

LA VICTIMIZACIÓN DEL VAMPIRO: UN ANÁLISIS COMPARATIVO DEL CUENTO “LA VIRGEN DE CERA” DE ABRAHAM VALDELOMAR Y EL ANIME *SHIKI* DEL ESTUDIO DAUME

Ariel CAMBRONERO ZUMBADO
Universidad de Costa Rica, Costa Rica
<https://orcid.org/0000-0002-1800-5382>

Recibido: 30/09/2021

Aceptado: 11/04/2022



RESUMEN

El presente artículo consiste en un análisis comparativo de la representación del vampiro en el cuento “La virgen de cera” de Abraham Valdelomar y el anime *Shiki* del estudio Daume. El objetivo de estudio es determinar la función que tiene el vampiro en dichos textos. A modo de hipótesis, se considera que la imagen del vampiro codifica la otredad y se muestra bajo la victimización de este personaje, lo que genera que se revele la monstruosidad de los humanos. Esta investigación servirá para descubrir los vínculos que existen entre dos textos de distintos formatos, distintas culturas y distintas épocas en torno al mito vampírico y su reactualización. Para llevar a cabo este estudio, se procederá con el análisis de la relación del vampiro con el resto de los personajes, así como su vínculo con el espacio. Posteriormente, se compararán los resultados de cada texto para hallar puntos en común y diferencias.

PALABRAS CLAVE: vampiro; literatura peruana; anime; otredad; muerte social.

THE VICTIMIZATION OF THE VAMPIRE: A COMPARATIVE ANALYSIS OF THE SHORT STORY “LA VIRGEN DE CERA” BY ABRAHAM VALDELOMAR AND THE ANIME *SHIKI* BY THE DAUME STUDIO

ABSTRACT

This article consists of a comparative analysis of the representation of the vampire in the story “La virgen de cera” by Abraham Valdelomar and the anime *Shiki* by the Daume studio. The objective of the study is to determine the role of the vampire in these texts. The working hypothesis is that the image of the vampire encodes otherness and is evidenced by the victimization of this character, which generates the monstrosity of humans to be revealed. This research will serve to discover the links between two texts of different formats, different cultures and different times around the vampiric myth and its updating. To carry out this study, we will proceed with the analysis of the relationship between the vampire with the rest of the characters and the bond of the vampire with space. Subsequently, the results of each text will be compared to find common points and differences.

KEYWORDS: vampire; peruvian literature; anime; otherness; social death.

*La excepción arquetípica se llama el genio.
La excepción solitaria se llama el monstruo.*

EUGENIO D'ORS

INTRODUCCIÓN

El mito del vampiro se ha empleado a lo largo de la historia en distintas áreas del arte. Desde las leyendas acerca de seres chupasangre, figuras antepasadas de los vampiros, pasando por la consolidación clásica del vampiro en obras como «El vampiro» (Polidori, 1819), *Carmilla* (Le Fanu, 1872) y *Drácula* (Stoker, 1897), hasta su aparición en producciones como *Crepúsculo* (Meyer, 2005), el papel del vampiro se ha ido actualizando. Este artículo propone realizar un análisis comparativo del cuento “La virgen de cera” del escritor peruano Abraham Valdelomar y el anime *Shiki*, producido por el estudio Daume. La finalidad de esta investigación es determinar la función del vampiro en el texto de Valdelomar y el anime del estudio Daume. Para llevarla a cabo, es necesario cumplir los siguientes objetivos: 1) analizar el vínculo entre el vampiro y el espacio físico y 2) estudiar la relación entre el vampiro y los otros personajes.

Abraham Valdelomar es un autor difícil de categorizar en la tradición literaria peruana, ya que representa un desafío catalogar sus textos como una obra compacta, cerrada y coherente, debido a que esta rehúye de las tendencias ideológicas de su tiempo. La crítica ha intentado llevar tal indefinición aparente a partir de una perspectiva maniquea, desde la desvinculación de las dos tendencias más predominantes en Valdelomar: la melancolía basada en el provincianismo y la modernidad complaciente. Esta ambivalencia valdelomariana consiste en la capacidad de contener “las contradicciones nacionales a principios del siglo XX y mirar hacia el futuro al concebir una patria desde la renovación del discurso literario y la estética local” (Arias, 2020, p. 15). De esta forma, se podría decir que los elementos que definen de mejor manera la obra de Valdelomar son la ambigüedad y la contradicción, lo que genera una obra renovadora (McEvoy, 1999).

En lo que respecta a la obra de Valdelomar, se encuentra que “La virgen de cera” pertenece a la categoría denominada “cuentos exóticos” junto con “El palacio de hielo”. Martínez-Acacio (2015) menciona lo siguiente al respecto:

nos hallamos ante dos textos breves y tempranos ambientados en una Europa medieval idealizada. Formalmente, [...] los “cuentos exóticos” reflejan un carácter imitativo del cuento modernista canónico en sus rasgos más externos, como el tema exótico y un lenguaje recargado y preciosista. Una forma de expresión que, en el momento del modernismo, era el reflejo de un cambio de actitud ante el mundo que conllevaba un ansia genuina de renovación del lenguaje literario, pero que en Valdelomar no va más allá de la mera imitación. De hecho, los “cuentos exóticos” adolecen de una prosa ampulosa que acumula una serie de estampas líricas que no consiguen articularse en una estructura trabada y fluida que sí conseguirá, y con gran maestría, en otros momentos de su producción. (pp. 83-85)

Como se observa en la cita anterior, los cuentos exóticos están permeados del modernismo y, por ende, de su preciosismo. La inspiración europea para el tratamiento del relato, además, resulta idónea para el surgimiento natural de la entidad vampírica, un ser propio de la mitología del viejo continente. No se debe obviar este detalle porque es lo que propicia el tratamiento del vampiro en el texto del iqueño. Por tal motivo, parece un texto tan pomposo y lejano para algunos críticos hispanoamericanos, porque su base radica en la corriente modernista.

Concretamente en cuanto a “La virgen de cera”, se trata más que de un cuento modernista, es uno de los textos precedentes en mostrar la figura del vampiro en las letras peruanas. Es innegable que este monstruo se instauró en la literatura latinoamericana gracias a la influencia de la literatura europea, a pesar de las leyendas sobre seres chupasangre regionales. Esto sucede de la mano del modernismo en la

literatura de Latinoamérica, movimiento que tendía a tomar referentes de la cultura europea. Así “será la asimilación del Romanticismo y su descendencia hispanoamericana, el Modernismo, la gran responsable de que el vampiro ingrese paulatinamente en el sistema literario de nuestras letras” (Güich, 2013, pp. 47-48). La función del vampiro en esta literatura fue variada: en ocasiones, era un aniquilador del “yo”, una denominación del enemigo para desacreditarlo o un ser demoniaco que representaba la inmortalidad (Honores, 2011). El vampiro no es un personaje reciente en las letras latinoamericanas, sino que posee una tradición muy bien fundada desde hace mucho tiempo y ha logrado adecuarse a distintas estéticas y movimientos:

Desde fines del siglo XX e inicios del XXI, la presencia del vampiro en la narrativa fantástica peruana ha sido recurrente. Ha atravesado por varias etapas, que van desde los usos modernistas hasta los posmodernistas (hacia los años ochenta), que recuperan al ser en gran medida bajo la influencia de la cultura de masas y sus productos, con un punto intermedio —la Generación del 50—, caracterizado por el tratamiento paródico o humorístico del personaje y su universo. Tres autores importantes, como Carlos Calderón Fajardo, Fernando Iwasaki y José Donayre Hoefken escriben textos que no se apartan de los modelos de terror clásico, pero a los cuales se les adiciona componentes tanto metatextuales y paródicos (Calderón Fajardo y Donayre) como referencias a convenciones cinematográficas y del imaginario popular (Iwasaki). Estos escritores marcan las pautas de una tendencia cada vez más sólida en la narrativa reciente; ella explora el universo vampírico a partir de una mirada ecléctica o híbrida que fusiona lo culto y el dominio de lo trivial que la cultura popular incorpora como algunas de sus marcas esenciales. (Güich, 2013, p. 59)

