variante ¿Qué habría pasado después?, el análisis que se pretende llevar a cabo aspira a demostrar que es posible aunar una perspectiva innovadora con la esencia tradicional de los cuentos de hadas. Asimismo, se presentarán los cuentos de hadas y su reescritura como un puente mediante el que establecer lazos entre diferentes culturas. Para ello, se relacionarán los cuentos de hadas en los que se basan los animes del corpus con elementos del folclore japonés. Goethe ya planteó esta visión de la literatura como nexo que favoreciera el entendimiento y Ana María Matute consideraba que tan solo existen una docena de cuentos con diferentes variaciones. Por este motivo, los cuentos de hadas pueden operar como base para una comunicación intercultural.

En definitiva, la comunicación se centrará en ilustrar cómo el anime puede ser un medio fructífero para reescribir de manera innovadora los cuentos de hadas al tiempo que mantiene la esencia característica de estas narraciones.

El cine fantástico de Hirokazu Koreeda a la luz de las categorías literarias del grotesco y la sátira menipea: *After life* (1998) y *Air doll* (2009).

Dr. Antonio Viñuales Sánchez (Universidad de Zaragoza).

En su conjunto, el cine fantástico se suele concebir como un subproducto de consumo y heredero del cine primitivo de atracciones, dedicado a entretenir mediante el asombro de lo mágico y lo maravilloso, o también a través de la excitación de emociones primarias y depresivas como el terror, el suspense y la repulsión. El cine de evasión japonés ha cultivado con profusión ambas opciones. La primera es la preferida para el entretenimiento infantil y adolescente. Se basa sobre todo en las ficciones manga y se presenta, principalmente, como película de animación. La segunda ha dado lugar, entre otros, al género del *J-Horror*, que provoca una regresión infantil y coloca al espectador ante temores de carácter ancestral mediante figuras nocturnas y vinculadas a lo sobrenatural amenazante como monstruos, fantasmas, vampiros, demonios y autómatas.

Más allá de estas vertientes sometidas al imperio de la atracción, existe una línea alternativa de películas en las que lo mágico y lo sobrenatural trascienden lo pavoroso y lo oscuro, encaminándose hacia una reflexión sosegada, compasiva y luminosa sobre las grandes cuestiones de la existencia. Una pequeña parte de la filmografía de Hirokazu Koreeda, compuesta por sus películas *After life* y *Air doll*, destaca entre las de quienes han optado por este fantástico simbólico y filosófico que elude el horror e incorpora y promueve la reflexión poética y la crítica social. Ambas cintas son sendos ejemplos de la transición que experimenta el cine japonés, desde un fantástico de lo amenazante a otro de lo trascendente, de lo cruel a lo alegre, de la visión ingenua de la vida a la responsabilidad ante los grandes problemas civilizatorios.

En suma, son una muestra de la evolución de un fantástico inmaduro a uno que utiliza lo sobrenatural para plantear de modo innovador y complejo las grandes preguntas sobre el sentido de la vida y sus valores. Esta tercera vía combina reflexión filosófica, figuras humorísticas, imaginación libre y estilismo minimalista. Su amalgama de elementos aparentemente dispares, unida al desvío de los cauces habituales del cine de consumo, precisa para ser comprendida de categorías superiores a la de lo fantástico, habida cuenta de la ineficacia de esta última para distinguir las muy acusadas diferencias entre las películas clasificadas simplemente por su recurso a lo sobrenatural. Utilizaremos las citadas obras de Koreeda para ilustrar la potencia explicativa de las categorías alternativas del grotesco y la sátira menipea, bajo cuyo abrigo podemos clasificarlas junto a otras películas de este nuevo fantástico japonés.

Nos basaremos en el concepto de grotesco propuesto por Wolfgang Kayser y Mijaíl M. Bajtín, entendido como sinónimo de la imaginación prehistórica, que reverdece en la Modernidad, combinando de nuevo magia, crueldad y alegría para simbolizar los valores para la supervivencia. De las dos ramas en las que declina este grotesco moderno, una romántica y depresiva frente a otra alegre y crítica, el nuevo cine de fantasía de Koreeda pertenece, como es de suponer, a la segunda. La sátira menipea, por su parte, es un género proteico y milenario (cuenta ya con más de dos mil años de existencia) que, especialmente en el cine japonés, se ha convertido en un vehículo privilegiado para este grotesco alegre, sobrenatural y reflexivo. Desde antiguo (Menipo, Luciano, Varrón, Séneca), combina risa, filosofía y fantasía para denunciar los desvaríos de las civilizaciones y el sinsentido vital.

El cine del grotesco realista japonés lo utiliza para enarbolar una ácida crítica del desvío de los valores tradicionales y del sinsentido de algunos aspectos de las civilizaciones modernas como la desigualdad y el monetarismo.

Las dos películas de Koreeda en las que aquí nos centraremos son sendas menipeas. Y también lo son algunas de las mejores películas del fantástico japonés reciente como, en el cine de animación, *Akira* (Katsuhiro Ōtomo, 1988), *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001) y *Your name* (Makoto Shinkai, 2016); y en el cine de actores y escenarios, *El rostro ajeno* (Hiroshi Teshigahara, 1966), *Los sueños de Akira Kurosawa* (Akira Kurosawa, 1990), *La felicidad de los Katakuri* (Takashi Miike, 2001) y *Symbol* (Hitoshi Matsumoto, 2009).

Criaturas prodigiosas y terroríficas: el género fantástico en los espectáculos de variedades desde la segunda mitad del siglo XVIII.

Dra. Raquel Racionero Núñez (Universidad Complutense de Madrid).

En las denominadas estancias de maravillas, los gabinetes de curiosidades y determinadas colecciones de alquimistas en nuestro país, se atesoraban piezas que incluían disecciones de diversas criaturas fantásticas. El género fantástico adoptó múltiples modalidades de expresión, manifestándose en espectáculos en vivo, barracas de feria e incluso en algunos teatros y cafés a partir de la segunda mitad del siglo XVIII, especialmente en ciudades como París, Barcelona o Madrid.

Estas metrópolis incorporaban a sus novedades artísticas elementos que desafiaban la realidad establecida, mediante la exhibición de panoramas, zootropos, linternas mágicas, sombras chinescas y diversos dispositivos precinematográficos. En ellos se representaban criaturas prodigiosas y monstruosas en forma de cabezas parlantes, cuerpos fragmentados o autómatas en movimiento. La relevancia de estos objetos residía en su carácter híbrido: aunque aparentaban estar vivos, en su interior eran máquinas concebidas para el asombro y la diversión, inscritas en la narrativa de la vida colectiva. Estos “cuerpos matéricos” constituían, a un tiempo, objetos tecnológicos y de conocimiento, en un contexto histórico en el que ocio y ciencia transitaban de manera paralela.

Al inicio del siglo XIX, Jean Eugène Robert-Houdin, considerado el creador de la magia moderna, integró en sus presentaciones teatrales números de magia y ventriloquia que retomaban el gusto por los espectáculos de decapitaciones, ya explorados por ventrílocuos mediante cabezas parlantes. El motivo de los decapitados se mantuvo en el imaginario colectivo y fue recreado de manera recurrente en los repertorios ilusionistas, como lo muestran piezas emblemáticas tales como *El decapitado recalcitrante* (1891) o *El truco de la maga lona* (1910).

Durante la primera mitad del siglo XX, artistas, magos y cómicos como Francisco Sanz o Balder prolongaron esta tradición del género fantástico, configurándolo en escena a través del empleo de elementos materiales —piezas de arte mecánico elaboradas en cera, papel maché, madera o metal—, junto con recursos inmateriales como proyecciones de luces y sombras. Estas manifestaciones combinaban imágenes, efectos especiales y trucos ópticos, creando un universo híbrido entre lo real y lo imaginado.

El estudio y recuperación de los espectáculos de magia, de los tableaux o cuadros escénicos, así como de las sesiones de ventriloquia, permiten establecer vínculos entre las artes plásticas, la ciencia, el cine y la cultura. Asimismo, contribuyen a preservar y revalorizar manifestaciones teatrales atemporales y transgresoras, inscritas en el género fantástico, que aún hoy interpelan la relación entre ilusión, tecnología y experiencia estética.

Del edificio al organismo: representaciones espaciales posthumanas en *Guardians of the Galaxy Vol. 3*.

Dr. Marcelo Alejandro Fraile Narváez (Universidad Rey Juan Carlos).

Esta comunicación analiza la construcción visual de Counter-Earth en *Guardians of the Galaxy Vol. 3* como representación cinematográfica de un espacio posthumano que desafía las categorías arquitectónicas tradicionales. El film presenta un planeta-organismo donde las convenciones espaciales del cine de ciencia ficción —interiores mecánicos, exteriores naturales, límites definidos entre estructura y cuerpo— se disuelven en favor de una espacialidad híbrida que problematiza la distinción entre lo vivo y lo construido. El análisis examina cómo el lenguaje cinematográfico específico construye esta experiencia espacial: la cámara navega por túneles que laten como arterias, atraviesa membranas pulsantes y habita cavidades que respiran, generando una fenomenología del espacio que oscila entre lo familiar arquitectónico y lo inquietante orgánico. Estas secuencias no solo funcionan como espectáculo visual, sino que articulan una crítica implícita a la relación instrumental moderna entre tecnología y naturaleza, proponiendo en su lugar una simbiosis material donde lo artificial adopta propiedades vitales.

La investigación sitúa estas representaciones en el contexto más amplio de la ciencia ficción contemporánea y su relación con debates actuales sobre posthumanismo, nuevas materialidades y cultura digital. Counter-Earth se lee como síntoma audiovisual de una ansiedad cultural emergente respecto a los límites entre lo humano y lo no-humano, lo orgánico y lo tecnológico, anticipando escenarios donde las tecnologías biotecnológicas reconfiguran tanto el entorno habitado como la experiencia corporal del habitar.

Metodológicamente, se emplea análisis filmico detallado de secuencias clave combinado con herramientas de los estudios culturales para examinar cómo el género fantástico procesa y visualiza transformaciones tecnológicas reales. Se argumenta que la ciencia ficción audiovisual contemporánea no solo entretiene con futuros imposibles, sino que funciona como laboratorio cultural donde se ensayan respuestas imaginativas a desarrollos tecnológicos actuales en biotecnología, inteligencia artificial y nuevos materiales. La conclusión sostiene que Counter-Earth ejemplifica el potencial del cine fantástico para expandir el imaginario colectivo sobre relaciones alternativas entre tecnología, naturaleza y experiencia espacial, operando como archivo especulativo de futuros posibles que tensionan las categorías modernas de artificial/natural, sujeto/objeto, habitar/ser habitado.

Adaptaciones audiovisuales del “Érase una vez”: evolución de la creación de mundos posibles en el panorama fantástico animado.

Ignacio Laguía Cassany (Universidad de Navarra).

La fórmula “érase una vez” es una herencia de los cuentos de hadas y otras narraciones de origen oral que ha sido utilizada desde hace cientos de años para introducir al lector en la historia. Mediante estas palabras, expresión de un “presente eterno” (Olalla, 1989), nos imbuímos en un universo remoto, lejano y familiar a la vez que, lejos de regirse por las normas de nuestro universo ordinario, se somete a los criterios de la fantasía.

El cine de animación con frecuencia ha empleado este enunciado para la creación de diversos mundos posibles fantásticos dirigidos a un público familiar. Disney, por ejemplo, crea su propia fórmula, traducción audiovisual de estas palabras, presentando la imagen de un tomo antiguo postrado en un atril que se abre frente al espectador para narrar la historia (*Blancanieves y los siete enanitos*, 1937; *Robin Hood*, 1970; *Chicken Little*, 2005; *Wish*, 2023). No faltan también las interpretaciones paródicas de esta expresión, como hizo DreamWorks en 2001 con *Shrek*, rasgado el texto en un claro acto paródico y subversivo.

Sea como fuere, la fórmula “érase una vez” sigue apareciendo como tropo en la narrativa de animación fantástica, a pesar de que el contenido de la historia y el modo de narrar varíe. De este modo, el objetivo de la presente investigación está en analizar cómo las características de los universos fantásticos animados han ido evolucionando en aquellos títulos que emplean esta fórmula narrativa inicial, tipificando así unas notas generales empleadas para la creación de mundos posibles (García-Noblejas, 2005) en películas de la última década. En este proceso se verá si siguiendo la hipótesis de la sustitución de la adaptación de cuentos literarios por un proceso de mitologización de las narrativas (Laguía, 2025) cambia la entidad de los textos audiovisuales y con ellos la expresión de lo fantástico.

Interfaces de la “nueva carne”: IA, duplicación y horror corporal en el cine de Brandon Cronenberg.

Valentín Via Vazquez (Universitat Rovira i Virgili).

Esta comunicación enmarca la obra de Brandon Cronenberg —*Antiviral* (2012), *Possessor* (2020) e *Infinity Pool* (2023)— dentro de la línea “Artes visuales y cultura digital”, proponiendo el concepto de horror corporal algorítmico para describir cómo los regímenes de datos y las interfaces computacionales reorganizan la experiencia del cuerpo. Sostenemos que sus películas funcionan como nodos de hibridación entre cine de género y prácticas de la cultura digital: economías bio-mediáticas cercanas al bioarte y la posfotografía (*Antiviral*), teleoperación de identidades y visión maquínica afines a la síntesis audiovisual y al “dataset aesthetics” (*Possessor*), y protocolos de clonación punitiva que dialogan con los dobles de datos, el *deepfake* y la tercerización algorítmica de la responsabilidad (*Infinity Pool*).

Se combinará el análisis fílmico de secuencias (encuadre prostético, POV desincronizado, textura háptica y diseño sonoro) con estudios visuales y cultura digital (poshumanismo, arqueologías de los medios, ética de IA). El corpus se ampliará con paratextos y derivados (tráilers, campañas, *fan-edits*, memes) para explorar cómo plataformas y comunidades en red traducen estas estéticas en prácticas de circulación, marketing y pedagogía informal. El objetivo es cartografiar tres operaciones estéticas y técnicas (cuerpo-archivo, identidad teleoperada y duplicación sancionadora) que articulan una crítica a la opacidad algorítmica y a la biopolítica de la atención. La propuesta contribuye a pensar cómo el género fantástico materializa, a través del body horror, dilemas contemporáneos de la IA (autoría, consentimiento, accountability) en el ecosistema audiovisual contemporáneo.

De ideal femenino a símbolo de resistencia: La evolución de Kaguya-hime entre el *Taketori Monogatari* y *La princesa Kaguya* (2013).

Dra. Elena Menéndez Requeno (Investigadora independiente).

Esta comunicación se centra en el personaje de Kaguya-hime, que aparece en *Taketori Monogatari* (*El cortador de bambú*), considerado el cuento más antiguo de la literatura japonesa, y de su adaptación cinematográfica contemporánea en el film *La princesa Kaguya* (2013), dirigida por Isao Takahata. El eje central del estudio es la representación de la figura femenina, particularmente la protagonista, y cómo esta figura encarna, en cada versión, diferentes concepciones de feminidad, obediencia, deseo y libertad.

En el cuento clásico, Kaguya-hime es retratada como el ideal femenino de la corte Heian: bella, recatada, obediente y distante. Su negativa a casarse, pese a que cinco nobles y el emperador se interesan en ella, ha sido interpretada tradicionalmente como una muestra de virtud femenina. Sin embargo, esta lectura puede matizarse al considerar que la protagonista carece de verdadera agencia. Aunque rechaza a sus pretendientes, su destino final, el regreso forzado a la luna, no es una elección propia, sino un mandato externo que refuerza su papel como figura pasiva y etérea, ajena al mundo humano y desconectada de sus propios deseos. En este sentido, el cuento original reproduce un imaginario patriarcal en el que la virtud femenina se define por la inaccesibilidad, la pureza y la obediencia.

En contraste, la adaptación de Takahata resignifica radicalmente al personaje. La película expande la narrativa original para centrarse en la subjetividad de Kaguya desde su infancia, brindándole voz, emociones y profundidad psicológica. Esta Kaguya no es una figura idealizada, sino una niña que experimenta gozo, rebeldía y dolor. La historia destaca cómo su transformación en “princesa” implica una serie de imposiciones que simbolizan la represión de la feminidad: se le obliga a abandonar su vida libre en el campo, a vestirse con ropas incómodas, a adoptar modales rígidos y a rechazar sus deseos más íntimos. En este contexto, la feminidad aparece no como algo natural, sino como una construcción social impuesta.

Takahata plantea así una crítica profunda a los convencionalismos sociales que regulan el cuerpo y el comportamiento de las mujeres. La negativa de Kaguya a aceptar a sus pretendientes, incluido el emperador, no es un acto de decoro, sino un grito de resistencia frente a la objetivación y al control que ejerce la sociedad sobre ella. Su regreso a la luna, aunque inevitable, se convierte en un símbolo trágico, pues Kaguya llora no solo por lo que pierde, sino porque la Tierra le ofreció la posibilidad de experimentar el amor, la libertad y el deseo humano, aunque no lo llegara a conseguir.

En suma, el contraste entre ambas versiones revela una evolución significativa en la representación de la mujer. De una figura pasiva y enigmática en el texto clásico, Kaguya se transforma en la película en un sujeto activo, complejo y rebelde. La reinterpretación de Takahata convierte un antiguo mito japonés en una crítica contemporánea al patriarcado, otorgando a Kaguya una voz propia y transformándola en símbolo de la lucha de la mujer por la autonomía y la libertad.

Del imaginario popular a lo fantástico de las mojigangas purépechas de Cuitzeo, México.

Dr. José Armando Pérez Crespo (Universidad de Guanajuato, México).

Introducción. Con la humanidad se gestan narrativas que tratan de explicar su existencia y generalmente en la existencia de deidades que guiarán sus destinos; dichos personajes poseen cualidades trascendentales al representar elementos de la naturaleza, o como seres protectores en los planos terrenal y divino; para el caso de Cuitzeo “lugar de las tinajas”, sitio referido a una bondadosa laguna influyente en la herencia precolombina postclásica purépecha, sus personajes ancestrales perviven hoy día en la adopción hispana de la marioneta mojiganga ahora dispuesta en la festividad anual Convite; con estos antecedentes, el receptor contemporáneo adquiere la capacidad de experimentar una reinterpretación histórica del pasado, en una expresión plástica popular de lo fantástico.

Objetivo. El estudio pretende exponer y estimar el hecho, desde una alegoría de conceptos y personajes derivados de la cosmovisión de los antiguos pobladores purépechas de los siglos XV y XVI, y qué a partir de un progresivo sincretismo cultural, las mojigangas materializadas en estructuras fantásticas protagonizan en gran medida las festividades iniciales de la cuaresma católica.

Método. Cualitativo en la observación directa del suceso para el presente año 2025; y en el registro de diversidad de mojigangas principalmente aquellas cercanas al imaginario popular purépecha, hacia una revisión documental que permitió describir significados y simbolismos como parte de un ambiente que reconsidera y readapta lo fantástico percibido.

Resultados y conclusión. La revisión del tema conecta al género fantástico con el pensamiento de los pobladores de Cuitzeo, en la recuperación de episodios históricos en la grandeza de sus seres míticos reflejados en la corporeidad dinámica de las mojigangas, en un asombroso contexto que fusiona motivos religiosos pasados y presentes, con el humor y la cultura popular existente.

Tokio re-imaginada: las metrópolis japonesas como espacios de worldbuilding.

Dr. Francisco José Pinel Cabello (TecnoCampus, Universitat Pompeu Fabra).

La presente investigación se centra en la variedad y riqueza de interpretaciones que el concepto de metrópolis nipona ha inspirado desde diversos géneros literarios y medios narrativos. Los núcleos urbanos japoneses, con Tokio como principal exponente, representan un poderoso choque entre tradición y futurismo, folclore y tecnificación (Richie, 1999).

La metrópolis japonesa ha sido re-imaginada desde la ficción a lo largo de los años, convirtiéndose en un laboratorio de exploración narrativa en el que lo político, lo histórico, lo tecnológico y lo espiritual, se fusionan para generar cartografías urbanas del pasado, presente y futuro, como escenario de discursos de ciencia ficción y fantasía.