En Japón sucedió algo similar respecto al empleo del mito del vampiro en el arte. A pesar de

tener al *kappa*, una criatura chupasangre dentro de su compendio de *yokai*, no existe un equivalente del vampiro en la cultura nipona. Una vez más, es gracias a la influencia occidental que el vampiro se adentra en el imaginario japonés mediante el cine en los años 50. Esto conllevó a que el cine japonés se nutriera de estrategias y tópicos del cine occidental, detalle muy presente en el anime. *Kyuketsuki-ga* (traducido como *La polilla vampiro*) y *Onna Kyūketsuk* (traducido como *La mujer vampiro*), dirigidas por Nakagawa Nobuo en 1956 y 1959, respectivamente, fueron las primeras películas sobre vampiros en Japón. A partir de ahí, la figura del vampiro se ha utilizado en otras producciones cinematográficas, el manga y el anime. Es en estos dos últimos géneros que se explota más la figura vampírica, a tal punto que surgen variantes como los *dhampiros* (hibridación entre un humano y un vampiro), personajes del universo del compendio de novelas gráficas *Vampire Hunter* (1983) (Jiménez, 2015).

En el manga y el anime, la reactualización del vampiro se ha dado de múltiples formas: puede verse desde una perspectiva más tradicional y fungir como una criatura terrorífica, como en *Vampire Hunter*, *Hellsing* o *Trinity Blood*, pero también puede verse desde una perspectiva ajena al terror, por la influencia de las obras de Anne Rice o Stephanie Meyer, y así fungir como un símbolo sexual e, inclusive, pornográfico, tal como sucede en obras como *Vampire Knight*. En otros casos, como *Chibi Vampire* o *Dragon Ball*, el vampiro funge como un ser risible que permite crear comedia a partir de él (Jiménez, 2015). Como puede observarse, en Japón el vampiro ha tenido muchas más funciones que en Latinoamérica; no obstante, se pueden trazar ciertas líneas en común, especialmente la clásica de terror y la sexualizada. A pesar de que no se hable de *Shiki* en otros trabajos académicos, este anime, basado en la novela de Fuyumi Ono de 1998, entra en el gran listado de producciones japonesas de vampiros.

Antes de continuar, se brinda una sinopsis de cada una de las obras a analizar. “La virgen de cera”, publicado en el año 1910, trata sobre la

historia de Indrah, la hija del rey Míndor, que pasea por las noches en compañía de su séquito de vampiros en busca de su amado Nildo, a quien su padre destrozó en el pozo de su palacio. Los aldeanos, hartos de que alguien muera cada vez que la joven pasea con sus entidades vampíricas, deciden irrumpir en el castillo para acabar con ellos, pero estos logran huir a tiempo. Al final, los pueblerinos se percatan de que la joven Indrah no es más que una estatua de cera. Por otra parte, Shiki es un anime producido en 2009 que cuenta la historia de los aldeanos de Sotoba y una extraña epidemia que se desata apenas la familia Kirishiki se muda a una mansión a las afueras de la villa. La gente empieza a enfermar de anemia y muere a los pocos días; sin embargo, un día posterior a su fallecimiento renacen como vampiros. Ante ese suceso sobrenatural, los habitantes del pueblo se enteran de que todo es culpa de la familia Kirishiki, cuyos miembros son vampiros que se alimentan de la gente de la villa para luego convertirlos en sus súbditos. Frente a este descubrimiento, los aldeanos, liderados por el doctor Toshio Ozaki, deciden alzarse en armas y masacrar a todos los vampiros hasta no dejar ni uno solo con vida.

MARCO TEÓRICO

En este apartado, desarrollaremos el componente teórico necesario para el estudio comparatístico del texto de Valdelomar y el anime del estudio Daume. La base de este estudio es la perspectiva decolonial de Grosfoguel acerca de la zona del ser y el no ser, por lo que es pertinente brindar una definición para tales conceptos. Ninguna de las dos zonas es homogénea, ya que existen estratificaciones dentro de ellas; es decir, va a existir una “opresión interna” en cada zona por parte de los individuos de la misma zona. En cuanto a zona del ser, se entiende como el grupo de sujetos que no son oprimidos en una sociedad, sino más bien poseen una posición dominante dentro de esta; por otra parte, la zona del no ser se refiere a los sujetos que son considerados inferiores y pertenecen a los “otros”, los diferentes, los oprimidos, según las pautas de una determinada sociedad.

Pero antes de profundizar en el tema, se debe responder la siguiente pregunta: ¿cuál es el límite exacto que separa la zona del ser de la del no ser? La respuesta se encuentra en el lugar de procedencia. Frantz Fanon manifiesta que el mundo era concebido ideológicamente como dos grandes masas: el norte y el sur, siendo el norte los países de Europa Central y Estados Unidos, principalmente. Todos los demás territorios localizados en el mapa por debajo de estos serían considerados inferiores. En la misma Europa, por ejemplo, España, al tener contacto más directo con Marruecos y los antiguos moros, es vista como inferior o menos pura para países como Inglaterra o Francia, ya que estos están ubicados en la zona norte. Cabe aclarar que esta perspectiva surge por el racismo de aquel entonces, en el cual se asentó la ideología conquistadora de la época. De esta forma, conforme un país se acercaba más al norte, era considerado superior o más puro porque se localizaba más lejos de África; en cambio, conforme un país se ubicaba más cerca de África o de otras sociedades prototípicamente no blancas era considerado manchado o no tan puro, como si su nivel de pureza imaginaria descendiera al tener contacto con ellos. Dicho de otra forma, esta división surge como resultado del deseo de alejarse de África, considerando a los otros como diferentes e inferiores al no ser como los países dominantes y conquistadores blancos (Grosfoguel, 2011).

Ahora bien, la estratificación dentro de la zona del no ser funcionaría igual que la de la zona del ser, solo que tomando en cuenta que, desde la perspectiva eurocéntrica, son automáticamente inferiores. Es decir, en la punta de la pirámide se ubicaría el hombre blanco, católico, heterosexual, de clase alta, conservador y no europeo; sin embargo, cabe recordar que sobre él siempre va a estar el ideal de la zona del no ser. Por ello, los individuos de la zona del no ser van a querer aparentar alcanzar ese ideal o escalar hasta lo más cerca posible para sentirse validados por los demás y, por ende, superiores, aunque esto conlleve un rechazo a la propia cultura y al autoadoctrinamiento de una cultura y creencias ajenas. Un ejemplo de esto estriba en resaltar la

ascendencia europea y negar la indígena: se niega el pasado y se adopta un presente ficticio basado en una simple consanguinidad europea, a pesar de no haber nacido allá. Este fenómeno se remonta desde la época colonial, cuando los criollos se creían superiores al resto si tenían un fenotipo cercano al europeo. De esta forma, en la zona del no ser, un hombre blanco, católico, de clase alta y heterosexual va a ser considerado superior a uno homosexual o ateo o negro o indígena o asiático o de clase baja o media (Grosfoguel, 2011).

La delimitación de la zona del ser y no ser en ambos textos permite observar de mejor forma la interacción entre los personajes, para así determinar la clase de relación entre estos, si ocurre un intercambio de roles y si hay una división trazada por la línea de la otredad. Para efectos de este análisis, la propuesta de Grosfoguel ayudará a evidenciar cómo es visto el vampiro en los textos y qué función tiene en los humanos. Y esto se debe a que una forma que la literatura ha encontrado para codificar estos individuos percibidos como inferiores es a través del monstruo fantástico. De esta manera, la otredad se ve ilustrada en estas creaturas: es evidente que surge una separación entre el humano y el monstruo, siendo el primero el estándar o el ideal, mientras que el segundo equivaldría al marginado, el rechazado, el raro, el diferente. Por este motivo, el otro es mistificado en un monstruo por el opresor con el fin de invalidar su existencia y verlo como no humano y, por consiguiente, como alguien que puede y debe ser destruido, ya que amenaza con la supuesta normalidad de los opresores —cuando en realidad se encuentran en un estado de privilegio—.