Desde la representación de la urbe postapocalíptica, reflejo de la hiper-tecnificación y el colapso, que encuentra exponentes en obras como *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1990) y su Neo-Tokio, hasta su construcción como espacio futurista y bio-tecnificado que se abre a la ficción post-humanista en *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995) (Bolton et al., 2007), pasando por su concepción como espacio cotidiano en el que subyacen fenómenos espirituales y metafísicos (ejemplo de ello son obras como *Persona 5* (Atlus, 2016) o *Your Name* (Makoto Shinkai, 2016)), la urbe japonesa, en su dimensión espacial, deviene en estas ficciones un telón de fondo para reforzar los discursos y potenciar la construcción formal de los textos de ciencia-ficción y fantasía que las contienen.

El objetivo principal de la investigación es el de analizar cómo estas representaciones de la urbe japonesa ponen de manifiesto su potencial como laboratorio narrativo y estético de la cultura visual contemporánea, así como categorizar posibles representaciones conectadas con narrativas de lo postapocalíptico, la hiper-tecnificación, lo metafísico, el terror o el realismo mágico, como aportación particular de la cultura japonesa a la ficción.

Se proponen cuatro categorías fundamentales en torno a las cuáles mapear el análisis:

- Urbes postapocalípticas: la metrópolis como contenedor de la devastación, fruto del colapso tecnológico, político o bélico, donde inscribir también la visión de la urbe desde la larga tradición del cine Kaiju.
- Urbes hiper-tecnificadas: cartografías visuales de estéticas como el cyberpunk, así como de utopías o distopías sobre la ciudades neuronales, hiperconectadas, biotecnológicas o sobre las que subyacen estructuras de control y vigilancia.
- Urbes como espacios entre lo cotidiano y lo mágico: espacios reconocibles que devienen focos para lo extraordinario y lo fantástico.
- Urbes como espacios espirituales y metafísicos: entornos donde el cruce entre realidades y planos se diluye, componiendo ficciones en las que los sueños o lo sobrenatural colonizan el espacio urbano.

Punto de fuga, reencuadre abisal y descorporeización como estilemas y poética de la liminalidad en *Kairo* (2001), de Kiyoshi Kurosawa.
Julio Ángel Olivares Merino (Universidad de Jaén).

Los conceptos de liminalidad y espectralidad se conjugan como manifestación recurrente en el cine de Kiyoshi Kurosawa, alcanzando cotas de un lirismo con honda carga simbólica y figurativa, a medio camino entre el surrealismo, el vídeo-arte y la disertación filosófica. *Kairo* es epítome de un discurso que pivota en torno al existencialismo, la aporía, la desafección y la alienación como índices patológicos de una sociedad abocada a la extinción. Así se ilustra a través de la panorámica y dioramas de la deshumanizada megalópolis de Tokio, un escenario apocalíptico en el que los individuos se consumen en la soledad, el desarraigado y el vacío de una existencia basada en el aislamiento y la obsesiva dependencia del enmarque de una realidad diferida y un universo suspendido, los de la pantalla y el entorno de internet, la dimensión de lo siniestro y los índices de fantasmagoría que en ella perviven como contraplano invertido y amenazador, si bien, en esencia, simetría y reflejo del vacío abisal de la sociedad digital.

Son varios los estilemas del extrañamiento que en la caligrafía, las texturas, angulaciones, la yuxtaposición de elementales en escena, además de la composición de planos, los puntos de fuga y la disolución visual en enmarques limítrofes, usa Kurosawa para plasmar denotada y connotadamente el encuentro y desencuentro entre vivos y muertos, la materia en consunción y lo insustancial reviviente, demarcando como tematización simbólica la lábil e intersticial frontera entre lo real y lo fantástico. En el centro del discurso, por tanto, se sitúan la desemantización, descorporeización y desrealización del presente, la demonización de las nuevas tecnologías como agente de la desidentidad vírica y la sublimación de un marco de heterotopía y heterocronía que supone el asentamiento de la otredad, el contagio involutivo desde el otro lado de la pantalla y la pretendida e inexorable inmersión del espectador en la diégesis filmica.

Poéticas visuales de la infancia y la otredad: Trazos emocionales desde E.T. hasta el cine de animación actual.

Dr. Javier González Torres (Universidad de Málaga).

Desde su estreno, *E.T. The Extra-Terrestrial* (Steven Spielberg, 1982) ha sido interpretada no solo como una historia de ciencia ficción, sino como una poética visual centrada en la experiencia infantil. La película construye un universo donde lo extraordinario se manifiesta únicamente a través de una mirada emocionalmente abierta, capaz de integrar a la otredad sin temor. Esta cualidad se expresa tanto en su estructura formal –el uso sostenido de la cámara a la altura de los niños o la exclusión visual de las figuras adultas durante la mayor parte del metraje, entre otras cuestiones– como en sus códigos simbólicos –la fuerte carga iconológica presente en las relaciones de sociabilidad y confianza establecidas–. En todas esas situaciones, el visitante del espacio se convierte en reflejo de la pérdida de comprensión, el deseo de pertenencia y la necesidad de conexión profunda a través de la amistad entre iguales.

Partiendo de esa perspectiva de lo afectivo como refugio, puede reconocerse cierta continuidad temática y expresiva en el cine de animación contemporáneo. Por tanto, el objetivo de este trabajo es identificar aquellos elementos comunes de distinta genealogía que aparecen en títulos clave. A través del análisis de la representación, los encuadres y la sensibilidad narrativa, se establecerá un diálogo multidireccional entre la obra de Spielberg y las estrategias contemporáneas de representación emocional presentes en el cine animado; con especial atención a títulos como *My Neighbor Totoro* (1988, Hayao Miyazaki), *El gigante de hierro* (1999, Brad Bird), *Wall-E* (2008, Andrew Stanton) o *Lilo & Stitch* (2002, Chris Sanders y Dean DeBlois).

Para ello, la investigación se plantea desde un enfoque multidisciplinar, integrando herramientas de la historia del arte –en especial, relativas a la puesta en escena y la iconografía emocional–, los estudios culturales –con atención a las construcciones mediáticas de la infancia, la familia y la otredad– y la semiótica audiovisual –centrada en la estructura simbólica, la función sonora y el uso del color como transmisor de sentidos–. En este sentido, se aplicará un análisis comparativo de secuencias seleccionadas bajo criterios concretos, poniendo énfasis en las perspectivas adoptadas y en aquellos otros recursos expresivos técnico-estéticos empleados por las direcciones de las películas capaces de articular el relato.

Así, se propone demostrar que E.T. anticipa una sensibilidad filmica en la que la infancia opera como territorio simbólico para explorar vínculos, traumas y procesos de reparación. Este modelo visual y narrativo ha sido adoptado en distintas películas de animación, resignificando la figura del ser fantástico –ya sea alienígena, monstruo o robot– para convertirlo en catalizador de nuevas formas de relación. También se prevé confirmar que la animación, por su flexibilidad expresiva, constituye un medio especialmente fértil para representar el terreno de las emociones identitarias de del citado segmento etario desde lo icónico, lo sonoro y lo alegórico.

Del *onryō* japonés en *Ringu* de Hideo Nakata a lo monstruoso-femenino en *The Ring* de Gore Verbinski: un cambio de paradigma transcultural.

Dra. Marta Miquel Baldellou (Universidad de Lleida).

Según apunta la teórica Katarzyna Ancuta (2016), el término gótico asiático suele revestir dos mayores problemáticas, como son su delimitación geográfica y la constatación de que el término de lo gótico no es autóctono de la cultura asiática. No obstante, su uso se ha ido ampliando fruto de la presencia inequívoca de lo sobrenatural en textos orales y escritos de origen asiático, así como la recategorización actual de textos populares asiáticos contemporáneos como góticos por influencia occidental. Aún así, sigue existiendo una diferencia cultural en el modo de entender la presencia de lo sobrenatural entre las culturas asiáticas y occidentales. Como explica Ancuta, desde la mentalidad asiática, lo sobrenatural resulta demasiado real para ser metaforizado, los espectros evocan una gran reverencia y los fantasmas, entendidos como espíritus ancestrales, no son concebidos como entes apartados de los vivos, pues existe un nexo entre ellos a través de generaciones.

Pese a esta brecha cultural, a finales del siglo XX y principios del siglo XXI, la popularidad que adquirió el cine asiático de terror, y en especial, el cine japonés de género, llevó al cine occidental no únicamente a acercarse a sus narrativas, sino a adaptar las historias originales de origen japonés para el público occidental. El cine de terror japonés suele presentar unas temáticas recurrentes, como son la introducción del caos en el orden que rige en la sociedad japonesa, la figura de un espíritu vengativo en forma de mujer o de niña, la transmisión sobrenatural a través de aparatos digitalizados y el terror abyecto relacionado con el cuerpo. El traspaso cultural de narraciones originales japonesas al cine occidental requería necesariamente efectuar cambios para acercarlas a la mentalidad occidental.

En la década de los años noventa, la película japonesa *Ringu* de Hideo Nakata, basada en la novela homónima de Kōji Suzuki, adquirió tanta aceptación que fue adaptada por el cineasta norteamericano Gore Verbinski con su obra *The Ring* en el año 2002. La narración original se centra en el espíritu vengativo japonés conocido como *onryō*, que consiste en la imagen de una mujer, de cabello negro y largo que le cubre la cara, y que suele relacionarse con una mala muerte, a menudo en extrañas circunstancias o de forma prematura, considerándola pues en su doble rol como víctima y verdugo.

Pese a que parte de la crítica asume que la popularización del gótico japonés por parte del cine occidental supone una apropiación cultural, con títulos que seguirían el éxito de *The Ring* —como son *The Grudge* (2004), *Dark Water* (2005) y *The Eye* (2008)—, por su parte, teóricos como Henry Hugues (2000) admiten que algunos de los temas que se exploran en las narraciones japonesas originales se erigen como temas universales que no pueden identificarse con una cultura en particular. Esta presentación tiene como objetivo revisitar la adaptación que Verbinski hizo del clásico de Nakata en 2002 para acercarla al público occidental, con el propósito de demostrar que la obra de Verbinski adapta y transforma el *onryō* japonés en el arquetipo occidental que la teórica Barbara Creed (2007) denomina como “lo monstruoso-femenino” desde la crítica psicoanalítica y de género.

Los Garage Kits, la olvidada cuna de un escenario de productos y consumo de imaginería fantástica. El taller de modelos a escala Twinch Squad (Valencia 2001-2006) como caso de estudio.

Enrique Millán Almenar (Universidad Politécnica de Valencia).

Esta comunicación abordará una temática emergente en el campo del conocimiento relativa al diseño de productos: el estudio de los coleccionables a escala, con temática e inspiración procedentes de los relatos audiovisuales de ciencia ficción y fantasía. Estas figuras de personajes no solo han significado una estrategia de buenas prácticas mercadotécnicas que ha permitido a las productoras seguir maximizando los beneficios de sus películas en el transcurso del tiempo, sino que son reivindicables en sí mismos como una práctica artística de interés que ha redefinido principios fundamentales de la escultura clásica por medio de la elaboración y venta de miniaturas.

El nacimiento de la cultura de los coleccionables nos sitúa frente a un escenario protagonizado por autores, marcas, licencias, regalías, imitaciones e incluso falsificaciones de un producto que, aunque aparenta ser un juguete, ha sido diseñado para un público adulto que lo anhela y fundamentalmente consume motivado por la nostalgia (Sotelo-Duarte, 2021). Es el nuevo pilar que sostiene la industria juguetera y que busca en la economía de los *kidults*, poder recuperar una cuota de mercado que hasta no hace mucho pertenecía a la infancia; ahora absorta con los medios digitales en edades cada vez más tempranas. En algunos países, como Estados Unidos, un tercio de la población mayor de edad se identifica como “colecciónistas habituales” (Nordsletten y Mataix-Cols, 2012), entre los que destaca un 5% —pero en aumento progresivo— de quienes se denominan “acumuladores extremos” (ídem). Adicionalmente, las piezas otorgan a sus dueños un nuevo estatus social dentro del ocio y consumo de masas; porque, a decir de Baudrillard, un objeto privado de su función original —en este caso, el juego— tan solo existe para ser poseído.

Aunque este negocio puede aparentar haber sido instaurado por los grandes intereses de la industria, su génesis fue más humilde y doméstica. Bajo el concepto de los *Garage Kits*, en alusión directa a una fabricación artesanal y en el interior de la cochera de las casas norteamericanas, surgiría en el siglo pasado un movimiento de escultores independientes cuyas creaciones artesanales, principalmente elaboradas en resina, asentarían las bases de un mercado de alcance global; un relato de pioneros que ha comenzado a ser desdibujado por su propia creación ahora en manos ajenas.

Para ilustrar este proceso casero de idear y producir piezas, emplearemos como referente el desaparecido estudio de modelos Twinch Squad (Valencia, 2001-2006), empresa ubicada al final de un largo periodo de bonanza para los pequeños productores. La principal línea de fabricación se inspiraría en la película *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968). En el marco de nuestra labor profesional e investigadora no solo fuimos testigos de su producción comercial, sino también albaceas de las únicas imágenes capturadas en el interior del taller; documentación gráfica inédita que certifica la pasada existencia de los *Garage Kits*, metodología productiva, y que también reivindica el recuerdo de sus autores.

El murciélagos en la cultura maya y su relación con el vampirismo. Propuesta teórico-práctica desde el dibujo y la video-animación.

Almendra Sheira Castillo Valderrama (Universidad Politécnica de Valencia).

Throughout history, blood has been given a variety of interpretations that have associated it with life, death, rebirth, and sexuality. Likewise, many cultures have used this fluid to feed supernatural forces in their mythological imagination. It was considered the seat of the soul, so it has been believed that whoever absorbs it can acquire the energy and youth of its bearer. Thus creating an alliance with the entity to whom it was offered. Therefore, in different cultures around the globe, a series of hematophagous beings and entities have been outlined. Consequently, based on the studies of other researchers, we will briefly review some symbolic meanings of blood in different cultures, among which the pre-colonial Nahua and Mayan cultures stand out.

It is essential to highlight that since the bat, in pop culture, is the preferred animal of transformation for vampiric entities, and the vampire bat, or *Desmodus rotundus*, is endemic to the American continent, in this text, we will also address specific symbolic meanings that pre-colonial Mayan culture attributed to them, among which the following stand out: death and sexuality. We will then conduct a brief cultural extrapolation in pre-colonial Nahua culture, which pictured the bat in the origin of menstruation and the creation of flowers. We will analyze the myth from different perspectives and propose an alchemical personal interpretation linked to the nigredo, albedo, and rubedo stages.

Finally, we will explain how these symbolic elements are reclaimed and how personal and updated reinterpretations of this myth are created through drawing and video animation.

La saga *Devilman* como mito moderno y tragedia clásica: Un análisis comparativo.

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

Devilman (1972-1973) es un manga *shōnen* de acción, terror y fantasía oscura creado por Go Nagai, cuya vigencia cultural se ha demostrado en obras como *Parasyte* (1988-1995), *Berserk* (1989-), *X* (1992-2003) o *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996), y en su continuación con adaptaciones como *Devilman Crybaby* (2018), un remake del manga original dirigido por Masaaki Yuasa.

Devilman cuenta la historia de *Akira Fudō*, un adolescente que descubre la existencia de demonios, seres antropófagos de gran inteligencia y capacidades metamórficas que amenazan a la humanidad, por lo que decide dejarse poseer por uno de los más poderosos y utilizar sus poderes contra ellos. El manga original inicia con todos los rasgos propios del género de acción y terror, con imaginería grotesca, luchas encarnizadas, y una clara diferenciación entre lo bien y lo mal; para, durante su último, difuminar sus líneas morales, enfrentar a su bienintencionado héroe con situaciones inabarcables y concluir con su fracaso y la aniquilación de física y moral de la humanidad.

Este desarrollo narrativo incorpora numerosos motivos propios de la tragedia clásica, incluyendo el conflicto universal entre el ser humano y su naturaleza autodestructiva, la tensión inherente a la dualidad humana y demoníaca de *Akira*, la consecución de decisiones catastróficas que terminan por cumplir el destino que buscaban evitar, y la catarsis de su apoteósico final. Notablemente, *Devilman*, pese a estar ambientando en el Japón contemporáneo (puede decirse así tanto de la versión original de 1972 como la de 2018), utiliza alusiones bíblicas e iconografía cristiana, desde referencias a la *Divina Comedia* de Dante, a la presencia de Satanás y Dios como personajes principales, combinando así sensibilidades occidentales con una presentación oriental que unifica ambos hemisferios para contar una épica trascendental. Asimismo, esta localización temporal refleja el contexto del Japón de la post-guerra y la era atómica; como ciudadano del único país en experimentar el peligro que pendía sobre el resto del planeta durante la Guerra Fría, Nagai utiliza la violencia extrema de su obra para repudiar el conflicto bélico mundial.

Finalmente, Nagai ha expandido la narrativa de *Devilman* a través de remakes que, por la particular narrativa que emplea, son secuelas encubiertas, entre las que destacan *Violence Jack* (1973-1978) y *Devilman Lady* (1997), que simultáneamente cuentan con sus propias pseudo-secuelas y versiones alternativas. La reiteración de personajes, episodios claves y puntos narrativos paralelos, han dotado a *Devilman* de una cualidad mitológica, la cual se reproduce en ecos argumentales similares a la cualidad mítica de constante reinterpretación y reutilización de sus héroes y tramas en diversos medios.

Esta ponencia propone una lectura de *Devilman* como una historia con fuertes lazos literarios tanto en materia estructural como contextual con la tragedia clásica, así como con las cualidades de un mito que persiste a través de múltiples versiones de una misma base narrativa que continúan enriqueciéndola y conectándola.

Hey, that's my story! El vampirismo intelectual y la intersección de géneros narrativos en *Split Fiction*.

Dra. Jessica Blanco Marcos (UDIT - Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología).

El videojuego *Split Fiction* de Hazelight Studios (2005) ofrece una experiencia cooperativa local en pantalla dividida en la que dos aspirantes a escritoras —Mio Hudson y Zoe Foster— se ven atrapadas en una simulación que las obliga a habitar sus propios mundos narrativos. Este entorno virtual está generado por la tecnología de la empresa editorial Rader Publishing: una máquina diseñada para extraer las ideas de jóvenes escritores y cosechar su creatividad. A través de la estructura dual entre fantasía y ciencia ficción, el videojuego permite explorar la temática de la hibridación de géneros narrativos (Wallen, 2004; Clearwater, 2011), no solo como mecanismo de tensión y reconciliación, sino también como estrategia discursiva que permite una reflexión profunda sobre los límites de la imaginación y la autoría, especialmente en la era digital actual. Se aborda así el plagio y la apropiación cultural de las minorías (Young, 2000; Heid, 2003; Rogers, 2006; Haynes, 2021) en un entorno de vampirismo intelectual fuertemente marcado por la implosión de la IA generativa. *Split Fiction* dramatiza por tanto el conflicto de los procesos de escritura que oscilan entre el imaginario tecnofóbico y la colaboración transhumana. En esta propuesta se analiza esta metanarrativa sobre el miedo y el deseo de crear en un ecosistema de intertextualidad, autoría y ética en el fructífero campo de la hibridez genérica en el mundo de los videojuegos.

La Casa Modelo: Realidad virtual para la reconstrucción crítica del espacio doméstico.

Tana Garrido Ruiz (Investigadora independiente).

La instalación audiovisual “La Casa Modelo” (2023), de la artista visual Tana Garrido, es una obra de realidad virtual que utiliza la tecnología como medio para generar experiencias encarnadas, permitiendo al espectador cuestionar y desestabilizar sus propios imaginarios de vivienda. En este sentido, la obra se centra en cómo la práctica artística puede emplear la realidad virtual para romper estructuras físicas y normativas, ofreciendo nuevas formas de relación y de decisión sobre los espacios que habitamos.

La pieza se desarrolla en tres entornos virtuales, cada uno diseñado para generar reflexión en el espectador. En primer lugar, se recrea la “Casa Modelo para Familias” de Henry Roberts (1851), concebida no sólo para abordar la crisis habitacional de la época, sino también como herramienta moralizadora de la clase trabajadora mediante la división de espacios y funciones especializadas. A continuación, el segundo entorno examina los ideales contemporáneos de vivienda a través de testimonios, evidenciando la persistencia de imaginarios normativos sobre el hogar y sus implicaciones para la vida cotidiana. Finalmente, el tercer entorno presenta experiencias reales de vivienda, confrontando la imagen idealizada de un hogar con la diversidad de maneras en que las personas habitan y construyen sus espacios.