Tal como lo menciona Calleja (2005), en el género fantástico el monstruo representa la inestabilidad para el humano (el considerado a sí mismo como *normal* o *natural*) y es todo “aquello” que refleja sus temores más profundos, como el miedo a la pérdida de sus privilegios y al descubrimiento de que ambos están al mismo nivel: si uno es un monstruo, el otro también lo es; si uno es humano, el otro también lo es. El otro es todo lo que el yo no es: lo ajeno, lo opuesto. Así, el

yo necesita crear un otro para poder existir; de lo contrario, se crearía un nosotros, un uno solo. No obstante, esta división, como ya se ha expuesto, se basa en el racismo y la exclusión del otro, en una desintegración del nosotros para que el yo exista y pueda ser considerado superior; de lo contrario, si no existiera el otro, el yo no podría posicionarse en una cima. Esto se ilustra perfectamente con el género fantástico y su distinción entre seres procedentes del mundo real (zona del ser) y seres procedentes del mundo ajeno o fantástico (zona del no ser), siendo estos últimos los que perturban la paz de los primeros y, por ende, se codifican como una amenaza (a su humanidad exaltada como única y sus privilegios).

Para el estudio del espacio, se recurrirá a *La poética del espacio* (2000) de Bachelard, específicamente al símbolo de la casa, homologado al castillo, el cual se codifica como el espacio más íntimo de un personaje. Es la representación del individuo, ya que integra todo lo que es el sujeto: su memoria, sus pensamientos, sus sueños, su intimidad. La casa evidencia la estabilidad del ser y la ilustración del inconsciente. Asimismo, de acuerdo con la forma que tenga esa casa, va a representar elementos específicos de ese individuo; por ejemplo, no es lo mismo una choza o un castillo, cada uno hablará del contexto del sujeto y de otras características de este. De acuerdo con Chevalier (1986), el castillo “encierra aquello separado del resto del mundo, de aspecto lejano y tan inaccesible como deseable” (p. 269). El símbolo del castillo se vincula al vampiro en ambos textos. Representa el interior del vampiro y da indicios de la interacción entre él y el mundo exterior. Se justifica la escogencia de Bachelard, a pesar de su antigüedad, porque condensa muy bien los aspectos básicos del espacio. Además, es un texto idóneo, debido a su versatilidad y vigencia, para el estudio de textos más antiguos como “La virgen de cera” y textos más recientes como *Shiki*.

Por último, se considera pertinente conceptualizar el término cronotopo, puesto que en uno de los objetos de estudio se presenta este fenómeno. De acuerdo con Bajtín (1989),

el cronotopo es la relación espaciotemporal que determina la secuencia de acontecimientos en un texto. Para ello, tales acontecimientos solo deben ocurrir, o al menos propiciarse, en un tiempo y un espacio específicos. Evidenciar los cronotopos es una forma de poner de manifiesto el vínculo entre el espacio y los personajes en un tiempo determinado. Gracias a esta interacción se puede extraer cómo se conciben los personajes, qué marca la división entre el ser humano y el monstruo, y de qué forma se discrimina o rechaza al monstruo: a través de la mistificación, de la demonización, de ambas formas, etc.

Las tres posturas teóricas confluyen perfectamente entre sí para decodificar la estructura piramidal de los personajes en los textos. Se necesita saber cómo funcionan los espacios para saber cómo se representa la división locativa que, posteriormente, dividirá a los personajes en bandos: los monstruos y los no monstruos o humanos. Para ello, se necesita conocer si también el tiempo marca esa diferencia, por lo que se recurre ya no solo a Bachelard, sino también a señalar los cronotopos bajtinianos para detectar la separación temporal y cómo influye o condiciona el tiempo en los espacios mostrados en los textos. Tras esto, se puede armar el espacio que corresponde a la zona del ser y el que corresponde a la zona del no ser, además de sus respectivos habitantes y la interacción entre estos.

LA GUARIDA DEL VAMPIRO

En “La virgen de cera”, el espacio está delimitado por los jardines, cuya función es separar dos territorios: el castillo del rey Míndor y la aldea. El primero está vinculado a Indrah, la hija del rey, el monarca y los vampiros de Indrah, mientras que el segundo se relaciona con los habitantes del pueblo. Hay un detalle interesante acerca del castillo: “Para llegar a su atalaya había que cruzar pampas donde el viento zumbaba siempre” (Valdelomar, 2014, p. 34). Con base en la cita anterior, se puede observar que el castillo se halla en lo alto, lo que geográficamente devela un panorama de división por clase social: el castillo, vivienda opulenta, se

encuentra en lo alto, cercada por jardines, y la aldea, conjunto de viviendas pobres, se ubica en la parte baja.

Según Chevalier (1986), el jardín es un símbolo que divide el plano terrenal del celestial, encierra un propio cosmos tras sus cercos. En este caso, el jardín divide no solo dos espacios opuestos (castillo = opulencia / aldea = pobreza), sino que marca un límite entre el mundo humano y el fantástico, donde moran los vampiros y ocurre todo lo que no tiene explicación. Esta idea se manifiesta cuando los aldeanos observan a Indrah rodeada de vampiros enormes y conjeturan que ella era su esclava y los alimentaba con su sangre, o que ella se robaba a los bebés para alimentar a los vampiros. Hay un velo de superstición que rodea al castillo, a Indrah y a los vampiros.

Cuando las procesiones nocturnas de Indrah con sus vampiros inician, los aldeanos se llenan de temor y deciden encerrarse en sus casas, sobre todo al presenciar lo que le ocurrió al tipo que espío la procesión: “Al día siguiente fue hallado el gañán, sin conocimiento y víctima de una crispación horrible. Murió describiendo entrecortadamente la procesión de Indrah. Entonces en la aldea, al miedo sucedió el espanto” (Valdelomar, 2014, p. 34). De acuerdo con el fragmento anterior, la intromisión de los habitantes del castillo en la aldea desata un caos y un terror en los habitantes de este segundo espacio. No obstante, la invasión inversa también sucede en el texto:

Se llamó a los labriegos de las comarcas vecinas y todos, a la hora del crepúsculo, se lanzaron al palacio armados de piedras, picas y azadones.

Atropellaron viejos guardias y penetraron al gran salón oscuro donde creían encontrar a Indrah y a los vampiros. Los antiguos servidores de Indrah huyeron y al huir dejaron caer el cuerpo de la virgen sobre el que se precipitaron los aldeanos. (Valdelomar, 2014, p. 37)

En la cita anterior, se da un intercambio de roles: los aldeanos ya no son más las víctimas del pavor que les insuflan los vampiros, sino que ahora

son los invasores. En este sentido, los vampiros pasan a ser las víctimas de los aldeanos y, debido a ello, deben huir. La intromisión de un miembro de alguno de los espacios en el espacio contrario genera un caos, marcando así una clara división de mundos y reglas: en el castillo reina la superstición y en la aldea todo es claro; en el castillo surge lo sobrenatural y lo cruel, como sucede con las torturas realizadas por el rey Míndor, mientras que en la aldea la realidad es tranquila y llena de conjeturas ante ese mundo ajeno. No es hasta las procesiones de Indrah que la paz se desvanece. En ese momento, las conjeturas se transforman en un temor real, aunque todavía colmado de misterio.

Existe un detalle más acerca del espacio dentro del castillo: el pozo. Este espacio se destinaba a los aldeanos ebrios que terminaban dentro de los confines del castillo y que acababan convirtiéndose en la diversión del rey Míndor:

El pozo tenía una escalinata de mármol como la entrada a un palacio subterráneo, que, al girar, arrojaba en sus profundidades al que pisaba la escalinata célebre.