De esta manera, la obra propone que la realidad virtual no se limite a ser un simple instrumento de visualización, sino que funcione como un espacio crítico de reflexión. Asimismo, demuestra cómo la práctica artística puede servir para cuestionar estructuras sociales y explorar alternativas colectivas y emancipadoras. En definitiva, la pieza evidencia que la tecnología puede transformar la relación entre las personas y los espacios que habitan, ofreciendo experiencias sensoriales y críticas que desafíen los imaginarios existentes y fomenten una comprensión más profunda de la vivienda como espacio social, político y personal.

Visualizing Middle-earth: Aesthetic Legacy and Sub-creation in Tolkien's Art and Its Digital Afterlife.

Adrián Arana Armesto (Universidad del País Vasco, UPV/EHU).

This paper examines the visual heritage of J.R.R. Tolkien's work. Therefore, the analysis traces the path from his literary and visual artistic works to the translations, adaptations, and sub-creations in several forms of narrative arts and media. Tolkien's early illustrations and artwork evidence an explicit influence of late-Victorian medieval revival, Japonism, and the Arts and Crafts movement. Hence, initially, this analysis will focus on the impact of the Pre-Raphaelite Brotherhood on Tolkien's aestheticism, which has attracted growing academic attention.

Tolkien's visual legacy has been extensively shared in popular culture. Peter Jackson's film trilogies (2001-2014) are considered the most famous modern "adaptations" or "subcreations" of his mythological universe. Jackson's *The Lord of the Rings* trilogy is regarded as relatively effective in embodying much of Tolkien's aesthetic spirit, mainly due to the work and contributions of illustrators like John Howe and Alan Lee. However, its artistic choices and omissions of relevant details have led to considerable discussion among scholars and enthusiasts alike. Conversely, Jackson's *The Hobbit* trilogy has encountered harsh criticism for its deviations from the original material, both artistically and thematically. This analysis examines specifically these changes and their impact on Tolkien's aesthetic view of the legendarium.

Besides these subcreations, the digital era has fostered several subcreations of fan creativity about Tolkien's work, encompassing fan fiction, fan films, and digital art, which both enhance and reshape Tolkien's diegetic universe. Furthermore, this analysis focuses on the shift from literary to audiovisual media, which signifies a process of transmutation. In addition, this analysis contributes to the ongoing debate on the use of artificial intelligence as a tool to illustrate Tolkien's diegetic universe. Through the exploration of the possibilities and limitations of AI-generated imagery, this paper considers what this means for the concept of sub-creation in the twenty-first century and whether this technology can authentically capture Tolkien's aestheticism.

In sum, Tolkien's visual legacy remains a continuous and dynamic process. Grounded in the author's literary and visual creations, Tolkien's work and mythology are reimagined constantly through reinterpretations by filmmakers, artists, and a worldwide devoted audience. These digital adaptations, besides being enhancing, also motivate future generations to delve into the worlds of the written works of Middle-earth and Faërie through various media and cutting-edge technologies.

Westworld (Almas de metal). La fantasía robótica y la cultura poshumana.

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

Cuando Michael Crichton estrenó en 1973 *Westworld (Almas de metal)* estableció un insólito cruce de géneros entre western, ciencia ficción y filosofía de la técnica. Dos años después, *Futureworld* profundizó la temática y añadió la primera animación 3D generada por ordenador en un largometraje. Medio siglo más tarde, estas obras siguen siendo actuales ya que se interrogan la relación entre lo fantástico, la cultura digital y las nuevas tecnologías. Esta ponencia propone la revisión filmica de *Almas de metal* y su secuela en diálogo con la teoría de la simulación (Baudrillard y Virilio), su conexión con el audiovisual contemporáneo y la cultura digital, además de analizar sus proyecciones éticas y estéticas hacia futuros parques inmersivos y realidades sintéticas.

Los parques temáticos son alegorías de un capitalismo de la experiencia que desdibuja la frontera entre realidad y ficción. Su implosión prefigura debates actuales sobre IA generativa, los mundos virtuales y el poshumanismo. La ponencia reúne fuentes cinematográficas, filosóficas y tecnológicas para ofrecer una lectura interseccional que combine estudios visuales, la ontología de la imagen y la crítica cultural.

The Imaginary of the Uncanny and the Xenomorph: The Fantastic of *Alien* in Film, Comics, and Video Games.

Luiz Gabriel Pereira (Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil).

In this paper, I examine the dialogue between Ridley Scott's *Alien* (1979), Archie Goodwin's *Alien: The Illustrated Story* (1979), and the videogame *Alien: Isolation* (2014) through Sigmund Freud's concept of the uncanny (*Das Unheimliche*). Far from being merely a Sci-Fi horror narrative, *Alien* mobilizes the uncanny at multiple levels: the human body as a site of horror, the spaceship as an unsettling domestic space turned hostile, demonstrating how spaces and environments traditionally associated with safety can provoke the *Unheimlich*, the android as an uncanny double, and the monstrous reproduction as a distortion of the maternal. By making the familiar uncanny with body, home, face, and even technology, *Alien* reveals how the fantastic genre functions not only as an aesthetic device but also as a means of exposing cultural anxieties about identity, corporeality, and technology.

Thus, I argue that the franchise exemplifies the expansion of the fantastic into transmedia forms, where the uncanny is experienced in cinema, comics, and interactive gameplay, each medium emphasizing distinct aspects of estrangement and embodiment. The 1979 film intensifies the *Unheimlich* through visual and sound suspense and close-up body horror; in the comic adaptation, it's mediated through visual stylization, sequential art, and narrative condensation; however, in *Alien: Isolation*, interactivity and player agency generate a heightened sense of manifestation and anticipatory dread, emphasizing surveillance and space disorientation. Therefore, *Alien* not only engages audiences through fear, but also interrogates the unstable boundaries between human and nonhuman, familiar and strange, organic and technological.

Canarias como territorio de lo fantástico: Paisaje, Mito y Ensoñación.

Dr. Domingo Sola Antequera y Dra. Irene C. Marcos Arteaga (Universidad de La Laguna).

Este estudio examina el género fantástico a través de uno de sus topos recurrentes, el paisaje como un elemento narrativo autónomo, pues lejos de cumplir únicamente una función descriptiva, interviene en la dinámica de la trama y establece relaciones simbólicas con los personajes, evidenciando la relevancia de lo geográfico en la construcción de mundos fantásticos.

Las Islas Canarias se caracterizan por la diversidad y singularidad de sus paisajes, que abarcan desde escenarios evocadores del subconsciente más inquietante hasta entornos que remiten a mundos ajenos al nuestro. Estas cualidades han convertido al archipiélago en un referente para cineastas, quienes, particularmente en Tenerife y Lanzarote, han encontrado emplazamientos susceptibles de ser transformados conforme a las exigencias del imaginario cinematográfico del género. Dichos paisajes permiten dar coherencia a narrativas que operan bajo dinámicas de alteridad, integrando el espacio geográfico como un componente activo en la construcción de mundos ficcionales.

La cinematografía del archipiélago canario puede analizarse en dos etapas claramente diferenciadas en relación con los rodajes adscritos al género fantástico. Hasta finales del siglo XX, las islas estuvieron principalmente disponibles para productoras extranjeras, que emplearon sus paisajes como escenarios transformables según las exigencias del género. A partir de la última década, la implementación de políticas fiscales favorables ha incentivado un aumento de los rodajes; siendo en estos años cuando los cineastas canarios comienzan a filmar cortos y largometrajes que podemos vincular al género fantástico, desarrollando obras de alcance limitado y con resultados diversos.

El presente estudio se propone abordar teóricamente la función del paisaje en el género fantástico y su articulación dentro de la diégesis cinematográfica. Se analiza, además, cómo opera y cómo se transforman los espacios de las islas utilizados a lo largo de las dos fases históricas previamente delineadas, así como la construcción de significados que los cineastas del archipiélago atribuyen al género, específicamente en el contexto de los rodajes locales más recientes.

Escultura translúcida y lo siniestro digital: artes visuales, IA y cultura fantástica en la era contemporánea.

Roberto Català Nacher (Universidad Politécnica de Valencia).

La cultura digital contemporánea ha propiciado un escenario en el que las artes visuales se encuentran atravesadas por tecnologías emergentes que transforman radicalmente sus procesos y lenguajes. En este marco, la escultura se convierte en un laboratorio donde confluyen materiales translúcidos, impresión 3D, escaneo digital e inteligencia artificial, dando lugar a un imaginario que oscila entre lo fantástico y lo siniestro.

Este estudio aborda cómo la incorporación de resinas, metacrilatos y vinilos translúcidos, en diálogo con recursos de visualización científica y biológica, permite generar estructuras que evocan tanto la materialidad de las membranas celulares como la percepción expandida de organismos no humanos. A través de la comparación con fenómenos ópticos —como la visión ultravioleta de las mariposas— se plantea la construcción de universos fantásticos que desbordan los límites de la percepción humana, abriendo un campo especulativo que combina arte, ciencia y tecnología.

La noción freudiana de lo siniestro (*das Unheimliche*) resulta aquí central para comprender la inquietante familiaridad que provocan estas esculturas translúcidas, donde lo artificial se confunde con lo orgánico y lo real con lo virtual. El empleo de la inteligencia artificial en la generación de imágenes y patrones visuales añade otra capa de extrañeza, al desdibujar el papel del artista humano y desplazar los procesos de creación hacia un terreno híbrido entre lo natural y lo artificial.

Desde la perspectiva del género fantástico, estas prácticas no solo prolongan la tradición de imaginar realidades alternativas, sino que también redefinen las posibilidades narrativas y expresivas del arte contemporáneo. Al situarse en el cruce entre biología, digitalidad y estética especulativa, la escultura translúcida se presenta como una plataforma privilegiada para reflexionar sobre la percepción, la artificialidad y la condición humana en la era de la cultura digital.

Del Queer Panic al movimiento Woke en el cine fantástico y de terror.

Ben Manzanera (Investigador independiente).

CONTEXTO. El movimiento LGTBIQA+ y la representación del colectivo en el audiovisual han tenido una evolución en paralelo que evidencia el cambio político y social que se ha vivido en la comunidad en los últimos cincuenta años tanto a nivel legislativo como en lo que se refiere a visibilidad y generación de referentes. El cine y la televisión se han convertido en aliados del movimiento “woke” a la hora de luchar por las minorías sociales como expresión artística conectada con el debate social, la colectividad y la acción política, pero no siempre fueron tan transparentes en este propósito de normalizar las diferentes identidades de género; el fantástico y el terror desde los 60 hasta la actualidad son un perfecto objeto de estudio para analizar discursos, temáticas y narrativas “queer” a lo largo de la historia.

OBJETIVOS. En primer lugar, se pretende definir los conceptos “queer” y “woke” en el campo que nos ocupa, de cara a profundizar en la propia producción audiovisual y entrar en detalle en la forma en que la realidad de gays, lesbianas, personas transgénero, etc. ha ido plasmándose en la gran pantalla durante diferentes épocas y en relación a las circunstancias específicas de cada país en todos los ámbitos (gobiernos conservadores VS progresistas, poblaciones tradicionales VS liberales, tendencias continuistas VS reaccionarias...).

En especial la idea es adentrarse en aquellos filmes que se engloban en el subgénero de terror del “queer panic” y ver cómo se ha llegado al momento actual dentro del séptimo arte que sigue la corriente “woke” de nuestros tiempos. Con ello, se podrá teorizar a la hora de hablar sobre la metamorfosis sufrida al entrelazar lo “queer” o LGTBIQA+ y el género fantástico y de terror tanto en temáticas, caracterización de personajes, subtexto o incluso estrategias de venta.

METODOLOGÍA. La comparativa evolutiva de los diferentes productos audiovisuales se realizará mediante el visionado de películas, el análisis de las circunstancias históricas, y la lectura de teorías académicas en torno a terminología, cine y representación LGTBIQA+.

El mencionado visionado de películas representativas del “queer panic” incluye *Psicosis* (Hitchcock, 1960), *Vestida para matar* (De Palma, 1980), *El tren del terror* (Spottiswood, 1980) y *Campamento sangriento* (Hiltzik, 1983) entre otras, mientras que el terror/fantástico LGTBIQA+ actual viene representado por filmes como *Raw* (2016), *Thelma* (2017), *Titane* (2021), *They/Them* (2022), *Bodies Bodies Bodies* (2022), *My Animal* (2023), *Llaman a la puerta* (2023), *El brillo de la televisión* (2024) y *Escapada de espanto* (2025).

CONCLUSIONES Y RESULTADOS. Del estudio actual se desprenden algunas hipótesis que abren el diálogo en torno al salto (¿cuantitativo?) que ha dado el género fantástico y de terror en torno a la comunidad LGTBIQA+ y su representación y visibilidad en el cine.

Lo “queer” venía a ser una herramienta para el plot twist final del filme, un elemento para provocar la sorpresa en el espectador. Y el background de estos personajes “queer”, atormentados, se convertía en aquello que los hacía asesinos y psicópatas. Hoy día lo “queer” viene a jugar un papel fundamental en muchos filmes desde la temática a la caracterización de los personajes, a veces como complemento al

conflicto e ingrediente que define el propio mensaje de la historia narrada, pero ante todo suprimiendo ese componente de rechazo o esa visión como paria de la sociedad que primaba en las producciones de los sesenta, setenta y ochenta.

El juego de rol japonés: Ontología comparativa del JRPG digital y analógico.

Dr. Joan Josep Pons López (TecnoCampus, Universitat Pompeu Fabra).

El juego de rol japonés (JRPG) determina las características y los pilares fundamentales del juego de rol oriental en general, o Eastern RPG (ERPG) (Hutchinson y Pelletier, 2022; Bitmap Books, 2024). El juego de rol occidental (WRPG), por otro lado, se caracteriza por un diseño basado en elementos radicalmente diferentes al JRPG, tanto en su construcción narrativa como en su propuesta mecánica (Bajarnason, 2020; kamm, 2017). Ambos subgéneros de lo fantástico y ludoficcional (Cuadrado y Planells, 2020) se ven influenciados por su contexto cultural y social, reflejando un imaginario, una idiosincrasia y una imagen sociopolítica y mítica, identitarias y diametralmente opuestas. Este contexto se puede estudiar i) desde la metodología antropológica; entrevistas con jugadores (Corbin y Strauss, 2015), ii) desde la metodología fenomenológica; grabación y transcripción de sesiones de juego (Ayala, 2008; Van Manen, 2006), que en el Japón contemporáneo se denominan Replays, iii) desde el mensaje que emerge a través de una perspectiva medial (McLuhan, 1966). En este último caso, la metodología hermenéutica nos es útil, recuperando herramientas de análisis histórico-lingüísticas que basan su procedimiento en el diálogo transmedia (Gadamer, 2012; Jenkins, 2004).

Así, las principales características de los WRPGs son: personajes maduros, gráficos más oscuros y realistas, un trabajo de personaje que permite al jugador definirlo desde los inicios, el personaje no es dependiente de los antecedentes o de una personalidad predefinida. Cuando trabaja con un equipo, trabaja en grupo, sublimando sus deseos individuales por el bien de la misión, provocando un tratamiento más superficial de los personajes no jugadores. El planteamiento de la percepción del jugador sobre su capacidad para construir su propia historia es más amplio, focalizando en la libertad de movimientos y de toma de decisiones del protagonista. Los WRPGs tienen un sistema de reglamento elaborado, un sistema de combate en tiempo real y una perspectiva inmersiva, en primera o tercera persona, y están dirigidos a un público más adulto. La nomenclatura básica para este tipo de juego es la del Computer RPGs (CRPG). Juegos como los de la saga de JRDs *Fallout* (Bethesda) o la saga de juegos de JRDs *Mass Effect* (BioWare) forman parte de esta categoría. Por otro lado, los ERPGs se caracterizan por: un tratamiento más luminoso y colorido de los gráficos del mundo y de los personajes.

Los clásicos del género utilizaban una vista cenital 2D que simulaba la perspectiva isométrica. Personajes protagonistas más jóvenes, en muchos casos adolescentes, de tipo anime o chibi bishōnen (persona hermosa, joven e ideal. El prefijo bi (ビ) se refiere a la belleza femenina, y bijin, significa literalmente “persona hermosa”). Personajes con antecedentes guionizados, que se irán desplegando y desarrollando durante el juego, y que encontrarán dilemas y conflictos ad hoc. Historias elaboradas, intrincadas y orquestadas desde una perspectiva unicursal y autoral de la narrativa. En este tipo de historias, se visualizan abundantes cinemáticas, provocando la sensación de pérdida de actuación debido a la repetida sensación de suplantación. Narrativas menos interactivas o emergentes, épicas, complejas e influenciadas por el cine y el drama. El combate, en los ERPGs responde al paradigma del combate basado en turnos, más lento y estratégico.

La audiencia para este tipo de juegos es una audiencia más amplia, incluyendo importantes sectores de la población, como un público mucho más joven o adolescente y una buena parte del sector femenino (shōjo para un público

femenino). Algunos de los títulos característicos son, por ejemplo, la saga de ERPGs de *Final Fantasy* (Square Enix) o la saga de ERPGs *Dragon Quest* (Square Enix). En resumen, el WRPG es más oscuro, maduro, basado en el combate en tiempo real y con una historia y un mundo más abiertos, y el ERPG es más luminoso, colorido, infantil o juvenil, con combate por turnos y una historia más lineal y controlada pero más épica, convincente y memorable.

La mujer caballero: análisis de la evolución del personaje femenino en el cine de fantasía medieval.

Dra. Elena Menéndez Requeno (Investigadora independiente).

Esta comunicación ofrece un recorrido histórico y crítico por el cine de fantasía medieval, analizando su evolución desde sus raíces literarias en el medioevo o la épica griega hasta sus manifestaciones contemporáneas. A partir de los romances artúricos, los cantares de gesta, los mitos clásicos y el folclore europeo se desarrollaron los pilares fundamentales del imaginario caballeresco. Estas fuentes originales no solo definieron el género de caballerías, sino que también sentaron las bases de un rico universo simbólico que se desarrollaría tanto en la literatura como en el cine.

Desde sus inicios, el cine encontró en el género de caballerías una gran fuente de inspiración, mostrando historias de caballeros que intentan recuperar a su amada, o personajes conocidos de las leyendas artúricas o los cantares de gesta. Durante las décadas de 1950 y 1960, el cine de caballerías idealizó el medioevo, reproduciendo una imagen noble y romántica del caballero como defensor de la justicia y el orden valiéndose de grandes superproducciones. A partir de los años 70, surge una visión más introspectiva del héroe, con figuras más complejas que reflejan dudas existenciales, alejándose del modelo heroico clásico. En los años 80 y 90, el género se funde con la fantasía, dando lugar a mundos mágicos donde lo caballeresco se mezcla con lo sobrenatural y lo épico. Ya con el cambio de siglo, el cine de fantasía medieval se consolida con grandes superproducciones de Hollywood, mostrando mundos fantásticos, criaturas mágicas y héroes ambiguos, y asentando subgéneros como la espada y brujería o la fantasía épica.

En este análisis, nos centramos en la evolución de la figura femenina dentro del género. Los personajes femeninos, tanto en las novelas de caballerías como en la épica griega, se muestran habitualmente como damiselas en apuros, o como figuras pasivas cuya función es motivar o recompensar al héroe masculino. En el cine clásico, estos personajes carecen de agencia propia y existen como adornos narrativos. Sin embargo, con el tiempo, comienzan a surgir personajes femeninos más complejos, como brujas, magas o sabias que, aunque todavía limitadas, empiezan a ejercer un mayor control sobre sus decisiones y destinos. El cambio más significativo se da en la actualidad, con la irrupción de la figura de la "caballera", es decir, mujeres que asumen plenamente el rol del héroe caballeresco. Dos películas recientes ejemplifican esta transformación: La película *Damsel* (2024) presenta a una protagonista que desafía el modelo de la mujer que necesita ser rescatada, pasando de ser la imagen típica de la damisela en apuros para convertirse en una guerrera que lucha por su supervivencia. Por otro lado, *Red Sonja* (2025), que reinterpreta la película de homónima de 1985, ofrece un enfoque feminista actual, mostrando a una mujer empoderada, fuerte y compleja, capaz de protagonizar su propia gesta heroica (esta vez sin ayuda).

Como conclusión, se sostiene que el cine de caballerías sigue siendo un género vivo y relevante, que ha sabido adaptarse a los cambios culturales y sociales. Más allá de su aparente anacronismo, ofrece un espacio de resignificación simbólica, donde hoy se pueden contar historias que cuestionan el orden simbólico androcéntrico. La figura de la mujer caballero representa una nueva forma de heroísmo, donde las mujeres ya no solo inspiran la acción, sino que la protagonizan activamente.

Narrativas del cuerpo *glitch*: horror visual y subjetividad fragmentada en la literatura postdigital.

Dra. María José González Dávila (Universidad Internacional de La Rioja).

Esta propuesta analiza dos novelas contemporáneas —*Nuestra parte de noche* (Mariana Enríquez, 2019) y *Piel de plata* (Javier Calvo, 2021)— a partir de las hibridaciones entre literatura, estética visual y cultura digital. Ambas narrativas articulan un imaginario del cuerpo como superficie inestable, sometida a violencias políticas, rituales o tecnológicas, que se presenta como interfaz entre lo humano, lo maquínico y lo espectral.

La investigación se inscribe en la línea de estudio de las artes visuales y cultura digital, abordando cómo estas novelas desarrollan una escritura fuertemente intermedial: imágenes mentales intensificadas, estructuras fragmentadas, referencias a estéticas visuales del cine de terror, el *glitch-art* o el videojuego. Enríquez construye una narrativa sensorial en la que lo sobrenatural se manifiesta como exceso visual, mientras que Calvo desarrolla una imaginería postcyberpunk donde el cuerpo es reprogramado como archivo corruptible.

Desde un enfoque interdisciplinario —teoría de la visualidad (Mirzoeff), estética postdigital (Casacuberta, Cramer), estudios del cuerpo (Braidotti, Haraway) y horror filosófico (Thacker)— se propone que estas obras reconfiguran la literatura como experiencia expandida, en diálogo con las formas de percepción contemporáneas mediadas por pantallas, interrupciones y saturación sensorial. La literatura se convierte así en un espacio de convergencia de medios, donde la visualidad no es un mero recurso descriptivo, sino el modo mismo en que se inscribe el trauma, la deshumanización o la supervivencia.

Esta comunicación contribuye a los debates actuales sobre las ramificaciones digitales de la ficción literaria, sus vínculos con el arte visual contemporáneo y la disolución de los límites entre texto, imagen y cuerpo.

Parasite Eve: la adaptación videolúdica del terror japonés al mercado internacional.

Dr. Ramón Méndez González (Universidade de Vigo).

Hideaki Sena es un profesor de microbiología que, en el año 1995, asombró a todo Japón con su extraordinaria novela *Parasite Eve*, la cual se convirtió en una obra fundamental de la (por aquel entonces) nueva ola del terror japonés, junto a títulos tan importantes como la famosísima *Ringu* (*The Ring*) de Koji Suzuki, de 1991. *Parasite Eve* no solo arrasaría en ventas, sino también a nivel de premios, de tal modo que se convirtió en el primer ganador del premio nacional japonés de novelas de terror gracias a su excelsa forma de presentar la realidad de la farmacología y la microbiología a nivel científico, pero presentando ese miedo imperante mediante situaciones en teoría posibles que se adentran en terrenos desconocidos de la ciencia. Sin embargo, las no pocas virtudes de su obra y de su adaptación cinematográfica de 1997 no fueron suficientes para dejar huella en el mercado internacional. Curiosamente, sería el juego desarrollado por Squaresoft el que centraría todos los focos en esta licencia.

Con el mismo título de *Parasite Eve*, la compañía japonesa lanzó al mercado en 1998 un título que mezclaba el rol japonés con el survival horror, otro género cuyos orígenes están muy arraigados en el país nipón. Se trataba de una experiencia eminentemente cinematográfica que continuaba los acontecimientos vividos en la novela, pero trasladando la acción a Nueva York y con una protagonista, Aya Brea, que era una mestiza de madre japonesa y padre norteamericano. El gran calado del juego lo convertiría, a su vez, en uno de los buques insignia de la expansión del terror japonés por los mercados occidentales, todo gracias a haber sabido coger los conceptos fundamentales de la novela original para expandirlos y adaptarlos a un nuevo mercado muy diferente.

En este estudio se ahonda en la importancia de *Parasite Eve*, en todas sus variantes, dentro del género del terror japonés y se analiza a fondo la labor de localización y adaptación cultural que se llevó a cabo con el juego para poder convertir un producto eminentemente japonés en un gran éxito internacional que abriría la puerta a muchas otras obras posteriores.

La materialización de lo fantástico: narrativa transmedia e inmersión en *The Wizarding World of Harry Potter*.

Dra. Elisabet Fonts González y Dra. Eva Villegas Portero (Universidad Politécnica de Cataluña).

El género fantástico, tradicionalmente vinculado a la literatura y el cine, ha encontrado en los parques temáticos un territorio privilegiado para expandir sus fronteras. *The Wizarding World of Harry Potter* (Universal Orlando) constituye un hito cultural donde la ficción mágica se convierte en experiencia tangible, redefiniendo la relación entre narrativa, emoción, tecnología y público.

La reciente ampliación que conecta Hogsmeade y Diagon Alley mediante el Hogwarts Express no solo prolonga la saga más allá de la pantalla, sino que permite al visitante atravesar físicamente la frontera entre mundos fantásticos, encarnando la promesa de la transmedia. A ello se suma la gamificación de la experiencia mediante varitas interactivas, que convierten al espectador en mago capaz de alterar el entorno, y la figura de los Cast Members, auténticos narradores en vivo que mantienen la coherencia del universo narrativo.

Este trabajo analiza cómo la franquicia *Harry Potter* materializa lo fantástico en un espacio híbrido entre literatura, cine, videojuego y arquitectura inmersiva. Los resultados evidencian un cambio de paradigma: el visitante ya no consume magia, sino que la practica. Se concluye que este modelo marca un referente en la industria cultural contemporánea, donde la fantasía no solo se representa, sino que se vive.

Brujería (C. Murray, 2023) o la Recta Provincia sota el prisma del fantàstic.

Dr. Enric Antoni Burgos Ramírez (Universidad de Valencia).

La nostra comunicació analitza com el film *Brujería* (Christopher Murray, 2023) recorre al fantàstic com a estratègia per a visibilitzar memòries subalternes que denuncien la violència colonial. L'objectiu principal és examinar de quina manera diversos trets del gènere fantàstic contribueixen a l'elaboració d'una mirada alternativa sobre la Recta Provincia.

En primer lloc, contextualitzem breument l'episodi històric que inspira la pel·lícula, a saber, el judici a què l'organització indígena de la Recta Provincia fou sotmesa a finals del XIX a Chiloé i el registre oficial del qual apareix àmpliament marcat per la lògica colonial que perdura a Xile dècades després de la seua independència. Tot seguit, plantegem la premissa inicial del film: davant la manca d'ajuda de l'Estat i l'Església en la recerca de justícia per l'assassinat del seu pare, i davant la poca ajuda que rep de l'Estat i l'Església, la jove Rosa contacta amb la Recta Província, l'organització de bruixots que l'ajudarà a retrobar-se amb el seu jo huilliche.

A partir d'aquest punt, l'exposició es dedica a identificar i explicar el funcionament dels recursos narratius i expressius del gènere fantàstic en què el film es recolza. Destaquem, d'una banda, com el trauma i el conflicte identitari de la protagonista s'expressen sota el prisma del sinistre (o, si es prefereix, del "fantàstic encarnat") i, de l'altra, mostrem com la repressió (colonial) dels huilliche retorna igualment de manera sinistra.

A continuació, assenyalem les diferents maneres com el film estableix una estreta connexió entre natura i cultura huilliche. Per una banda, el bosc apareix com a espai de pervivència dels ritus animistes i pagans i, en general, el món vegetal s'associa amb el temps cílic indígena i amb l'amenaça a l'empresa "civilitzadora". Per altra banda, el film contraposa la concepció colonial i moderna de l'animal no humà a la que tenen els huilliche. Lluny de tractar-los com a objectes d'explotació, els huilliche s'identifiquen amb uns animals que exerceixen un paper crucial en la seua cosmovisió màgica i les seues pràctiques de bruixeria. Així mateix, la pel·lícula recalca la connexió dels bruixots amb l'aigua, element amb un fort pes visual i narratiu que reforça la sinistra idea del doble en diverses ocasions i que marca la iniciació de Rosa en la bruixeria.

Les conclusions destaquen com el llargmetratge subverteix l'arxiu oficial de la Recta Provincia acudint a una narrativa no mimètica. El recurs al fantàstic en *Brujería* opera com a forma de reinscripció del trauma individual i col·lectiu, articulant una crítica a les formes d'exclusió i deshumanització imposades per la colonització, amplificant les veus silenciades i qüestionant la idea de realitat compartida. D'aquesta manera, i recolzant-nos en l'anàlisi realitzada, subratlliem com el fantàstic no sols acompanya la memòria, sinó que la reconfigura com a espai de resistència i reapropiació simbòlica.

Lo fantástico en el cine digital: lo siniestro y el *uncanny valley* como mecanismos narrativos.

Dra. Irene Achón Lezaun (Universidad San Jorge, Zaragoza).

Esta comunicación propone reflexionar sobre la estética de lo siniestro en el cine digital contemporáneo, centrada en el fenómeno del *uncanny valley* como dispositivo narrativo del género fantástico. Desde una perspectiva freudiana, lo siniestro se activa cuando lo familiar se torna desconocido, especialmente en la presencia de objetos inanimados que, de manera inquietante, parecen cobrar vida. Este extrañamiento se intensifica en el cine actual mediante representaciones digitales que simulan lo humano, generando una experiencia que desestabiliza la percepción.

El presente trabajo se articula en torno a la idea de que lo fantástico se manifiesta cuando lo reprimido o lo oculto irrumpen en la realidad, y encuentra en el *uncanny valley* un espacio privilegiado para revelarse. A través de ejemplos cinematográficos recientes, se explora la tensión entre lo humano y lo artificial, lo visible y lo latente, lo real y lo simulado, para mostrar cómo el cine puede explotar lo siniestro generando experiencias de lo fantástico en el entorno tecnológico contemporáneo.

Más allá de la realidad: El género fantástico y de ciencia ficción como recurso innovador en la enseñanza de Redacción Periodística.

Dr. Jesús Mula Grau (Universidad Miguel Hernández de Elche).

Esta comunicación propone una metodología pedagógica innovadora para la enseñanza de la asignatura Redacción Periodística en el ámbito universitario, utilizando películas y series del género fantástico y de ciencia ficción como recursos didácticos centrales. La propuesta se fundamenta en la necesidad de conectar con el imaginario cultural de los estudiantes universitarios (18-22 años), quienes han crecido inmersos en narrativas transmedia dominadas por universos como *Marvel*, *Star Wars*, *Black Mirror* o *Stranger Things*.

Esta investigación presenta un plan didáctico estructurado en cinco sesiones que integra talleres prácticos diseñados para desarrollar competencias periodísticas fundamentales: narración, síntesis informativa, contraste de fuentes, técnicas de entrevista y argumentación crítica. Los ejercicios propuestos —desde la redacción de crónicas imposibles hasta la cobertura multimedia de eventos ficticios— transforman el aula en un laboratorio narrativo donde los estudiantes practican los géneros periodísticos tradicionales aplicados a contextos fantásticos motivadores. Los resultados esperados incluyen un incremento significativo en la motivación y la participación estudiantil, el desarrollo de habilidades periodísticas transferibles al mundo real y la formación de comunicadores más creativos y culturalmente conectados. Esta metodología no solo responde a los desafíos actuales de la enseñanza del Periodismo, sino que también propone un modelo replicable y adaptable a otros contextos educativos.

El arte *ukiyo-e* como recurso estético en los videojuegos japoneses.

Maider Véliz Ramas y Dra. Ana Urroz Oses (Universidad de Barcelona).

A lo largo de la historia japonesa, el arte y la cultura se ha desarrollado y adecuado a las necesidades y casuísticas sociopolíticas de cada momento. En este sentido, el arte *ukiyo-e* es una de las artes que más ha logrado permear en la sociedad. Una de las principales peculiaridades de esta manifestación artística es el hecho de ser una creación artística concebida por y para el pueblo. Este hecho hace que se pueda considerar una forma de arte popular. Con el paso del tiempo y la irrupción tecnológica de los medios digitales, el *ukiyo-e* siguió evolucionando y adaptándose a los nuevos formatos y lenguajes visuales populares contemporáneos como los videojuegos. Pero, ¿cómo ha logrado adaptarse un arte tradicional y manual como el *ukiyo-e* en la nueva era digital? ¿Cómo se representa este arte en los videojuegos? En este trabajo queremos explorar la adaptación del *ukiyo-e* en los nuevos medios audiovisuales, en nuestro caso los videojuegos japoneses, e identificar las diversas formas de incorporar las características propias del *ukiyo-e*, en los distintos videojuegos a lo largo de la historia. En este sentido, queremos comprender cómo un arte tan antiguo sigue vivo a día de hoy y tan presente en la sociedad y cultura nipona.

Es por ello que la investigación se centra en el análisis contextual del *ukiyo-e* en los videojuegos japoneses. Los principales criterios para la muestra de videojuegos incluyen elementos formales como el uso del color, la composición de la escena, las formas tan características y concretas de representar elementos naturales como las nubes, la niebla, los diversos fenómenos meteorológicos o a las personas, así como a lo sobrenatural. Del mismo modo también se analizará su dimensión más conceptual relacionada con la filosofía y pensamientos, y forma de vida contemporánea a la época de mayor auge de este arte. Para llevar a cabo dicho análisis, se analizarán los videojuegos japoneses realizados entre los años 80, 90 y principios de los 2000 que incorporaron este arte como medio artístico-estético, clasificandolo todo en diversas categorías. Para ello se expondrán ejemplos de su representación y adaptación en títulos como *Mr. Goemon* (1986), *Maou Renjishi* (1991) o *The Legend of Zelda: Wind Waker* (2002), entre otros.

De lo burlesco a lo heroico: la figura del enano en *El Señor de los Anillos*.

Marcela Naranjo Velásquez (Universidad de Huelva).

La figura del enano adquiere un notable desarrollo en el marco de los libros de caballerías. Este tipo de personaje adquiere diferentes roles en la aventura heroica: es cobarde, para resaltar la heroicidad del caballero, adopta un papel antagónico, siendo el causante de la miseria y desgracia de algún caballero y, en algunos casos, parece acompañar al héroe con el fin de resaltar las virtudes del primero. Posteriormente, la figura del enano se vincula con la vida cortesana, donde parodian las acciones del caballero, como el juego de amor cortés, con el fin de introducir un elemento cómico dentro de los libros de caballería.

No obstante, la imagen del enano que nos presenta Tolkien dentro de su obra *El Señor de los Anillos*, se aleja mucho a la imagen que se consolidó en la tradición medieval y lo dota de virtuosismo. Gimli, que es uno de los integrantes de la Compañía del Anillo, adopta los elementos de un héroe a lo largo de la historia: rechaza la cobardía, enfrentando sus propios miedos y superándolos; en lugar de convertirse en el antagonista del héroe, sirve de compañero y amigo; su presencia supone la integración de la raza de los enanos en una leyenda significativa para Tierra Media, además, su amistad con Légolas sirve como un símbolo de la reparación de la enemistad entre enanos y elfos; además de esto, se aleja de lo cómico, encarnado, por el contrario, la forma más noble del caballero: Gimli realiza el rito del amor cortés con Lady Galadriel, en lugar de un héroe más tradicional como Aragorn. Todo esto, supone una reivindicación de la figura del enano que pasa de una imagen burlesca y antagónica, como lo retrataba la tradición, a una virtuosa y heroica dentro de la obra de Tolkien.

Entre lo espectral y lo sublime: un estudio de *Kwaidan* (El más allá, Masaki Kobayashi 1964).

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

Kwaidan (*El más allá*) de Masaki Kobayashi es un compendio de cuatro cuentos fantasmales que, con un virtuosismo desconocido en el Japón de la posguerra, reformuló la relación entre tradición, terror y fantasía. El filme se convirtió en un nexo entre los antiguos *kaidan* y la ola de horror contemporáneo, influenciando estéticas tan dispares como el anime, el cine de Guillermo del Toro o la ficción gótica angloamericana. El trabajo se articula sobre cinco ejes: contexto histórico-cultural, poética de lo fantástico, recepción crítica, legado en el *J-horror* y resonancias globales.

Kwaidan coincidió con la recuperación industrial de la década de 1960 y con la emergencia de la Nūberu Bāgu (Nueva Ola). Kobayashi —pacifista y exsoldado— había denunciado la obediencia ciega en La condición humana. Con *Kwaidan* migró del realismo crítico a la alegoría fantástica para examinar la misma herida histórica.

From samurai cinema to video games: Bushido and Shintoism in the gameplay.

Dra. Kim Martínez (Universidad de Burgos).

The Edo period is one of the most frequently depicted settings in Japan's audiovisual representation. These stories focus on the political and military struggles of the samurai, characters whose development is marked by internal conflicts between their individuality and the Bushido code. Current films and anime often reference Akira Kurosawa's films, not only for their portrayal of these warriors but also for their standards regarding the use of cinematic shots, slow motion, and editing in combat scenes. The same narrative and aesthetic have been transferred to the action-adventure video game *Trek to Yomi* (2022).

The story follows the life of Hiroki, a samurai who swore to protect his village and beloved Aiko at the age of 13. In this role, the player controls the character in a side-scrolling setting while using his mastery of the sword to defeat waves of enemies. In addition to the game being rendered entirely in black and white, there are small scratches on the screen and a filter that mimics the 1950s celluloid. It also uses framing from classic samurai films and other techniques, such as depth of field and backlighting of silhouettes and shadows, to heighten the drama.

The game's narrative is also deeply influenced by Shintoism. Halfway through the story, Hiroki is defeated by the bandit Kaguro and ends up in Yomi, the underworld of Japanese culture, where the souls of the dead wander eternally. Alluding to the story of the gods Izanami and Izanagi, albeit with a more romanticized approach, Hiroki travels through Yomi in pursuit of Aiko's soul. Along the way, he must face tortured spirits and other defeated warriors who distrust his word. He is questioned about the motivations that led to his defeat and the breaking of his samurai oath.

This fantastical backdrop of the Bushido code and Shintoism is not only reflected in the narrative but is also linked to gameplay. All of Hiroki's attacks are based on the Kenjutsu discipline, and he uses shurikens as ranged weapons. Shrines represent safe places where players can save and restore their health. Similarly, the puzzles that allow the player to continue their journey refer to the kanji characters representing the seven virtues: justice, courage, compassion, respect, honesty, honor, and loyalty. Finally, the player is allowed to resolve Hiroki's internal conflict and choose between different endings to the game: his love for Aiko, his loyalty to his village, or his desire for revenge against the bandit, Kaguro.

Figuras de la monstruosidad en el género fantástico japonés.

Dr. Rodrigo García Aparicio (Universidad de Burgos).

La monstruosidad, entendida como categoría cultural antes que como simple anomalía corporal, constituye un eje privilegiado para analizar el género fantástico japonés. Desde la semiótica de la cultura, lo monstruoso puede concebirse como un efecto de sentido, actuando como frontera entre lo humano y lo inhumano, una suerte de categoría propia. Así, la monstruosidad supone uno de los elementos fundamentales del género en Japón, donde ha cristalizado en figuras ligadas tanto al trauma histórico de Hiroshima y Nagasaki como a la modernidad tecnológica; lo monstruoso se ha configurado como una forma cultural propia.