Allí se hacía llevar a los viajeros, ebrios de una felicidad suprema, quienes al caer en el pozo iban a mezclarse con los cadáveres de los desgraciados que les habían precedido en las cenas del castillo. Muchos hombres vivían aún, locos, entre ese pozo que era una boca del infierno. El rey, acodado en el brocal con su copa de oro, miraba presa de un placer febril cuando las compuertas se abrían y se precipitaban las aguas, pujantes y enormes, y arremolinaban los escorzos humanos. (Valdelomar, 2014, p. 35)

Como se evidencia en la cita, el pozo es un espacio que enfatiza la posición vertical entre los habitantes del castillo y los aldeanos, puesto que el sufrimiento de estos segundos no era más que un espectáculo divertido, manifestando así la mirada vertical del rey respecto de los aldeanos. Es decir, se marca mediante el pozo el ego del rey sobre los habitantes de la aldea. También se puede observar la consecuencia de entrar en el espacio ajeno: la muerte. El pozo es el inconsciente puro

de los habitantes del castillo, el espacio que devela cómo estos ven a los aldeanos. Así, se forma una conjunción entre el castillo, el misticismo que envuelve a sus habitantes y el pozo: el castillo y sus habitantes sirven para llamar la atención, ya sea de los viajeros que buscan posada en la vivienda del rey o de los curiosos que espían a Indrah detrás del jardín, y el pozo encierra a los que terminan adentrándose en la propiedad del monarca. Es una especie de trampa espacial, cuya finalidad es conseguir más víctimas que acaban al servicio de Indrah, como se sabe más adelante: “—¿Pero los encorvados?... / —Peregrinos jóvenes que ella había salvado y que no la abandonaron nunca” (Valdelomar, 2014, p. 37).

Tal como menciona Bachelard (2000), se crea una dialéctica entre el espacio externo y el interno, provocando así una visión un tanto maniquea: uno es positivo y el otro negativo; en uno (la aldea) hay paz hasta que alguien del otro lado irrumpe en este, mientras que en el otro (el castillo) el rey tortura a los aldeanos que hospeda en su propiedad. Aunado a esto, el jardín es el encargado de generar dicha dicotomía: divide la zona del ser (el castillo) y la zona del no ser (la aldea). Tal zona del ser queda aún más al descubierto con el pozo, el cual propicia la metamorfosis de los aldeanos engañados por el rey en vampiros esclavos de Indrah; es decir, pierden su identidad para subyugarse a la de su nueva ama. Este espacio, caracterizado por su circularidad, los encierra en ese estado vampírico. De acuerdo con Bachelard (2000), es gracias a esta cualidad circular del pozo que el texto logra representar la absorción del personaje externo en el espacio interno.

De esta manera, el pozo dentro del castillo genera una ligera puesta en abismo de una sola capa, que, a su vez, representa la psique del rey Míndor y la concepción global del texto al colocar al monarca sobre los aldeanos que perecieron en el pozo. A su vez, que el rey se refleje en los arrojados al pozo ofrece un índice premonitorio del destino del monarca. De esta manera, la puesta en abismo concuerda con los parámetros de Dällenbach (1991) en el sentido de que la

totalidad del relato se ve ilustrada en esa pequeña escena: la caída del monstruo, quien no se ve apto para ocupar esa posición de poder. No obstante, debe entenderse que es una modificación de la postura de Dällenbach, ya que no la reproduce de manera exacta. Esta vista vertical, mencionada anteriormente, genera una doble visión: desde abajo se ve hacia arriba, y viceversa. Según Dällenbach (1991), esta puesta en abismo hace referencia a toda zona interior en la que se consigue observar la totalidad del relato, o una parte de este, mediante una reduplicación, creando así capa sobre capa o una estructura dentro de otra. En el cuento del peruano, esta estrategia también sirve para transformar la psique del personaje del rey Míndor en un espacio dentro de otro, siendo el castillo la parte exterior, visible a todo el mundo, y el túnel la parte interna, conocida solo por sus víctimas y su hija. Es decir, no solo se ve la caída y la destrucción del monstruo de manera externa, sino también desde la psique de este.

En cuanto a la codificación del espacio en *Shiki*, sucede de forma similar al cuento de Valdelomar pero más simple. La historia transcurre en la villa Sotoba, la cual se halla circundada por abetos. A las afueras de esta, en una de las colinas rodeada por un bosque, se halla la mansión Kanemasa, a la cual se mudan los Kirishiki, una familia adinerada. Apenas esta familia extranjera irrumpe en la villa, una aparente epidemia azota la localidad. La epidemia provoca que las personas enfermen rápidamente y mueran, pero posteriormente reviven convertidas en lo que los aldeanos llaman un *shiki*; es decir, un vampiro, ya que estos seres tienen la necesidad de alimentarse de la sangre humana para sobrevivir. La epidemia surge porque los integrantes de dicha familia acaudalada muerden a sus víctimas noche tras noche hasta matarlos. En otras palabras, la epidemia son ellos mismos, los *shiki* que se alimentan de los vivos no solo para seguir con vida, sino también para reproducirse, ya que toda víctima pasa a convertirse en uno de ellos.

Como puede observarse, el espacio está igualmente dividido por la presencia de una barrera natural (el bosque, en este caso). Además,

la mansión equivale al castillo del cuento de Valdelomar y, por ende, a la zona del ser. Por otra parte, la aldea equivale a la zona del no ser. Asimismo, el día y la noche se transforman en espacios dicotómicos: el día solo es habitado por humanos y la noche solo por vampiros, ya que estos no pueden exponerse a los rayos del sol; de lo contrario, morirían abrasados. Un detalle importante, aparte de la concordancia en la codificación espacial, es que en *Shiki* también hay una doble irrupción: en los capítulos 21 y 22, los aldeanos deciden cazar a los vampiros y para ello irrumpen en la noche y en la mansión de los *shiki*. Esta intromisión conlleva un cambio de roles: los vampiros pasan de ser victimarios a ser víctimas y los aldeanos pasan de ser víctimas a ser victimarios. El cambio de espacio, al igual que en el cuento de Valdelomar, genera automáticamente un cambio de roles si la invasión es llevada a cabo por el grupo de los aldeanos. En ambos casos, son los aldeanos los que deciden alzarse en armas e irrumpir en la morada de los vampiros. Si la intromisión es de los vampiros en el espacio de los aldeanos, entonces desencadena un caos para los aldeanos, lo cual puede evidenciarse en ambos textos. De igual modo, si los aldeanos son invitados por un miembro de la familia Kirishiki, también acaban siendo víctimas de los chupasangres, así como ocurre en el cuento del peruano. Este último detalle se constata en el primer capítulo de *Shiki*: cuando Megumi Shimizu visita la mansión de los Kirishiki, al cabo de unos días muere debido a una anemia y termina convirtiéndose en un *shiki*.

De esta forma, la mansión de los Kirishiki y la noche equivalen a la zona del ser, la cual está separada de la zona del no ser (la villa y el día) gracias al bosque. Cuando cae la noche se crea una confluencia espaciotemporal con la villa, lo que da como resultado un cronotopo, al cual se le llamará en este artículo el “cronotopo de la caza” (noche-aldea). El cronotopo de la caza consiste así en la unión del tiempo nocturno y el espacio aldeano para permitir la subyugación del otro por parte de los miembros del grupo dominante. Esto queda manifestado cuando los *shiki* atacan en la noche a sus víctimas para matarlas y, posteriormente,

hacerlas parte de su clan al servicio de la familia Kirishiki. De manera inversa, este cronotopo aún tiene cabida en los capítulos 21 y 22, cuando los aldeanos se sublevan y pasan a ser los cazadores a fin de masacrar a los vampiros. A pesar de la inversión, el cronotopo se mantiene porque la noche y la aldea son la espacio-temporalidad en que ocurre la caza de los vampiros por parte de los humanos, la única diferencia es el cambio de roles entre los personajes.

En síntesis, tanto en el cuento como en el anime se codifica un intercambio de roles con la irrupción de los aldeanos en el espacio dominante; además, esto conlleva una victimización del ente vampírico y un empoderamiento por parte de los primeramente oprimidos (los aldeanos). Aunque en ambas producciones los miembros del grupo originalmente dominante sacan provecho de los oprimidos, en *Shiki* ocurre por necesidad de supervivencia, ya que sin la sangre de estos los *shiki* morirían, mientras que en “La virgen de cera” ese aprovechamiento es para la satisfacción de un mero placer macabro de ver sufrir a quienes se consideran inferiores. Fuera de ello, los personajes pertenecientes al grupo dominante están vinculados a la opulencia, la altura geográfica y la noche (en el caso de Indrah, por sus paseos nocturnos; en el caso de los *shiki*, por ser el tiempo en el que cazan a los humanos). Por último, los espacios asignados a la zona del ser y no ser son totalmente equivalentes en cada obra, excepto el pozo, cuyo homólogo en el anime no existe.

LA OTREDAD: EL VAMPIRO VICTIMIZADO

En cuanto a “La virgen de cera”, el primer personaje que interesa analizar es el narrador, quien cuenta la historia dentro de la historia marco. A lo largo de todo el texto, nunca se devela el punto de vista de los personajes que moran en el castillo, a pesar de que algunos tienen diálogos directos, sino que toda la narración está organizada desde la perspectiva de un narrador extradiegético; es decir, cuenta la historia de Indrah a modo de leyenda, pero nunca es parte de esta. Desde el inicio del relato, queda

manifestada la postura del narrador respecto a los habitantes del castillo:

Los reyes son los espléndidos y los generosos. En sus cabezas triunfa el oro cincelado y en sus tronos ríen piedras de África. Ellos hacen magníficas nuestras narraciones. Tienen joyas, mujeres y esclavos. Favoritas del Cairo y lechos de mármol rosa. Ellos compran los cantos a los trovadores sentimentales y las graves máximas a los filósofos; la honorabilidad a los gentiles-hombres, la discreción a las damas y la fina condescendencia a los caballeros.

¡Hablemos de los reyes! Ellos hacen espléndidas nuestras narraciones y llenan de pompa nuestros pensamientos. ¡El oro y los reyes! (Valdelomar, 2014, p. 33)

Tal como se evidencia en la cita anterior, el narrador cataloga con ironía a los reyes como aquellos personajes que hacen espléndidas sus historias; es decir, las historias de los aldeanos, ya que el narrador pertenece a la aldea. Con solo ese fragmento se puede observar una objetivización del otro mediante el acto narrativo; dicho de otra forma, se ficcionaliza al otro para subyugarlo por medio de la narración. Hay una dicotomía formada por narrador/personaje, estando este segundo sojuzgado al primero. Cuando hace referencia a que los reyes compran la discreción de las mujeres y la condescendencia de los hombres, aunado también a la imagen de pomposidad y lujos excesiva, se dibuja al rey y al resto de los habitantes del castillo como fanchos caricaturizados que se limitan a comprar los favores. De esta forma, todos los elogios que menciona son irónicos y como tales, su única función es burlarse de tales personajes. Esta asociación negativa y burda de los reyes no sucede con los aldeanos, a los cuales más bien se limita a mencionar, mas no a describir: “El rey tenía vasallos que traían a los viajeros extraviados, quienes por la generosidad de Míndor, dormían en el castillo, después de ser invitados a cenas extraordinarias en las que los viajeros volvíanse locos” (Valdelomar, 2014, pp. 34-35). Esta despreocupación por la descripción

de los aldeanos y el énfasis descriptivo negativo en el rey y el resto de los personajes del castillo evidencian la posición del narrador respecto de los demás personajes: claramente codifica a los habitantes del castillo como opresores y a los aldeanos como oprimidos.

Una vez sabida la posición del narrador respecto de los personajes, se puede determinar la posición de estos entre sí. En primer lugar, se va a analizar al rey Míndor, luego a la princesa Indrah, después a los aldeanos y, por último, a los vampiros. El rey Míndor tiene una clara postura en torno a los aldeanos: los ve inferiores, como si de un simple juguete se tratara: “El rey, acodado en el brocal con su copa de oro, miraba presa de un placer febril cuando las compuertas se abrían y se precipitaban las aguas, pujantes y enormes, y arremolinaban los escorzos humanos” (Valdelomar, 2014, p. 35). En la cita anterior, se manifiesta la despreocupación del rey ante el sufrimiento de los aldeanos; más bien, disfruta verlos padecer en el pozo y bajo la furia del mar. Como se mencionó en el apartado anterior, el pozo representa el inconsciente del rey y, por consiguiente, sus verdaderos sentimientos hacia los aldeanos. Con base en esto, se deduce que el rey considera a los habitantes del pueblo como una distracción más para sus ratos de ocio, tal como lo constata la cita. En este aspecto, Indrah, su hija, no difiere mucho: “Indrah sintió por él un sentimiento que no percibiera jamás por viajero alguno de los que venían de palacio para morir en el pozo. [...] Esta vez, Indrah estaba enamorada” (Valdelomar, 2014, p. 35).

Como se observa en el fragmento citado, la hija del rey siempre se mostró indiferente ante los viajeros que acababan siendo víctimas de su padre, excepto por el último joven: Nildo. Aunque ella no actuara de manera cruenta con los muchachos, los dejaba morir, lo que devela su posición respecto a ellos: una posición totalmente ausente. Además, estos jóvenes que cayeron en el pozo y que lograron sobrevivir, terminan convirtiéndose en parte del séquito de vampiros de ella; dicho de otra forma, se transforman en sus subordinados, pierden su identidad para estar al servicio de la

princesa. Así, la princesa siempre está en una posición superior respecto de los aldeanos. Esta regla es rota únicamente por Nildo, puesto que el amor que le hace sentir este joven la empuja a interceder por él para que su padre no lo asesine; sin embargo, esto no surte efecto y el pobre mancebo acaba viviendo su trágico destino. Ante este suceso, Indrah, con la ayuda de los vampiros, libera el agua del pozo y ahoga a su progenitor e inunda el palacio. De esta forma, el amor que le produjo Nildo a Indrah representa la posible unión de los dos espacios: el castillo y la aldea, lo que desemboca en tragedia, pero, a su vez, en la destrucción de la tiranía del rey sobre los aldeanos. No solo se evidencia que ambos mundos son incompatibles, sino también que el solo hecho de rebasar tales límites desemboca en la destrucción de los personajes, ya que la princesa acaba deambulando en las noches con sus vampiros en busca del joven que nunca aparece.

Mientras que Nildo se presenta como una especie de catalizador que permite que este orden de dominancia cambie, los demás integrantes de la aldea se configuran, antes del sacrificio de Nildo, como los objetos de diversión del rey y los futuros vampiros de la princesa. Fuera de ahí, son codificados como individuos presa de sus miedos: “Al día siguiente fue hallado el gañán, sin conocimiento y víctima de una crispación horrible. Murió describiendo entrecortadamente la procesión de Indrah” (Valdelomar, 2014, p. 34). Tal como lo menciona la cita, los aldeanos son víctimas de sus miedos a tal punto que mueren con solo ver la procesión de Indrah y su séquito de vampiros. Este factor del terror que los termina matando manifiesta la dominación de los habitantes del castillo sobre los aldeanos: estos últimos están sojuzgados por el temor que los primeros les insuflan, ora por las crueldades del padre, ora por la tenebrosidad de la hija. No obstante, cuando los aldeanos sobrepasan sus miedos, se logra una inversión de roles:

Y en el pueblo se morían las gentes víctimas de crispaciones horribles. Un día se reunió todo el pueblo y acordaron sorprender el palacio de Indrah. Se llamó

a los labriegos de las comarcas vecinas y todos, a la hora del crepúsculo, se lanzaron al palacio armados de piedras, picas y azadones.

Atropellaron viejos guardias y penetraron al gran salón oscuro donde creían encontrar a Indrah y a los vampiros. Los antiguos servidores de Indrah huyeron y al huir dejaron caer el cuerpo de la virgen sobre el que se precipitaron los aldeanos. (p. 37)

Tal como se muestra en el fragmento anterior, esta rebelión de los aldeanos desmantela el efecto misterioso de Indrah y los vampiros sobre ellos. Este levantamiento se vincula al de los sentimientos producidos por Nildo en Indrah. Ambos acontecimientos referencian un acto de transgresión por parte de los aldeanos, una transgresión que va más allá de sobrepasar los límites espaciales, ya que logra revertir el orden establecido: los dominantes pasan a ser víctimas y los que primeramente eran víctimas se convierten en victimarios. De esta manera, como se demuestra en el segundo párrafo de la cita anterior, los vampiros pasan de ser criaturas temibles y tenebrosas a seres que huyen al primer enfrentamiento como si fuesen ratas asustadizas; de igual forma, la princesa, que se podría considerar una especie de ama vampiresa debido a sus atributos físicos, se transforma en una estatua de cera, como si de un ídolo sin vida se tratara. Desde esta perspectiva, después del sacrificio de Nildo en el pozo, los aldeanos se codifican como los nuevos dominadores.

Siguiendo el esquema anterior, la zona del ser primero está ocupada por los habitantes del castillo, entretanto la zona del no ser contendría a los aldeanos, tanto los que permanecen humanos como los vampiros, ya que ambos, de una u otra manera, se encuentran sojuzgados a los habitantes del castillo, ya sea para fungir como objeto de diversión del rey o como vasallos de la princesa. No obstante, tras la muerte de Nildo y el levantamiento del pueblo, los aldeanos pasan a ocupar la zona del ser y los moradores del castillo se posicionan en la del no ser. En este segundo

escenario, los vampiros siguen ubicados dentro de la zona del no ser, ya que nunca logran liberarse de su ama: cuando muere ella, estos desaparecen; es decir, sin la princesa, ellos no existen, no son nada, porque ya han perdido su identidad. Inclusive, dentro de la zona del no ser, los vampiros son todavía inferiores a la princesa y el rey, puesto que todavía dependen de Indrah para vivir. Esta es la interseccionalidad existente dentro de las zonas del ser y no ser, cuando dentro de una zona existe una jerarquía; en este caso, tal interseccionalidad solo sucede en la del no ser. De esta manera, se tiene que la princesa y el rey se ubican en la punta de la pirámide y por debajo de ellos se hallan los esclavos, el séquito de la princesa. Ellos son aún más inferiores porque perdieron su humanidad en manos de los vampiros, se volvieron esclavos de estos.

Con base en lo anterior, se observa que los vampiros se codifican como las víctimas de ambos bandos: en primera instancia, son un juguete del rey; es decir, es la crueldad del monarca lo que convierte a estos hombres desafortunados en vampiros. Luego, es la cualidad de vampiro lo que hace que estén sojuzgados por la princesa Indrah, por lo que la figura vampírica representa un ser esclavizado, sin identidad y atado a la existencia de su ama. Posteriormente, se convierten en el horror de los aldeanos, del grupo al que antes pertenecían, para después pasar a ser víctimas de estos. Los vampiros no logran liberarse y están condenados a desempeñar el rol de víctima.

Por otra parte, en *Shiki* sucede de una forma muy parecida al cuento de Valdelomar: en un principio, la familia Kirishiki y los *shiki* se posicionan como los dominantes, quienes atemorizan al pueblo durante las noches, pero posteriormente se invierten los roles cuando el doctor Toshio Ozaki decide atrapar un espécimen vivo y experimentar con este para encontrar la forma de aniquilarlo. Este espécimen se llama Kyoko Ozaki y es la esposa del doctor Toshio, quien años atrás había sido víctima de un *shiki*. En el capítulo 14, el doctor tortura de múltiples formas a la vampira hasta conseguir asesinarla; de

esta forma, descubre que mueren a la luz del sol y si se les atraviesa el corazón con una estaca. Una vez que Toshio comparte su investigación con los aldeanos, estos se ponen de acuerdo para cazar a los vampiros. Irónicamente, los pueblerinos sobrepasan sus miedos y se convierten en los monstruos mientras que los *shiki* pasan a ser las víctimas. Un ejemplo de esta inversión se halla en el capítulo 22 y es cuando las personas de la villa asesinan a Megumi Shimizu, la protagonista del primer capítulo. Mientras la intentan matar, la chica exclama las siguientes palabras:

¡Detente! ¡Soy yo, Megumi, la hija de Takeo Shimizu! ¡Quiero ir a la ciudad! ¡Por favor, ayúdenme! Deténganse... ¿No me reconocen? Soy Megumi Shimizu. Todos ustedes se rieron de mí, diciendo que mi manera de vestir no encajaba con la aldea. ¿Por qué...?! ¿Por qué no lo entienden?! ¡Ustedes son los extraños! ¡Ustedes ven a los extranjeros y sus cosas como si fueran rarezas! ¡Una aldea así no debió existir desde el principio! ¡Desearía no haber nacido en una aldea así! (Daume, 2010, ep. 22, 8m4s)

Como puede observarse en la cita anterior, Megumi ahora es concebida como parte de los otros —los extranjeros o los extraños—. Ella ahora está vinculada al grupo amenazante y, por consiguiente, los aldeanos deciden exterminarla, aunque en el pasado haya pertenecido a la aldea. En el diálogo de Megumi, es importante señalar la idea de la otredad: mientras que para los aldeanos los extraños son los *shiki*, para los *shiki* los extraños son los aldeanos. De esta forma, el anime plantea una perspectiva bilateral: se logran visualizar ambos puntos de vista, tanto el del pueblo como el de los vampiros. En este punto discrepa del cuento de Valdelomar, puesto que en el relato solo se manifiesta una visión, la del pueblo, gracias a que el narrador pertenece a este grupo, lo que termina permeando el texto desde una sola perspectiva. En cambio, en *Shiki* existe una clara representación de ambos bandos, lo que sirve para evidenciar el concepto de la otredad, de esa barrera mental que separa a unos

individuos de otros; en el caso del anime, el muro que divide a los humanos de los vampiros. No se puede decir lo mismo del cuento de Valdelomar porque el narrador no se coloca nunca desde la perspectiva de los vampiros, cosa que sí sucede en el anime. Además, en el cuento de Valdelomar no se extiende el actuar rebelde de los humanos ante los vampiros, lo que sí sucede en *Shiki*.

De esta manera, el vampiro juega un papel muy importante en el anime: codifica al diferente, al alienado, al dominado que pasó a ser oprimido. Asimismo, la figura del vampiro funge como el detonante de la monstruosidad de los aldeanos; dicho de otro modo, los *shiki* permiten que el humano se convierta en un monstruo aún peor que el propio vampiro, puesto que los vampiros en sí no matan del todo, ya que sus presas acaban reviviendo, y solo lo hacen para sobrevivir; en cambio, el ser humano masacra al vampiro porque lo concibe como una plaga, como algo indeseable que debe ser exterminado. Las siguientes frases lo constatan muy bien: “—Hay que matarla rápido. / —E... ella es realmente un *shiki*, ¿cierto? / —¡Claro que lo es! Si fuera humana, ya estaría muerta. / —No se preocupen, yo asistí a su funeral” (Daume, 2010, ep. 22, 9m32s).

En la cita anterior, los personajes hacen referencia a Megumi. Cuando en la última línea de diálogo se menciona que el aldeano asistió a su funeral, se está diciendo que ella ya murió, no solo como humana para entrar a su vida de *shiki*, sino como miembro de la aldea. Así, como ya no es uno de ellos, deben matarla. De este modo, la primera muerte en el anime se homologa a la separación del individuo de la aldea y la segunda muerte, a la muerte física que sirve a modo de ajusticiamiento personal para aquellos que, por uno u otro motivo, dejaron de ser parte de los aldeanos.

En este texto audiovisual, también existe un catalizador que propicia el cambio de roles en los personajes: el doctor Toshio. Es él quien opta por superar sus miedos y enfrentarse a los *shiki*, lo que desencadena la rebelión del pueblo y el posterior derrocamiento de la familia Kirishiki y sus súbditos. Al igual que en el cuento de Valdelomar,

los vampiros tratan de huir al final del anime, pero solo Sunako Kirishiki, la líder de los *shiki*, logra escapar junto con Seishin, uno de sus subordinados que voluntariamente se deja transformar en *shiki* para permanecer con la niña Sunako por la eternidad. En cuanto a Sunako Kirishiki, se deja de manifiesto que concibe a los humanos como futuros acompañantes o siervos, puesto que ella los convierte en *shiki* para no sentirse sola y formar la familia que siempre soñó tener, tal como se cuenta en el capítulo 16. Además, este personaje en el capítulo 4 hace un comentario acerca de la muerte digno de remarcar: “La muerte es imparcial, por eso es tan terrorífica. Tus hábitos, tu edad, tu personalidad, tu riqueza, tu belleza... Nada tiene sentido frente a la muerte. Puesto que destruye todo eso, la muerte es terrible” (Daume, 2010, ep. 4, 10m56s). De acuerdo con la cita anterior, la noción de muerte que tiene Sunako perfila a todo el colectivo de los *shiki*: ya que ellos se rigen por la muerte, son seres que se gestan tras morir. En este sentido, si la muerte es la que despoja al individuo de sus hábitos, su belleza, su personalidad y otros rasgos, lo despoja también de su identidad. Así, los *shiki* son seres sin identidad que dependen de los humanos para sobrevivir: sin su sangre morirían de inanición. Los *shiki* viven por instinto, por supervivencia, sin ninguna razón más de ser, como si fueran animales salvajes. Esta dependencia también se evidencia en el cuento de Valdelomar: los vampiros necesitan de Indrah para sobrevivir y esta, a su vez, necesita de Nildo para saciar su amor. En definitiva, en ambas obras el ser vampírico se codifica como un parásito de alguien más, no puede valerse por sí solo y su conducta tiende a ser animalizada, guiada solo por el instinto o las órdenes de alguien más.

El postulado anterior se refuerza con esta otra cita del capítulo 8 mencionada por la misma Sunako en una conversación con Seishin: “Absoluta soledad. Aquellos que estaban en contra fueron injustamente discriminados. El dolor de ser abandonados por Dios” (Daume, 2010, ep. 8, 0m19s). En el fragmento, se evidencia un sentido decadente vinculado a la otredad: el otro, por el mero hecho de ser diferente y oponerse a los

demás, está condenado al rechazo, la soledad y el abandono. Estas palabras recuerdan los apuntes de Falcón (2008) respecto de este tema:

la identidad no es sólo el resultado de una definición personal, sino que incluye, ya sea por aceptación o rechazo, una «carga» que las diferentes instituciones por las que transita el individuo a lo largo de su vida depositan sobre él.

En la difícil lucha que debe realizar el sujeto para conservar esa construcción que lo identifica, surge la figura del Otro, el alter, el ajeno, que cuestiona por similitud o por diferencia esa construcción en la cual se apoya el psiquismo.

El diferente, extraño, ajeno, hace tambalear esa construcción precaria de la identidad y, por esa razón, ese se convierte en un enemigo, un contrincante, un rival o un indeseable, según la posición en que se ubica o es ubicado. (p. 2)

Con base en la cita de Falcón (2008), se extrae que el otro representa esa amenaza contra la identidad de un individuo o un grupo, por lo que rechazarlo o eliminarlo van a ser estrategias de defensa. Según la última cita de Sunako, los *shiki*, así como ocurre también con los vampiros en el cuento de Valdelomar, serían seres sin identidad, pues la perdieron por causa de otros. Debido a esto, pasaron a ser la amenaza contra la identidad de los aldeanos. Por esta razón, las palabras de Sunako hacen referencia a seres olvidados incluso por Dios. En ambos textos, la muerte, vista desde esta perspectiva, se interpreta como una muerte social: los aldeanos que se convierten en vampiros o *shikis* mueren para la sociedad y pasan a codificarse como una amenaza latente que les recuerda a los aún humanos que su identidad es vulnerable. Arocha (2020) define muerte social como: “el efecto de una práctica (social) en la que una persona o grupo de personas es excluido, dominado o humillado hasta el punto de convertirse en muerto para el resto de la sociedad” (p. 98). En el caso del cuento peruano, la exclusión ocurre por aceptar la invitación del rey Míndor, lo que conlleva en la adaptación al papel de vampiro; por otra parte, en el anime, dicha exclusión sucede cuando uno

de los *shiki* logra cazar a su presa humana hasta dejarla sin una gota de sangre. En ambos casos, el transformarse en vampiro es sinónimo de muerte social y de subordinación a otra entidad.

Tal como lo menciona Weisz (2015), el otro es un sujeto exótico en la literatura, cuya importancia responde a “una necesidad de enunciar el papel simbólico que tiene la otredad para definir nuestra propia identidad” (p. 4). El aldeano configura su identidad gracias al vampiro y al *shiki*, ya que, sin esa limitación, no sabría hasta dónde llega su ser. No hay que olvidar tampoco que “el sujeto exótico representa el lugar colonizado y los peligros que acechan a los parajes lejanos y desconocidos” (Weisz, 2015, p. 4). En el caso del anime y el cuento peruano, el vampiro cumple esa función a la perfección: se codifica como un ser colonizado, siempre subyugado a alguien más, cuya identidad está ausente, así que no le queda más remedio que construir otra a partir de los otros. Por ello, su identidad, y por consiguiente su existencia, carece de sentido si el otro, el humano, se halla ausente. Al mismo tiempo, el vampiro representa en ambos casos ese peligro de perder la identidad y el miedo a lo desconocido. En “La virgen de cera”, se observa esta idea con el aura misteriosa y terrorífica que transmitían la princesa Indrah y su séquito de vampiros; por el otro lado, en *Shiki*, se manifiesta con el temor inicial que insuflan los *shiki* en las noches. Una vez los aldeanos transgreden esos peligros, los vampiros se desmitifican y son destruidos o huyen porque ya no tienen razón de ser.

Cabe añadir una pequeña comparación sobre la apariencia física de los vampiros en cada texto. Como ya se mencionó, en el texto del Valdelomar los rasgos que caracterizan a estos monstruos son la palidez, la crueldad, el misticismo y el estar rodeados de vasallos. Por otra parte, en *Shiki*, también se caracterizan por una palidez extrema, un halo de misterio que los rodea, están organizados en jerarquía, por lo que los vampiros líderes tienen a su servicio otros vampiros subordinados, que son los que ellos convierten. Los ojos también

son un rasgo notable en el anime, ya que estos son mostrados sin vida y con un halo rojo cuando están sedientos de sangre.

En ambos textos los vampiros se describen con rasgos prototípicos del vampiro clásico: piel pálida, colmillos, rodeados de un aura misteriosa y seductora. Además, están rodeados de subordinados que ellos mismos convierten tras morderlos. Esa mordedura simboliza el despojo de la humanidad, desde el punto de vista humano, ya que no solo lo apartan del grupo, sino también lo colocan por debajo de ellos. Desde una perspectiva psicocrítica, se podría concebir como si los miedos que representan estos monstruos absorbieran a los humanos (Layrón, 2021). Cabe añadir que en el caso de *Shiki*, sí se hace una vinculación más patente y visible de la sed de sangre, lo que se traduciría como vida: visibilidad, existencia, para no vivir en la marginalidad, lo cual no logra evidenciarse en “La virgen de cera”, solo se intuye. Ese absorber sangre representa para los de afuera (los humanos) el perder de su humanidad y su vitalidad, el ceder a sus miedos más profundos, mientras que, para los vampiros, representa un recuperar aquello de lo que han sido despojados por los humanos: su vida (traducido como vida social). De esta forma, Kohn (2012) menciona que la mordida es una alegoría de querer volver al seno materno, a querer relacionarse una vez más con algo familiar. Esta explicación concuerda con lo representado en el personaje Sunako de *Shiki*, quien solo anhela volver a sentirse parte de un grupo, de una familia. Y aunque no sea explícito el aspecto de la mordida en el caso de “La virgen de cera”, el reclutamiento que hace Indrah de los humanos masacrados por su padre representa esta noción de recuperar la familiaridad, de formar parte de un grupo —el séquito la alaba y la respalda, así como una familia o una sociedad la aceptaría y la respaldaría (Kohn, 2012)—.

En el anime, este afán de crear una familia para no sentirse solos en la otredad, para soportar el rechazo por parte de los humanos, es el motivo por que se reclutan. Es decir, la subordinación no tiene otra finalidad más que construir una sociedad

a partir de las diferencias, a partir de aquellos rasgos que los humanos rechazan en ellos y utilizan para discriminarlos y aislarlos de la sociedad. Esto se constata en el episodio final, cuando Sunako devela que toda su vida ha sido privada de una familia porque nadie la aceptó tal cual era. Al contrario, la trataban como un animal amarrándola dentro de una habitación para alimentarla y asilarla del resto. De esta forma, se observa que lo que marca la otredad en el anime también se codifica como un elemento de rebeldía, como un elemento de contraposición ante la humanidad dominante. Este aspecto no está del todo carente en el texto de Valdelomar, pero no se le da tanto protagonismo al monstruo como sí sucede en *Shiki*. Asimismo, al final del texto del peruano, los monstruos quedan exterminados, evidenciando así el triunfo humano; en cambio, en el anime del estudio Daume, a pesar de que la mayoría de los *shiki* son exterminados por los humanos, Sunako logra escapar gracias al monje Seishin, quien no es más que un humano que decidió transformarse voluntariamente en *shiki* para apoyar su causa. Tal como se evidencia, en el anime se reconoce la humanidad o la validez dentro de los *shiki* por parte de uno de los miembros de los humanos, mientras que en el cuento de Valdelomar esto no ocurre: los vampiros siempre son vistos como inferiores y blancos a destruir o temer.

A modo de síntesis, en el cuento y en el anime sucede un intercambio de roles de las zonas del ser y no ser, lo que conlleva a que los vampiros se tornen en víctimas y los humanos se conviertan en victimarios. Un elemento que solo se encuentra presente en el anime es la visión bilateral de los personajes, una especie de imparcialidad revela tanto la perspectiva de los *shiki* como la de los humanos. Esto permite determinar de forma más clara la codificación de la otredad tanto en un bando como en el otro: ambos son extraños para el otro y consideran anormal todo lo relacionado con ellos. En cambio, en el texto de Valdelomar solo se encuentra una perspectiva: la del aldeano. Es decir, no existe imparcialidad, sino que el acto narrativo se halla sesgado. Finalmente, el vampiro en ambas producciones despierta la violencia monstruosa

en los aldeanos, lo que los convierte en seres aún más terroríficos que el propio vampiro o *shiki*.

Conclusión

Tanto el cuento de Valdelomar como el anime del estudio Daume emplean el mito del vampiro para delimitar la identidad de los aldeanos. Así, el vampiro es un sujeto dotado de exotismo que funge como el otro en ambas producciones, cuya identidad se encuentra subyugada a la del grupo de humanos. Así en el espacio como en los personajes, se da una división entre la zona del ser (castillo, mansión y sus habitantes) y el no ser (aldea y sus habitantes), las cuales se invierten cuando los aldeanos irrumpen en el espacio de los vampiros, lo que genera una victimización del chupasangre y un empoderamiento del aldeano. Otra función del ser vampírico en ambos textos es la de develar la monstruosidad de los humanos y encarnar el miedo paralizante del grupo primeramente dominante. El vampiro queda representado como una entidad en medio de las dos zonas: ya murió, pero aun así vive; es un cazador, pero acaba siendo cazado; perdió las características de una identidad, pero se halla atado a la identidad de los demás. Es una zona intermedia carente de identidad y, por consiguiente, de vida en la sociedad.

En el caso de la representación física del vampiro, en ambos textos los monstruos están dotados de rasgos clásicos del vampiro prototípico, tales como la palidez extrema, el estar sujetos entre la vida y la muerte (son muertos que viven gracias a la absorción de la sangre humana), y al estar rodeados de subordinados que ellos mismos transforman. El aspecto misterioso también juega un papel muy importante en ambos textos, así como la mordida lo hace concretamente en el anime. No obstante, es en el anime donde sí se muestra una conversión voluntaria del humano hacia el vampirismo y el apoyo a la causa de los *shiki*, lo cual genera una imagen de conciencia por parte del humano y, por consiguiente, un reconocimiento de la humanidad del vampiro. Este fenómeno no sucede en el cuento de Valdelomar.

REFERENCIAS

- Arias, G. (2020). La modernidad de una aldea encantada: propuesta identitaria y revolución estética en la obra de Abraham Valdelomar. Em C. Moyano, R. Sánchez, F. Blancos e I. Escuderos (Eds.), *Literatura y política políticas de la literatura* (pp. 13-28). Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/42071>
- Arocha, J. G. (2020). Filosofía y Muerte Social en Tiempos de Covid-19. *Dialektika: Revista de Investigación Filosófica y Teoría Social*, 2(4), 95-100. <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/37>
- Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica.
- Bajtín, M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Taurus.
- Calleja, S. (2005). *Desdichados monstruos: la imagen grotesca y deformada de "el otro"*. Ediciones de la Torre.
- Chevalier, J. M. (1986). *Diccionario de los símbolos*. Editorial Herder.
- Dällenbach, L. (1991). *El relato especular*. Visor.
- Daume. (estudio de animación). (2010). *Shiki* [serie de televisión]. Funanimation.
- Falcón, M. I. (2008). Anotaciones sobre identidad y 'otredad'. *Revista electrónica de psicología política*, 6(16), 1-9. http://www.psicopol.unsl.edu.ar/pdf/marzo08_01.pdf
- Grosfoguel, R. (2011). *La descolonización del conocimiento: diálogo crítico entre la visión descolonial de Frantz Fanon y la sociología descolonial de Boaventura de Sousa Santos*. CIBOD.
- Güich, J. (2013). Vampiros marca Perú. Pasavento. *Revista de Estudios Hispánicos*, 1(1), 47-60. <https://doi.org/10.37536/preh.2013.1.1.619>
- Honores, E. (2011). *Lo fantástico en Hispanoamérica*. Cuerpo de la Metáfora.
- Jiménez, A. (2015). *Influencia occidental en el manga y el anime* [Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València]. Repositorio Institucional UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/50002>
- Kohn, M. (2012). O vampiro, um não morto ainda vivo. *Ágora: Estudos em Teoria Psicanalítica*, 15(2), 301-309. <https://doi.org/10.1590/S1516-14982012000200007>
- Layrón, P. (2021). *Figuraciones del vampiro en la narrativas moderna y posmoderna* [Trabajo final de grado, Universitat Autònoma de Barcelona]. Dipòsit Digital de Documents de la UAB. <https://ddd.uab.cat/record/247626>
- Martínez-Acacio, M. E. (2015). *Relectura de la narrativa de Abraham Valdelomar en el proceso de formación de la literatura peruana* [Tesis doctoral, Universidad de Alicante]. <http://hdl.handle.net/10045/87687>

McEvoy, C. (1999). Entre la nostalgia y el escándalo: Abraham Valdelomar y la construcción de una sensibilidad moderna en las postrimerías de la República Aristocrática. En *Forjando la nación. Ensayos sobre historia republicana* (pp. 247-313). Pontificia Universidad Católica del Perú.

Valdelomar, A. (2014). La virgen de cera. En *Cuentos reunidos* (pp. 33-38). Peisa.

Weisz, G. (2015). *Tinta del exotismo: literatura de la otredad*. Fondo de Cultura Económica.