El manga *Akira* (Katsuhiro Ōtomo, 1982) supone un ejemplo claro y reconocido para la monstruosidad. En la obra, Tetsuo encarna el monstruo neobarroco de Omar Calabrese: un cuerpo mutante y sin límites completamente fuera de control frente a la frialdad del resto de niños, cuyo autocontrol supone, precisamente, la fuente de su poder y su extrañeza. ¿Dónde queda pues el monstruo? ¿Se forma a partir del exceso o de la conjunción de elementos no previstos, como el niño envejecido? Partiendo de este ejemplo, el trabajo busca comenzar la exploración de la monstruosidad en el fantástico japonés como elemento semiótico, de creación de sentido. La monstruosidad se dota de significado dentro del relato, operando bajo lógicas culturales y narrativas más que como un elemento meramente estético. Trataremos, así, de describir el origen, función y significado de la monstruosidad en el trabajo de Ōtomo, pero también en otros relatos culturales japoneses rastreando, en definitiva, qué es la monstruosidad y cómo funciona dentro de algunos productos culturales interesantes.

Criminales y monstruos: aproximaciones criminológicas al imaginario del género fantástico.

Alba Benítez Boldo (Universidad Camilo José Cela).

El género fantástico ha servido históricamente como espacio simbólico para explorar los límites de lo humano y lo inhumano, proyectando miedos colectivos y ansiedades sociales en figuras monstruosas, distópicas o sobrenaturales. En este marco, la criminología pueda aportar una lectura complementaria que permita desentrañar cómo el audiovisual fantástico representa el delito, la violencia y la figura del criminal. Desde el vampiro como metáfora de la desviación social hasta los futuros distópicos en los que el cibercrimen y la inteligencia artificial amenazan el orden, las narrativas fantásticas reflejan y a la vez reconfiguran imaginarios criminológicos.

Esta comunicación propone un análisis interdisciplinar de la relación entre criminología y género fantástico, centrándose en ejemplos del cine y la televisión contemporánea, con especial atención a la construcción del “otro criminal” en sagas de terror y ciencia ficción. A partir de estos casos, se discutirá cómo lo fantástico no solo reproduce estereotipos sobre el mal, sino que también ofrece nuevas metáforas para comprender fenómenos criminológicos actuales, desde la psicopatología forense hasta el impacto social del cibercrimen.

Vivir las leyendas tirando el dado. El juego de rol como catalizador inmersivo de la cultura popular.

Dra. Irene Solanich-Sanglas y Dr. Miquel Pujol-Tubau (Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya).

La cultura popular se ha transmitido y transformado, tradicionalmente, a través de la oralidad. Estas leyendas, cuentos y mitos han acabado preservándose en nuestra cultura gracias a la escritura y, con el tiempo, estas historias se han adaptado a otros formatos, desde las recopilaciones folclóricas hasta sus relecturas literarias y audiovisuales. Desde comienzos del siglo XXI, el concepto de narrativa transmedia se consolidó como el espacio en el que las historias (populares o no) se desplegaban a través de los medios o canales disponibles y adecuados para la finalidad narrativa. Son numerosos los ejemplos de narrativas en distintos formatos que se nutren o canalizan la cultura popular, como, por ejemplo, *The Witcher*, que muestra cómo un conjunto de relatos de origen local puede alcanzar una dimensión global a través de libros, videojuegos y series televisivas.

Siguiendo el principio de inmersión introducido por Jenkins (2009) como uno de los rasgos definitorios de las narrativas transmedia, los libros y juegos de rol se convierten en una combinación de estrategias narrativas, a menudo basadas en idearios fantásticos y componentes de ludificación y participación, que permiten que los universos en los que se desarrollan las historias estén en constante expansión. En esta comunicación se presentará una selección de obras originales que beben de la cultura popular catalana. Se dará cuenta tanto del proceso de selección y adaptación de estos imaginarios como de las estrategias narrativas y lúdicas que permiten reinterpretar leyendas y mitos dentro de un nuevo formato. Se prestará especial atención a las siguientes características: personajes, espacios y ambientes, objetos, conflicto y evolución de la historia, y estrategia narrativa de partida. Finalmente, se ofrecerán unas líneas de estudio sobre la construcción de estas historias, poniendo el acento en el carácter inmersivo del medio y en su potencial como vía contemporánea de transmisión y reinterpretación de la cultura popular.

Entre la Épica y el Apocalipsis: El Mito como Herramienta Política en Tolkien y McCarthy.

Adrián Arana Armesto (Universidad del País Vasco, UPV/EHU).

Este trabajo consiste en un análisis comparativo entre *El Señor de los Anillos* (1954-1955), de J. R. R. Tolkien, y *Meridiano de Sangre* (1985), de Cormac McCarthy, desde una mirada crítica. Aunque ambas obras pertenecen a géneros distintos (fantasía épica en oposición al género *weird western* revisionista), ambas novelas comparten una postura crítica frente a los mitos fundacionales y las ideologías dominantes.

Para empezar, en este capítulo se analizan las diferencias estilísticas y filosóficas entre ambos autores. Tolkien, filólogo de formación, crea con su obra un “ensayo de estética lingüística sobre la Muerte y la Inmortalidad” (Segura, 2003, p. 61). Para ello, entre los mecanismos narratológicos que emplea, hace uso de la eucatástrofe, un giro inesperado de esperanza. En contraste, McCarthy ofrece una narrativa dura, sin apenas pausas en la narración. Su obra se caracteriza por la violencia, la desesperanza y la falta de redención. De hecho, en *Meridiano de Sangre*, la violencia aparece como un rasgo intrínseco en la naturaleza humana, lo que implica una crítica directa al excepcionalismo estadounidense y a la idea del destino manifiesto. En sus respectivas obras, ambos autores cuestionan distintos mitos fundacionales de Estados Unidos. McCarthy lo hace de forma directa, al mostrar el oeste del siglo XIX como un lugar salvaje y regido por un darwinismo social. Su novela destruye mitos como el destino manifiesto, el sueño americano o el mito del oeste. Tolkien, en cambio, lo hace de manera más sutil, mediante la fantasía. De este modo, construye una distancia simbólica que le permite reflexionar sobre problemáticas como la industrialización, la destrucción del entorno o la brutalidad de la guerra. Como se analiza en el capítulo, su obra está profundamente marcada por sus vivencias personales, tales como la Primera Guerra Mundial y su nostalgia por un mundo preindustrial. También es importante destacar la complejidad moral que presentan ambas historias. En *El Señor de los Anillos*, aunque la lucha entre el bien y el mal está claramente definida, sus personajes muestran cierto grado de ambigüedad moral. En el caso de McCarthy, esa ambigüedad se lleva al extremo y la violencia no se presenta como algo ajeno, sino como parte de la esencia humana.

Por lo tanto, en última instancia, a pesar de que ambos autores emplean recursos distintos, sus obras invitan al lector a que se cuestione los relatos fundacionales. De este modo, *Meridiano de Sangre* y *El Señor de los Anillos* cuestionan las ideologías del progreso, el excepcionalismo y la civilización, y proponen, cada uno a su modo, una reflexión sobre la muerte, la condición humana, sus límites éticos y su lugar en el mundo.

Origami y fantasía en la cultura japonesa: simbolismo, mitos y tradición.

María Asenjo Bejarano (Universidad Complutense de Madrid).

La cultura japonesa se caracteriza por entrelazar lo cotidiano con lo simbólico y lo fantástico, y pocas expresiones lo representan con tanta claridad como el origami o papiroflexia, arte ancestral del plegado de papel. Este no constituye únicamente un pasatiempo estético, sino que se configura como un lenguaje cultural que condensa tradiciones, mitos y aspiraciones colectivas. El presente estudio tiene como objetivo analizar cómo la papiroflexia funciona como un medio simbólico capaz de materializar lo fantástico en la vida diaria, vinculando leyendas, festividades y seres mitológicos con un arte que convierte lo intangible en formas palpables y significativas.

Para alcanzar este propósito, se emplea una metodología de carácter teórico y comparativo, sustentada en la revisión de narraciones populares, festividades tradicionales y estudios culturales que han explorado la presencia de lo fantástico en Japón. Asimismo, se incluyen ejemplos contemporáneos de origamistas como Satoshi Kamiya, Sok Song y Makoto Yamaguchi, quienes han recreado en papel figuras mitológicas y animales simbólicos, otorgando al origami una dimensión artística y pedagógica que trasciende lo ornamental.

Un ejemplo paradigmático de esta relación entre lo fantástico y la papiroflexia es la leyenda del Senbazuru, que invita a plegar mil grullas para la realización de un deseo. Cada figura representa la repetición ritual de un gesto cargado de fe y memoria, en el cual el acto artístico se transforma en acto mágico. La grulla, asociada a la longevidad, la fidelidad y la paz, se erige como símbolo de cómo el origami traduce en formas palpables valores y seres profundamente enraizados en el imaginario japonés. En este punto, lo fantástico no se distancia de la vida cotidiana, sino que la acompaña en objetos y prácticas con significación espiritual, transmitiendo mensajes de esperanza y perseverancia.

De manera similar, la festividad del Tanabata, inspirada en la historia de los amantes Orihime y Hikoboshi, presenta un estrecho vínculo con el papel plegado. Además de los tradicionales tanzaku —tiras de papel donde se escriben deseos—, esta celebración integra variantes de la papiroflexia como los kusudama (esferas modulares de papel) o los kimonos de papel (kamigoromo), usados como amuletos protectores. Entre estas manifestaciones, las grullas de papel (orizuru) vuelven a destacar, reforzando la dimensión comunitaria y espiritual de la práctica. El origami se convierte así en soporte de deseos y medio de comunicación con el universo.

Asimismo, los animales míticos y legendarios —como el conejo lunar, el zorro (kitsune), los dragones y el fénix (hō-ō)— encuentran en la papiroflexia un vehículo de expresión. Estas figuras, recreadas por origamistas contemporáneos, permiten que lo legendario adquiera visibilidad y materialidad, otorgando a los mitos una renovada vigencia estética y cultural. Igualmente, los yōkai, espíritus y criaturas sobrenaturales, se han representado en origami, como en el caso del kitsune de Makoto Yamaguchi, donde el papel actúa como espacio creativo y pedagógico para actualizar narrativas ancestrales.

En conclusión, el origami no solo acompaña a las leyendas y símbolos fantásticos japoneses, sino que los materializa, democratiza y preserva. Cada pliegue convierte lo intangible en visible, recordando que lo fantástico en Japón no es evasión, sino

un componente esencial de su identidad cultural. La papiroflexia constituye la huella material de un imaginario colectivo que une arte, mito y espiritualidad en una simple hoja de papel, revelando la profunda conexión entre lo simbólico y lo humano.

¿De antiguas diosas/fuerzas de la sexualidad a entidades vampíricas? La Tlahuelpuchi, vampira de origen nahua precolonial. Breve acercamiento a la construcción de un arquetipo.

Almendra Sheira Castillo Valderrama (Universidad Politécnica de Valencia).

A partir del estudio de diversas fuentes, revisaremos cómo distintas culturas desde su mitología han esbozado una variedad de entidades de carácter hematófago de las que emana una sexualidad desbordante. Fuerzas que, en la contemporaneidad, quizás, bajo la máscara de vampiras, han intentado escapar de la represión a la que han sido sometidas. Entidades que, además, fungiendo como desestabilizadoras de un supuesto orden patriarcal impuesto, nos ofrecen variadas perspectivas y pautas de comportamiento en continua (re) construcción, como en el caso de la Tlahuelpuchi.

Por otro lado, se revisará al personaje de Lilith al haberlas incrustado en el inconsciente colectivo, resaltando su rebeldía y “agresiva” sexualidad. Características por las que, por años, han sido perseguidas y condenadas. Aunque resistiendo impetuosamente ante el olvido y la domesticación. En este texto, además, se ofrece una serie de propuestas propias desde el dibujo y el video-performance que se van tejiendo como ejemplos durante el análisis simbólico de estos personajes, en aras de ofrecer una (re)actualización consciente, resaltando algunas características de dichas entidades.

Introducción. Son muchas las entidades de carácter vampírico que aparecen en la mitología y el folclor en diversas partes del planeta. Entre ellas destaca una serie de fuerzas/diosas de la sexualidad. Entidades telúricas que en sus comienzos fueron temidas y veneradas, para posteriormente pasar a ser estigmatizadas, castigadas, desterradas y reprimidas. Fuerzas que, negándose a su represión, han funcionado desde las distintas expresiones creativas como desestabilizadoras de un orden impuesto en las diferentes sociedades. Mostrando los aspectos más negados de la sexualidad. Introduciéndose en una pulsión de vida-muerte. Portando una variedad de máscaras y bajo novedosos disfraces, han logrado sobrevivir hasta la contemporaneidad. Aunque siendo amedrentadas bajo su imagen de vampiras a causa de su “agresiva” sexualidad y rebeldía. Partiendo de la hipótesis de que el eco de estas entidades nos ofrece nuevos arquetipos, concepciones y formas de comportamiento en continua (re)construcción. Haremos un breve acercamiento sobre cómo es que se fueron (re)construyendo en el imaginario colectivo a partir de los escombros de lo que alguna vez fueron. Cabe resaltar que este estudio forma parte de la tesis doctoral, por lo que, en él, solo se abordará una parte de ella.

Así, la presente investigación se divide en cuatro partes. En el punto uno, a partir de ciertas investigadoras, se abordará brevemente la construcción del arquetipo de la bruja-vampira-transgresora mediante la revisión de algunos personajes mitológicos. Analizaremos la construcción del arquetipo de la bruja-vampira y su vínculo con la sexualidad, desde la Tlahuelpuchi, vampira de origen nahua precolonial, hasta el personaje que la popularizó e incrustó en el inconsciente colectivo: Lilith. En el segundo punto, se abordará la relación simbólica de la Tlahuelpuchi con la deidad Tezcatlipoca. En el tercer punto, se hablará de cómo estas entidades pueden funcionar como desestabilizadoras del orden patriarcal impuesto. El cuarto punto está dedicado a algunas conclusiones. Cabe resaltar que las propuestas tanto de dibujo como de video-performance se entrelazan como ejemplos durante el texto.

La familia y la reproducción en la literatura fantástica inglesa: análisis de distopías y poshumanismo desde Engels.

Dra. Laura Blázquez Cruz (Universidad de Jaén).

Esta investigación toma como base el estudio de Friedrich Engels *El origen de la familia, la propiedad privada y el Estado*, que describe la evolución histórica de la institución familiar, desde formas colectivas hasta el modelo monógamo vinculado a la reproducción biológica y al Estado civilizado. Desde esta base, se examina cómo el género fantástico ha cuestionado esa idea al plantear futuros en los que la familia ya no es necesaria o incluso resulta peligrosa.

En *Un mundo feliz* de Aldous Huxley o *1984* de George Orwell, la reproducción queda controlada o anulada, con la familia nuclear desapareciendo por completo. Trabajos como *La pasión de la nueva Eva* (Angela Carter) y *Crash* (J.G. Ballard) abordan cuestiones de maternidad, género y sexualidad a través de cuerpos intervenidos, mientras que *Neuromante* (William Gibson) y *Xenogénesis* (Octavia E. Butler) muestran formas de reproducción artificial o híbrida que sustituyen a la biología tradicional. Por otro lado, *La mano izquierda de la oscuridad* (Ursula K. Le Guin) y *Espejismos* (Jeanette Winterson) analizan genealogías alternativas y cambiantes. En contraste, *El cuento de la criada* (Margaret Atwood) muestra cómo la obsesión por la fertilidad se puede transformar en un dispositivo de control político.

Estas obras permiten leer lo fantástico como un espacio crítico que confronta la genealogía histórica de la familia, según el estudio de Engels, con escenarios distópicos y poshumanistas. En estos, el parentesco y la reproducción sufren una reconfiguración radical, lo que da lugar a un debate político y social sobre el futuro de la colectividad más allá de la institución familiar.

Organología fantástica: el piano en el cine de Luis Buñuel.

Bárbara Verdú Fernández (Universidad Politécnica de Valencia).

En su conferencia *El cine, instrumento de poesía* (1953), Luis Buñuel sostiene que “el misterio es el elemento esencial de toda obra de arte”. Para alcanzar ese misterio, el lenguaje cinematográfico ha logrado no sólo generar una gran variedad de recursos técnicos, sino también, y es lo que aquí nos importa, ha sido capaz de crear imágenes sublimadas que se transforman en símbolos. En el caso de Buñuel, estos símbolos se materializan a través de animales, personajes u objetos.

En este sentido, el piano —instrumento musical estrechamente vinculado al cine desde sus primeras manifestaciones— aparece de forma recurrente en la filmografía del cineasta aragonés como un objeto cargado de connotaciones mágicas, que incorpora lo siniestro, lo macabro, lo misterioso y lo sobrenatural. Ya en su ópera prima, *Un chien andalou* (1929), la célebre escena que presenta dos pianos de cola otorga una dimensión simbólico-estética al instrumento, transformándolo en un elemento capaz de impactar profundamente la percepción sensorial del espectador, abriendo así su experiencia a lo fantástico.

El papel simbólico del piano en el cine ha sido abordado de manera brillante en el libro *L'attrait du piano* (2019) de Philippe Roger. Si bien es encomiable que en esta publicación se dedique un capítulo a Buñuel, compartido con Dreyer, se omiten algunas escenas clave de su filmografía en las que el piano juega un papel esencial en la creación de imágenes que evocan realidades alternativas. El propósito de la presente comunicación es profundizar en este aspecto, ampliando lo expuesto por Roger y ofreciendo un enfoque holístico que intente desentrañar por qué, en el cine de Buñuel, es el piano —y no otro instrumento musical— el que asume un rol simbólico tan destacado. Se pretende analizar las características organológicas del piano y explorar su posible relación simbólico-estética con el mundo del género fantástico a través de la obra cinematográfica del director aragonés.

Paisajes ficcionales y arqueologías imaginadas: la obra de Alejandro Bombín en el marco de La Naturaleza del Paisaje.

Dra. Mónica Martínez-Bordiú Aznar (Universidad Complutense de Madrid).

La obra de Alejandro Bombín, desarrollada en el marco del proyecto artístico La Naturaleza del Paisaje (LNdP) y analizada en la tesis doctoral *El paisaje expandido*, constituye un caso paradigmático de cómo el arte contemporáneo dialoga con la ciencia ficción a través del paisaje. En esta ponencia se abordarán dos piezas: *Cistus ladanifer* y *Adaptación I*, que, desde lenguajes diferentes, expanden la noción de paisaje hacia territorios especulativos e híbridos.

En *Cistus ladanifer*, Bombín utiliza la pintura acrílica tradicional atravesada por procesos tecnológicos que transforman la composición en un terreno de glitches, como si la imagen fuera generada por la propia máquina. A partir de este recurso, la obra propone una crítica al antropoceno, cuestionando el consumo, la interacción con lo poshumano y la dimensión tecnificada del paisaje. Por su parte, las dos obras de *Adaptación*, elaboradas con arcilla del territorio, se adentran en la “arqueología ficcional”: falsos fósiles que evocan un paisaje pretérito y que, en clave irónica, revelan la dificultad para “desdivulgar” errores científicos y la tendencia cultural a infantilizar lo animal.

Objetivos. La ponencia persigue dos objetivos principales: Por un lado analizar cómo las obras de Bombín expanden el arte de paisaje hacia territorios de ciencia ficción, proponiendo imágenes que se sitúan entre lo natural y lo artificial, lo disruptivo, lo pasado y lo especulativo y, por otro, presentar la metodología desarrollada en la tesis *El paisaje expandido*, que transforma el análisis cualitativo de las obras artísticas en un dispositivo cuantitativo innovador, capaz de generar datos interpretables desde un prisma cercano al análisis científico.

Metodología. La propuesta se apoya en una metodología previamente desarrollada en la tesis *El paisaje expandido*, que transfigurar cuestiones propias de las humanidades en parámetros cuantitativos más cercanos a los análisis científicos. Esta perspectiva experimental permite traducir y visualizar la complejidad de las obras artísticas en un marco interdisciplinar que resulta útil tanto para el ámbito académico como para el científico. Además, se incorporan entrevistas con el propio artista, para aportar voz a los creadores como parte esencial del análisis.

Conclusiones. El estudio conjunto de *Cistus ladanifer* y *Adaptación* muestra cómo el arte contemporáneo puede construir paisajes especulativos que cuestionan la percepción de lo natural, abriendo un espacio de reflexión crítica sobre el antropoceno y la tecnificación de la vida. A su vez, la metodología aplicada ofrece un modelo replicable que contribuye a tender puentes entre arte y ciencia, reforzando el interés interdisciplinar por las prácticas artísticas que dialogan con la ficción y el paisaje.

La imposibilidad como refugio: el papel del género fantástico en la representación del duelo personal y colectivo en la cultura japonesa.

Mtra. María Fernanda Herrera Morales (Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, México).

Este capítulo investiga la función de la fantasía en el cine japonés como modo de articular dos modalidades distintas de duelo —personal y colectivo— a través de la perspectiva metodológica del análisis del discurso.

El niño y la garza (2023) de Hayao Miyazaki, se examina como un caso paradigmático de duelo íntimo, en el que la muerte materna y la consiguiente confrontación del protagonista con la pérdida están mediadas por mundos liminales y criaturas alegóricas. Estos elementos construyen una narrativa de duelo que escenifica la negociación psico-afectiva del sujeto entre la ausencia y la transformación.

En contraposición, el capítulo considera las interacciones cinematográficas con el duelo colectivo tras Hiroshima y Nagasaki, donde las imágenes fantásticas reconfiguran el trauma nuclear en marcos simbólicos legibles. La emblemática película de animación *Akira* (1988) se analiza como un espacio privilegiado para visualizar lo indescriptible: la destrucción catastrófica, la pérdida masiva y la persistencia de la memoria colectiva.

De estos estudios de caso surge una propuesta tipológica del duelo fantástico, que define figuras recurrentes, temporalidades y estrategias narrativas mediante las cuales el cine animado japonés interpreta el duelo.

El capítulo argumenta que la fantasía no debe reducirse al escapismo; más bien, constituye un registro semiótico privilegiado mediante el cual el cine redefine la pérdida, rearticula la memoria y hace comprensible la experiencia del duelo, ya sea anclada en el trauma colectivo o en los vínculos afectivos más íntimos.

La utopía de la mediocridad: la evolución del subgénero anime *Iyashikei* desde 1995 hasta 2025.

Sara Mai Ortiz de Manuel (Universidad Carlos III de Madrid).

El subgénero del *Iyashikei*, proveniente de las palabras japonesas “iyashi”, curar, y “kei”, estilo, se utiliza para denominar a una serie de productor, tanto audiovisuales como materiales, que tienen como objetivo producir en el espectador una sensación calmante, contra el constante movimiento de la vida diaria.

En el anime, este subgénero comienza a popularizarse a partir de 1995, después de que una serie de eventos traumáticos dejaran a la población con grandes necesidades de regulación emocional, y con el anime como el medio más popular en el momento para llegar a la mayor cantidad de gente posible.

El objetivo de esta comunicación es el de realizar un repaso por la historia del subgénero, explorando su evolución a lo largo de los años, centrándose en particular en tres fechas claves: 1995, 2015, y 2025.

Para este estudio, se han analizado tres series diferentes estrenadas en sus respectivas fechas, y se ha comparado sus primeros capítulos para estudiar sus diferencias y similitudes en relación a temas como la tecnología y la definición de un mundo “ideal” o “fantástico”. Las series analizadas son *Yokohama Kaidashi Kikou* (1998-2003), *Kimi to Boku* (2011-2012), y *Yuru Camp* (2018-).

La tesis principal de esta comunicación, es que a medida que han pasado los años, el concepto de un mundo idealizado que estas series imaginan como estrategia para relajar a su audiencia, ha comenzado a acercarse cada vez más al actual, pero sin los problemas sociales y morales que habitan el día a día de una sociedad capitalista, y se ha alejado de la fantasía que presentaba un mundo idealizado cuando el género comenzó a popularizarse.

Leonor Fini: rebel, poderosa i enigmàtica.

Dra. Irene Ballester Buigues (Universidad de Valencia).

El surrealisme com a moviment artístic marcà un abans i un després en el camp de les arts visuals. El surrealisme portà la fantasia a quotes elevadíssimes d'expressió i d'imaginació les quals generaren un discurs artístic autèntic i pioner però que en els seus inicis sols tingué present els interessos masculins, objectualitzant els cossos de les dones. Pioneres i rebels, les dones artistes surrealistes com Leonor Fini (Buenos Aires 1907-París 1996) trobaren en el camp de les arts visuals surrealistes un ampli espectre a través del qual explorar desitjos, passions i anhels, tots ells considerats tabú, amb la intenció de subvertir eixa mirada masculina. I es que Leonor Fini transgredí en la seua pintura l'espai privat i íntim carregat de silencis i d'obligacions per mostrar-nos una pintura on ella, on les dones, són les protagonistes absolutes. Durant la primera meitat del segle XX, el desig sexual de les dones estava completament escindit i esborrat, i qui escrivia sobre ell, com el psicoanalista Freud, ho feia basant-se en el que per a ell suposava en nosaltres l'enveja per no tindre penis: la frustració. No obstant, cada pintura de Leonor Fini suposà una acció subversiva contra el significat patriarcal del que suposa ser dona ja que entre deesses, esfinxs i dones poderoses, aquesta pintora nascuda en Argentina i criada en Europa, construí una obra que combina l'erotisme, la fantasia, i l'empoderament de les dones. Trencant amb els patrons imposats de bellesa femenins, l'any 1949 "obrí" el seu cos amb l'obra *Angel de l'anatomia* per denunciar les diferències amb el patriarcat. Poderosa i exhuberant mostrà tota la seua excentricitat en les seues pintures com en *L'origen del món* de l'any 1949 perquè ella és qui dominava en les relacions sexuals, en les seues fantasies i en la seua necessitat de llibertat (pintura que inspirà a la cantant Madonna en el fotograma *Bedtime* de l'any 1994). Amb els cabells salvatges i a l'aire, la seua voluptuositat és sinònim de poder i de presència absoluta, tal i com apareix representada en la pintura *La vida ideal* de l'any 1950.

Leonor Fini visibilitza en les seues pintures dones actives i màgiques mentre que els homes, visibles en un espai secundari, sols les accompanyen com a exemples de noves masculinitats perquè elles són les deesses carregades de poder i per tant les guardianes dels secrets més profunds, dels misteris de la terra i de la seua fecunditat, a més de ser les poseedores dels llegats matrilineals que ens connecten amb les divinitats apagades i silenciades pel poder de l'espasa.

Per tant, el que volem dur a terme en aquesta comunicació és un recorregut per l'obra de Leonor Fini que ens permetrà explorar i comprendre com les seues pintures continuen generant espais de reflexió sota la fantasia, l'erotisme i el joc. Una fetillera, Leonor Fini, que construí un imaginari feminista que mesclava allò humà amb l'antiguitat pagana, la imaginació de la qual no tenia límits ni marges, per això fou capaç de concebre en les seues pintures els éssers més màgics mai pintats, generant una incomoditat misteriosa, alquímica i fantàstica que a dia de hui encara ens resulta fascinant.

La autogestión por parte de mujeres y disidencias en México: una mirada hacia las artes visuales desde el fanzine, la colectividad y su socialización en la cultura digital.

Valentina Velázquez de León López (Universidad Nacional Autónoma de México).

Este texto aborda la autogestión artística y cultural de mujeres y disidencias en México, explorando su tránsito desde el fanzine impreso hasta las actuales prácticas digitales en la cultura visual contemporánea. A partir de una revisión crítica de la autogestión como proyecto político, creativo y sensible, se analizan sus raíces en los movimientos contraculturales de los años 60s y 70s, y su resignificación en el contexto digital actual, donde redes sociales, plataformas de autopublicación y tecnologías como la risografía o el GIF expanden las posibilidades de creación y circulación de contenidos.

Se estudia cómo estas comunidades han generado espacios de resistencia y cuidado colectivo, a través de conceptos como la militancia alegre y la ternura radical, que sitúan el afecto, la colaboración y la colectividad en el centro de la práctica artística, dando ejemplos como Beibi Creisi, Miau Ediciones, Sursiendo o el Museo de Arte Transfemenino para mostrar la potencia de estos proyectos autogestivos, que hibridan lo físico y lo digital para construir narrativas alternativas frente a las instituciones tradicionales del arte y la cultura.

La investigación propone entender estas prácticas como tecnologías afectivas y políticas que expanden el campo de las artes visuales y digitales, resignificando tanto la producción como la distribución del conocimiento. Así, la autogestión se consolida como una estrategia de resistencia cultural y de creación de mundos posibles, en un cruce entre estética, política y afectividad.

Google Me.

Dr. José Luis Ortega Lisbona (Universidad de Sevilla).

El proyecto *Google Me* explora críticamente cómo los algoritmos de búsqueda y reconocimiento de imágenes moldean nuestra identidad y percepción en el ecosistema digital contemporáneo. Partiendo de una búsqueda inversa en Google Imágenes utilizando un retrato propio, se genera una animación compuesta por fotografías que el algoritmo asocia como similares. Este proceso, que recuerda a la cronofotografía primitiva, construye un “doble virtual” cambiante, revelando la manera en que los sistemas de visión artificial producen representaciones especulares de nosotros mismos.

La investigación sitúa a Google como mediador hegemónico de nuestra relación con el mundo, con capacidad para predecir, organizar y clasificar datos que configuran identidades digitales. Se abordan casos de sesgo algorítmico, errores de clasificación y usos de tecnologías de visión artificial como DeepDream, DeepFace o Eigenface, que ilustran tanto el potencial como los riesgos de la inteligencia artificial en la gestión de imágenes. Estas prácticas, lejos de ser neutrales, incorporan la impronta ideológica y cultural de sus creadores, generando sesgos de género, raza o clase.

Frente a ello, el proyecto propone una intervención artística que utiliza los propios sistemas de búsqueda como materia prima para cuestionar y tergiversar sus lógicas. La animación resultante convierte un proceso técnico en un gesto poético y crítico, que expone la fragilidad de nuestra identidad cuando es filtrada por algoritmos opacos. Así, *Google Me* se inscribe en la tradición del détournement situacionista y del arte digital crítico, planteando la necesidad de generar contravisiones frente a la hegemonía tecnológica.

La obra pone de relieve cómo los datos que producimos se convierten en cuerpos virtuales utilizados por corporaciones para perfilar, vigilar y monetizar nuestra vida cotidiana. Al mismo tiempo, abre un espacio de reflexión artística sobre las tensiones entre subjetividad, virtualidad y control algorítmico, situando la práctica creativa como un medio de resistencia frente a la colonización de lo visual por parte de las inteligencias artificiales.

Morte en série: le néo-fantastique néerlandophone macabre.

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

“Que l'on puisse trouver du plaisir à se faire conter des histoires impossibles enfermées en soi un paradoxe” (D. Descotes).

Depuis quelques années une problématique fantastique inusitée a surgi. Loin des classiques histoires de fantômes, des chambres mortuaires s'ouvrent en restant closes, libèrent leur hôte tout en le gardant, et plongent le spectateur (majoritairement il s'agit de séries) dans une stupeur alarmée, puis compatissante. On peut résumer ce nouveau genre par une formule: quand les morts enquêtent... Morte? oui, Kato, l'héroïne de Beau-Séjour, l'est sans contestation. La sinistre chambre 108 où elle se réveille, pourtant, n'a rien d'une tombe. Mais en allant dans la salle de bains, elle se voit là, jetée dans la baignoire, livide et ensanglantée. Alors qu'est-elle? Et qu'est cet hôtel délabré où elle resurgit à la lumière des vivants?

Œuvres-limite, entrebâillées sur un mystère insondable, ces séries glaçantes innovent en proposant un “combo” inédit: le fantôme des victimes apparaît à quelques familiers qui discutent avec elles comme si de rien n'était, comme si... la vie et la mort manquaient de consistance, d'importance. Et pourtant leur corps, double putrescent, n'a pas quitté le lieu du trépas violent. Kato est, et n'est pas, dans la chambre de l'hôtel Beau-Séjour! La coprésence de l'impensable (une fille enfourche sa moto et roule dans le Limbourg, mais elle est morte) amène à des distorsions de perception, à des jeux sur les corps et les décors, qui doivent en même temps obéir à une logique diégétique étroite, et revenir obstinément sur les premiers instants: s'agit-il de fantômes, de revenants? qui les perçoit, et qui les poursuit?

D'une chambre “close” à une chambre “noire” (Kyoshi Kurosawa), le dispositif piégeant d'une survie des morts relance le motif de la hantise, même si “la mort n'est pas un événement de la vie; la mort ne peut être vécue. Quand on meurt, le monde ne change pas, mais il cesse” (L. Wittgenstein). C'est ce “redivivus” provisoire qui serait ici scruté et explicité.

La grulla y la tortuga: símbolos de longevidad y equilibrio en *Dragon Ball* y la tradición japonesa.

Dr. Eduardo López-Pintor Madrid (Universidad de Valencia).

Entre los múltiples símbolos que pueblan *Dragon Ball*, dos destacan por su arraigo en la tradición cultural japonesa: la grulla (tsuru) y la tortuga (kame). Ambos animales, cargados de significación en la iconografía oriental, encarnan valores de longevidad, sabiduría y equilibrio. Toriyama los convierte en emblemas narrativos a través de dos maestros fundacionales: Tsuru-Sennin y Kame-Sennin, representantes de escuelas de combate que no solo transmiten técnicas, sino también visiones del mundo contrapuestas y complementarias. Esta comunicación analiza el papel de ambos símbolos y su integración en una tríada esencial junto a Mutaito, el maestro que encarna la función de equilibrio y corrección.

En la tradición japonesa, la grulla simboliza la inmortalidad y la elevación espiritual. Tsuru-Sennin, maestro de la Escuela de la Grulla, refleja esta dimensión a través de un estilo de combate centrado en la precisión, la astucia y la verticalidad. Sus discípulos, como Ten Shin Han o Chaoz, heredan un enfoque riguroso, casi ascético, que convierte la disciplina en estrategia. Frente a ello, la tortuga representa sabiduría, resistencia y estabilidad. Kame-Sennin encarna estos valores con un tono humorístico y excéntrico, pero sus enseñanzas insisten en la paciencia, el esfuerzo progresivo y el equilibrio entre fuerza y bondad. El Kamehameha, su técnica icónica, sintetiza esa acumulación de energía liberada con armonía. Ambos maestros comparten además un vínculo con la longevidad sobrenatural: según el canon expandido, tienen 353 años por haber bebido del agua de la vida eterna. Este detalle refuerza la coherencia simbólica, pues tanto la grulla como la tortuga han sido tradicionalmente emblemas de larga vida en Japón, presentes en rituales, estampas y leyendas. La oposición entre grulla y tortuga no es meramente estética, sino que se articula en torno a un sistema filosófico.

Tsuru representa la tendencia destructiva, severa y vertical; Kame, la fuerza creadora, paciente y expansiva. Entre ambos se sitúa Mutaito, maestro de ambos y artífice del sello que contuvo a Piccolo Daimaō. Su papel como árbitro y corrector lo convierte en la personificación del equilibrio, figura neutra que recuerda a los arquetipos budistas de mediación entre opuestos. La tríada Tsuru–Kame–Mutaito se proyecta así como un microcosmos de la estructura cósmica de *Dragon Ball*, paralela a la tríada Bills (destrucción), Kaioshin (creación) y Whis (equilibrio). Este sistema revela la profundidad con que Toriyama integra símbolos ancestrales en una narrativa moderna. La grulla y la tortuga, lejos de ser simples animales emblema, se convierten en metáforas de caminos espirituales y estilos de vida, mientras Mutaito asegura que ninguna de las dos fuerzas se imponga definitivamente. De este modo, *Dragon Ball* reelabora principios filosóficos japoneses —el equilibrio entre opuestos, la búsqueda de armonía cósmica— en clave fantástica y accesible.

La presencia de la grulla y la tortuga en *Dragon Ball* no constituye un mero guiño cultural, sino un dispositivo narrativo que conecta longevidad, ética marcial y filosofía budista. A través de Tsuru-Sennin, Kame-Sennin y Mutaito, Toriyama construye una tríada simbólica que enlaza destrucción, creación y equilibrio, confirmando la vigencia de la tradición japonesa en la cultura popular contemporánea. Este binomio animal-simbólico, integrado en la narrativa fantástica, demuestra cómo *Dragon Ball* convierte iconos ancestrales en referentes universales, reforzando su condición de obra de arte total y de puente entre lo local y lo global.

Epifanía musivisual de la shōjo en el anime fantástico de Oshii Mamoru.

Dr. Emilio José Cano Pérez (Universidad de Murcia) y Dr. Antonio Loriguillo López (Universitat Jaume I).

La música audiovisual es uno de los aspectos menos estudiados de la filmografía de Mamoru Oshii, uno de los más populares e influyentes directores de la animación japonesa comercial. Este reconocimiento se debe, en parte, a la complejidad narrativa de sus largometrajes, temática y estilísticamente alejados de las coordenadas tópicas del anime más comercial. En su obra no se encuentra ni la primacía del atractivo diseño de personajes moe, ni los desarrollos argumentales adscritos a la familiaridad causal de la estructura principio-nudo-desenlace, ni la claridad enunciativa en lo relativo a sus estrategias narrativas. Al contrario, su condición de autor —una etiqueta asignada tanto por la cinefilia transnacional como por la crítica— queda reforzada por sus arriesgadas maniobras narrativas, focalizadas muchas de ellas en personajes femeninos, y que lo sitúan como uno de los directores predilectos de los Anime Studies. Desde este campo se llevan a cabo investigaciones académicas en las que prima la ciencia-ficción, con *Ghost in the Shell* (*Kōkaku Kidōtai*, 1995) acaparando la gran mayoría de trabajos. Esta atracción por *Ghost in the Shell* genera una laguna de conocimiento relativa a los primeros largometrajes del realizador japonés adscritos al fantástico, narraciones barrocas en las que la música, uno de los componentes cinematográficos expresivos de lo fantástico, aporta insospechadas pistas narrativas a los espectadores para dar sentido a la estructura del relato y caracterizar a sus personajes.

En esta propuesta realizamos una aproximación al lenguaje musivisual empleado en tres títulos fantásticos de sus inicios como director que configuran en buena medida el críptico estilo de sus obras y la forma de emplear la música en las mismas. En concreto, proponemos un microanálisis fílmico de la estructura narrativa musical y de tres secuencias catárticas que experimentan sus protagonistas femeninas en los momentos de mayor complejidad narrativa: la alucinación de Shinobu en *Lamu Beautiful Dreamer. La Película* (1984); el ensueño y epifanía de la niña en *Angel's Egg* (1985); y la adoración y revelación relativa a la “diosa niña” en *Twilight Q: Meikyu Bukken File 538* (1987). Así, mediante el cruce de narratología y musicología, observamos que el lenguaje musivisual en los títulos fantásticos de Oshii (en su función y en sus sonoridades) se sirve de los postulados de la música occidental para generar una suerte de hilo conductor al que los espectadores pueden aferrarse para comprender y caracterizar a sus protagonistas—algunas de ellas sin nombre, como los casos de *Angel's Egg* y *Twilight Q*—y a la vez encontrar la salida del laberinto onírico tan característico de su filmografía.

Nature as a Source of Fear in Fantasy Horror: The Role of Film Grammar.

Viktorija Lankauskaitė (Kaunas University of Technology, Lithuania).

This presentation aims to investigate how fantasy horror films construct nature as a source of fear through film grammar. Rather than portraying nature as harmonious and inviting empathy, these films present the non-human world as hostile, dangerous, or morally ambiguous. Performing a systematic qualitative audiovisual content analysis, the study discusses selected scenes from *Sleepy Hollow* (1999), *The Witch* (2015), *The Hallow* (2015), and *The Green Knight* (2021), focusing on how elements of film grammar, such as camera work and montage, shape fear, unease, and danger related to natural environments.

The analysis follows two thematic categories: inward (going in), where characters enter nature and encounter its dangers, and outward (going out), where nature invades or retaliates against human spaces, and explores the role of camera work, including frame size, camera angle, movement, composition, and montage in depicting these themes and cinematic experiences aiming to elicit horror and fear. By focusing on nature as a horror element in fantasy cinema, this presentation combines ecocritical film theory, genre and affect media studies, as well as film studies, and offers insight into how fantasy horror, with the help of film grammar, imagines the non-human world not as a site of empathy, but as a site for abject images and conflict.

La Lanza del Destino: reliquia y mito como herramienta de legitimación política.

María Barrios Hermida (Investigadora independiente).

La Lanza del Destino, o Lanza de Longinos, no es solo una reliquia cristiana que dicen atravesó el cuerpo de Jesús de Nazaret en la cruz: es un objeto real que ha llegado hasta nuestros días atravesando el tiempo y el espacio con un recorrido entre lo fantástico y lo terrenal, lo político y lo simbólico, entre el mito y la realidad.

Se trata de un instrumento que ha legitimado el poder de emperadores, caudillos, reyes y conquistadores durante más de veinte siglos, vinculando su autoridad a las supuestas capacidades místicas y sobrenaturales de la lanza, y forjando a su alrededor un relato de poder, gloria y arrogancia.

La lanza es más que un objeto: es una narrativa de poder. Encontramos menciones a ella en la Biblia, en los evangelios apócrifos y en leyendas medievales, teniendo protagonismo en sucesos clave en las Cruzadas, el Imperio Carolingio, las guerras napoleónicas, el Tercer Reich o el ejército estadounidense, y apareciendo incluso en películas, series, cómics y literatura de todos los tiempos.

La presente propuesta de comunicación se centra en el estudio de la lanza conservada actualmente en la Cámara del Tesoro Imperial del Museo de Historia del Arte de Viena, diferenciándose de otras versiones, como la Lanza de Echmiadzin en Armenia o la depositada en el Vaticano.

A través del análisis de fuentes históricas, análisis científicos, usos simbólicos e ideológicos y su recorrido por distintas culturas, se trazará no solo la ruta histórica del objeto, sino también cómo el mito ha contribuido decisivamente a la construcción del poder a lo largo de la historia de la humanidad.

WMT y TMS: Adaptaciones literarias, la puerta de entrada del Anime en Europa. Dra. Anna Tarragó Mussons (Universidad de Barcelona).

Hablar hoy de la pasión por el anime japonés es casi una obviedad. Goza de gran acogida entre el público, reúne audiencias y seguidores devotos, que asisten a ferias y muestras mostrando, orgullosos, los cosplay de sus protagonistas favoritos del momento (prueba de ello es el exitoso Salón del manga y del anime de Barcelona, una cita ineludible, año a año, que no para de aumentar el número de visitantes). Es un fenómeno transversal e intergeneracional, esto es clarísimo. Y como casi siempre, para poder entender el poder de este fandom, hace falta revisar la historia reciente y entender la doble estrategia de varias productoras de anime, que en un momento dado decidieron, por un lado, introducir en Japón la literatura occidental, y por otro, cruzar fronteras y llevar el manga y el anime a otros países, generando coproducciones y sinergias de lo más interesantes.

Todo empezó con problemas financieros. Nippon Animation se fundó en 1975 (heredando la producción de Zuiyo Enterprise, a su vez fundada en 1969), y no tardó en cosechar sus primeros éxitos (gracias, en gran parte, a la pareja Miyazaki-Takahata). Sin embargo, su producción estrella del momento, *La abeja Maya* (Zuiyo-Nippon Animation Co., 1975) necesitaba una inyección económica por sus altos costes de producción. Esto supondría la primera incursión en el mercado internacional de esta productora, que con esta serie y otros productos como *El perro de Flandes* (Zuiyo, 1974) o *Heidi* (Zuiyo, 1974) iniciaría uno de los fenómenos más existosos e interesantes de varias décadas. Por un lado, el descubrimiento, por parte del mundo occidental, del anime. Por otro, el inicio de coproducciones con España (*Rui, el pequeño Cid*, 1980; *D'Artacan y los tres mosqueteros*, 1981; *La vuelta al mundo de Willy Fog*, 1983 – Nippon y BRB Internacional), Francia, Italia, Noruega, Suiza y otros países europeos, así como también Estados Unidos o Canadá, al otro lado del Atlántico que, gracias a las técnicas de animación japonesa pudieron competir, por primera vez contra el gigante de Disney. Al éxito de Nippon Animation y su serie World Masterpiece Theatre (1975-2009), nombre que agrupó a todas estas producciones inspiradas en los clásicos de la literatura universal, se sumaron muy pronto otros competidores, como TMS Entertainment, que vio en estas adaptaciones una puerta de entrada a Europa, y triunfó con series como *Lupin III* (1972-2018), *Sherlock Holmes* (1984-86) o *Detective Conan* (1996-). A estos títulos mencionados seguirían numerosas adaptaciones literarias de éxito que conformarían las programaciones infantiles de muchos canales de televisión durante décadas.

No entenderíamos hoy muchos géneros y subgéneros de lo fantástico contemporáneo sin haber consumido estos productos de anime. No habríamos entendido el steampunk sin haber visto antes *Sherlock Holmes* (TMS Entertainment-RAI, 1984-1986), o el ciberpunk sin las aventuras de *Ulises 31* (TMS Entertainment, 1981). No hubiésemos comprendido la diversidad cultural japonesa si en los noventa no hubiésemos disfrutado de *Bola de Dragón* (Toei Animation, 1986-2018) y su inspiración en la leyenda del Rey mono, y otros mitos y dioses propios de las mitologías orientales. No sentiríamos casi como propia la ingente producción de adaptaciones literarias que, desde el anime, supusieron la imagen primera de la memoria de varias generaciones y sus imaginarios culturales. Por eso es tan importante, de vez en cuando, comprender la historia y sus porqués.

Anatomy of girlbands: Evolution and Deconstruction.

Ben Manzanera (Investigador independiente).

Times change and with them every form of culture.

Politics, society, technologies... impact directly on the way artists express their thoughts and their ideas, but with music (and girl groups in particular) a study of their development and evolution through the years can give us an approximation of the issues, the conflicts and the needs of an era, it can serve as a recontextualization of the situation, the discourses and the background they were created and born.

Why girlbands? Because they usually come as an escape mechanism for people in a specific period of time or as a reflection of the concerns and worries of their time, like every other form of culture. But, as long as they are a manufactured product in the music industry, their image, songs, lyrics, etc. become a construction and result of the economic crisis, the social movements, the wars and the globalization process we are part of.

The Supremes, TLC, the Spice Girls, Destiny's Child and many other acts, on the one hand, created comfort and escape or, on the other, identity and awareness, while their songs "Stop! In the Name of Love", "Waterfalls", "Wannabe" or "Survivor" represented a message of sisterhood, sorority and fun in some cases or consciousness and a spirit to face reality in others. One way or another, these musical formulas worked back then and now, not only as tunes to sing along, but as anthems that embody what's going on in the world.

As an audiovisual product that includes singles and albums' covers, music videos, choreographies and synchronizations in movies and TV shows, they work as references and vehicles for art and creation that transcend time and borders all around the world, although they also has to face the cancellation culture in the digital environment of these days.

In the end, technology has reshaped the rules of the music industry and the relationship between music, musicians (in this case, girlbands) and music consumers, but as a consequence their (digital) reputation is now at stake. Thanks to Internet, social media, podcasts... fans can access all types of behind the scenes material by their favorite acts, but the scrutiny with which every word, behavior or ideological alignment of the artists is analyzed and criticized is immense and therefore they can make or break popstars when they don't fit the popular opinion or the statements they preach.

This deconstruction of girlbands, their evolution through time, and their impact in the digital culture will give us a glimpse of their role in the music industry and the world climate as an entertainment (and sometimes as a cognizance) content.

Matango (Ishirō Honda, 1963): una relectura del terror marítimo de William Hope Hodgson desde la modernidad urbana japonesa.

Dr. Miguel Muñoz-Garnica (Universidad Loyola, Andalucía).

La única adaptación cinematográfica existente de la obra de William Hope Hodgson es, curiosamente, una producción japonesa: *Matango* (1963), dirigida por Ishirō Honda, más conocido por su trabajo en la saga *Godzilla*. *Matango* adapta *The Voice in the Night* (1907), uno de los relatos de horror marítimo más populares del escritor inglés, que cuenta la historia de unos naufragos que recalan en una isla poblada de hongos malditos. Este trabajo propone una lectura comparada entre el relato y su reescritura cinematográfica, con el objetivo de analizar cómo el imaginario fantástico del original se transforma al ser trasladado al contexto cultural y político del Japón de los años sesenta.

Ambas versiones comparten una estructura narrativa enmarcada —un testigo traumatizado cuenta la historia desde el presente—, pero difieren en su tratamiento de la metamorfosis horripilante del narrador-testigo. Hodgson, aprovechando el encuentro nocturno que da título al relato, opta por la evocación y oculta su monstruosidad bajo el velo romántico de la compasión; Honda, por su parte, la expone sin ambages en todos los personajes como alegoría de la deshumanización contemporánea. El hongo, símbolo en Hodgson de una fatalidad melancólica, deviene en *Matango* imagen vívida de una locura contagiosa que alude a los efectos corrosivos de la modernidad urbana japonesa.

Mediante el análisis de elementos visuales —como la escenografía viscosa del barco donde se refugian los personajes o una secuencia hipercolorista de delirio fúngico—, se indagará cómo Honda resignifica el horror fantástico para interrogar a su presente.

La torre de los siete jorobados (Edgar Neville, 1944): Pionera del fantástico español y su luz expresionista en la era de los estudios CEA.

Roberto Oliver Sánchez García (Universidad Miguel Hernández de Elche) y Dr. Elpidio del Campo Cañizares (Universidad Miguel Hernández de Elche e Inst. Interuniversitario López-Piñero).

La torre de los siete jorobados (Edgar Neville, 1944) es una obra pionera del cine fantástico español y una rareza dentro de la producción de posguerra, en la que predominaban las historias folclóricas, melodramáticas o de comedia ligera. Su valor como obra fundacional se aprecia en la fusión de géneros y se manifiesta especialmente en el plano estético y el tratamiento de la iluminación. Neville, habituado a géneros como el sainete costumbrista y la comedia, combina estos registros con un relato fantástico de inspiración expresionista propio del cine de Weimar.

La investigación se plantea como estudio de caso con dos ejes principales. Por un lado, la fotografía y su relación con la puesta en escena, contrastando los modelos alemán y hollywoodense. Por otro, la funcionalidad narrativa y expresiva de la iluminación (visibilidad, naturalismo, composición y atmósfera) a partir de los principios de McCandless (1953). Enrique Barreyre, director de fotografía del filme, integra de manera coherente y eficaz dos sistemas lumínicos opuestos, subordinando la luz a las necesidades del relato y reforzando así el diálogo entre lo realista y lo fantástico. Su propuesta pone de relieve, además, la importancia de los recursos técnicos y organizativos disponibles de la época, como las infraestructuras de los estudios CEA, decisivas para materializar este planteamiento visual y situar la película en un marco estético próximo al cine expresionista y fantástico, aún incipiente en la España de los años cuarenta.

***Moyashimon* y *Cells at Work!*, dos formas distintas de ver el mismo mundo microscópico.**

Dr. Manuel Sánchez Angulo (Universidad Miguel Hernández de Elche).

Desde sus comienzos el cómic ha sido utilizado como herramienta educativa. El manga japonés no ha sido una excepción. A las historias gráficas que no solo buscan entretener, sino también enseñar, se las conoce como *gakushū manga*. A esta categoría pertenecen las obras *Moyashimon* y *Cells at Work!*, ambas dedicadas a describir el mundo microscópico con un gran rigor científico y didáctico, pero de manera muy diferente.

En el manga *Moyashimon*, también conocido por su título en inglés *Tales of Agriculture*, fue creado por Masayuki Ishikawa y publicado entre 2004 y 2014. Consta de 159 episodios repartidos en 13 volúmenes y nos relata el primer año en la universidad de Tadayasu Sawaki, un estudiante de ciencias agronómicas que tiene la capacidad de ver y comunicarse con los microbios. En el 2007 se emitió la primera temporada como serie anime de 11 episodios y en el 2012 se emitió una segunda temporada anime con el título *Moyashimon Returns*. En el año 2010 el manga también se adaptó a un formato *live action*.

Aunque en este manga aparecen microbios patógenos como el virus de la gripe o la bacteria *Salmonella*, lo más destacable es que los protagonistas son los microbios beneficiosos, como por ejemplo el hongo *Aspergillus oryzae*, responsable de fermentaciones tan importantes para la gastronomía japonesa como el miso, la salsa de soja y el sake. Una caricatura de dicho hongo siempre aparece acompañando a Sawaki como si fuera una mascota. Las aventuras de Sawaki y sus amigos durante el primer año de la universidad permiten descubrir diversos aspectos de la cultura japonesa, como es la elaboración del sake o del miso. También nos permite ver como los japoneses ven otras culturas, como la estadounidense, la alemana y la francesa, a través de la elaboración de productos alimentarios fermentados.

Cells at Work! (*Hataraku saibō*) fue creado por Akane Shimuzu y la historia principal fue publicada entre 2015 y 2021 en 28 episodios recogidos en 6 volúmenes. A partir de entonces se publican una serie de *spin-offs* sobre temas muy concretos como las bacterias o las células de un recién nacido. Este manga sigue la estela de la famosa serie animada *Érase una vez la vida*, explicando el funcionamiento de las diversas células del sistema inmunitario del cuerpo humano a través de la lucha contra diversos virus y bacterias patógenos. En este manga los protagonistas son dos células sanguíneas: un glóbulo rojo y un glóbulo blanco. La primera es representada por una simpática mensajera que debe recorrer los vasos sanguíneos con su carga de oxígeno. El segundo es un fornido y atractivo policía cuyo deber es patrullar y aniquilar cualquier amenaza patógena. En el 2018 se adaptó como serie anime y en el 2024 se estrenó una película en formato *live action*.

En *Moyashimon* la historia tiene dos niveles, el mundo macro de los humanos y el mundo micro de los hongos y bacterias. Los microbios están caricaturizados intentando conservar la morfología que tienen en el mundo real. En cambio, en *Cells at Work!* se muestra una antropomorfización total de las células humanas.

88 Nos movemos en el mundo micro, pero como si fuera un mundo macro con sus propias reglas. Los microbios patógenos que aparecen son representados como monstruosos *yokais* que poseen poderes capaces de anular las defensas corporales.

Motoko y la Silla Argyle: prótesis urbanas para una ecoestética ciborg.

Juan Carlos Castro-Domínguez y María José Marcos Torro (Universidad de Alicante).

Este resumen propone una lectura situada del anime/cyberpunk japonés a partir de un experimento especulativo: hackear la Silla Argyle (1897) como dispositivo ciborg capaz de sincronizar cuerpos, memorias y tecnologías. La Silla funciona como interfaz arquitectónica: no es mero soporte, sino prótesis política y estética que acopla materia, código y afectos, permitiendo pensar la arquitectura como medio de producción de subjetividades.

El punto de partida es la figura del ciborg como “hecho político” que desarma binarismos y habilita parentescos impuros entre naturaleza y cultura (Haraway, 1984; Haraway, 2019). Nos interesan menos las tecnologías de reproducción que las de producción de subjetividad: pedagogías de la imaginación ciborg, donde la forma encarna posiciones políticas y ecológicas.

Motoko Kusanagi, protagonista de *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995), encarna el dilema de sentir “ghost” en un cuerpo optimizado: dolor mental en un chasis perfecto y agencia que se filtra por redes. Su ciudad hipercableada opera como piel extendida y prueba que lo urbano ya actúa como prótesis (Haraway, 2019). La urbe no se presenta como mero escenario de acción, sino como organismo tecnosocial en el que Motoko se despliega: sus bucles de memoria, la fluidez de su cuerpo y la interfaz con infraestructuras en red dibujan una ecología ciborg. En este sentido, Tokio y sus derivas especulativas —desde la distopía posnuclear de *Akira* (Otomo, 1988) hasta la hiperconectividad de *Ghost in the Shell*— aparecen como laboratorios narrativos donde arquitectura, política y tecnología se ensamblan en un metabolismo inestable.

En *Akira*, la ingesta de drogas en cápsulas por parte de los protagonistas ejemplifica la dimensión farmacopornográfica descrita por Preciado (2008): un régimen en el que el control de los cuerpos se ejerce a través de la administración molecular del deseo, la fuerza y la subjetividad. Estas cápsulas funcionan como prótesis químicas que anticipan las industrias contemporáneas del cuerpo: desde clínicas de cirugía plástica o reproducción asistida hasta los programas *wellness* exclusivos para millonarios, donde el cuerpo orgánico se biotecnifica y se mercantiliza como capital. La mutación de Tetsuo, atravesada por la química y el poder, ejemplifica la tensión entre agencia corporal y captura tecnocapitalista.

El foco se desplaza del “qué representan” estas ficciones al “qué permiten hacer” cuando se acoplan a arquitecturas-dispositivo. La Silla Argyle no se ilustra: opera. Como banco de prueba, ensaya compatibilidades entre protocolos técnicos y políticas del cuerpo —tiempos, posturas, interfaces— para negociar vulnerabilidades, redistribuir cuidados y expandir agencias en escenarios de control.

Esta constelación se lee con un trípode teórico: Haraway afirma coaliciones parciales que rehúyen el esencialismo, del cyborg al Chthuluceno (Haraway, 1984; Haraway, 2019); Zafra sitúa estas figuras en redes distribuidas y prácticas afirmativas que encarnan lo digital como campo de disputa y cuidado (Zafra, 2013); Clynes y Kline recuerdan que el ciborg nace como autorregulación tecno-orgánica, aquí resignificada como historia de acoplamientos situados (Clynes y Kline, 1960).

El archivo anime/cyberpunk japonés se asume, así como narrativa para pensar ecologías urbanas y posthumanas desde el Sur global europeo. Si la ciudad funciona ya como prótesis, entonces la arquitectura puede horadar la captura del cuerpo normativo abriendo espacios de parentesco impuro y cuidado distribuido (Zafra, 2013).

Fantasmas del siglo XX: Borrado y persistencia de la clase obrera en el fantástico moderno japonés.

Dr. Luis Pérez Ochando (Universidad de Valencia).

Al tratar el fantástico japonés de la era Taishō y la primera mitad de la era Shōwa, la historiografía apunta tres temas cruciales: el choque entre tradición oriental y modernidad occidental —que incluye el uso de motivos autóctonos para crear un fantástico nacional—; el trauma de la II Guerra Mundial y, por último, el papel central de la mujer, tanto como encarnación de los valores tradicionales como expresión de la violencia patriarcal y del deseo de venganza contra ese mismo sistema. Estos tres ejes maestros permiten analizar buena parte del fantástico moderno japonés; sin embargo, en este planteamiento, que no deja de tener un talante sociohistórico, destaca una ausencia clamorosa: el factor de clase.

La modernidad japonesa —el desarrollo fabril, la tecnificación, la acumulación capitalista— lograda en unas décadas descansa sobre los hombros de la clase trabajadora y, sin embargo, esta es sistemáticamente borrada del discurso. Solo la literatura proletaria, en el periodo de entreguerras, o el cine de protesta, en la posguerra, denuncian con vehemencia sus condiciones de vida en textos como *Kanikosen* (1929). Significativamente, su autor, Takiji Kobayashi, fue torturado hasta la muerte en una campaña de terror y censura contra el movimiento obrero. En esta tesitura, en la que muchos autores prefieren eludir la cuestión obrera por su riesgo físico y por su escaso prestigio intelectual, el fantástico ofrecerá dos alternativas para expresar el miedo a las diferencias de clase: la literatura distópica y el kaidan tradicional.

Si bien Susan Napier consideraba que la literatura distópica era escasa antes de la guerra, el renovado interés en la publicación de obras populares y autores pocos conocidos permite reevaluar la afirmación y descubrir una interesante producción distópica en el periodo, a menudo influida por H. G. Wells y por *Metrópolis* (1927). Entendida como sátira social, la distopía permitía aludir a la salvaje represión de los trabajadores —en *Kappa* (1927) de Rynosuke Akutagawa—; a la brutal opresión inherente al sistema de clases en *Crónica de Nonchalant* de Sato Haruo (1929); o a las nuevas formas de control biopolítico y explotación tecnificada en *El baño de las 18:00* (1937) de Juza Unno.

La segunda de las estrategias, el kaidan tradicional, nos permite una aproximación desde un ángulo más elusivo, pero también más persistente. Ya en la era Taishō, algunos cineastas se aproximan al kaidan tradicional y a obras kabuki de autores como Nanboku Tsuruya IV para adaptar historias de asesinatos y fantasmas vengativos. Por supuesto, dichas historias transcurren en un tiempo lejano, el periodo Edo, y representan un sistema de castas que ya no existe; sin embargo, se centran en tensiones de clase extrapolables a las de su público contemporáneo. Una de sus figuras centrales, la muerta que regresa para vengarse, ha sido muy estudiada por autores como Napier, Colette Balmain, Jay McRoy o Pérez Ochando; sin embargo, su contraparte masculina no ha recibido la misma atención. Analizar la compleja relación que se establece entre samuráis de bajo rango, comerciantes y sirvientes, y las tensiones que genera la movilidad social, nos permite indagar en la continuidad de estructuras mentales todavía presentes en el Japón moderno, donde la inmovilidad social arraiga en conceptos como la oposición entre giri y ninja o una visión budista del mundo que reniega de las aspiraciones materiales y sociales.

Esta segunda estrategia, presente ya antes de la guerra en filmes como *Kabyo nazo no shamisen* (1938) será la que predomine cuando, acabada la ocupación de posguerra, el kaidan eiga se retome en un momento de reivindicación tradicional, pero también en un momento de crecimiento de la clase media y estabilización del proletariado en el que, bajo la égida americana, seguía interesando desterrar las ideas de cambio social y reivindicación colectiva. En este contexto, películas como *Tokaido Yotsuya Kaidan* (1959) o *Kaidan Kasane-ga-fuchi* (1957) condenan el anhelo de ascenso social propio del desarrollismo de posguerra como una traición al orden social (ie) y al orden natural (wa).

DRAGON MAGAZINE: el origen de la fantasía de espada y brujería japonesa.

Dr. Jorge Rodríguez Cruz (Universidad de Salamanca).

Tras la publicación en Japón a finales de la década de los sesenta y principios la década de los setenta de las traducciones de las grandes novelas de fantasía del s. XX, como *Las Crónicas de Narnia* de C. S. Lewis (Iwanami Shoten y Kōdansha, 1966), *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien (Hyōronsha, 1972) o *Cuentos de Terramar* de Ursula K. Le Guin (traducida como *Gedo Senki* y publicada por Iwanami Shoten en 1976), una generación de creativos japoneses asombrados por aquellas historias comenzó a dar forma a la respuesta nipona. De esta forma surgió un género cultural que Enomoto Aki denominó «fantasía europea medieval con espadas y brujería». Es decir, historias creadas según los cánones de la fantasía europea, pero producidas por creativos japoneses, y que se diferenciaban de aquellos relatos tradicionales basados en el folclore chino o japonés.

A lo largo de los años ochenta, desde videojuegos (*Dragon Quest*, *Dragon Quest II* o *Final Fantasy*) hasta la literatura juvenil (*Rōdosu shimasenki —Record of Lodoss War—*, *Fortune Quest* o *Slayers*), la fantasía de espada y brujería japonesa se fue asentando y construyendo los cimientos de lo que más tarde serían, por ejemplo, subgéneros extremadamente populares como el *isekai*. En este contexto surgió la revista *DRAGON MAGAZINE*, publicada por la editorial Fujimi Shobo desde el año 1988 y que aún sigue en activo, como un espacio dedicado a las novelas ligeras y al manga de fantasía. Este trabajo pretende revisar el contexto que dio lugar a la publicación de esta revista, y el papel clave que tuvo en la canalización y maduración de este género literario en Japón.

Authorship and fandom in Japanese fantasy literature - Tasaki Ray's *Kōyasai*: a case of participatory worldbuilding?

Marta Panuele (Universidad de Turín, Italia).

While the role of fans in the growing popularity of science fiction and fantasy has been widely acknowledged by scholars of both Japanese and Western media, such as Otsuka Eiji (1989)'s theory of narrative consumption and Henry Jenkins (1996)'s definition of participatory culture, its unofficial nature often leads to its dismissal as secondary to the original canon. In this context, Tasaki Ray's debut fantasy novel, *Koyasai* (2006), provides a unique example of canonization of such content in the form of SNS *Koyasai*, an annual social media event hosted by the author between 2020 and 2024.

This contribution examines the SNS *Koyasai* experiment both from a literary and social viewpoint, seeking to provide a new perspective on the notions of authorship and canonicity that traditionally dominate the discourse around fan content. After a brief introduction to Japanese fantasy and the world of *Koyasai*, the new material is examined and compared to the original work, looking for interesting patterns and conflicting elements. Mark J.P. Wolf (2012)'s theories on worldbuilding constitute the primary framework of this analysis, in particular through the concept of "circles of authorship", which accounts for various degrees of the audience's acceptance of new content set in a pre-existing universe.

By explicitly inviting her readers to contribute with their own narratives set within her fictional world, Tasaki challenged the boundaries of the relationship between creator and fan, managing to spark a new sense of community around her work almost twenty years after its first publication. However, despite a particularly advantageous narrative structure that easily allows for the addition of new stories, certain elements of the setting still prove to be a point of underlying tension between the author's views and fan speculation, as emphasized by the suspension of the project in June 2025.

Lo Fantástico detenido: Hiroshi Sugimoto y la estética espectral del tiempo en el imaginario audiovisual japonés.

Dr. Hernando Gómez Gómez y Dr. José Luis Rubio-Tamayo (Universidad Rey Juan Carlos).

La obra fotográfica de Hiroshi Sugimoto, especialmente su serie *Theaters* (1978–presente), ofrece un dispositivo estético y conceptual que resulta clave para repensar la dirección de fotografía en el cine fantástico japonés. A través de su técnica de larga exposición –capaz de condensar la totalidad de una película en un único haz luminoso– Sugimoto no retrata la narración, sino la experiencia ontológica del tiempo detenido, la huella espectral de lo efímero y lo eterno. Esta poética visual establece un vínculo profundo con la tradición fantástica japonesa, marcada tanto por el sincretismo espiritual (sintoísmo y zen) como por la irrupción de la modernidad tecnológica.

Las imágenes de Sugimoto evocan umbrales entre mundos, similares a los que la fotografía cinematográfica de autores como Katsumi Yanagijima (*Sonatine*, *Hanabi*) o Takahide Shibanushi (*Pulse*, *Bright Future*) construyen en pantalla. En filmes como *Kwaidan* (Masaki Kobayashi, 1964), *Kairo* (Kiyoshi Kurosawa, 2001) o *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), la dirección de fotografía no se limita a ilustrar un relato, sino que genera atmósferas de vacío, silencio y tránsito espectral que encuentran resonancia en la radical inmovilidad de Sugimoto.

Asimismo, su serie *Seascapes* puede leerse como una anticipación estética de la contemplación del infinito en el cine japonés, donde el mar, la niebla o la oscuridad funcionan como pantallas de proyección espiritual y fantasmagórica. El contacto con la tradición zen, la noción de lo invisible y lo liminal, así como la exploración del vacío como espacio narrativo, acercan la obra de Sugimoto a las búsquedas de directores de fotografía japoneses que han hecho del claroscuro, el fuera de campo y la dilatación temporal un lenguaje fantástico propio.

Esta comunicación propone situar a Sugimoto no únicamente como un artista visual periférico, sino como un referente desde el cual repensar las genealogías del cine fantástico japonés. Su trabajo ilumina cómo la dirección de fotografía, en tanto mediación entre luz, tiempo y espectro, constituye uno de los núcleos donde se entrelazan espiritualidad, modernidad y tecnología en el imaginario fantástico nipón.

Espadas y kami: el uso de la mitología y la religión japonesas como elemento narrativo fantástico en el manga *Noragami*.

Sara Gómez Gómez (Universidad de Salamanca).

El uso de la mitología y el folclore religioso japonés es uno de los elementos distintivos de la producción cultural fantástica de ese país. Sin embargo, en la mayoría de ocasiones se utiliza de manera implícita (*El Viaje de Chihiro, Your Name*), se adapta a mundos que no representan el mundo real (*Naruto*), o se modifican sustancialmente para ofrecer una narrativa diferente a la mitología tradicional. El caso del manga *Noragami* (Adachitoka, 2010-2024), que fue adaptado a serie de anime por Bones entre 2014 y 2015, aporta un uso diferente de estos elementos, ya que presenta *kamis*, dioses budistas, conceptos religiosos como el *kegare* (contaminación) o el *misogi* (purificación), entre otros, sin grandes modificaciones sustanciales.

Este trabajo pretende ofrecer un análisis de cómo *Noragami* utiliza estos elementos para construir su propia fantasía sin desligarse demasiado de su raíz cultural, y poner de manifiesto la capacidad que el estudio de obras de este tipo tiene para entender cómo el sintoísmo y el budismo, tan presentes en el inconsciente creativo japonés, siguen sirviendo para crear, incluso, nuevos mitos para personajes que han existido en la mente japonesa durante cientos de años.

Tsukumogami. No-humanos al acecho.

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

En tiempos marcados por la influencia de los nuevos materialismos, el animismo presente en la cultura japonesa, que se manifiesta en muchas de las ficciones de terror, proyecta una mirada renovada sobre las actuaciones de objetos y otros seres no-humanos en occidente. Tomando como punto de partida las ideas de Soetsu Yanagi (1889-1961), fundador y promotor del movimiento mingei, que reivindica la belleza y el buen comportamiento de las artes populares, la presente comunicación analiza la presencia y acción terrible de las cosas y objetos cotidianos abandonadas. Esos que nos rodean, y terminan convirtiéndose en *Tsukumogami*, olvidados, enojados, que deciden reivindicar su memoria y causar estragos.

Los casos presentados proceden del terror japonés, en su mayoría del manga, y se ponen en relación con la artesanía y el diseño contemporáneo.

Entre el *J-Horror* y el *Hypnotic Horror*: hipnosis e imaginería de lo sugestivo en *Cure* (1997) y *Uzumaki* (1998-1999).

Dr. Juan Marcos Bonet Safont (Universidad de Valencia).

Lejos de concebir el fantástico únicamente como un espacio de evasión, la producción cultural japonesa ha sabido articular en él inquietudes sociales, ansiedades históricas y obsesiones estéticas muy particulares. Su tradición audiovisual y literaria ha explorado desde lo espiritual y lo sobrenatural hasta lo tecnológico y lo distópico, generando imaginarios de enorme fuerza simbólica que han calado en la cultura popular global.

Dentro de este amplio espectro, el *J-Horror* ocupa un lugar privilegiado al explorar lo ominoso desde lo cotidiano, conjugando elementos de lo folklórico con mecanismos psicológicos y experimentales. En este marco resulta especialmente revelador el diálogo del *J-Horror* con el denominado *Hypnotic Horror*, un género de raíz propiamente occidental en el que el terror se construye desde la hipnosis y la pérdida de control. Dos obras paradigmáticas permiten examinar este cruce: *Cure* (1997) de Kurosawa Kiyoshi, en la que una serie de crímenes inexplicables se vinculan con la sugerencia hipnótica como fuerza desestabilizadora de la voluntad, y el manga *Uzumaki* (1998-1999) de Ito Junji, que despliega un universo en espiral, símbolo clásico de la hipnosis y los estados alterados de conciencia, donde la fascinación visual arrastra a los personajes hacia la locura y la autodestrucción.

Tanto el cine de Kurosawa como la obra de Junji ponen en escena un tipo de horror que trasciende al monstruo o la maldición tradicional para adentrarse en la dimensión de lo sugestivo y lo incontrolable. Este traspase de motivos entre el *J-Horror* y el *Hypnotic Horror* abre nuevas perspectivas para comprender cómo el fantástico japonés amplió sus recursos expresivos y contribuyó a renovar los códigos del terror contemporáneo a nivel global.

La estética de lo épico: composición visual y narrativa del combate en el anime *Dragon Ball*.

Dr. Eduardo López-Pintor Madrid (Universidad de Valencia).

El combate constituye el núcleo narrativo y visual de *Dragon Ball*, no solo como recurso de acción, sino como auténtico espectáculo estético capaz de vehicular emociones, valores y cosmovisiones. Esta comunicación propone un análisis de la construcción épica de las escenas de lucha en el anime, atendiendo a su composición visual, a la narración coreográfica y a la dimensión simbólica que las convierte en hitos culturales de alcance global. Desde la primera saga, Toriyama introduce el combate como ritual de superación personal y prueba ética. Sin embargo, es en la adaptación animada realizada por Toei Animation donde este elemento alcanza su plenitud épica. La serie desarrolla un lenguaje audiovisual específico: planos prolongados que intensifican la tensión, ralentizaciones que subrayan la potencia de un golpe, explosiones lumínicas que exteriorizan la energía interior, y un montaje que alterna la espectacularidad del impacto con la pausa reflexiva previa. Este juego de tiempos y encuadres transforma cada enfrentamiento en un relato autónomo con estructura propia.

El uso del espacio refuerza esta construcción. Los combates no se limitan a escenarios cerrados, sino que se expanden a desiertos, cielos, ciudades arrasadas o planetas enteros, subrayando la dimensión cósmica del conflicto. La escala monumental convierte el cuerpo del combatiente en fuerza capaz de alterar la naturaleza misma. El terreno devastado tras una batalla es signo visual de la magnitud épica alcanzada. En el plano iconográfico, la estética del combate se apoya en recursos gráficos heredados del manga, como líneas cinéticas y onomatopeyas visualizadas, que en el anime se transforman en trazos móviles y efectos sonoros sincronizados. La fusión entre lo visual y lo auditivo genera una experiencia inmersiva que eleva el combate a categoría de sinfonía audiovisual. La figura del héroe en transformación intensifica esta épica. Las metamorfosis Saiyajin, con su crescendo visual de energía y color, funcionan como clímax narrativos que condensan el viaje heroico. La espera prolongada de una transformación, a menudo distribuida en varios episodios, reproduce la lógica del ritual iniciático: dolor, esfuerzo, iluminación. Cada transformación no es solo un aumento de poder, sino una revelación estética que marca un antes y un después en la percepción del espectador.

El combate, además, articula un discurso ético. La confrontación no es mera violencia, sino prueba moral donde se contrastan valores como justicia, orgullo, sacrificio o desesperación. En este sentido, la épica de *Dragon Ball* se diferencia de otros relatos fantásticos: la espectacularidad nunca está desligada del crecimiento interior del héroe. El clímax estético es también clímax espiritual. La memoria cultural de estas batallas confirma su impacto. Escenas como Goku transformándose en Super Saiyajin tras la muerte de Krilin, el sacrificio de Vegeta contra Majin Buu o la derrota de Cell con el Kamehameha de Gohan, trascienden el relato para convertirse en iconos generacionales. Estas imágenes circulan en memes, fanarts y relecturas digitales, prolongando su épica en la cultura participativa global. Desde una perspectiva teórica, la construcción de la épica en *Dragon Ball* puede leerse en diálogo con la tradición clásica (Homero, las gestas medievales) y con teorías contemporáneas de lo visual. El combate épico se configura como narrativa coral donde el héroe encarna valores colectivos y donde la espectacularidad audiovisual sustituye al canto poético como medio de transmisión.

La estética de lo épico en *Dragon Ball* muestra cómo el anime convierte el combate en una obra de arte audiovisual total. A través de la composición visual, la narrativa coreográfica, la dimensión simbólica y la resonancia cultural, cada batalla trasciende lo anecdótico para inscribirse en el imaginario global como experiencia estética compartida. La saga se erige así en paradigma de cómo lo fantástico audiovisual convierte la acción en mito y la lucha en poesía visual.

Cuando el monstruo llora: archivos espirituales de una humanidad perdida en el anime fantástico contemporáneo.

Laura Palau Bravo (Universitat Jaume I).

Este trabajo aborda la representación de la memoria y la emoción en el anime fantástico contemporáneo a través de la figura del monstruo que llora. A partir del análisis comparativo de *Demon Slayer* (Kimetsu no Yaiba) (Haruo Sotozaki, Ufotable, 2019- actualidad), *Pluto* (Toshio Kawaguchi, Studio M2, 2023), *Devilman Crybaby* (Masaaki Yuasa, Science SARU, 2018) y *Jujutsu Kaisen* (Park Sung-Hoo, MAPPA, 2020- actualidad), se examina cómo demonios, robots, híbridos y maldiciones se configuran como agentes narrativos que archivan fragmentos de lo humano, proyectando recuerdos, traumas y afectos que persisten más allá de la pérdida de la corporalidad o de la identidad original. El llanto, la súplica o la evocación de un pasado doloroso se convierten en gestos espirituales que interpelan al espectador, invitándole a empatizar con figuras en principio monstruosas.

La investigación enmarca este fenómeno en la tradición cultural japonesa, en la que los *yūrei* (幽霊) y los *oni* (鬼) encarnaban en la literatura y el teatro clásico miedos colectivos vinculados a la violencia, la marginalidad o el desarraigo. En la contemporaneidad del anime, estos motivos se transforman: de fantasmas vengativos o demonios castigadores pasan a convertirse en depositarios de memorias afectivas, generando una empatía que trasciende el antagonismo. Así, los flashbacks de los oni derrotados en *Demon Slayer* revelan vínculos familiares o amores perdidos; las maldiciones de *Jujutsu Kaisen* emergen de traumas humanos, mostrando la continuidad del dolor en lo sobrenatural; los híbridos de *Devilman Crybaby* condensan la imposibilidad de delimitar lo humano frente a lo demoníaco, siendo *Akira* —el “demonio que llora”— la metáfora más radical de esta tensión; mientras que en *Pluto* los robots conservan recuerdos y emociones como *kioku no yūrei* (fantasmas de la memoria), inscribiendo en lo tecnológico una nostalgia y un pathos tradicionalmente asociados al ámbito humano.

En paralelo, el trabajo atiende al marco mediático que permite la circulación de estas narrativas. Obras como *Devilman Crybaby* y *Pluto*, concebidas y distribuidas globalmente por Netflix, así como la rápida internacionalización de *Demon Slayer* y *Jujutsu Kaisen*, muestran cómo el anime fantástico se inscribe hoy en un ecosistema transnacional de plataformas digitales. Este contexto altera las condiciones de recepción: los gestos espirituales que antes apelaban a sensibilidades locales ahora viajan mediadas por algoritmos y pantallas, proyectándose como un lenguaje emocional compartido capaz de conectar con públicos diversos.

En este sentido, “cuando el monstruo llora” no es solo un recurso narrativo, sino un dispositivo cultural que refleja y canaliza ansiedades contemporáneas: la pérdida, la soledad digital, la precariedad de los vínculos humanos y la deshumanización tecnológica. El anime, al situar la memoria y la emoción en el corazón de lo monstruoso, se reafirma como un espacio privilegiado para pensar la fragilidad, la resiliencia y la persistencia de lo humano en tiempos de incertidumbre, evidenciando cómo la ficción fantástica puede ofrecer un espejo simbólico de nuestras propias vulnerabilidades y de la experiencia colectiva en un mundo globalizado y mediado por plataformas digitales.

Entre la arena y el algoritmo: la estrategia corporativa de *Dune* frente a la apropiación comunitaria en TikTok.

Sandra Arias Montesinos (Universidad de Alicante) y Dr. Francisco Javier Zamora Saborit (Universidad Internacional de Valencia).

El estreno de *Dune: Part Two* (2024) puso en evidencia la tensión entre las estrategias corporativas de promoción cinematográfica y las dinámicas emergentes de apropiación comunitaria en redes sociales. Mientras Warner Bros. y Legendary diseñaron un plan de difusión basado en clips de alto impacto visual, filtros de realidad aumentada y la participación del elenco como prescriptores en TikTok, la comunidad de usuarios resignificó los contenidos mediante fan edits, memes y reutilización de frases icónicas (“*Fear is the mind-killer*”) en contextos ajenos a la narrativa fílmica.

Este contraste revela un doble movimiento: por un lado, la industria cinematográfica intenta controlar la circulación de su producto en entornos digitales fragmentados; por otro, las audiencias generan nuevos sentidos que expanden la obra más allá de los límites previstos, transformándola en capital cultural compartido y viral. El análisis del caso muestra cómo TikTok funciona no solo como un canal de marketing corporativo, sino como un espacio de reescritura comunitaria, donde la obra fantástica deja de pertenecer únicamente a la productora para convertirse en un repertorio simbólico abierto.



FANTAELEX

VIII CONGRESO INTERNACIONAL
DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



FANTAELX

VIII CONGRESO INTERNACIONAL
DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

ASOCIACIÓN DE DESARROLLO Y DIFUSIÓN
DEL GÉNERO FANTÁSTICO
“UNICORNIO NEGRO”

CÍA
CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN ARTES

MASSIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH