

ENTROPIA

e-ISSN: 2707 - 3327

Vol. IV, n.º 1, 2023



CORPORALIDADES MONSTRUOSAS

ENTROPÍA

Revista de terror en el arte español e hispanoamericano
eISSN: 2707-3327
2023, vol. 4, n.º 1

Codirectores:

Renzo Medina Vicuña
Roman Rojas Chavez

Editores:

Gonzalo Padilla
Yunuen Martínez
Salò Tomoe

Comité académico:

Ana Abello Verano, *Universidad de León*
Claudia Cabrera Espinosa, *Universidad Nacional Autónoma de México*
Elías Rengifo de la Cruz, *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*
Erwin Snauwaert, *Katholieke Universiteit Leuven*
Gloria Carmen Quispe, *Universidad Nacional de Jujuy*
Isabel Segura Moreno, *Universidad de Jaén*
José Güich Rodríguez, *Universidad de Lima*
Mauro Mamani Macedo, *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*
Rosa María Díez Cobo, *Universidad de Burgos*
Santiago Sevilla Vallejo, *Universidad de Salamanca*
Soad Lozano Peters, *Universidad Autónoma de Barcelona*

Diseño y maquetación:

Roman Rojas

Ilustración:

Silent Figure With Landscape (2020)
© øjeRum
linktr.ee/Oejerum
[instagram.com/oejerum](https://www.instagram.com/oejerum)
<https://hausnostromo.com/collections/ojerum>

Contacto:

Av. El Olivar 558
Callao 1, Perú
<https://revista-entropia.com/>
rev.entropia@gmail.com

ENTROPIA

Vol. 4, n.º 1, 2023

CORPORALIDADES
MONSTRUOSAS

ÍNDICE

DOSSIER

- Hipersexualidad, salvajismo y negociaciones del cuerpo en *Embrujada* (1969) de Armando Bó 9 Valeria VILLEGAS LINDVALL
- La desintegración del cuerpo femenino: análisis comparatístico de los cuentos “Inspiración” de Julieta García González y “El retrato oval” de Edgar Allan Poe 29 Alejandra DE LA LLAVE BELTRÁN
- Apropiación y destrucción del cuerpo en videojuegos de horror hispánicos 41 Blanca Estela LÓPEZ PÉREZ
- La duplicación como materialización de la lucha interna: análisis de “El fumador que acecha” de José María Merino 57 Ana CAROLINA FLORES
- El caso de Joseph Mariano de Ayala. Aproximaciones a la monstruosidad novohispana 71 Andrea GUERRA LUNA

RESEÑAS

- Ruidos humanos*. Carlos Pitillas Salvá 85 Sebastián GRAJALES CARDONA
- Arquitecturas inquietantes. Antología de relatos de casas encantadas*. Rosa María Díez Cobo (Ed.) 87 Roman Manuel ROJAS CHAVEZ
- 93 SOBRE LOS AUTORES

DOSSIER



CORPORALIDADES MONSTRUOSAS

HIPERSEXUALIDAD, SALVAJISMO Y NEGOCIACIONES DEL CUERPO EN *EMBRUJADA* (1969) DE ARMANDO BÓ*

Valeria VILLEGAS LINDVALL
University of Gothenburg
valeria.villegas.lindvall@gu.se

Recibido: 24/06/2023

Aceptado: 17/11/2023



RESUMEN

El presente artículo se suma al creciente campo de estudios en torno al cine de horror latinoamericano en relación con el género y la sexualidad, que discuten las implicaciones de la representación del monstruo feminizado, racializado y/o empobrecido y su vinculación con los discursos de identidad nacional. En este contexto, la figura monstruosa —para el caso de este trabajo, la bruja— se gesta a través de la dicotomía fundacional de la “civilización” frente a la “barbarie”. De esta manera, haciendo uso de herramientas de la filosofía feminista y el pensamiento decolonial, se analiza la película argentina *Embrujada* (1969) de Armando Bó. En esta obra, la bruja, a través de su carácter hipersexual, se agencia como una afrenta a la vigilancia del cuerpo, sus placeres y saberes, y como una forma de negociar los modelos normativos de feminidad y familia de acuerdo con los valores normativos y nacionalistas argentinos.

PALABRAS CLAVE: cine argentino; bruja; civilización/barbarie; monstruosidad; cuerpo.

HYPERSEXUALITY, SAVAGERY AND NEGOTIATIONS OF THE BODY IN *EMBRUJADA* (1969) BY ARMANDO BÓ

ABSTRACT

This paper accrues to the growing field of Latin American horror filmmaking scholarship in relation to gender and sexuality, discussing the implications of the representation of the feminized, racialized and/or impoverished monster and its link to national identity discourses. In this context, it is understood that the monstrous figure —in the case of this work, the bruja— is originated as a result of the foundational dichotomy of “civilization” over “barbarism”. Accordingly, the Argentine film *Embrujada* (1969) by Armando Bó is analysed by drawing from frameworks within feminist philosophy and decolonial thought. In this work, the bruja, through her hypersexual character, is seen as an affront to the policing of the body, its pleasures and knowledges and as a way of negotiating the normative models of femininity and family in accordance to Argentine nationalist values.

KEYWORDS: Argentinian horror films; witch; civilization/barbarism; monstrosity; body.

INTRODUCCIÓN

La bruja siempre camina por la delgada frontera entre lo inteligible y lo ininteligible, el centro y la periferia, lo manifiesto y lo oculto. De manera reveladora, las aproximaciones en torno a la bruja en este estudio apuntan hacia la oposición permanente y el conflicto casi irreconciliable entre el binarismo colonial de civilización y barbarie. Esta división ha desempeñado históricamente un papel fundamental en la constitución filosófica del Estado-nación argentino, su formación y sus prácticas. Además, los espacios en los que habita la bruja abren una conversación mucho más amplia sobre su influencia como un tropo que, si bien es reconocible y está bien establecido en la cultura visual argentina, también revela las tensiones filosóficas no resueltas que lo posibilitan. En concreto, estas implicaciones en torno a la bruja anuncian los peligros que acechan fuera de los principios del capitalismo, el heteropatriarcado blanco, la racionalidad, el

cristianismo y el Estado-nación como garantes de la modernidad colonial. Bajo este contexto, en el presente artículo subrayo la figura de la bruja representada en la película *Embrujada* (1969) del director Armando Bó, la cual se manifiesta en desafío directo a estas nociones mediante el ejercicio de una sexualidad no procreativa que prioriza el placer y genera así un tipo diferente de conocimiento a través de la carne, perturbando la división normativa entre cuerpo y alma, reclamando el poder y cuestionando los modelos normativos de familia y “feminidad”.

“Arruinaste mi vida, yo vivía feliz con los míos. Tú representas toda la mugre de la civilización”, le espeta una desilusionada Ansisé (Isabel, “La Coca” Sarli) a su marido Leandro (Daniel de Alvarado), un abusivo magnate maderero que ha intentado a la fuerza confinarla con los adornos de la vida de la *jet set* y alejarla de la selva (Figura 1). Había transcurrido casi una década desde que el público conoció a Ansisé, la joven maká que



Figura 1. Primer plano de Ansisé.

* El presente artículo es una adaptación de un apartado de la tesis doctoral para University of Gothenburg titulada *Wicked women and witches. Subversive readings of the female monster in Mexican and Argentinian horror film*. Disponible en: <http://hdl.handle.net/2077/69770>

creció en comunidad antes de elegir a un hombre de la ciudad como compañero en la precuela *India* (dir. Armando Bó, 1960).

Embrujada, como continuación de la saga de Ansisé, da a entender que su destino ha sido ser reducida a la joven “domesticada” convertida en esposa trofeo, alejada de todo sentido de comunidad y naturaleza. Sin embargo, en esta película Ansisé renuncia a la ingenuidad que la caracterizaba en *India*. Cansada de su existencia burguesa y de la insatisfacción sexual dentro de su matrimonio, ahora se empeña en llegar a concebir el hijo que Leandro no puede darle. Ansisé está decidida a obtener placer sexual y un hijo por todos los medios posibles, incluido el trabajo sexual y el inicio de su relación con un amante llamado Juan (Víctor Bó). Desesperada, entra en contacto con el Pombero, mítica figura guaraní excepcionalmente fértil que anuncia su presencia silbando. Este encuentro la lleva a renunciar a su posición de esposa trofeo. Abandonando las ataduras del núcleo familiar y su compromiso romántico, asesina a su amante y se pierde en el paisaje de la escena final, un gesto que pide al espectador elegir entre un final que promete la emancipación, o bien el sometimiento sobrenatural al Pombero.

En *Embrujada*, Ansisé regresa como una bruja que añora la relación con la naturaleza y la vida en comunidad que el matrimonio burgués le ha negado. En la película, ella ejerce un tipo peculiar de venganza sobre sus guardianes masculinos, negándose constantemente a poner su cuerpo a disposición de ellos si así lo desea, retomando la tradición guaraní y, en el proceso, ejemplificando una combinación única de horror y erotismo. La erótica en general convirtió a Sarli en la primera estrella sexual argentina y, más tarde, en un ícono y embajadora de la cultura popular, tal como fue nombrada por la presidenta Cristina Kirchner en 2012. Sin embargo, las condiciones que rodearon la producción y distribución de *Embrujada* estuvieron marcadas por una implacable censura. Como señala Diego Curubeto (2008), aunque la película se rodó en 1969, fue fuertemente

censurada y se mantuvo en el anonimato hasta su estreno en 1976. Así, los misterios de “La Coca” Sarli surgieron en un contexto histórico, industrial y cultural único: los machetes ensangrentados, las cataratas y la posesión en la película se enmarcaron en un momento convulso de la producción cinematográfica nacional.

EL HORROR ERÓTICO EN *EMBRUJADA* Y LOS MECANISMOS DE CENSURA

Embrujada, de Sarli y Bó, fue precedida por la singular exuberancia erótica y la estética *kitsch* de la obra cinematográfica de Emilio Vieyra. En consecuencia, considero que *Embrujada* está en deuda con los pervertidos enmascarados de Vieyra, ya que ambos ejemplificaron un giro significativamente sexy en el cine de género. Ambos comparten una cierta falta de destreza técnica, ocultan a sus malhechores con máscaras y muestran una marcada preferencia por explotar la desnudez femenina. Estos factores han llevado, sin duda, a desestimar las colaboraciones Sarli-Bó como simple forraje visual con una firme mirada patriarcal y cosificadora. Aunque no pretendo descartar la problemática luz que se proyecta sobre el cuerpo de Sarli como espectáculo, mi intención es hacer hincapié en la negociación que *Embrujada* presenta como un tira y afloja entre la descarada excitación y la denuncia de las limitaciones del matrimonio y la familia nuclear. Por lo tanto, una lectura más amplia e históricamente informada ilumina otra posibilidad de abordar las políticas de representación de la sexualidad y su relación con el cuerpo racializado y feminizado en el gran discurso del nacionalismo. En consecuencia, sitúo mi lectura de *Embrujada* en el contexto histórico y político que hizo que esta iteración de la bruja se convirtiera en una realidad. Como resume Victoria Ruétalo (2009),

[...] to read Sarli's stardom is not to salvage the dark-haired beauty as the embodiment of a progressive text but to acknowledge how she both reacts to and reflects the anxieties, needs, and desires

of a stifling Argentine society wanting to overflow its borders. (p. 203)

Siguiendo la exhortación de Ruétalo, examinar los deseos y las tensiones inscritas en el cuerpo de Sarli en *Embrujada* ofrece una visión digna de las formas en que el cuerpo femenino fue ferozmente censurado, vigilado e incluso manipulado por el Estado para su presentación ante el ojo público. Además, *Embrujada* se desvía del horror argentino cultivado entre los años treinta y sesenta, pero comparte su preocupación temática por la civilización y la barbarie. A primera vista parece una obra inocua de erotismo explotador, pero por otro lado es una reveladora proyección de las costumbres nacionales y sexuales inscritas en el cuerpo de “La Coca” Sarli. Este asunto complica la lectura del cuerpo de Sarli y su función de refractar las libertades y limitaciones concedidas al cuerpo femenino en la creación discursiva de la nación a través de la imagen en movimiento. Recordemos que el cuerpo de Sarli se convirtió en un lugar de disputa por la sexualidad y el placer en el marco de dos dictaduras: la Revolución Argentina (1966-1973) y el Proceso de Reorganización Nacional (1976-1983).

En consecuencia, la censura y su ejercicio influyeron enormemente en la concepción, distribución y, más tarde, reputación y apreciación del cine erótico de la pareja Sarli-Bó. Podemos rastrear el inicio de las prácticas de censura desde 1957, las cuales fueron aplicadas con un control variable a lo largo de los posteriores gobiernos democráticos y dictatoriales hasta su abolición en 1984 (y su completa desaparición mediante la Ley 23.052 de 1985). Es de vital importancia remarcar que el ejercicio de la censura marcó la colaboración de Sarli y Bó en 27 películas: incluso cuando la función de la censura es oscurecer, en este contexto ayuda a desvelar el marco normativo en el que la sexualidad y el cuerpo femenino fueron regulados, proyectados y transformados a lo largo de los periodos de democracia y dictadura y sus respectivos proyectos de nación.

El conflicto de décadas entre la pareja Sarli-Bó y la censura estatal comenzó con su primera película, *El trueno entre las hojas* (1957). La película no sólo marcó la transición de Sarli del ambiente de los concursos de belleza al entretenimiento (fue coronada Miss Argentina en 1955, el año del golpe de estado que derrocó a Juan Domingo Perón), sino que también presentó el primer desnudo femenino en el cine argentino y paraguayo. Además, la película introdujo el ahora famoso primer plano de los pechos de Sarli, escena recurrente que con el tiempo se convirtió en un cuadro icónico en el marco de la cultura visual nacional. *El trueno entre las hojas* fue adaptado por Augusto Roa Bastos a partir de su propio cuento, un comentario sobre la desigualdad y la explotación por parte de quienes abusan de la tierra y la mano de obra de la selva paraguaya. Provocativamente, su ópera prima develó con facilidad la problemática confluencia de racialización y agresividad sexual sobre su cuerpo: ella, mediante el papel de la esposa del dueño de la tierra, despierta la lujuria de los peones en la película. Además, al bañarse en el río Ypané en este metraje, Sarli inauguró la larga retahíla de secuencias de baño al desnudo que fluyen a lo largo de toda su filmografía, razón por la cual los críticos empezaron a llamarla sarcásticamente “La higiénica”.

El desnudo de Sarli sería considerado retroactivamente como un primer acto de rebeldía debido a la coyuntura que rodeó su estreno, un momento decisivo que marcó el tono de la política cultural de las décadas siguientes. En 1957, el presidente de facto Pedro Eugenio Aramburu promulgó el Decreto 62/57, que marcó el precedente legal de un control ampliado del Estado sobre el cine. La ley creó el Instituto Nacional de Cine (INC) como institución reguladora de la industria cinematográfica. La institución dependía del Ministerio de Educación y Justicia, y podía clasificar, vetar y/o aprobar la financiación, calificación y distribución de películas. Aunque la censura no fue un hecho oficial entre 1957 y 1968, su control se fue haciendo más estricto gradualmente, dando lugar

a una ley que autorizaba al Consejo Honorario de Calificación a recortar las películas consideradas inmorales o contrarias a la tradición y la seguridad nacional en 1963. Esta postura obstaculizó progresivamente la producción de películas de terror y refrendó un cierto rechazo hacia éstas. Tras la llegada al poder del dictador Juan Carlos Onganía en 1966, la censura se agravó, llegando incluso al encarcelamiento temporal de Bó en 1967 y de Vieyra y su protagonista en *Placer Sangriento*, Gloria Prat. Para 1968, la legislación sancionaba la prohibición de películas que se considerasen contrarias a la seguridad nacional o que pusieran en peligro las relaciones amistosas con otros países, evidenciando la clara prioridad de su agenda nacionalista. En 1969, la creación de un aparato de censura se oficializó con la formalización del Consejo Honorario de Calificación y su transformación en el infame Ente de Calificación Cinematográfica con la Ley 18019¹, una medida estatal de vigilancia y censura cultural. La ley esbozaba motivos específicos para la intervención del Estado, lo que finalmente llevó a la prohibición de *Embrujada*:

- a) La justificación del adulterio y, en general, de cuanto atente contra el matrimonio y la familia;
- b) La justificación del aborto, la prostitución y las perversiones sexuales;
- c) La presentación de escenas lascivas o que repugnen a la moral y las buenas costumbres;
- d) La apología del delito;
- e) Las que nieguen el deber de defender a la Patria y el derecho de sus autoridades a exigirlo;
- f) Las que comprometan la seguridad nacional, afecten las relaciones con países amigos o lesionen el interés de las instituciones fundamentales del Estado. (pp. 10-11)

Embrujada cumplía varios de estos criterios. Presentaba a Ansisé en escenas lascivas de adulterio y el trabajo sexual, además de representar el coito con el Pombero y retratarla asesinando a los hombres de su vida. En aquel momento, durante

el turno de Onganía en el poder, la Ley 18019 señalaba al catolicismo, los “valores familiares” y la identidad nacional como órganos estrechamente vinculados. Dicha ley se puso en marcha durante el rodaje de *Embrujada* y, como resultado, la película se hizo con una prohibición que garantizaba un amplio recorte del material, lo que retrasó su estreno hasta 1976. La junta de clasificación también se convirtió en un importante brazo ideológico de la última dictadura, el Proceso. Es importante señalar que esta sucesión de representantes militares —que derrocó a Isabel Perón y colocó en el poder a Jorge Rafael Videla a comienzos de la misma— se configuró a sí misma como una abierta “reorganización” bajo el mandato de los valores familiares occidentales, el conservadurismo y el cristianismo. Su agenda se extendía evidentemente sobre la cultura popular, la representación cinematográfica y su regulación. El uso de la censura, sin embargo, iba más allá de la ideología: sus prácticas también generaban considerables beneficios para el gobierno al cobrar por cada solicitud y apelación, vinculando inequívocamente los objetivos económicos con los culturales del régimen.

La filmografía de Sarli y Bó se vio envuelta en estos procesos de férrea regulación de la producción cultural nacional. Cuando finalmente se estrenó *Embrujada*, Sarli ya era conocida en la cultura visual como una “belleza poco sofisticada” cuyo origen de clase trabajadora definiría claramente la forma en que se la consideraba. Como manifiesta Ruétalo (2009), el cuerpo de la actriz se consideraba “‘demasiado provocativo y ostentoso’ para defender la moral argentina”, y era asociado a la clase trabajadora nacional caracterizada por un deseo sexual desenfrenado. Esto invitaba a calificarla como una aparente antítesis de figuras de virtud como Libertad Lamarque, que se exilió a México tras la llegada de Perón al poder (1946-1952; 1952-1955).

Estas distinciones de clase y sexualidad fueron limitaciones decisivas y co-constitutivas

¹Véase http://www.saij.gob.ar/legislacion/ley-nacional-18019-ente_calificacion_cinematografica.htm

que dieron forma a la personalidad de Sarli dentro y fuera de la pantalla, sintonizándola con los proyectos nacionales en los que se insertaban sus películas. Es importante destacar que su cuerpo fue un agente recurrente en la representación de una clase trabajadora nacional marcada por un tipo de animalidad sexual, que progresivamente desembocó en su caracterización como imagen contemporánea de la barbarie. Aún más revelador resulta que la contribución de Sarli a su sociedad con Bó fuera más sustancial de lo que se le atribuye: con un inglés fluido, Sarli estaba acostumbrada a coordinar contratos, acuerdos de distribución y otros aspectos relacionados con la producción. También tenía derecho al 50 % de los beneficios de la producción de *India*. Evidentemente, Sarli no era simplemente la actriz “fetiche” de Bó. Desde esa perspectiva, es esencial cuestionar el papel de Bó cuando se le identifica como la persona responsable de *construir* a Sarli en la pantalla. Sin embargo, este planteamiento no apunta hacia una agenda feminista por parte de Sarli ni declara una falta de autonomía a la hora de crear su imagen, sino que sugiere una constante escritura, reescritura y negociación a partir de los conceptos de género y nación.

Dichos factores históricos, políticos y culturales situaron a *Embrujada* en una coyuntura excepcional, marcada por cambios significativos en la política. La película se rodó en Brasil en 1969, el mismo año de la aprobación de la Ley 18019 y de la dirección del censor Ramiro de la Fuente en el Ente de Clasificación Cinematográfica (1963-1973). Como hemos manifestado, la película fue censurada, pero se estrenó en un momento insospechado: 1976, un año bajo la notable severidad de Miguel Paulino Tato al frente de la junta de clasificación (1974-1978). Había sido nombrado durante el gobierno de Isabel Perón, que tuvo lugar tras la repentina muerte de su marido y estuvo plagado de enfrentamientos políticos. Durante ese período, se formó el grupo paramilitar de derecha Triple A (Alianza Anticomunista Argentina), que envalentonó las

inclinaciones ultraconservadoras que estaban ganando terreno.

Además, en materia de historia del cine argentino, Tato merece un apartado como ejecutor de la agenda netamente nacionalista y conservadora de la gestión cultural propia de la época. Hoy se le recuerda como el censor más despiadado en Argentina, un hombre extremadamente católico con simpatías ultraconservadoras y nazis que prohibió 195 películas durante sus primeros nueve meses en la junta. Al final de su mandato, había prohibido 337 de las 1200 películas que revisó. Declarando vehementemente que su tarea era “higiénica”, Tato encarnaba el control cada vez más fuerte que el Estado ejercía sobre la producción cultural como medio para legitimar su dominio. Además, la retórica de la higiene que marcó irrevocablemente sus opiniones sobre la prohibición, la censura y la condena de determinadas películas apunta a un discurso que concebía a la nación como un cuerpo que debía mantenerse “sano” mediante la vigilancia extrema del trabajo, la sexualidad, el conocimiento y el poder en representación. Precisamente por el reducto autoritario defendido por Tato, el estreno de *Embrujada* en 1976 parece un caso atípico: fuertemente censurada pero también estrenada en tiempos dictatoriales.

Este hecho podría explicarse a partir de una paradoja dentro del sistema fascista de la dictadura. De 1976 a 1983, durante el Proceso, 32 de las 192 películas estrenadas mostraban una vena decididamente erótica y cómica que desafiaba abiertamente las restricciones sobre la representación de la infidelidad, la sexualidad y el comportamiento lascivo en la pantalla. Este gesto, sugiere D’Antonio (2015), se lee como un aliciente que proporcionaba entretenimiento aparentemente licencioso a puerta cerrada, lo que desalentaría una mayor crítica sobre las múltiples atrocidades que dominaban el espacio fuera de la pantalla durante el periodo. Este fenómeno revela la conveniencia de permitir la liberación ocasional de rasgos eróticos para transmitir la

ilusión de un control relajado de la vigilancia cultural, que evidentemente estaba preocupada por las representaciones de género, sexualidad y placer que pudieran contradecir la noción de la familia católica como pilar de la nación.

Sin embargo, la interrupción temporal de los conceptos de castidad, fidelidad y felicidad conyugal en estas comedias cinematográficas solía ir acompañada de desenlaces moralizantes que reforzaban las estructuras asfixiantes. Ello permitía a las instituciones de control cultural arbitrar el contenido político y prohibir las críticas al sistema y los discursos de liberación. Manzano (2015) ilustra acertadamente que la censura facilitó la construcción de una amenaza que se cernía sobre la estabilidad de la familia, el desarrollo capitalista y los valores cristianos como principios del Estado-nación argentino moderno, tanto durante los gobiernos civiles como militares. Esta amenaza a la seguridad nacional se expresaba a menudo en términos de peligro sexual y de género, una articulación que iba acompañada de la criminalización de la juventud y de los disidentes políticos. Así, el placer, la liberación sexual y la soberanía del cuerpo surgieron como un peligro claro y presente para el proyecto colonial de modernidad encarnado en el Estado-nación moderno, militarista, patriarcal y católico.

En consecuencia, durante este periodo la familia se convirtió en el vehículo perfecto para combatir discursivamente estas amenazas, lo que condujo a una clara politización de la maternidad: las mujeres estaban llamadas a cooperar con el progreso abrazando y defendiendo su papel de madres, y muchos grupos de mujeres se convirtieron en baluartes de estos principios. Así pues, no se puede subestimar la implicación de agentes civiles y militares en el avance de la política sexual conservadora —que se gestó durante décadas y que sirvió de base para la vigilancia de la representación de los cuerpos feminizados y racializados—, así como de instituciones como el matrimonio y la familia. Al respecto, Manzano (2015) expone que hubo

una clara interacción entre las instituciones y la sociedad civil en el avance del conservadurismo cultural y, finalmente, en la justificación del autoritarismo.

A partir de esta contextualización, es posible evidenciar que estos cambios sustanciales en la política cultural estaban en sintonía con las agendas conservadoras ejercidas tanto por el gobierno como por la población civil. Como resultado, la maternidad y la familia argentinas fueron significativamente cargadas con un sentido de deber patriótico, convirtiéndolas en armas discursivas del sistema político hegemónico. A pesar de que estas asociaciones fueron aparentemente opuestas y desafiadas en la disposición erótica de Sarli, el contrapeso que ella proporcionó sólo fortaleció el papel político asignado a las madres y a las familias como bastiones del patriotismo. Es este conjunto específico de circunstancias, atravesado por regímenes democráticos y dictatoriales, y actitudes conservadoras y liberales hacia el placer y el cuerpo femenino, lo que sitúa a la bruja de *Embruja* en un poderoso espacio liminal desde el que negocia, subvierte y denuncia los roles de género prescriptivos de la época.

HIPERSEXUALIDAD, SALVAJISMO Y NEGOCIACIONES DEL CUERPO EN *EMBRUJADA*

La configuración de Ansisé en *Embruja* puede esclarecerse a partir del registro histórico de las tensiones en torno a la vigilancia del cuerpo femenino como elemento servil para el nacionalismo. Además, su representación como bruja también se basa en su diferenciación racial, que también se refuerza a través de la integración de la tradición guaraní. La caracterización de Ansisé como mujer racializada se perfila abiertamente en *India* (1960), el largometraje que dio a conocer el personaje al mundo. La película se rodó en Misiones (provincia argentina fronteriza con Paraguay), y describe a Ansisé como una india guaraní mediante la música de apertura de José Asunción Flores. Es importante destacar

que las letras de Flores también establecen la asociación de la indigeneidad como comparable o intercambiable con la animalidad, siguiendo el verso “india, bella mezcla de diosa y pantera”². La película se empeña en representar a Ansisé como una mujer indígena no “contaminada” por la “civilización”, proyectando sobre ella un estado en el que se funden naturaleza, animalidad y animalidad no humana. Resulta revelador que la película no está exenta de generalizaciones sobre la indigeneidad, ya que presenta a Ansisé como una mujer maká e incluso afirma que posee la lengua original de la comunidad (mataco), aunque la lengua se caracteriza erróneamente como guaraní. *India* sugiere hábilmente una añoranza de la vida de los pueblos originarios y las comunidades indígenas como un respiro de la civilización, en lo que podría ser una faceta de lo que Renato Rosaldo (1989) denomina acertadamente “nostalgia imperialista” (p. 108). En otras palabras, la película transmite un “anhelo inocente” que evita con éxito la rendición de cuentas, encubriendo así la dominación y la destrucción de entornos enteros y de los pueblos que los habitan.

El tono nostálgico de la película ensalza el exotismo del nordeste argentino y naturaliza el alejamiento de Ansisé de su comunidad, al tiempo que impregna de inocencia esta acción. Ansisé es retratada como curandera, hija del cacique de los maká y, se podría deducir, potencialmente próxima en la línea de poder. Sin embargo, el orden comunal se ve alterado por la llegada de Dardo (Guillermo Murray), un ladrón de la ciudad del que Ansisé se enamora. Finalmente, el encuentro entre ambos se convierte en el microcosmos de la colonización y su representación romántica como amor y choque cultural entre el hombre blanco y la mujer racializada. Los modos heteronormativos de relacionalidad sexual y romántica se forzan sobre la comunidad maká y, de paso, subrayan la disposición de Ansisé como una salvaje útil y

bueno. La película proporciona un marco claro que años después se deshace en *Embrujada*, que venga la ingenuidad de Ansisé y supera el discurso que Silvia Rivera Cusicanqui (2015) denuncia como el “mito de unas comunidades indígenas sumidas en el aislamiento y la pobreza y enclaustradas en un pasado de inmovilidad y penumbra cognitiva” (p. 15).

La transformación del personaje de Ansisé se hace evidente al observar el comienzo de ambas películas, que presentan a la protagonista de formas notablemente diferentes. En el comienzo de *India*, la cámara sigue a Ansisé desde lejos, en un plano amplio en el que su cuerpo desnudo no es más que una silueta, mientras sube una colina tras salir de la cuenca de un río. La sobriedad con que la cámara encuadra a Ansisé se transforma radicalmente en la apertura de *Embrujada*, a través de una vista extremadamente amplia de las cascadas y el verdor envolvente de Misiones para pasar a una voz en *off* que introduce las potencialidades míticas de la selva. El contraste se completa con la presentación de los títulos de cada película. Los planos medios y amplios en blanco y negro de la *India*, que muestran a Ansisé en una desnudez parcial, se convierten en *Embrujada* en un festín de colores llamativos y sobresaturados que enfatizan la desnudez de Ansisé sobre el fondo luminoso de las cascadas en las que se baña. La presentación del título que en *India* sugería una desnudez envuelta en grises suaves se convierte en un desnudo frontal y colorido en *Embrujada*, lo que consolida aún más la exhibición abierta del cuerpo racializado como un bien para el consumo visual (Figura 2) y que fusiona la diferencia racial con el atractivo sexual. Además, Ansisé de *India* mira al horizonte tomando el sol desnuda de espaldas a la cámara, como si fuera observada sin consentimiento por un curioso. En cambio, en *Embrujada*, en lugar de permanecer quieta o contener la visión de su cuerpo desnudo, se levanta observando al cielo, con la cara hacia la cámara, aunque sin

² Esta propuesta fue también un eslogan de venta de la película, y apareció en el cartel editado por la productora de Bo, la Sociedad Independiente Filmadora Argentina.



Figura 2. Presentación de los títulos de *India* y *Embrujada*.

encontrarse directamente con su mirada. La música de cuerdas y cantos suaves que acompaña a la cámara inmóvil de la introducción de *India* se convierte en un coro vibrante que canta “india” en *Embrujada* con el retumbar de los tambores, casi para ser ahogado inmediatamente por el rugido de la cascada detrás de ella. Basándome en estas oposiciones, planteo que los tratamientos radicalmente diferentes del desnudo de Ansisé insinúan su transformación de una buena salvaje a ser acreedora de un carácter más desafiante, mediante imágenes que evocan de una mirada nostálgica a una confrontación plena con el espectador.

Ambos enfoques ilustran lo que Rita Segato (2013) caracteriza como la “mirada pornográfica y alienante” como un modo naturalizado de ver el cuerpo racializado que proviene desde una óptica colonial. La autora señala que el desarrollo de esta mirada es indisoluble de la expansión capitalista impuesta por el Estado (minería, turismo y otras formas de explotación de la tierra), el tráfico ilegal de drogas o la presencia de militares, que han tenido y siguen teniendo un profundo efecto en la vida comunitaria. Plantea que, al ser atravesadas por las acciones de un “frente colonial/estatal-empresarial-mediático-cristiano” (p. 109), las relaciones y prácticas en lo que la autora denomina mundo-aldea — término que utiliza para aludir al conjunto de relaciones comunales precoloniales— se ven

gravemente afectadas. Las jerarquías de género se transforman y la agresión y el despojo se legitiman de forma renovada, ya que el cuerpo indígena y su subjetividad se asimilan a la lógica de la acumulación, la productividad, la competitividad y la plusvalía. A la luz de este análisis, Ansisé emerge como una figura paradójica, ya que su acceso a los despojos de la explotación capitalista es una anomalía y, sin embargo, estas riquezas sólo son accesibles para ella en la medida en que se configura como un elemento en el inventario de dichos despojos. Ella permanece con un pie en el frente colonial/estatal-empresarial-mediático-cristiano que Dardo trajo a ella en *India*, pero lo rechaza de plano en *Embrujada*, lo que le otorga su condición de bruja.

A la luz de estos drásticos contrastes, sugiero que *Embrujada* ofrece la supuesta perversión y eventual venganza del noble salvaje. Antes de los diez minutos, el cuerpo desnudo de Ansisé se hace familiar al espectador, estableciendo un alejamiento de la recatada mujer maká en *India*. Además, la transformación que sufre el personaje se establece con precisión con la inclusión de pasajes que revelan su frustración sexual, derivada de la incapacidad de Leandro para concebir un hijo con ella. Dicha frustración se transmite en sus intercambios íntimos con Leandro, que son ejercicios de complicidad con el espectador que sitúa la acción tras las puertas cerradas de su dormitorio. En uno de estos

momentos, sin música y sin más sonido que los débiles suspiros de la pareja, la cámara centra la figura de Ansisé, estridentemente oscura contra las sábanas blancas de la cama en la que se encuentra, vestida con una bata de encaje negro. El comienzo de la escena transcurre en planos prolongados que enfocan toda la atención en su imagen. La cámara recorre lateralmente su cuerpo mientras se acaricia los pechos, con los pezones bien maquillados, y se queda fija en su mirada durante unos segundos. Se invita al espectador a transgredir el espacio doméstico y, momentáneamente, a ponerse en el lugar de Leandro —para quien está pensada la mirada de Ansisé—, ya que los planos se intercalan con una imagen de él mordiendo los labios y acariciándose la entrepierna, advirtiéndole que ella está lista para que él la tome. Un plano cenital muestra la expresión de Ansisé lamiéndose los labios en señal de anticipación, lo que refuerza dicha insinuación. Aunque el encuentro se ve frustrado por la dolorosa incapacidad de Leandro para aprovechar el momento, el

espectador tiene la oportunidad de vislumbrar la disposición sexual de Ansisé en plenitud, ya que la cámara favorece el retrato de su cuerpo desnudo por encima de los primeros planos de las expresiones de su pareja. Al transgredir el espacio doméstico del dormitorio, se anima al espectador a captar su imagen completa y a asimilarla con todo detalle, de otro modo reservado a la intimidad. Ello también facilita el establecimiento del cuerpo de Ansisé como una extensión de la riqueza de Leandro, que se transmite abiertamente a medida que la acción se desplaza de las habitaciones cerradas al espacio público del aserradero.

En un corte imprevisto pero revelador, se muestra a Leandro dando instrucciones a su secuaz Peralta —y, como sabremos más tarde, también amante del magnate— para que azote a un peón atado a un árbol por su deseo de abandonar el aserradero. Intercalados con planos generales de los trabajadores talando árboles, el ritmo y el sonido de los azotes se sincronizan con el golpe de las hachas, estableciendo una



Figura 3. Plano detalle de los pechos de Ansisé.

conexión inequívoca entre la explotación del cuerpo racializado y la explotación de la tierra que caracterizan la desenfadada empresa capitalista del aserradero. Esta yuxtaposición entre los espacios privados y públicos en los que habitan los personajes arroja luz sobre el cuerpo de Anisé como parte de ese paisaje explotable, al tiempo que esboza la violencia inherente a la pretensión de Leandro de poseer la tierra, el trabajo y, sobre todo, a ella.

La música también contribuye a transmitir esta conexión y su relevancia se remonta a las incursiones sexuales de Anisé fuera de su matrimonio. Esto se ejemplifica mejor con el uso de una percusión febril y rápida a los compases de la samba cuando se aventura en su encuentro con un cliente como trabajadora sexual. En particular, esta elección musical difiere notablemente de los suaves acordes de Luis Alberto del Paraná que abren la película y acompañan recurrentemente a Anisé en los espacios públicos donde se presenta como esposa de Leandro. Una vez que se encuentra en el interior como trabajadora sexual, el ritmo cambia significativamente. Las percusiones y la cuica de una samba aumentan en velocidad y cadencia, y la cámara se mantiene enfocada en un plano detalle de sus pechos, acariciados por su cliente mientras ella mira fijamente al techo, apenas abre la boca y se relame los labios. El uso del plano detalle se puede interpretar como un rechazo de la mirada recatada, reforzando la lógica de la apropiación descarada de su cuerpo. La mirada alienante y pornográfica se ve facilitada por la reducción de todo su cuerpo a una visión extremadamente estrecha de sus pechos, estrujados sin piedad por su cliente (Figura 3). Sin embargo, esta vez la apropiación se produce por iniciativa de Anisé, ya que es un medio para un fin. Mientras atiende al hombre, dos planos de ella imaginando un bebé se intercalan con

imágenes de las incómodas caricias: su objetivo está fijado. Esta ambivalencia apunta a las múltiples negociaciones que se producen en la película, facilitadas por la búsqueda constante (y el compromiso) del personaje de agenciarse tanto en el espacio público como el privado.

Aún más revelador resulta el final de la escena, que a través del diálogo refuerza la configuración del cuerpo de Anisé como propiedad. Cuando Leandro irrumpe mientras Anisé atiende a un cliente, afirma ser el marido y el *dueño*. Sin embargo, su reclamo es recibido con burla por Anisé, que ríe a carcajadas: la bruja ha empezado a desplegarse. Se ríe de la impotencia de Leandro con un rugido castrante, una actitud que reverbera a lo largo de la película, ya que lo menosprecia constantemente. Esta secuencia sugiere una negación apenas velada de la unión naturalizada de la propiedad y el matrimonio, al tiempo que refuerza la alienación de la mirada sobre el cuerpo indígena. Aquí, la agencia que se le concede a Anisé está directamente relacionada con su autonomía para reclamar la soberanía de su cuerpo, para obtener placer, convertir su sexualidad en un arma y obtener beneficios de ella. Sin embargo, la idea del cuerpo indígena como sexualmente autónomo se ve atenuada por la continua fijación en los pechos de Sarli, ineludiblemente manipulados por manos masculinas. Además, esta fijación continua sugiere un refuerzo del placer visual, contemplando sus pezones cubiertos de maquillaje como zonas erógenas inocuas que pueden invitar al deseo sin diezmar las posibilidades del sexo agresivo y penetrativo³. De este modo, civilización y falocentrismo se mezclan discretamente, dando a entender que el placer sexual experimentado por un cuerpo femenino es incompatible con el proyecto civilizador. Como resume Luce Irigaray (1985),

Hers are contradictory words, somewhat mad from the standpoint of reason,

³ Aquí aludo a las reflexiones de Irigaray (1985) sobre la representación del autoerotismo femenino y su subordinación naturalizada al pene como referente de poder y placer. A la luz del presente análisis, esta determinación de nociones arbitrarias, binarias y jerárquicamente opuestas de placer masculino y femenino se lee como un recordatorio restrictivo de las nociones coloniales de género y sexualidad.

inaudible for whoever listens to them with ready-made grids, with a fully elaborated code in hand. (p. 29)

El placer de Anisé no es más que un misterio, y la idea de que ella pueda ser capaz de agenciarlo por sí misma se apacigua radicalmente mediante la fragmentación visual de su cuerpo: los planos detalle de sus pechos se encuentran subordinados a la lógica del placer masculino. Después de todo, el suyo es, como manifiesta Irigaray (1985), un placer peligroso para los constructos patriarcales de la verdad y la realidad, ya que desarrolla un lenguaje y horizonte de sentido completamente diferentes. Si consideramos a los lenguajes patriarcales, heterosexistas y coloniales como fundamentos de los discursos nacionales, el placer femenino (por no hablar del placer racializado) trastorna la linealidad de la concepción masculina del tiempo. Este placer se considera indulgente y excesivo, no creativo. De ahí que se caracterice como una amenaza para el binarismo colonial en la delineación del género: el conocimiento generado en el cuerpo se convierte en una perspectiva abominable. Es así porque se inscribe en otro lenguaje: el lenguaje de la alteridad y la diferencia. Tomando prestadas las palabras de Irigaray, su deseo y su placer se transmiten como una voracidad y un hambre temibles, y esto es, en última instancia, lo que la convierte en un monstruo —ya que “the genital lips speak as the mouth lips, a language which is silent to phallogocic audibility” (p. 101), como resume Patricia MacCormack (2010)—. En otras palabras, su monstruosidad se revela como parte del ideario patriarcal. Es la encarnación de lenguajes proscritos y rebeldes que pueden concebir su placer fuera de los esquemas falogocéntricos. Como resultado, se proyecta como una bruja, una insaciable devoradora de hombres, a los que convierte en bestias furiosas.

A lo largo de la película, e invitada permanentemente por el reiterativo mal funcionamiento del escote del colorido vestuario de Paco Jamandreu (que refuerza la fijación en sus pechos), la mirada sobre el cuerpo

de Anisé se ve subrayada por una retórica que concibe a la selva como algo indisociable de ella. La insistencia en su insaciable deseo sexual pone de relieve una lectura que no puede desligarse de la noción colonial del cuerpo racializado y animalizado. Esta particularidad está minuciosamente delineada en *India*, y se transmite abiertamente en el diálogo de *Embrujada* —Juan se refiere a ella como una salvaje, y aún más dramáticamente, como la encarnación de “todo el misterio de la selva virgen. No podrá apartarse nunca de eso. Es una salvaje... para vivir y para amar”—. Como resultado, la procedencia indígena de Anisé se expresa efectivamente no sólo como sinónimo de disponibilidad sexual, pero también como una amenaza inminente. Podría decirse que esta ambivalencia ilustra la validez de la retórica de civilización y barbarie, y evoca su papel histórico en el genocidio de los pueblos originarios sancionado por el Estado y el blanqueamiento forzoso de la población mediante la violación y el borrado epistémico. En última instancia, el horror también reside en que es una enemiga doméstica. Como precisa Gabriel Eljaiek-Rodríguez (2018), los horrores de la civilización y la barbarie residen en la imposibilidad de distinguir al otro, que en el caso de Anisé se convierte en la desalentadora posibilidad de acostarse con un otro diabólico.

Así, el cuerpo racializado aparece implacablemente sexualizado y casi insondablemente peligroso. De forma reveladora, en *Embrujada*, el cuerpo de Anisé convierte el placer en un arma y prioriza su propio gobierno sobre sus capacidades reproductivas, permitiendo la subversión, aunque sea parcial y limitada por la mirada sexualizada. En otras palabras, afirma su existencia en una posición liminal permanente desde la que simultáneamente afirma y desafía los papeles que le atribuyen como bruja indígena racializada. Esta indeterminación la sitúa en una indefinición y fluctuación constantes, una ambigüedad que le permite negociar estas limitaciones y, al mismo tiempo, adscribirse a



Figura 4. Doble exposición de Anisé.

las normas que la atan a los papeles de vientre procreador y objeto sexual. Asimismo, permite al personaje habitar papeles inesperados y simultáneos: madre y trabajadora sexual, esposa y amante, ingenua y perversa. Al respecto, consideramos que la liminalidad que transmite está estrechamente ligada al cuadro de su cuerpo desnudo en conexión visual irrevocable con el agua.

Como hemos visto, la fama de Sarli como “La higiénica” estaba ligada a la recurrencia de primeros planos que mostraban su desnudez completa con la pretensión de espiarla mientras se bañaba. En este caso concreto, el agua se convierte en un elemento decisivo al facilitar la superposición entre Anisé, la esposa, y Anisé, la bruja maká, que se transmite mediante dobles exposiciones para subrayar su simultaneidad. Cuando un fotograma superpuesto de Anisé con el “traje” de Maká toma el relevo del primer plano de ella en trajes de piel, sus dos facetas se encuentran, mientras la música acelera su ritmo. Esta superposición (Figura 4) sugiere la

negociación que Anisé lleva a cabo entre estas facetas.

Visualmente, el agua se convierte en el lugar donde las temporalidades de la película se superponen, haciendo que Anisé flote libremente entre ellas. Esta fluidez entre sus facetas de “salvaje” y “civilizada” plantea la incesante negociación que encarna la bruja. Cuando está en el agua, retratada a través de un plano general de su cuerpo que se funde con el río, la ruptura entre sus facetas se solventa momentáneamente. Ya no se reduce a un primer plano de sus pechos, sino que el agua une su cuerpo al plano más amplio de la cascada y la selva. Esta interconexión apunta a las continuas oscilaciones y consecuencias que se derivan de la alienación forzada del cuerpo indígena de la naturaleza, la vida en comunidad y las formas libres de sexualidad y placer. A través de esta superposición entre pasado, presente y futuro, el yo de Anisé como mujer maká atraviesa el presente para recordarnos que es una mujer indígena y no está muerta ni se ha ido. Esto

pone en entredicho la idea de que su “pasado” indígena sería el retorno a la represión. De hecho, esto revela que una parte fundamental de ella que nunca fue absorbida por el matrimonio o el lujo, y que revela ante el espectador de manera íntegra⁴. La separación de su comunidad y su integración al matrimonio burgués han marcado su existencia, introduciendo un cisma significativo entre sus facetas de mujer indígena y esposa de Leandro. Sin embargo, el agua une estas facetas, ya que las superposiciones sugieren que ella sigue habitando ambas esferas. Así, el agua, en su capacidad de interconectarse y fluir, evoca las formas en que los proyectos civilizadores pretenden sobrescribir temporalidades y cosmologías alternativas en el avance de los modos de existencia blancos, capitalistas y heteropatriarcales, pero no necesariamente lo consiguen.

De esta manera, el agua tiene un significado especial como desafío a las fronteras que se establecen arbitrariamente sobre la historia y la tierra. Es importante resaltar que el agua se convierte en coprotagonista de la incesante liminalidad de Anisé, actuando como poderoso catalizador y recordatorio de la arbitrariedad de las fronteras inscritas no sólo en el cuerpo racializado, sino también en la cartografía de los territorios al servicio de los Estados-nación. Por lo tanto, este gesto de reconexión entre bruja y territorio, así como de bruja y naturaleza, ofrece un desafío potencial a la colonialidad, a sus medidas ideológicas y prácticas. No obstante, si bien es cierto que desafía las estructuras y los papeles que la contienen, dicho poder es producto del trauma o la violencia.

Estos acontecimientos violentos quedan ilustrados en su primer encuentro sexual con el



Figura 5. *Anisé con los animales.*

⁴ Esta idea puede vincularse con los planteamientos de Taylor (2020) sobre el relato del trauma en relación con la historia afroamericana y el gótico: “Some events are so powerful in their violence or anger that it leaves behind a remnant of that death, like the debossed imprint left through the pages when you press too hard with the pen. The ghost hasn’t come back to visit us in the present, rather we are seeing a glimpse of the past. I like to think that instead of the spirit invading our space, we have temporarily gained access to theirs” (p. 62).

Pombero, que marca su paso a bruja. Se da a entender que se trata de un encuentro forzado, que roza la violación sobrenatural. Después de este incidente violentamente erotizado en la hierba, ella es retratada fantaseando con él y expresando a Juan que quiere un hijo —aunque sea engendrado por el Pombero—. Tras el primer encuentro, que advierte ambiguamente deseo y rechazo, Ansisé invoca al Pombero ofreciéndole cigarrillos y aguardiente de caña, asumiendo aún más su papel de bruja: el poder le es concedido como una transacción precedida por el terror y la impotencia. Sorprendentemente, la violencia sexual parece ser ineludible; sin embargo, la negociación se mantiene, ya que más tarde ella se sitúa entre el rechazo y la adopción de esta fuerza. A su vez, el Pombero también propicia una reconciliación que repara la ruptura entre Ansisé y el mundo natural del que fue “rescatada” por Dardo y Leandro en distintos momentos.

Tras su contacto sobrenatural con la entidad guaraní, Ansisé realiza una transición completa, remarcada cuando es retratada rodeada de guacamayos, metabolizando y reformulando la familiar iconografía de la bruja europea (Figura 5). Se la representa cuidando animales y fumando un cigarrillo, sugiriendo que también ha adquirido los poderes del Pombero a través del acto sexual. Este gesto marca y prefigura la caracterización de Ansisé como bruja, por cuya conexión con el mundo natural y sus saberes debía ser condenada. Así, la noción del cuerpo racializado y su transformación en una máquina distanciada del mundo natural —y, por tanto, completamente diferenciada de los animales no humanos— es explícitamente rechazada y pasada por alto a través de la reconciliación de Ansisé consigo misma y con la naturaleza, reivindicando momentáneamente la instintualidad que, en palabras de Silvia Federici (2018), “capitalism had to curb to produce a disciplined worker” (p. 22).

Además, otra forma en la que Ansisé desafía los papeles que se le asignan dentro del matrimonio es su incursión voluntaria como trabajadora sexual. Como hemos visto, el rechazo de su

peligrosa hipersexualidad se basa en la naturaleza no procreativa de su búsqueda del placer. En el contexto de la industrialización y la acumulación de capital, señala Federici (2020), el placer sexual se oponía con éxito al trabajo doméstico no asalariado de la madre abnegada, que se concebía como desprovisto de toda dimensión erótica. Más aún, es posible encontrar una concreción y consecuente legitimación de estas características en el imaginario popular argentino de la santa folclórica la Difunta Correa. Bajo este nombre se le conoce a Deolinda Correa. Se cuenta que su marido fue capturado en el contexto de la guerra civil entre unitarios y federales en el siglo XIX. Desolada ante la idea de que su marido muriera lejos de sus cuidados de esposa, siguió a las tropas a pie con su hijo en brazos, hasta que finalmente pereció bajo el sol de la provincia de San Juan y murió en Vallecito, donde hoy se erige su santuario. Su sacrificio en nombre de su marido soldado y de su hijo no quedó sin recompensa, ya que este último sobrevivió gracias a su interminable y nutritiva leche materna.

De este modo, los atributos de la madre abnegada y no erótica se vinculan a la maternidad nacional a través del mito: de manera similar a la Llorona en México, la Difunta Correa eleva las cualidades de la madre abnegada, empobrecida y/o racializada como elemento fundacional en el discurso nacional. En este caso, la abnegación de la Difunta Correa y el papel de Ansisé como trabajadora sexual se leen como oposiciones normativas útiles a fin de delinear el papel del cuerpo feminizado y racializado enmarcado en la modernidad colonial y su gestión patriarcal y capitalista de la reproducción y la sexualidad. Esta clara oposición facilita la articulación del placer sexual femenino como no rentable, improductivo e inadmisibles en el gran esquema de la producción capitalista. En consecuencia, para que este placer sea rentable, necesita incorporarse a las lógicas del falocentrismo y a sus economías derivadas —lingüísticas, ontológicas y materiales—. Al respecto, afirma Irigaray (1985),

woman is traditionally a use-value for man, an exchange-value among men; in other words, a commodity. As such, she remains the guardian of material substance, whose price will be established, in terms of the standard of their work and of their need/desire, “by ‘subjects’: workers, merchants, consumers. (p. 31)

Tal como manifiesta la autora, el placer femenino no sólo es incompatible con el tiempo como camino continuo hacia el progreso, sino que es prescindible y debe ser gestionado por cualquiera menos por ella. Tal prescindencia, como hemos visto, también se ejerció fuera de la pantalla, ya que tanto la censura como los medios de comunicación colaboraron en la construcción de Sarli como una figura pública polémica sobre la que se permitía un erotismo desenfrenado dentro de los confines del placer visual patriarcal. El placer femenino ha llegado a representar, escribe Federici (2018) en resonancia con Irigaray, “a social danger, a threat to the discipline of work, a power over others, and an obstacle for the maintenance of social hierarchies and relations” (p. 30). Esta gestión del placer femenino como mano de obra asimilada en el marco de las transacciones capitalistas se ilustra en la representación del trabajo sexual, que incluso es regulado y provisto por Leandro como amo.

El trabajo sexual es presentado como una vía de escape para los peones explotados en el aserradero, representando el motivo común de la trabajadora sexual como proveedora mercantilizada de desahogo sexual para la mano de obra masculina en Sudamérica, lo cual es clave para mantenerla disciplinada⁵. Cuando Ansisé toma iniciativa de escapar a la vigilancia y regulación del trabajo sexual por parte de Leandro, también niega la noción misma de que su cuerpo sea una extensión de la tierra que él

posee. Es importante destacar que al asumir un papel como trabajadora sexual no remunerada, en el que múltiples hombres pueden acceder a sus favores sexuales, Ansisé elude la supuesta propiedad de Leandro sobre su vientre. Aún más llamativo resulta que, cuando le pregunta a la encargada del lugar cómo convertirse en una de las compañeras, la mujer a cargo responde inmediatamente en términos de horas de trabajo y cuotas: se le exigirá trabajar en un turno de nueve a cinco, encontrándose con decenas de hombres al día. Este intercambio revela que el trabajo sexual debe estar atravesado por la lógica del capitalismo y sus limitaciones en cuanto a tiempo, trabajo y productividad, incluso cuando se realiza de forma voluntaria, ya que Ansisé rechaza el dinero, puesto que insiste en que su única remuneración sea el embarazo. Esta acción cuestiona su papel de esposa trofeo pasiva y “domesticada”, al tiempo que socava abiertamente la noción de que su maternidad está exclusivamente destinada a mantener el núcleo familiar y dar continuidad al linaje de Leandro.

Las tensiones entre la autonomía y cosificación que encarna Ansisé como trabajadora sexual son aún más reveladoras cuando se sitúan en el contexto que rodeó la producción, su prohibición y eventual distribución de la película. Como se ha evidenciado, esta obra de horror erótico está incrustada en prácticas políticas específicas de censura que son indisociables de la construcción de un imaginario nacional hecho a la medida del ideal de un Estado-nación católico y conservador. Aquí, la figura de la trabajadora sexual aparece como la antítesis de la madre argentina esbozada como garante de la familia nuclear, e ilustra aún más las formas en que el proyecto del Estado-nación también se inscribe en el cuerpo femenino. Al tiempo que evoca la alteridad de la trabajadora sexual y su presencia como una enfermedad en el cuerpo político del Estado-nación, su

⁵ Tómesese el caso ejemplar de la figura de la visitadora en *Pantaleón y las visitadoras* (1973) de Mario Vargas Llosa y la puta en *Memorias de mis putas tristes* (2004) de Gabriel García Márquez, ambas adaptadas al cine. La concepción común de la trabajadora sexual como mercancía o como agente pasivo en una relación de poder atraviesa la clase, la raza y el género. También apunta a la noción naturalizada del deseo femenino como productor de valor, económico o de otro tipo, pero solo en la medida en que está integrado en la lógica de las estructuras capitalistas y patriarcales que lo dirigen a partir de su propio interés y beneficio, nunca en beneficio de las propias trabajadoras sexuales.

monstruosa hipersexualidad se transmite como algo indisociable de su racialización. Las múltiples insinuaciones de que su cuerpo es la encarnación de la selva virgen, así como el recurrente motivo musical de cadencia rápida ligado a su representación como trabajadora sexual, invitan y refuerzan la asociación del cuerpo indígena y/o de la trabajadora sexual como ajenos al Estado-nación moderno. Así, la seguridad de la familia nuclear y de la empresa capitalista parecen depender de su control, sujeción e incluso destrucción, ya que Leandro afirma ominosamente que ella “arrastra la maldición de su raza”.

La declaración condenatoria de Leandro evoca por sí sola la alterización, la eliminación y la condena de la trabajadora sexual, al tiempo que subraya la hipersexualización y la alienación del cuerpo racializado, dando a entender que la trabajadora sexual racializada está destinada a existir en permanente incompatibilidad con la modernidad. La trabajadora sexual se construye como un otro animalizado, delineado como portador de enfermedad social y física, daño moral y comportamiento dañino, evidenciando una vez más las formas en que la disciplina del cuerpo feminizado y racializado es indispensable para el avance de la modernidad colonial. Las búsquedas hedonistas de Ansisé en todos los espacios, y su representación como reprobables, son un recordatorio de la incompatibilidad del placer y los conocimientos del cuerpo racializado con el gran diseño del Estado-nación. Además, la expulsión forzosa de Ansisé de su comunidad y su violenta destribalización/desindigenización bajo el manto discursivo, violento y “civilizador” de la homogeneización se justifican como acciones necesarias para minimizar el peligro que supone ante las instituciones del matrimonio y la familia nuclear. En última instancia, la destrucción y condena de la bruja está motivada por la ansiedad de vigilar, racializar y alienar el cuerpo en perpetuo servicio de los ideales de la modernidad colonial.

Como se ha demostrado, el acceso al poder de Ansisé aparece como producto de un trauma.

Del mismo modo, su placer o liberación se representan a menudo socavados por la violencia sexual (erotizada); así, su empoderamiento nunca se cumple de forma inequívoca. Un ejemplo ilustrativo de esta obstaculización se produce cuando la película se acerca a su final y Ansisé tiene un último encuentro con el Pombero. A pesar de haberlo invitado mediante una ofrenda de puros y caña, y de haber aparentemente aceptado el recibimiento de su poder tras su primer encuentro sexual, él vuelve a ella de forma poco consentida. Un plano medio muestra a Ansisé dirigiendo una mirada vacía al espejo del cuarto de baño antes de ducharse, vestida con una camisa roja transparente que deja al descubierto sus pechos. Un silbido lejano prefigura la aparición del Pombero. Tras un corte brusco, la cámara se sitúa detrás de Ansisé, revelando que el Pombero está ahora detrás de ella. A pesar de la brevedad de la escena, la violación de un espacio íntimo y del cuerpo de Ansisé queda patente en dos fotogramas: un corte repentino revela un primer plano de sus pechos (ahora inexplicablemente mojados, con la camisa roja pegada a sus pezones) siendo apretados con fuerza por las garras del Pombero, que parecen de goma. La imagen va seguida de un primer plano de su cabeza contra la pared de azulejos de la ducha, con el pelo resbaladizo por el agua, pero con una impecable sombra azul de ojos adornando sus párpados mientras mira hacia abajo, sin encontrar nunca la línea de visión de la cámara. La contundente dominación y ultraje de Ansisé a manos del Pombero advierte la imposibilidad de su autonomía. En *Embrujada*, el cruel recordatorio de la fortaleza patriarcal queda patente en el hecho de que la autonomía de Ansisé corre el riesgo de ser subyugada por el Pombero: puede que el poder nunca le pertenezca por completo.

Los escenarios en los que Ansisé podría experimentar el goce son deshechos por la violencia patriarcal, que tiene la posibilidad de castigarla (como ilustra su último encuentro con el Pombero) o, más bien, patologizarla (tachada de salvaje por Leandro, que alternativamente la

repudia como una loca necesitada de disciplina). La patologización de su deseo sexual también frena su búsqueda de autonomía, mientras negocia constantemente el placer como una muestra efímera de agencia. De este modo, Ansisé se revela como la proyección de un deseo sexual desenfrenado, patológico y animal, lo que ilustra que:

Woman, in this sexual imaginary, is only a more or less obliging prop for the enactment of man's fantasies. That she may find pleasure there in that role, by proxy, is possible, even certain. But such pleasure is above all a masochistic prostitution of her body to a desire that is not her own, and it leaves her in a familiar state of dependency upon man. Not knowing what she wants, ready for anything, even asking for more, so long as he will 'take' her as his 'object' when he seeks his own pleasure. (Irigaray, 1985, p. 25)

Tanto el castigo como la patologización de la agencia sexual de Ansisé se manifiestan como representación de lo que Irigaray escribe en este pasaje: su placer se proyecta como un papel suplementario a las fantasías patriarcales de violación. Resulta revelador que se la coloque en una posición de indecisión y ambigüedad, un lugar donde los miedos proyectados sobre el cuerpo feminizado y racializado encuentran proyección. De tal modo, su cuerpo vuelve a ser un lugar de negociación: reticentemente recatada, siempre presa del deseo masculino, habita una ambigüedad en la que es poderosa y dependiente, subversiva y complaciente. Sin embargo, es la posibilidad de simultaneidad y negociación lo que prepara el terreno para una lectura diferenciada del ambiguo poder de Ansisé. Al final, el personaje sobrevive,

lo que deja entrever la posibilidad de que su supervivencia sea una reivindicación o un desdoblamiento del Pombero, y no una sierva de sus deseos.

Una representación evidente de Ansisé como desdoblamiento del Pombero y, por tanto, como una poderosa bruja gracias a su intervención, se encuentra en la batalla final con Leandro. Éste lleva a Ansisé a la cascada con el pretexto de dar un paseo —a pesar de que sus frases revelan el desprecio que siente por la selva— e, incitando un último enfrentamiento, la arrastra hacia un precario puente de madera. El montaje de este pasaje es crucial. En primer lugar, la lucha se transmite mientras la cámara los observa desde lejos, pero a medida que sus gritos se ahogan por el sonido de la cascada, la tensión aumenta y los planos se acercan a la pareja, pasando a un plano medio y luego a un primer plano mientras tiran el uno del otro. En el violento intercambio, Leandro acusa abiertamente a Ansisé de ser una bruja que le arruinó la vida, gritando “¡BRUJA!”. Mientras arrastra a Ansisé hacia el borde del puente, una rápida transición superpone un primer plano de su rostro y, a través de brillantes destellos estroboscópicos, se muestra un primer plano del Pombero. A medida que Ansisé se acerca a la cámara, caminando hacia Leandro, su imagen se entrelaza con la de su demonio sobrenatural, dando a entender que podrían ser la misma persona. La cámara, ahora por encima del hombro del Pombero/Ansisé⁶, retrata los últimos momentos de Leandro cuando suelta un grito, a segundos de ser devorado por la selva vengativa. El montaje sugiere que Ansisé es un desdoblamiento del Pombero —una estrategia visual que se prolonga hasta la escena en la que asesina a Juan con un machete— y eleva la posibilidad de su poder como bruja, desafiando

⁶ Otro elemento que corrobora la posibilidad de Ansisé como reivindicación o desdoblamiento del Pombero es su afinidad visual con Pomba Gira, entidad divina femenina en la práctica espiritual afroargentina umbanda y kimbanda. Pomba Gira es una faceta complementaria del Exú (espíritu guía masculino de la fertilidad en perpetuo tránsito entre lo divino y lo mundano). Ella encarna el deseo sexual insaciable y aparece como poseedora de poder de forma autónoma. A partir de la reutilización de la iconografía umbanda, la relación entre el Pombero y Ansisé como Pomba Gira concibe el género de Exú no como jerárquicamente opuesto, sino como un todo que puede manifestarse en dos facetas igualmente poderosas.

su caracterización como un cuerpo sumiso y mortal ante una entidad sobrenatural.

Aunque se trate más bien de una lectura reparadora y esperanzadora, abordar las posibilidades de Ansisé como una entidad poderosa ilumina la inconmensurable amenaza que se esconde tras el conocimiento de —dentro y desde— la carne fuera de la jerarquización colonial. Esta última contralectura subraya acertadamente el desafío que la bruja puede plantear a las limitaciones de un proyecto de modernidad resuelto a vigilar la sexualidad como herramienta para disciplinar el cuerpo y sus saberes. En consecuencia, cabe preguntarse si la autonomía sigue siendo una posibilidad después

de que la estridente risa de Ansisé se desvanezca y la película llegue a su fin: el último fotograma la revela con el rostro salpicado de sangre después de matar a Juan, rompiendo así sus lazos con todas las predisposiciones que limitan el deseo sexual, la reproducción y el amor romántico. De esta manera, el último plano de Ansisé pone fin a una serie de negociaciones que se llevan a cabo a lo largo de la película y que consolida aún más el potencial de *Embrujada* desde una lectura subversiva. La bruja suscitó el miedo, reclamó autonomía por la fuerza y —quizá— se salió con la suya, desafiando las restricciones que se le impusieron y manifestando su poder ante aquellos que intentaron “domesticarla”.

BIBLIOGRAFÍA

- Curubeto, D. (Director). (2008). *Carne sobre carne* [Película]. Flesh & Fire.
- D'Antonio, D. (2015). Paradojas del género y la sexualidad en la filmografía durante la última dictadura militar argentina. *Estudios feministas*, 23(3), 913-937. <https://doi.org/10.1590/0104-026X2015v23n3p913>
- Eljaiek-Rodriguez, G. (2018). *The Migration and Politics of Monsters in Latin America*. Palgrave Macmillan.
- Federici, S. (2018). *Witches, Witch-Hunting and Women*. PM Press.
- Federici, S. (2020). *Beyond the Periphery of the Skin. Rethinking, Remaking and Reclaiming the Body in Contemporary Capitalism*. PM Press.
- Irigaray, L. (1985). *This Sex Which Is Not One*. Cornell University Press.
- MacCormack, P. (2010). Becoming Vulva: Flesh, Fold, Infinity. *New Formations*, 68(1), 93-107.
- Manzano, V. (2015). Sex, Gender and the Making of the “Enemy within” in Cold War Argentina. *Journal of Latin American Studies*, 47(1), 1-29. <https://doi.org/10.1017/S0022216X14000686>
- Ruétalo, V. (2009). Temptations. Isabel Sarli Exposed. En T. Dolores y V. Ruétalo (Eds.), *Latsploitation, Exploitation Cinemas and Latin America* (pp. 201-214). Routledge.
- Rivera Cusicanqui, S. (2015). *Sociología de la imagen. Miradas ch'ixi desde la historia andina*. Tinta Limón Ediciones.
- Rosaldo, R. (1989). Imperialist Nostalgia. *Representations*, (26), 107-122. <https://doi.org/10.2307/2928525>
- Segato, R. (2013). *La crítica de la colonialidad en ocho ensayos y una antropología por demanda*. Prometeo.
- Taylor, L. (2020). *Darkly: Black History and America's Gothic Soul*. Repeater.

LA DESINTEGRACIÓN DEL CUERPO FEMENINO: ANÁLISIS COMPARATÍSTICO DE LOS CUENTOS “INSPIRACIÓN” DE JULIETA GARCÍA GONZÁLEZ Y “EL RETRATO OVAL” DE EDGAR ALLAN POE

Alejandra DE LA LLAVE BELTRÁN

Universidad Autónoma Metropolitana Unidad-Azcapotzalco

<https://orcid.org/0000-0003-3616-0615>

Recibido: 30/11/2022

Aceptado: 25/05/2023



RESUMEN

La escritora mexicana Julieta García González retoma la idea del cuerpo femenino como fuente de inspiración en el cuento “Inspiración” (2006); sin embargo, el artista no encuentra el estímulo necesario para su labor creativa en el cuerpo natural de la modelo. De tal manera, la desintegración del cuerpo femenino resulta un factor determinante para la inspiración del artista. Por lo anterior, el objetivo del presente artículo consiste en analizar los elementos del proceso artístico, la falta de inspiración en el artista que incita la búsqueda de armonía, proporción y belleza, a partir de la preferencia del artificio por encima de la naturaleza —característica de los decadentistas—, desde los libros *Historia de la belleza* (2010) de Umberto Eco y *Nacidos bajo el signo de Saturno* (2015) de Rudolf y Margot Wittkower. De igual forma, se establece una relación transtextual entre el relato de García González y “El retrato oval” (1842) de Edgar Allan Poe, a partir de la categoría “The lady as a portrait” propuesta por Elisabeth Bronfen, en *Over Her Dead Body. Death, Femininity and the Aesthetic* (1996), para aludir a la fascinación por el cuerpo femenino y la desintegración del cuerpo vivo con la finalidad de preservar el objeto artístico sobre lo efímero. Asimismo, este concepto implica la relación recíproca entre la muerte del personaje femenino y la creación de imágenes.

PALABRAS CLAVE: cuerpo femenino; narrativa contemporánea; representación artística; escritora mexicana; literatura gótica.

DISINTEGRATION OF THE FEMALE BODY: COMPARATIVE ANALYSIS OF THE TALES “INSPIRACIÓN” BY JULIETA GARCÍA GONZÁLEZ AND “THE OVAL PORTRAIT” BY EDGAR ALLAN POE

ABSTRACT

Mexican writer Julieta García González takes up the idea of the female body as a source of inspiration in the short story “Inspiración” (2006); however, the artist does not find the necessary stimulus for his creative work in the natural body of the model. Thus, the disintegration of the female body is a determining factor for the artist’s inspiration. Therefore, the objective of this article is to analyze the elements of the artistic process, the lack of inspiration in the artist that incites the search for harmony, proportion and beauty, based on the preference of artifice over nature —characteristic of the decadentists—, from the books *Historia de la belleza* (2010) by Umberto Eco and *Nacidos bajo el signo de Saturno* (2015) by Rudolf and Margot Wittkower. Similarly, a transtextual relationship is established between García González’s story and Edgar Allan Poe’s “The Oval Portrait” (1842), from the category “The lady as a portrait” proposed by Elisabeth Bronfen, in *Over Her Dead Body. Death, Femininity and the Aesthetic* (1996), to allude to the fascination with the female body and the disintegration of the living body in order to preserve the artistic object over the ephemeral. Likewise, this concept implies the reciprocal relationship between the death of the female character and the creation of images.

KEYWORDS: female body; contemporary narrative; artistic representation; Mexican writer, gothic literature.

Mi experiencia es que cuanto más estudiamos el arte menos nos interesa la naturaleza. Lo que el arte nos revela realmente es la ausencia de un diseño en la naturaleza, su curiosa falta de refinamiento, su extraordinaria monotonía, su absoluta condición de cosa no acabada.

OSCAR WILDE

Equilibrio, armonía y proporción son algunas de las cualidades que los pintores buscan plasmar en sus representaciones del cuerpo humano. Particularmente, el cuerpo femenino resulta un estímulo para la creatividad e incentiva el deseo de los artistas de distintas épocas por preservar su imagen. En este sentido, la escritora mexicana Julieta García González retoma la idea del cuerpo femenino como compositivo para el artista en su cuento “Inspiración”, perteneciente a la colección de cuentos *Las malas costumbres* (2005). El objetivo del presente artículo consiste, por un lado, en analizar el proceso artístico en el cual la desintegración del cuerpo femenino y la muerte de la modelo son los factores determinantes para la inspiración del pintor; por otro, en estudiar la posible relación transtextual de dicho relato con “El retrato oval” (1842) de Edgar Allan Poe.

Julieta García González nació en la Ciudad de México en 1970. En 2004, la editorial Joaquín Mortiz publicó *Vapor*, su primera novela; posteriormente, el Fondo de Cultura Económica publicaría el libro de cuentos *Las malas costumbres* en 2005. García González fue becaria del Centro Mexicano de Escritores y del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA), y forma parte del Sistema Nacional de Creadores de Arte (SNCA). En relación con su cuentística, la misma escritora explicó, durante una entrevista con Israel Pintor en 2007, su afinidad por la brevedad en los cuentos:

Me gustan mucho las posibilidades abiertas. Con el cuento se abren muchas. [...] los cuentos me fascinan por la posibilidad de guardar información. Una novela te da todo un mundo. En el cuento, apenas entras a ese mundo y lo demás está en ti. (Pintor, 2007)

Aunque los cuentos de Julieta García González resultan narraciones excepcionales y puertas abiertas a posibilidades infinitas, existen pocos estudios en torno a ellos. La crítica suele considerarla miembro de “la generación inexistente” e identifica algunos intereses recurrentes en sus textos. Por ejemplo, Jorge Luis Herrera (2014) analiza la función de la mirada en uno de los cuentos de *Las malas costumbres* e indica la notoria heterogeneidad en los temas y los personajes: “se aprecian varias constantes, como las miradas curiosas, invasivas, lascivas; los deseos desenfrenados; la disolución de identidades; la descomposición individual y social; el vínculo entre placer y dolor; y la escatología a flor de piel” (p. 131). El objeto de análisis del presente artículo contiene varios de estos intereses.

LA DESINTEGRACIÓN DEL CUERPO FEMENINO DURANTE EL PROCESO ARTÍSTICO

En “Inspiración”, el narrador en tercera persona describe el proceso creativo del pintor que busca desesperadamente inspiración en el cuerpo de una modelo. El narrador omnisciente en tercera persona¹ también cumple con las características del tipo “narrador con”, es decir, esta voz narradora incorpora en el texto lo que la modelo piensa y siente durante el procedimiento². Los personajes carecen de nombre y la acción ocurre dentro de habitaciones con paredes de colores

¹ Según Paredes (1987), este tipo de narrador se caracteriza por los siguientes elementos: “Ninguno de los personajes, de los seres humanos ficticios, se encarga de la crónica de los hechos: hay una entidad aparte que los cuenta y organiza. [...] La obra se erige como un universo donde él no está inmiscuido, a lo sumo es su cronista: contempla y refiere lo sucedido. [...] El narrador omnisciente: aquél que, por excelencia no se identifica con ninguno de los personajes: ajeno y superior a ellos, así como a la historia, ‘narrador olímpico’. Tiene conocimiento total de personas y situaciones, de los hechos y su interpretación definitiva” (p. 32-35).

² “Otra manifestación de la tercera persona es el narrador con (*‘narrateur avec’*, según Pouillon) [...] El narrador somete su discurso a la perspectiva de uno de los personajes que intervienen en la historia; y acude parcialmente, de una manera controlada por el propio registro del narrador, al modo indirecto libre. Sólo se narra lo que el personaje puede saber, ver o conocer según las relaciones que establece con los demás y su funcionamiento en el texto” (Paredes, 1987, p. 37).

verde o rosa pastel, en una casa prestada. La narración comienza con el personaje masculino, el pintor, declarando su falta de inspiración y la necesidad de un estímulo; por ello, la modelo, quien intenta ayudarlo, posa para él. Sin embargo, el pintor no encuentra inspiración en su cuerpo armónico natural ni en las posiciones normales o comunes que puede adoptar.

Desde el título, Julieta García presenta el tema central del cuento: la inspiración. El relato inicia con la frase “—Necesito inspiración— dijo el pintor” (García González, 2006, p. 41), que muestra el conflicto principal del personaje masculino. La inspiración, según el *Diccionario de la lengua española* (2021), es la acción, el efecto o “el estímulo que anima la labor creadora en el arte o la ciencia” (s.v.). En el libro *Nacidos bajo el signo de Saturno*, Rudolf y Margot Wittkower estudian la figura del artista desde la Antigüedad hasta la Revolución francesa, y explican que la locura ligada a éste y, por supuesto, al estímulo creativo, tiene tres formas: “primeramente la *manía* de Platón, la locura sagrada de entusiasmo y de la inspiración; en segundo lugar, la locura o las enajenaciones mentales de tipo vario, y finalmente, una alusión más bien vaga al comportamiento excéntrico” (Wittkower y Wittkower, 2015, p. 103). En este sentido, la carencia de locura e inspiración detona el comportamiento extraño del artista en el relato.

La mirada ansiosa del pintor comienza a recorrer el cuerpo de la modelo sin conseguir el estímulo anhelado. Por este motivo, el personaje femenino, entornando los ojos y levantando los brazos, intenta auxiliar al artista: “—Y yo que puedo hacer para ayudarte...? —dijo mirándose las uñas de las manos, disparejas y con el borde sucio” (García González, 2006, p. 41). Entonces, el pintor pide a la mujer modelar para él; busca un bloc y unos carboncillos para comenzar la representación su cuerpo. El personaje permanece en silencio, sin consentir

verbal ni físicamente convertirse en la modelo. Sin embargo, el pintor comienza a moverla de un espacio a otro y de una posición a otra:

La chica siguió sin moverse, pero él la tomó del brazo con cierta rudeza y la dirigió a otra habitación. [...] El cuarto quedó en una agradable penumbra y fue hasta entonces que ella se dio cuenta de que no había contestado a la pregunta del pintor. No había asentido ni había siquiera hecho un solo movimiento que le diera a entender a él que posaría. (García González, 2006, p. 42)

A lo largo de la historia, la representación del cuerpo femenino ha sido objeto de estudio entre artistas, poetas, pintores y escultores, como una forma de conservar la imagen amada e idealizada de la mujer sobre el paso del tiempo. Sin embargo, el procedimiento resulta distinto cuando el cuerpo carece de vida, y aún más, cuando el cadáver es el resultado del proceso mismo. Elizabeth Bronfen, en *Over Her Dead Body. Death, Femininity and the Aesthetic* (1996), analiza la idealización en la representación del cadáver femenino en el arte y la literatura. El cuerpo femenino inanimado produce una irrupción, un desorden que induce al artista masculino a restituir la estabilidad y recuperar la vida:

La convención cultural de reproducir mujeres como imágenes se vuelve particularmente conmovedora, sin embargo, cuando se muestra que el proceso de creación de imágenes es la causa/resultado de la muerte de una mujer, ‘causa’ y ‘resultado’ forman una relación recíproca ambivalente. (Bronfen, 1996, p. 110)³

En el cuento de García González, el artista busca inspiración en la modelo, no obstante, el cuerpo femenino, cubierto o desnudo, parece un estimulante insuficiente para él; por lo

³ A continuación cito el texto original: “The cultural convention of reproducing women as images becomes particularly poignant, however, when the process of image-making is shown to be the cause/result of a woman’s death, with ‘cause’ and ‘result’ forming an ambivalent reciprocal relation”. Todas las citas de este texto son traducciones mías. En adelante, colocaré al pie los textos originales.

tanto, el pintor comienza a despojarlo de toda naturalidad corporal: “La miró con una mirada poco natural, como si la contemplara a través de una lupa o desde un ángulo imposible que no era el que mediaba entre los dos” (García González, 2006, p. 42). Como menciona Herrera, las miradas curiosas y el deseo desenfrenado junto con la descomposición corporal también tienen presencia en “Inspiración”. La mirada antinatural, sin excitación ni deseo, impulsa al artista a levantarse de su asiento y posicionar las extremidades de la modelo silenciosa de manera anormal:

El pintor entonces tomó una de las piernas de la modelo y la flexionó hasta que la rodilla estuvo a punto de rozar el hombro derecho en una posición poco natural. Después estiró con ambas manos la otra y le acomodó los brazos extendiéndoselos hacia atrás de la cabeza en la que se veían los ojos cerrados, dulces. (García González, 2006, p. 43)

La manipulación del cuerpo resulta indolora para el personaje femenino, mientras que el pintor comienza a dibujar su primer boceto. La modelo adormecida pierde paulatinamente la noción del tiempo, del espacio y de su propio cuerpo, aunque permanece en posiciones extrañas y anatómicamente imposibles o dolorosas: “Ella asintió con los ojos todavía cerrados. Sentía que un sopor la invadía. Se daba cuenta de que su cuerpo había adquirido una postura muy poco convencional, pero no se sintió incómoda” (García, 2006, pp. 43-44). El narrador continúa describiendo las transformaciones del cuerpo hasta llegar a su desintegración, paralela a la creciente emoción del pintor ante él. El personaje comienza a doblar y posicionar las extremidades del cuerpo femenino de forma antinatural para lograr “un cuerpo enredado”:

—No quiero una posición normal. Quiero un cuerpo enredado— la voz del pintor era monótona. Tomó las piernas de la modelo y las entrelazó, torciendo a partir de los tobillos. Primero les dio

una vuelta, después otra. Se separó del cuerpo de la chica y lo contempló. Volvió a tomar las piernas que ya formaban una suerte de trenza y les dio dos vueltas más hasta que se convirtieron en un nudo en el que era imposible distinguir las rodillas de los muslos o de las tibias. Supo que no podría regresarlas a su posición natural, pero esto no la preocupó. En cambio, se extrañó por no sentir dolor”. (García, 2006, p. 44)

La desintegración del cuerpo naturalmente armónico remite a la búsqueda del artificio en el proceso creativo del pintor. Umberto Eco, en *Historia de la belleza* (2010), explica el concepto de armonía como la unión de contrarios y opuestos —par/impar, límite/ilimitado, recta/curva, etc.— y como la representación de la perfección para los primeros pitagóricos: “La armonía no es ausencia de contrastes, sino equilibrio” (p. 72). Asimismo, el cuerpo resulta bello si es proporcional y armónico: “Todas las partes del cuerpo han de adaptarse recíprocamente según relaciones proporcionales en el sentido geométrico: A es a B como B es a C” (Eco, 2010, p. 74). Sin embargo, en “Inspiración”, el pintor comienza a posicionar las extremidades de su modelo en función de su propio principio de armonía y belleza, en un auténtico ejercicio de euritmia, tal como la explica Eco: “Vitruvio distinguirá la proporción, que es la aplicación teórica del principio de simetría, de la *euritmia* (*‘venusta species commodusque aspectus’*), que es la adaptación de las proporciones a las necesidades de la visión” (Eco, 2010, p. 75).

La emoción del artista aumenta conforme ocurre la deformación del cuerpo femenino; en cambio, el sopor y el sueño invaden a la modelo: “La curiosidad la obligó a abrir los ojos. En ese momento el pintor le giraba los tobillos de tal forma que sus pies apuntaban en sentido opuesto al del resto de las piernas” (García González, 2006, p. 44). El personaje femenino observa al artista entusiasmado, con el cabello alborotado, mientras intenta recordar crujidos

en su cuerpo o el mínimo rastro de dolor, “pero no recordó nada y nada sentía” (García González, 2006, p. 45). El artista recupera el estímulo necesario para desarrollar su labor creativa al convertir el cuerpo de la modelo en un amasijo de carne. La inspiración y la excitación del pintor incrementan a tal grado que lo conducen a encontrar la divinidad en el cuerpo sin forma: “Podrías ser un ángel. Te voy a pintar alas” (García González, 2006, p. 45). Esto permite asociar su estado con el frenesí divino:

Marsilio Ficino, el gran filósofo florentino y comentarista de los *Diálogos* de Platón, fue el que abrió el camino para la difusión del pensamiento platónico. Ficino resumió sus ideas sobre la inspiración en una carta de 1457 dirigida a su amigo Pellegrino Agli. Aquí pueden parafrasearse unos pasajes de esta larga exposición: el alma, que a través de los sentidos intenta alcanzar la mayor hermosura divina y la armonía, es llevada al éxtasis por el frenesí divino. Platón llama al amor celestial el deseo inenarrable, lo que nos mueve a reconocer la hermosura divina. El ver un cuerpo hermoso excita el deseo ardiente de la hermosura divina y, por tanto, los inspirados están arrebatados a un estado de locura divina. (Wittkower y Wittkower, 2015, p. 100)

La locura divina promueve la búsqueda por el cuerpo bello y armonioso emprendida por el artista. El narrador describe el creciente éxtasis del pintor frente a la deformación del cuerpo femenino: “Eres muy bella y armoniosa’, dijo llevándose una mano a la pelvis. Su erección era evidente” (García González, 2006, p. 45). El pintor consigue la armonía y la hermosura hasta que despoja al cuerpo de toda naturalidad: “Volvió a sentarse y empezó a dibujarla en esa posición en la que parecía que ella no fuera un cuerpo humano, sino una especie de canasta en la que se encontrarían tan solo sus pechos y su

cara ladeada” (García González, 2006, p. 45). El arrebato de “locura divina” en el personaje masculino es consecuencia de su intervención directa en el objeto, es decir, el artista destruye la armonía tradicional del cuerpo para suplantarla con una construcción artificial totalmente distinta.

En el siglo XVIII, Immanuel Kant, en las conclusiones de la *Crítica del juicio*, consideraba que la belleza era irreductible a un concepto. Sin embargo, la experiencia estética y el lado oscuro de la razón podrían reducir cualquier objeto cognoscitivo en concepto, con la finalidad de dominarlo o independizarse de él; Umberto Eco lo resume de la siguiente manera: “No obstante, si es así, ¿qué límite puede impedir reducir no solo las cosas, sino incluso las personas, a objetos manipulables, explotables, modificables?” (Eco, 2010, p. 269). Asimismo, en el cuento de García González, la belleza de los cuerpos resulta un objeto totalmente manipulable en manos del artista. La experiencia estética conlleva a la destrucción del cuerpo, a la desaparición de los brazos y las piernas de la modelo sobre el cubrecolchón.

La reducción del objeto a concepto, junto con las tendencias al rechazo a la naturaleza y la mirada sin excitación ni deseo del artista, continuaron en el siglo XIX con el decadentismo francés. Dentro de los intereses de los decadentistas, Eco incluye la atracción por fenómenos sobrenaturales, la magia y lo demoniaco, “o bien la celebración de cualquier desorden de los sentidos, desde el sadismo al masoquismo, la incitación al vicio o la fascinación ejercidas por figuras perversas, inquietantes, crueles: una estética del mal” (Eco, 2010, p. 337). Además, para los decadentistas la belleza no estriba en lo cotidiano, sino que la experiencia estética y el proceso creativo surgen del artificio:

No hay belleza que no sea obra de artificio; solo lo que es artificial puede ser bello. “La naturaleza está por lo general equivocada”, dirá Whistler, y Wilde precisará: “Cuanto más estudiamos el

arte menos nos interesa la naturaleza”. La naturaleza bruta no puede producir belleza: ha de intervenir el arte que crea, allí donde no había más que desorden accidental, un organismo necesario e inalterable. (Eco, 2010, p. 340)

El pintor del relato, al igual que el grupo decadentista, busca la belleza en la alteración de las formas. El desinterés por el cuerpo natural de la modelo lo mueve a desordenarlo. El personaje masculino modifica constantemente la postura de sus piernas, ahora resbaladizas entre sus manos: “La dejó así, sin moverla en lo absoluto, y volvió a sentarse a dibujar. Ya no era visible más que el torso y la cara. Los brazos y las manos parecían haberse fundido con el cubrecama” (García González, 2006, p. 46). La intervención del artista provoca la desintegración del cuerpo de la mujer hasta su completa desaparición. Asimismo, la belleza y la armonía de la modelo son el resultado de la destrucción y la creación del artificio, donde el proceso artístico corrompe la naturaleza.

Esta profunda confianza en el poder creador del arte no es sólo típica del decadentismo, sino que es el decadentismo el que, a partir de la afirmación de que la belleza solo puede ser objeto de un largo y amoroso trabajo artesanal, llega a la constatación de que una experiencia es tanto más valiosa cuanto más artificiosa. De la idea de que el arte crea una segunda naturaleza, se pasa a la idea de que es arte cualquier violación, lo más extravagante y morbosa posible, de la naturaleza [...] Los grandes temas de la sensibilidad decadente giran en torno a la idea de una belleza que nace de la alteración de las fuerzas naturales. [...] y cuando se admira a la mujer (si no se contempla bajo el perfil del mal triunfante, encarnación de Satanás, inasequible porque se niega al amor y a la normalidad, deseable porque es pecadora, embellecida por las huellas de

la corrupción), se ama en la feminidad de la naturaleza alterada. (Eco, 2010, pp. 340-342)

La presencia de un gran cuadro abstracto en la pared verde, en el que se distinguían clavos y tornillos, también resulta un símbolo importante de la labor creativa en el cuento. El rechazo hacia lo natural por parte de sus antecesores, los decadentistas, adquiere una modalidad distinta en el siglo XX, cuando el artista busca crear de forma independiente a las referencias visuales del mundo. Entonces, el arte abstracto intenta mostrar lo invisible, impensable e irrepresentable, en obras donde la esencia se fundamenta en la ausencia: “La experiencia espiritual del arte abstracto se sitúa [...] en la frontera entre la extinción de la imagen y la plenitud de la visión. Es un proceso de despojamiento de la imagen semejante a la *aphairesis* (abstracción) y *apóphasis* (negación) del neoplatonismo” (Carbó, 1998, p. 129).

La constante alteración del cuerpo femenino deja una sustancia húmeda y pegajosa, de naturaleza desconocida, sobre la cama. El pintor, sin voltear a verla, dibuja el rostro de la modelo y unas alas abiertas. El personaje termina su boceto lleno de satisfacción, después de un trabajo exhaustivo, alza el rostro de su bloc y nota la ausencia de la figura femenina. El final del cuento muestra una relación directa entre la creación de imágenes y la desintegración total de la mujer: “El pintor se puso de pie y abrió la cortina. Salió de la habitación y cerró la puerta tras de sí, llevándose los bocetos a su casa. Tenía una racha de inspiración que no podía desaprovechar” (García González, 2006, p. 47).

LA RELACIÓN HIPERTEXTUAL ENTRE LOS RELATOS “INSPIRACIÓN” DE JULIETA GARCÍA GONZÁLEZ Y “EL RETRATO OVAL” DE EDGAR ALLAN POE

La muerte del personaje femenino como resultado del proceso creativo en “Inspiración” parece un claro antecedente literario con

“El retrato oval” de Edgar Allan Poe. Gerard Genette, en *Palimpsestos. La literatura en segundo grado* (1989), distingue cinco tipos de relaciones transtextuales; la relación entre los relatos de García González y Poe corresponde con las características de una de ellas, la denominada *hipertextualidad*⁴. La escritora mexicana no hace una referencia explícita al cuento del autor estadounidense a partir de citas o alusiones directas, pero resulta evidente su evocación. Pues, en ambas narraciones, los artistas buscan conservar la imagen femenina por medio de la pintura, independientemente de que la acción misma provoque la muerte de sus respectivas modelos.

En “El retrato oval”, el protagonista llega a un castillo para pasar la noche. Ahí encuentra, sobre una almohada, un libro con las descripciones de algunas pinturas del lugar. El personaje comienza a leer las páginas con sumo interés, mientras observa los cuadros a su alrededor. Sin embargo, de manera súbita, se detiene al observar una imagen extremadamente vívida de una mujer: “Había descubierto que el hechizo del cuadro residía en una absoluta *posibilidad* de vida en su expresión que, sobresaltándome al comienzo, terminó por confundirme, someterme y aterrarme” (Poe, 1985, p. 114)⁵. La pintura infunde terror en el personaje, quien, acto seguido, encuentra el origen del cuadro. Entonces descubre que la obra resguarda una trágica historia, pues la modelo, esposa del pintor, murió cuando el artista concluyó el retrato.

La ironía en el cuento de Poe es que la narración destinada a brindar una

explicación final para el fenómeno, profundamente inquietante, sólo repite el misterio. Tematiza la experiencia del narrador sobre una difusión o intercambio entre la vida y el arte, pero no ofrece una respuesta clara. Por mucho que el marco del retrato no marque claramente la “ausencia de vida y la presencia de artificio”, el marco de la historia estabiliza una impresión sólo para desestabilizarla nuevamente. La moral se queda frente a las peligrosas consecuencias de la rivalidad entre la creación natural y la artística, así como el miedo a que una transcripción/representación/traducción del cuerpo vivo en una imagen pueda matar. (Bronfen, 1996, p. 117)⁶

Tanto, en “Inspiración” como en el relato de Poe, la destrucción de la modelo avanza conforme el artista pinta, hasta que se convierte en una mancha oscura sobre la cama. Los autores de ambos cuentos proponen la posibilidad de matar a través del arte, es decir, el intercambio entre muerte/vida en la materia. Bronfen considera la relación entre la bella mujer muerta y su imagen en el cuento de Poe como una metáfora sobre la creación, “con el fin de problematizar la idea convencional del arte como transformación de la materia viva en forma inanimada” (p. 111)⁷. La investigadora también explica que el artista masculino busca incorporar el poder femenino de creación, y que la desintegración del cuerpo femenino resulta necesaria porque implica un riesgo estético:

La historia de Poe viene a expresar la trágica paradoja de que el retrato

⁴ Genette (1989) la define como sigue: “Toda relación que une un texto B (que llamaré hipertexto) a un texto anterior A (al que llamaré hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es la del comentario. [...] texto derivado de otro texto preexistente. Esta derivación puede ser del orden, descriptivo o intelectual, [...] del cual resulta [...] la transformación, y al que, en consecuencia, evoca más o menos explícitamente, sin necesariamente hablar de él y citarlo” (p. 14).

⁵ Las cursivas pertenecen al texto original.

⁶ “The irony of Poe’s tale is that the narrative meant to afford a final explanation for the deeply agitating phenomenon only repeats the uncanny gesture. It thematizes the narrator’s experience of a diffusion or exchange between life and art, yet offers no distinct answer. Much as the frame of the portrait fails clearly to mark the ‘absence of life, and the presence of artifice’, the story’s frame stabilises an impression only to destabilise it again. The moral one is left with addresses the dangerous consequences of the rivalry between natural and artistic creation as well as the fear that a translation of body into the image may kill”.

⁷ “The coupling of a beautiful dead woman and her image is taken up by Poe in his metapoetic story about creation and image making, “The Oval Portrait”, (1842), in order to problematize the conventional idea of art as transformation of living matter into inanimate form”.

final alterna entre la destrucción y la preservación. La mujer, representante de la materialidad natural, figura simultáneamente como un riesgo estético, una presencia que pone en peligro la obra de arte, por lo que como doble del retrato debe ser removida. [...] la superación de la facticidad alejándose de la vida, que siempre está inscrita por la decadencia, y hacia la inmortalidad del arte, se encuentra bajo los auspicios de la pulsión de muerte. (p. 112)⁸

El espacio también resulta un elemento importante dentro de ambas tramas. Según Francisco Javier Castillo (2010), en “Notas sobre los relatos de Poe: las piezas góticas”, el medio ambiental influye en el estado mental de los personajes. El entorno funciona como un reflejo de la interioridad de los protagonistas, por lo tanto, la percepción sensorial se agudiza a partir de su creciente ansiedad. En “El retrato oval”, el espacio es un castillo solemne, misterioso y desolado: “La cámara del castillo de los Apeninos en la que se encuentra el retrato oval que da nombre al relato también posee una decoración rica, aunque antigua y ajada” (Castillo, 2010, p. 22). En las páginas, el pintor realiza el retrato de su esposa dentro de una torre solitaria hasta terminar con su vida. El personaje femenino se encuentra en un espacio cerrado y aislado como en el cuento de García González:

Es un espacio de ‘opresión’, “donde el personaje sufre una gran inquietud”. Aunque en vez de contextualizar el castillo, como espacio substancial de la literatura gótica, es la casa o la cueva

los que se manifiestan como “espacios cerrados” y “espacios de confinamiento”. (Agustí Aparici, 2019, p. 119)

Julieta García, por su parte, sitúa a sus personajes dentro de habitaciones descuidadas con paredes rosas y verdes pastel, manchadas de humedad, en lugar de utilizar espacios típicos de la novela gótica como castillos, o catedrales. La autora elige locaciones más cotidianas, como una casa aparentemente abandonada, para otorgar veracidad y cercanía al relato.⁹ El pintor de “Inspiración” conduce a la modelo a otro espacio cerrado, donde está la cama y un cuadro abstracto en la pared: “Ella no pudo fruncir el ceño con disgusto cuando vio que esa habitación también estaba pintada de verde” (García González, 2006, p. 42). Además, la presencia de una mujer robusta, quien ignora por completo la presencia de la modelo, refuerza la inquietud y el desagrado de la protagonista por el espacio:

La mujer no levantó los ojos para mirarla, se limitó a recorrer con el trapeador el piso del pequeño cuarto mientras emitía gruñidos de cansancio. Cuando pasó a su lado, no le pidió que se moviera, sino que mojó el piso como si ella no estuviera ahí, humedeciéndole los zapatos con el mechudo. (García González, 2006, pp. 41-42)

En el cuento de Poe, el miedo surge a partir de la imagen vivida del retrato dentro de un espacio eminentemente gótico, y de la lectura de la historia sobre la creación de la pintura también en un espacio cerrado. Según, H. P. Lovecraft, en *El horror sobrenatural en la literatura* (2011), el auténtico cuento de terror debe enfocarse en el temor a lo desconocido “pues debe respirarse en ellos una determinada

⁸ “Poe’s artist [...] rather this fervid obsession to re-present her is the condition of her death. [...] Poe’s story comes to express the tragic paradox that the resulting portrait alternates between destruction and preservation. The woman, representative of natural materiality, simultaneously figures as an aesthetic risk, as a presence endangering the artwork, so that as the portrait’s double she must be removed. [...] For the masculine artist, incorporating the feminine power of creation engenders and requires the decorporalisation of the woman who had inspired the artist as model and whose capacities to give birth are what the painting sessions imitate. Because overcoming facticity by turning away from life, which is always inscribed by decay, and toward the immortality of art, itself stands under the auspices of the death drive”.

⁹ *Cfr.* “Hay una tipología común y lógica para las casas tomadas por fantasmas, ya que han de ser antiguas y grandes. En el relato gótico, estas casas serán castillos y monasterios. Después del relato gótico, cuando la literatura fantástica recupere aspectos de la cotidianeidad, seguimos observando las mismas características” (García Jurado, 2006, p. s/n).

atmósfera de expectación e inexplicable temor ante lo ignoto y el más allá” (p. 11). El escritor crea la atmósfera predilecta para infundir terror en su personaje y lectores cuando son testigos del procedimiento artístico y el paulatino fallecimiento del personaje femenino. De esta manera, la muerte de ambos modelos incentiva el temor en la atmósfera.

Igualmente, García González infunde miedo, tanto en el lector, como en el personaje femenino, a partir de las descripciones del cuerpo y de los dobleces anatómicamente imposibles e inexplicablemente indoloros. La escritora describe la deformación del cuerpo femenino hasta la desaparición de la modelo y la inexplicable indefensión del personaje. Asimismo, la presencia de la mujer robusta, que desaparece después, deja incógnitas sobre la existencia de la modelo, su importancia o la posible cotidianidad de esas acciones del pintor. La respiración apenas audible de la modelo y el cuerpo resbaladizo y moldeable son factores que posibilitan que el lector perciba la lenta muerte de la modelo en manos del pintor:

El pintor desarmó el nudo de carne que eran las piernas tratando de manejar ese cuerpo cada vez más flojo. Pudo así poner las rodillas sobre la cara, casi aplastando los ojos cerrados de la modelo. Los pies: uno por debajo de los muslos y el otro junto al ombligo. La miró unos momentos y reacomodó el pie derecho para que el dedo gordo penetrara el orificio de carne. También le dobló el torso hasta que logró que parecieran dos torsos divididos a partir de la columna vertebral que, a su vez, pareció convertirse en dos columnas. Le giró la cara hasta que la tuvo frente a la suya. Ella gimió un poco y su respiración se hizo apenas audible. Él empezó a dibujarla así... (García González, 2006, p. 46)

La pasividad en la actitud de las protagonistas femeninas resulta otra similitud entre los cuentos. Aunque los personajes pertenecen a diferentes épocas, ninguna emite quejas o manifiesta dolor durante el procedimiento que claramente las dejará sin vida. En este sentido, González Rivas (2012) comenta:

En la idea de la mujer moribunda se encierran, sin duda, muchas de las convenciones decimonónicas sobre la femineidad, como la fragilidad, la pasividad y la indefensión, que se oponen a un arquetipo masculino de fuerza, protección y actitud paternalista hacia la amada. (p. 283)

En “Inspiración”, el personaje femenino no responde afirmativamente a la propuesta de ser modelo; en cambio, en “El retrato oval”, la esposa del pintor accede a modelar, aunque la actividad la aterrorice:

Y era un hombre apasionado, violento y taciturno, que se perdía en sus ensueños; tanto que *no quería* ver cómo esa luz que entraba, lívida en la torre solitaria, marchitaba la salud y la vivacidad de su esposa, que se consumía a la vista de todos, salvo la suya. Mas ella seguía sonriendo, sin exhalar queja alguna. (Poe, 1985, p. 114)¹⁰

En contraparte, los personajes masculinos sumamente estimulados durante la labor creativa olvidan la presencia de la respectiva modelo. El arrebatado de inspiración provoca una fuerte abstracción de los pintores, quienes, concentrados únicamente en sus pinturas, ignoran a los personajes femeninos mientras desaparecen o fallecen: “Y *no quería* ver que los tintes que esparcía en la tela eran extraídos de las mejillas de aquella mujer sentada a su lado” (Poe, 1985, pp. 114-115). La presencia del cuerpo femenino precederamente implica un riesgo estético para la conservación de la pintura, por ende, resulta necesaria su aniquilación:

¹⁰ Las cursivas pertenecen al texto original.

“Una forma de creación que busca alejarse de lo efímero y de la muerte de la materialidad corporal sólo puede lograrlo desanimando el cuerpo orgánico” (Bronfen, 1996, p. 112)¹¹.

CONCLUSIONES

A partir de la desintegración del cuerpo femenino, Julieta García González traza una relación de hipertextualidad entre su cuento “Inspiración” y “El retrato oval” del escritor estadounidense Edgar Allan Poe. En ambos relatos, el proceso creativo del artista provoca la muerte de la modelo: la búsqueda por inspiración o por la preservación de la imagen femenina generan un intercambio entre materia viva y muerta.

La creación de imágenes da como resultado un proceso de deshumanización indolora y pasiva de las modelos hasta su disolución. La labor artística corrompe la naturaleza y el artificio o lo antinatural se vuelven fuentes de armonía y belleza para el pintor; es decir, la inspiración surge a partir de la descomposición del cuerpo anatómicamente correcto, pues el pintor decide adaptar el cuerpo hasta convertirlo en artificio según sus propias necesidades de proporción y concepto de belleza. Los dos escritores presentan la posibilidad de asesinar a partir del arte como una metáfora inquietante en torno a la labor creativa que busca su propia perduración sobre la naturaleza efímera del cuerpo.

¹¹ “A form of creation which seeks to recede from the ephemerality and death of bodily materiality can achieve this only by deanimating the organic body”.

BIBLIOGRAFÍA

- Agustí, C. (2019). Antecedentes góticos en relatos del XVI: el fantasma. *Castilla. Estudios de Literatura*, (10), 103-125. <https://doi.org/10.24197/cel.10.2019.103-125>
- Bronfen, E. (1996). *Over Her Dead Body. Death, Femininity and the Aesthetic*. Manchester University Press.
- Carbó, A. (1998). El arte abstracto y lo indecible: el fondo abisal de la obra de arte. *Convivium: Revista de Filosofía*, (11), 128-151. <https://raco.cat/index.php/Convivium/article/view/73446>.
- Castillo, F. (2010). Notas a los relatos de Poe: las piezas góticas. *Revista de Filología de la Universidad de La Laguna*, 28, 11-30. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/13638>
- Eco, U. (2010) *La historia de la belleza*. (M. Pons Irazazábal, trad.). Debolsillo.
- García, J. (2006). Inspiración. En, *Las malas costumbres* (2ª ed.) (pp.411-48). Fondo de Cultura Económica.
- García, F. (2006) Los cuentos de fantasmas: entre la literatura antigua y el relato gótico. *Culturas Populares. Revista Electrónica*, (2). <http://hdl.handle.net/10017/19553>
- Genette, G. (1989) *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. (C. Fernández Prieto, trad.). Taurus.
- González-Rivas F. (2012). La estética de lo sublime y la amada moribunda: cine y fotografía como expresión visual de un motivo literario. En R. Alemany Ferrer y F. Chico-Rico (coords.), *Literatura i espectacle* (pp. 279-290). Universidad de Alicante: Sociedad Española de Literatura General y Comparada. <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcht392>
- Herrera, J. (2014). Una mirada a “La tupida copa de un árbol”, de Julieta García González: entre el voyeurismo, la pareidolia y el exhibicionismo. *Romance Notes*, 54(4), 131-153. <https://www.jstor.org/stable/43803372>
- Kant, I. (2007 [1790]). *Crítica del juicio*. (M. García Morete, trad.). Tecnos.
- Lovecraft, H. P. (2011). *El horror sobrenatural en la literatura*. (M. Bustamante, trad.). Editorial Fontamara.
- Paredes, A. (1987). *Las voces del relato. Manual de técnicas narrativas*. SEP INBA, Universidad Veracruzana.
- Pintor, I. (2007) *El cuento según Julieta García González*. Blog de Israel Pintor. <https://israelpintor.com/el-cuento-segun-julieta-garcia-gonzalez/>
- Poe, E. A. (1985 [1842]). El retrato oval. En, *Cuentos completos* (J. Cortázar, pról. y trad.) (pp. 112-115). Círculo de lectores.
- Real Academia Española (2021). Inspiración. En, *Diccionario de la lengua española* (22.ª ed.). <https://www.rae.es/drae2001/inspiraci%C3%B3n>
- Wittkower, R. y Wittkower, M. (2015). El genio, la locura y la melancolía. En, *Nacidos bajo el signo de Saturno. Genio y temperamento de los artistas desde la Antigüedad hasta la Revolución Francesa* (D. Dietrick, trad.) (pp.100-130). Cátedra.

APROPIACIÓN Y DESTRUCCIÓN DEL CUERPO EN VIDEOJUEGOS DE HORROR HISPÁNICOS

Blanca Estela LÓPEZ PÉREZ
Universidad Autónoma Metropolitana
<https://orcid.org/0000-0002-9666-8739>

Recibido: 29/11/2022

Aceptado: 20/10/2023



RESUMEN

Para los campos del psicoanálisis, el cuerpo supera al organismo al ser apropiado a través del lenguaje en la construcción de su subjetividad. De ahí que esa imagen de cuerpo completo pueda proyectarse e identificarse en la interacción a través de un personaje en el entorno del videojuego. Así, el personaje es importante para el jugador porque es su yo en pantalla y, en consecuencia, la violencia ejercida sobre el cuerpo en pantalla ofrece una experiencia del horror con una intensidad y significación de mayor potencia que la plasmada en otras expresiones artísticas. A partir de estas reflexiones, en el presente artículo se explicarán las estrategias de apropiación y destrucción del cuerpo en los videojuegos *Dark Tales from Mexico* (2022) del estudio mexicano BitAll Force y *Dawn of Fear* (2020) del estudio español Brok3nside, a fin de establecer una relación entre las afectaciones del cuerpo en pantalla y su identificación en la imagen-cuerpo del jugador. Para ello, se utilizará la teoría psicoanálisis aplicada a la narratología, a partir de las propuestas de Jacques Lacan, Julia Kristeva y Mieke Bal.

PALABRAS CLAVE: videojuegos; cuerpo; horror; perspectiva.

APPROPRIATION AND DESTRUCTION OF THE BODY IN HISPANIC HORROR VIDEO GAMES

ABSTRACT

For the fields of psychoanalysis, the body surpasses the organism by being appropriated through language in the construction of its subjectivity. Hence, this full body image can be projected and identified in the interaction through a character in the video game environment. Thus, the character is important for the player because it is his or her on-screen self and, consequently, the violence exerted on the on-screen body offers an experience of horror with an intensity and significance of greater power than that embodied in other artistic expressions. Based on these reflections, this article will explain the strategies of appropriation and destruction of the body in the video games *Dark Tales from Mexico* (2022) by the Mexican studio BitAll Force and *Dawn of Fear* (2020) by the Spanish studio Brok3nside, in order to establish a relationship between the affectations of the body on screen and its identification in the player's body-image. To do so, we will use psychoanalytic theory applied to narratology, based on the proposals of Jacques Lacan, Julia Kristeva and Mieke Bal.

KEYWORDS: video games; body; horror; perspective.

INTRODUCCIÓN

El género del horror, junto con los de la comedia y la pornografía, corresponde a una forma particular de narración cuyo efecto se sustenta en reacciones del cuerpo. Sin embargo, estas reacciones, lejos de obedecer a una simple estimulación sensorial, forman parte de la experiencia estética que estos géneros ofrecen. En tanto fenómeno de ficción, el relato de horror no sólo persigue provocar miedo o asco; su finalidad más acabada es el impacto descrito en 1919 por Sigmund Freud como “siniestro”, esa emanación de lo más íntimo del psiquismo¹ proyectada sobre el lienzo literario, cinematográfico o videolúdico, la cual pone al espectador frente a algo que el yo desea mantener oculto. Probablemente una de las manifestaciones de ese no-yo siniestro la ofrezca el cuerpo sobre el que no se tiene control.

El cuerpo en el campo del psicoanálisis trasciende los tejidos del *organismo*, aunque sea ahí, en el registro de lo real lacaniano, que se origina la posibilidad de devenir *cuerpo* al ser limitado por el lenguaje. Para Jacques Lacan (1985) el cuerpo está recortado por el lenguaje, es decir, el organismo se acota por un límite que permite la presencia de una imagen de cuerpo completo de manera especular con el Otro. Este cuerpo imaginario permite la identificación del yo; antes, sin embargo, la vivencia es de fragmentación. En otras palabras, el yo no se ha constituido como algo completo al igual que la imagen psíquica de lo que será el cuerpo en el registro imaginario. Esta imagen cuyos fragmentos en el registro de lo real no se han integrado pueden constituir una fuente de angustia. De ahí que eso reprimido del real fragmentado, que regresa, atente contra esta imagen de completud.

Gran parte de la experiencia de lo corporal se vive en la percepción espacial, por lo que su representación en pantalla adquiere verosimilitud

si puede hacer eco de las experiencias previas del jugador. El videojuego puede ofrecer un mundo ficcional coherente en tanto respete las reglas de construcción del espacio, las leyes físicas y su representación gráfica (Juul, 2011). La manipulación de los espacios, así como sus deformaciones (cambios en la iluminación, textura, forma, tamaño, etc.) son un recurso de ruptura de la percepción para lograr introducir la dimensión fantástica en el relato de un videojuego (Lozano, 2015) e, incluso, hacerla devenir siniestra. Este efecto se apoya también en la construcción de una perspectiva narrativa desde la cual se describe y se impregna de afectos tanto ese espacio como la mirada desde la cual lo experimenta.

La narración de horror permite a los videojuegos la identificación y proyección de pulsiones dentro de una experiencia de ficción que garantiza, más o menos, suficiente distancia para resultar disfrutable. Los límites del lenguaje de cada soporte narrativo o medio permiten la evocación de las memorias del cuerpo para lograr un puente que el espectador puede transitar por su familiaridad. Pero, a diferencia del horror fuera de este marco, hay posibilidad de suspenderlo, mantenerlo a distancia e, incluso, detenerlo por completo. En el videojuego, el cuerpo en riesgo no es el de un personaje tercero, sino el soporte de una identificación más cercana. Por lo tanto, el videojugador, a través de la identificación y la agencia, vive lo que le ocurre al personaje (Murray, 1999; López, 2021; López, Hernández y Núñez-Pacheco, 2022).

En el presente texto se usarán como referencia varios videojuegos, pero las obras centrales para el trabajo de análisis son *Dark Tales from Mexico*² (2022), desarrollado por el estudio mexicano BitAll Force —y que retoma varias leyendas mexicanas de horror narradas de manera capitular—, y *Dawn of Fear* (2020), del estudio

¹ El psiquismo corresponde a las funciones y procesos de la actividad mental, como son la percepción, la memoria y el pensar, entre otros.

² Es común que tanto los nombres de los estudios hispanohablantes como de los videojuegos que producen estén en el idioma inglés ya que esto facilita su comercialización en distintas regiones. Algo similar ocurre en cuanto al audio de las voces y los textos escritos que normalmente se ofrecerán en dos o más idiomas disponibles en el sistema.

español *Brok3nside*. Se eligieron estos dos títulos por la relevancia de los secretos (límites al conocimiento) familiares en las tramas narradas, pues la presencia de estos límites simbólicos en el psiquismo permite la constitución de una imagen de cuerpo completa, al menos en el registro imaginario.

CUERPO, ABYECCIÓN Y DESTRUCCIÓN

El cuerpo como devenir del organismo limitado por el registro simbólico comprende una contraposición al dualismo cartesiano que separa mente y cuerpo (Perron, 2009) y propone una mirada monista con la que Sigmund Freud (2007) ya había trabajado desde el siglo XIX, en su texto “Proyecto de psicología para neurólogos” de 1895. Para autores posteriores, como Jacques Lacan y Julia Kristeva, el cuerpo no sólo no está dado, sino que se trata de una construcción que se elabora y conquista. Al no tratarse de un organismo fisiológico que puede ser medido, ordenado y, en consecuencia, controlado, el cuerpo al que se refieren estos autores es el de la pasión, el dolor y sufrimiento; es el cuerpo que, al escapar de la razón consciente, se corresponde con el horror. Mientras la apropiación de esta construcción de la imagen de cuerpo puede ofrecer agencia, la pérdida de control nos enfrenta al horror y la angustia. “La actuación [agency, agenciación] es el poder de llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones” (Murray, 1999, p. 139). La toma de decisión con agencia permite al jugador construir distintos sentidos de interpretación para la experiencia ficcional y no solo reaccionar a ella.

Es necesario comenzar por describir cómo es que los tres registros lacanianos permiten la constitución del cuerpo en el psiquismo. El elemento que utiliza Lacan para explicar esta estructuración de registros es el nudo

borromeo, el cual permite anudar los tres registros manteniéndolos interconectados, pero sin mezclarse.

El nudo borromeo, a través del particular anudamiento de lo simbólico, lo imaginario y lo real, escribe en la estructura —cabe aclarar, ya constituida— la articulación entre el cuerpo simbólico, el cuerpo imaginario y el cuerpo real. Como no hay estructura del ser hablante sin tres, el cuerpo entonces es, en principio, el anudamiento de tres cuerpos. (Vetere, 2009, p. 359)

El cuerpo real, a diferencia del orgánico, es el origen de la pulsión y no de la necesidad, es decir, este cuerpo no se llena de proteínas y nutrientes, sino del discurso del Otro. Así, la vida orgánica no implica a la vida del psiquismo. Ese discurso del Otro inscribe el cuerpo también en el registro imaginario, permitiendo la aparición de un yo [moi] objeto de goce; esto es, un objeto alienado a esa palabra ajena. El cuerpo imaginario pertenece al Otro y no a la subjetividad, ya que esta sólo se presentará ante la apropiación (agencia) de esa palabra otra y, junto con este “robo” del discurso, deviene el cuerpo que ahora pertenece al yo [je]. Un cuarto elemento es la manera en que estos tres registros quedan anudados, deviniendo en el cuerpo vivo más allá del organismo.

Esta transmutación de objeto a sujeto resulta por demás costosa para el individuo, ya que renuncia a la certeza unidireccional de la palabra del Otro para adentrarse en la duda y la posibilidad de interrogar (Lacan, 2008). Al presentarse la pregunta, el sujeto que deviene apropia y conquista el cuerpo en lo simbólico³. Esto se puede observar en el contraste de ambientes de juego que ofrecen al jugador instrucciones claras sobre qué debe hacer, frente a otros en los cuales debe descifrar el entorno para poder actuar. La incertidumbre abona a la sensación de pérdida de control y permite al jugador experimentar

³ El registro simbólico es, para Lacan, el del significante, es decir, el del lenguaje que ya le es propio al sujeto como resultado de que reconoce el límite con la palabra que le viene de otro. Al tener lenguaje propio, también se hace propia la imagen del cuerpo.

emociones vinculadas al acto de jugar (Lozano, 2015), de tal suerte que el diseño de juego, lejos de proporcionar certezas al jugador, le exige dudar e interrogarse sobre el curso de acción, evocando así la angustia situacional que implica el proceso de subjetivación. Vale decir que el videojuego, para poder presentar al horror como experiencia estética, debe ser capaz de evocar en el jugador las memorias orgánicas de una etapa “sin cuerpo”, sin agencia, pero en un espacio más o menos libre de riesgo. Es decir, el jugador guarda memorias inconscientes grabadas en el psiquismo de una etapa muy temprana, previa a la articulación de la imagen-cuerpo completa. Algunas representaciones audiovisuales pueden detonar memorias de las sensaciones que se experimentaron en ese entonces, pero con la distancia necesaria para que no resulten dañinas al jugador e, incluso, puedan disfrutarse durante la experiencia estética.

Para Bernard Perron (2009), la razón por la cual los videojuegos pueden ofrecer al jugador experiencias de horror mucho más cercanas que la literatura o el cine es porque su vivencia del entorno del juego es a través de un personaje que él o ella controla. Este prótesis de imagen-cuerpo permite a los jugadores actuar y sentir los elementos del sistema, así como experimentar distintos tipos de efectos. De manera particular, esta posibilidad de dirigir el personaje se realiza a través de un control, haciendo uso de las manos. Así, el lenguaje que permite darle sentido a los actos de juego no se circunscribe a lo audiovisual, sino que involucra elementos hápticos. La sensorialidad háptica, a diferencia de la visual y la acústica, tiende a ser más bien bidireccional al implicar no sólo los datos sensoriales obtenidos del objeto percibido, sino también los movimientos involucrados para lograr la percepción de esas propiedades (Jones, 2018). El control de los movimientos en pantalla se conecta con los movimientos hechos por las manos en respuesta a lo percibido audiovisualmente; las acciones dentro del juego pueden afectar al tiempo de respuesta en pantalla y provocar efectos en el control como

vibraciones. En consecuencia, el sistema de juego logra un circuito comunicacional con el jugador cuyo lenguaje puede considerarse de mayor complejidad que otros medios, pues ofrece una participación corporal distinta.

Si bien en un primer momento la angustia que logra producir un videojuego se sostiene en la capacidad del jugador para agenciar el control, también es necesario un segundo elemento, en el cual el jugador encuentra en su personaje o avatar un espejo para el cuerpo en el registro imaginario. Esta identificación puede ser explicada con el estadio del espejo como lo propone Lacan (2008): “[...]la transformación producida en el sujeto cuando asume la imagen, cuya predestinación a este efecto de fase está suficientemente indicada por el uso, en la teoría, del término antiguo *imago* [en itálicas en el original]” (p. 100). El reconocerse en un espejo permite que el yo [*moi*] aparezca como construcción imaginaria antes de que pueda identificarse en otros. La identificación de este yo en otros también aplica, de manera posterior, no sólo a personas de carne y hueso, sino a construcciones sobre objetos de ficción como personajes en novelas, películas y videojuegos. De ahí que, al adquirir control del personaje, la relación especular se intensifique, es decir, el jugador ya no sólo se identifica con el personaje, como ocurre en otros medios, sino que es el personaje.

Esta relación con el espejo sostiene al yo [*moi*] amarrado a sus fantasmas inconscientes, es decir, fantasías que constituyen el registro imaginario desde una posición de dominación (Lacan, 2008). Por ello, no resulta extraño que en un primer momento las identificaciones se den por metonimia y en función de la cercanía imaginaria con la representación de personajes y conflictos, como puede observarse en títulos donde los jugadores pueden elegir el personaje para jugar (videojuegos de peleas, por ejemplo), no sólo por sus habilidades para el combate, sino por elementos como el sexo, la raza, el atuendo, entre otros atributos. Los juegos con posibilidad de crear el personaje al ofrecer menús de opciones

para seleccionar características físicas al gusto de los jugadores muy rara vez tienen opción para escoger características como amputaciones, daños corporales o partes faltantes. La identificación es más sencilla e inmediata a figuras completas.

Esto permite explicar en parte la aversión hacia la imagen del cuerpo hecho pedazos en pantalla: la ruptura de la imagen-cuerpo es una ruptura del estado de homeostasis alcanzado en el yo [*moi*] y, de alguna manera, también evoca esos momentos antes de que se constituyera la imagen-cuerpo. Así, elementos técnicos del *gameplay* como suspensión de la respuesta en tiempo real y la pérdida definitiva del control abonan al efecto de horror al presentar el cuerpo del personaje como ajeno a la voluntad del jugador. El cuerpo alienado (robado) queda fuera de la agencia del jugador; en contraste, el cuerpo apropiado por el jugador es resultado de la delimitación a través del registro simbólico y es el que responde por y a través de ese cuerpo subjetivado.

Dark Tales from México es una obra que ofrece un prelude y nueve capítulos en los cuales el personaje de Alma Guerrero va en busca de su abuela, Esperanza, quien ha desaparecido. En el primer capítulo titulado “Preludio: es sólo un sueño”, el jugador debe atravesar un laberinto cambiante para lograr despertar. Se observa en la advertencia hecha por el gato Roble el horror primordial a ser devorado por ese Otro en forma de hombre del saco, pero, además, la insistencia en el sacrificio de los infantes. Como se ha explicado, la posición infantil es la de ser objeto de goce del Otro, una posición de objeto que sólo se sostiene en el registro imaginario al desconocer la posibilidad del límite simbólico, el cuerpo del *infans*⁴ sacrificado a la voluntad del gran Otro.

La identificación en el acto de juego no sólo se logra gracias a que el jugador empatice con la meta del personaje, sino también a la selección del objeto perdido a recuperar: la abuela, un

avatar de ese gran Otro, la madre en el registro imaginario. El Otro, para Lacan, no es sólo la manera en que permanecen grabadas en el psiquismo las marcas de la exterioridad que se hizo cargo del *infans*, sino también un lugar otro (diferente) en el cual el ello habla desde el registro real (Lacan, 2008). La fuente de angustia radica en la amenaza de desaparición violenta de esta primera posición infantil (yo narcisista), devorada por un monstruo antropomorfo, que puede corresponderse a un desdoblamiento del gran Otro, en tanto horror que devora para conservar al *infans* sólo para sí. Así, el Otro tiene un carácter dual: es la inscripción de los primeros cuidados y el placer que generaron, pero también un espacio donde el *infans* permanece atrapado y estático porque no puede sobrevivir sin ese Otro.

En el primer capítulo se narra el recorrido de Alma a través del laberinto en las catacumbas del Claustro de San Jerónimo en Ciudad de México; debe encontrar las claves para abrir rejas que separan en secciones los sótanos. Entre los elementos que Alma encuentra está el relato de “El callejón de las jóvenes manos”, que trata sobre el castigo que les fue impuesto a un par de jóvenes por asesinar a su tutor, quien, ellos declararon, era un monstruo que vestía girones de jute. Alma encontrará las manos que fueron mutiladas a los jóvenes en castigo y las utilizará para accionar el mecanismo de las rejas. Las manos desarrollan una conexión peculiar con la boca y, posteriormente, con los ojos de los bebés, no sólo como una herramienta de supervivencia, sino como un mecanismo para satisfacer la curiosidad y apropiar el mundo que se comienza a constituir como exterior (Leader, 2016).

La privación de las manos es una clausura con respecto al mundo: la palabra de los jóvenes no es validada por la ley y su posibilidad de contradecir a la autoridad totémica eliminada. Es decir, aquella autoridad que, lejos de ejercer una ley justa, se niega a escuchar a las partes y aplica el castigo sin justicia. Ya no pueden acceder a otra

⁴ *Infans* es un término lacaniano que significa “el que no habla” e implica que no hay capacidad de uso de las palabras. No es necesario que coincida con la infancia, dado que se acerca más a la descripción de un estado de alienación con respecto al lenguaje.

posición que no sea la del objeto y su cuerpo es expropiado a través de la mutilación. Sin embargo, cuando Alma puede utilizarlas, pierden su inercia y se convierten en mecanismos activos para que ella logre avanzar en la resolución del laberinto. Las manos de los cadáveres, lejos de presentarse como repulsivas, en tanto se trata de productos violentos de un trauma corporal, facilitan a Alma lograr algo imposibilitado a sus manos. Esta posibilidad de reconocer el pasado en el presente acerca al personaje hacia la salida, pues logra abrir las puertas y rejas. Lo que la violencia sin ley convirtió en un cuerpo mutilado e inerte, Alma resignifica al dar una función en su recorrido.

Junto con las mutilaciones, los órganos sin cuerpo también contribuyen a generar fuentes de angustia. Alma encontrará en su recorrido una especie de bolsas colgadas del techo que sirven de útero para pequeños fetos en su interior. Otra leyenda expuesta en el juego hace alusión al castigo impuesto a mujeres por el ejercicio de su sexualidad y la venganza que cobrarán los no nacidos; por ello, la ruptura de esas bolsas anuncia al jugador la aparición de algo terrible. La generación de recién nacidos sin la presencia de la subjetividad de la posición adulta del yo [je] no da pie a la inauguración de la vida en el psiquismo, sólo permite una productividad maquinal carente de cuerpo y, en consecuencia, de sujeto. La conquista del cuerpo en lo simbólico implica trascender la funcionalidad orgánica para acceder al deseo propio y no mantenerse en el heredado o impuesto. Al respecto, Leibson (2018) manifiesta:

[C]ada vez que un cuerpo se produce y se constituye como tal, entra en un pacto y en ese pacto, que es marca, rúbrica, se ofrece, se sacrifica y se pierde ese resto que, a partir del momento en que es ofrecido, deja de pertenecerle al sujeto. (p. 399)

Con esto refiere a que el cuerpo en el registro imaginario, el cual se pretende completo y cerrado, pero perteneciente al Otro, debe reconocer sus límites y faltas, como es el caso de la enfermedad o el envejecimiento.

En contraste, un órgano aislado de la corporeidad y secreciones sustenta la pureza del cuerpo imaginario; el deseo propio le resulta abyecto:

La abyección aparece como rito de la impureza y la contaminación en el paganismo de las sociedades donde predomina o sobrevive lo matrilineal, donde toma el aspecto de exclusión de una sustancia (nutritiva o ligada a la sexualidad), cuya operación coincide con lo sagrado, ya que lo instaura. (Kristeva, 2020, p. 27)

El horror adviene cuando el laberinto evidencia la primordial conexión entre los elementos mujer, útero y monstruosidad (Creed, 2007), al ofrecer un espacio arquitectónico que resguarda los fetos en los úteros, pero purificados de la corporeidad femenina y de su conexión con la dimensión animal de la procreación.

Así, las bolsas uterinas del juego no sólo se manifiestan como una represión de lo animal, sino también de la decadencia del cuerpo que puede parir y deteriorarse. Para Kristeva (2020), la limpieza de esas impurezas de lo mortal y limitado son parte del motor de la religiosidad que persiste, aunque los cultos particulares dejen de existir. Por ello, no es poco frecuente encontrar las figuras de conventos y monasterios en las ficciones mexicanas como escenarios para la transgresión, la presencia demoníaca y lo monstruoso, es decir, el horror, a lo largo del siglo XX. Ejemplo de lo anterior se observa en producciones de la tradición cinematográfica como *Dos monjes* de Juan Bustillo Oro y *El fantasma del convento* de Fernando de Fuentes, ambas de 1934, o *Satánico Pandemonium* (1978) dirigida por Gilberto Martínez Solares, así como *Alucarda* (1977) de Juan López Moctezuma. Esta confrontación entre lo sagrado (objeto imaginario) y lo profano (sujeto en lo simbólico), es lo que constituye la abyección y el núcleo de la angustia.

Estos pares de opuestos, objeto-sujeto, sagrado-profano, puro-impuro, mantienen

una relación de reflejo invertido. La relación especular también implicará un diálogo de gran complejidad no sólo entre el Otro y el yo dado, sino entre el adentro y el afuera. Para que el yo [*moi*] pueda devenir el yo [*je*] del registro simbólico, es necesaria una suerte de expulsión de la posición pasiva de objeto gozado por Otro. A diferencia de la destrucción del cuerpo que corresponde a una destrucción de la imagen especular para evocar el tiempo primordial en el que esa construcción no existía, la expulsión del cuerpo imaginario como objeto caído es una fuente poderosa de angustia ante la posibilidad de emancipación frente al Otro.

El cadáver (*cadere*, caer), aquello que irremediabilmente ha caído, cloaca y muerte, trastorna más violentamente aun la identidad de aquel que se le confronta como un azar frágil y engañoso. Una herida de sangre y pus, o el olor dulzón y acre de un sudor, de una putrefacción, no significan la muerte. [...] Esos humores, esta impureza, esta mierda, son aquello que la vida apenas soporta, y con esfuerzo. Me encuentro en los límites de mi condición viviente. De esos límites se desprende mi cuerpo como viviente. (Kristeva, 2020, p.10)

Ese cuerpo caído de la gracia del registro imaginario encuentra la posibilidad de vida en el simbólico al enfrentar sus faltas encarnadas en los límites de lo corporal. De ahí que la angustia se vea acentuada: la vida en el registro simbólico comienza con el asumir el límite que es la muerte. El cuerpo que el sujeto apropia es mortal. El horror al cuerpo o *body horror* es la representación de la angustia ante el cuerpo descompuesto y fuera del control racional del registro imaginario. El horror al cuerpo es el horror a la caída narcisista.

El juego muestra en las catacumbas del claustro una rara escultura de María encinta que, en tanto estatua, permanece inmóvil e impoluta. Aunque este tipo de representaciones aluden a la dimensión humana del personaje (Crespo, 1992),

se trata también de un elemento pétreo que permite la confrontación con el cuerpo gestante y capaz de sangrar, cuando Alma lo atraviesa con una espada. El corte de la espada puede ser leído como inaugural de la vida al romper la piedra y como límite de la misma al romper el órgano aislado con una herida letal. La escultura que sangra permite la entrada a otra zona del preludeo. Alma no recibe daño alguno en el nivel, pero sí ejerce acciones sobre los órganos y las manos mutiladas; así, el diseño de jugabilidad persigue evocar las memorias orgánicas sólo de manera especular en la identificación.

PERSPECTIVA Y LOS HORRORES AL CUERPO

El cuerpo visualizado como un gráfico en pantalla sirve como lienzo para la identificación imaginaria del jugador. Este soporte permite sostener una relación especular para la vida vicaria del jugador en el ambiente de juego, de tal suerte que se pueda experimentar cercanía significativa con aquello que le ocurra a este personaje. Sin embargo, el hecho de mantener los acontecimientos del juego sobre un personaje que visualmente se ofrece como una tercera persona crea una distancia a la cual recurrir sobre todo cuando este soporte experimente daño o destrucción. A pesar de que la construcción de la perspectiva en narrativa audiovisual es mucho más que un encuadre mecánico de cámara, la diferencia entre la construida desde la tercera o primera persona en un videojuego tiene impacto en la manera como se vive la relación de especularidad del cuerpo en el registro imaginario. Esto se observa sobre todo en el género del horror, cuando esta perspectiva permite incrementar o reducir la distancia con la cual el jugador vive la afectación de su cuerpo imaginario.

Para que el jugador pueda interpretar lo representado en pantalla, el lenguaje debe evocar las experiencias subjetivas sobre las sensaciones corporales. Así, el jugador logra leer los estímulos a los cuales se expone y darles sentido desde una dimensión comunicacional. Esto se relaciona con las propuestas de Mieke Bal cuando inscribe

este fenómeno en lo perceptual, alejándose de las pretensiones de objetividad dentro de la narración de un medio.

La percepción, en cambio, es un proceso psicosomático que depende fuertemente de un cuerpo receptor; un niño pequeño ve las cosas de manera muy diferente a como las ve un adulto, si sólo consideramos medidas. El grado de familiaridad con lo que vemos también tiene influencia en la percepción. (Bal, 2009, p. 145)

Ese cuerpo que percibe interpreta el sistema de juego desde su relación particular con la corporeidad y con sus memorias corporales. Por ello, el juego, en tanto texto, puede ofrecer elementos que comparten convenciones con el contexto social y cultural donde es concebido, pero guarda un vínculo individual con cada jugador que lo experimenta e interpreta la experiencia.

En consecuencia, el cuerpo que permite construir una perspectiva involucra, al menos, dos momentos. En primer lugar, una exposición a los elementos del juego para que, a través de una sintaxis audiovisual, el jugador pueda acceder al texto videolúdico y reaccionar a lo que el ambiente de juego ofrece (interreactividad). Y un segundo momento donde la mera reacción es superada para lograr un involucramiento profundo con el texto (interactividad). De esta forma, el acto de juego se convierte en una experiencia de ficción, al lograr evocar en el jugador los afectos necesarios a partir de las provocaciones ofrecidas por el juego. El cuerpo de la especularidad entra en el escenario como parte de este fenómeno de ficcionalización que conecta al jugador con el texto. Pero en esta lectura hecha por el jugador también participan convenciones contextuales, como las de los lenguajes cinematográficos, lo que permite representar distintos grados de sentimiento de presencia, según King y Krzywinska (2006). No resulta extraño atribuir la presencia de estos grados a usos de la cámara, como son la primera o tercera persona en un videojuego.

Si bien el cine, con el uso de diferentes encuadres, logra construir distintas perspectivas, el lenguaje audiovisual no es la columna vertebral de la presencia del jugador en el medio del videojuego, ya que la experiencia también se sostiene en elementos como las acciones y metas en el mundo del juego. De ahí que sea posible afirmar que la perspectiva como fenómeno de percepción y de ficcionalización no es una consecuencia de la proximidad planteada por el uso de la cámara (Egenfeld-Nielsen et al., 2008), pero tal vez sí la especularidad, como se explicará a continuación. Siguiendo a Carol J. Clover (1997) en su trabajo sobre la identificación en el *slasher* cinematográfico, la manera de representar el género en pantalla permite juegos de contraste entre feminidad y masculinidad de maneras más crudas que en otros géneros narrativos. Para apelar al yo, lo mostrado en pantalla debe tener algún eco con su dimensión narcisista, para después oscilar entre los distintos personajes que muestran diferentes miradas sobre la situación y cómo resolverla. De esta manera, videojuegos que ofrecen la posibilidad de jugar con varios personajes suelen lograr su efecto apoyándose en cámaras de tercera persona, mientras que aquellas historias con un solo protagonista pueden utilizar la cámara de primera persona. Así la presencia dentro del ambiente de juego es construida más por el sistema narrativo que por los recursos técnicos aplicados en pantalla.

El videojuego español *Song of Horror* (2019) de Protocol Games presenta al jugador por lo menos cinco personajes jugables. El juego comienza con la misteriosa desaparición del afamado escritor Sebastian P. Husher, y el jugador podrá utilizar cualquiera de los personajes para ir en su búsqueda, comenzando por la mansión donde fue visto por última vez. Al explorar la mansión, el jugador encontrará claves sobre lo ocurrido al escritor y se enfrentará a “la presencia”, una entidad paranormal que absorbe a los personajes si logra alcanzarlos. Los atributos de los personajes son variados tanto en lo físico como en lo mental, por lo cual la manera en que se experimenta la información en el espacio de juego es dispar:

cada personaje tiene atributos que le permiten observar y darse cuenta de diferentes detalles en el mismo espacio. Por ejemplo, al personaje de Daniel Noyer, un alcoholico en recuperación, la información que el entorno le ofrece a través de cápsulas de texto es muy pragmática y tiende a ser superficial, mientras que el personaje de Sophie van Denend, una galerista, puede obtener información de las pinturas, libros y documentos antiguos que se encuentran en la residencia. En este caso, el uso de la cámara en tercera persona abona a la construcción de diferentes formas de percibir el entorno y los retos, pero no todos los casos son iguales.

Para nombrar un juego donde sólo se ofrecen dos perspectivas a pesar de contar con muchos más personajes, se puede traer a colación el *slasher Friday the 13th: The Game* (2017) de Gun Interactive, adaptación de las películas de la franquicia en las que un grupo de jóvenes es perseguido y asesinado por la madre de un chico, Jason Voorhees, que se ahogó en un campamento de verano. En las secuelas, las muertes las realiza Jason, quien ha regresado de la muerte. El videojuego permite jugar ya sea con uno de los consejeros del campamento o con Jason, y la variación de perspectiva oscila entre ser el perseguido, una víctima que trata de evitar ser asesinada, o el perseguidor, Jason. Los consejeros tienen atributos como velocidad, sigilo y resistencia, entre otros, con valores numéricos diferentes para cada personaje, pero eso no ofrece suficiente información como para construir caracteres individuales que faciliten la identificación con ellos.

Se observa entonces que los atributos numéricos que el sistema de juego otorga a los personajes no necesariamente contribuyen a la construcción de una perspectiva particular y, en consecuencia, una identificación poderosa, por lo que el valor de la destrucción de los cuerpos de los jóvenes en *Friday the 13th: the Game* puede no tener mayor significado que el de perder una misión o no desbloquear un logro. Por su lado, *Song of Horror* no hace pedazos los cuerpos, sino

que desaparecen absorbidos por “la presencia” no sin antes experimentar distintas formas de caída en estados de locura; esta forma de daño sobre el cuerpo especular no parece demasiado vistosa o violenta, pero, al experimentar la perspectiva desde los afectos evocados en el jugador, la pérdida de los cuerpos ficcionales en la nada sí puede redundar en una evocación de la pérdida de la imagen especular del cuerpo en la identificación. Al no acotarse esta pérdida a pedazos de carne, y más bien quedar desbordada y sin límite, se constituye como una poderosa fuente de angustia.

Parte importante de la perspectiva, como lo mencionó Bal, se encuentra en la dimensión del imaginario. Como lo plantea Wolfgang Iser (1993), se trata de la influencia del contexto en el que el jugador está inserto. La manera de significar el cuerpo en lo social se alimenta del registro imaginario de los sujetos que lo constituyen y, al mismo tiempo, esa dimensión social se impone en lo particular. En consecuencia, no debe resultar llamativo el hecho de que el horror al cuerpo ofrezca más representaciones en las producciones anglosajonas que en las de desarrolladores latinoamericanos. En el marco de las culturas que consideraron al método científico como infalible hacia finales del siglo XIX y principios del XX (Hobsbawm, 2011), aquello que pudiera escaparse de esta ciencia positivista indicaría el límite del control y la predicción: el género del horror presentándose como límite a esta forma de razón científicista permite a los personajes identificar monstruos y fenómenos como anomalías inexplicables (Carrol, 2004). El cuerpo humano con sus distintos padecimientos y trastornos habría sido uno de los principales lugares de confrontación, tanto en la dimensión fisiológica como la mental:

El horror a la incertidumbre de la salud —o la inhumanidad— de la descendencia es una preocupación biológica real y ha sido retratada por muchas películas de género, incluyendo *El bebé de Rosemary* (dir. Roman Polanski, 1968) y *El engendro*

del diablo (dir. David Cronenberg, 1979).
(López Cruz, 2012, p. 163)

Ello también ha sucedido con otros elementos como las mutaciones aberrantes, anomalías biológicas, las enfermedades y, evidentemente, las trasgresiones a toda condición humana, como sería el zombie. Las epidemias, virus que provocan mutaciones y cuerpos en transformación o descomposición, resultan figuras frecuentes en títulos de videojuegos, desde *Zombie Zombie* (Quicksilver, 1984) hasta los de la última década como *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), *The Last of Us* (Naughty Dog 2014) y *Days Gone* (SIE Bend Studio, 2019).

En contraste, las culturas judeocristianas depositan el principio de certidumbre en el pensamiento religioso que provee prescripciones para protección contra horrores de mayor abstracción que las anomalías de la biología.

En efecto, la naturaleza funciona en el cine de terror como el territorio de los dioses, y el terror es el castigo humano por haber invadido ese territorio al volverse tan complaciente o tan obsesionado que no le damos el debido respeto. Una vez más, no es que la naturaleza sea mala, sino que en última instancia no puede predecirse, aprovecharse o explotarse sin consecuencias horribles. En contraste con la naturaleza claramente moral del mal que se origina en el ámbito de lo sobrenatural o en los rincones ocultos de la psique humana, la rebelión de la naturaleza es fundamentalmente amoral. Por lo tanto, en la medida en que una religión —digamos, el cristianismo, por ejemplo— se ha reducido en gran medida a un código moral-cultural, es virtualmente impotente en este terreno dentro del cine de horror. (Stone, 2001, p. 7)

La pérdida de control sobre el cuerpo no radica en este caso en un virus mortal pero amoral, sino en un límite a partir del cual la divinidad se termina y comienza lo diabólico. La luz de la

razón positivista se corresponde con el estado de gracia en tanto estabilidad mortal del yo en el registro imaginario. De ahí que en ambos casos la angustia y el horror comiencen cuando el cuerpo pierde este estado y es reclamado por la naturaleza indómita, o bien poseído por fuerzas demoniacas.

En el videojuego *Dark Tales from Mexico*, la perspectiva de la cámara es en primera persona, es decir, sólo durante la introducción el jugador podrá ver a cuadro al personaje de Alma, y durante el juego la cámara será la mirada del personaje y del jugador. El campo de visión del jugador queda restringido y eso permite construir tensión en los puntos ciegos. Si bien Alma no puede ver qué hay detrás de ella, sí puede ver los espacios detrás de las rejas que los custodian, creando una especie de encierro transparente. Por su parte, *Dawn of Fear* ofrece la historia sobre el regreso de Alex al hogar donde creció y que ahora ha heredado. Al explorar el recinto, el jugador deberá resolver varios acertijos que lo llevarán a averiguar las razones del suicidio de la madre de Alex y a descubrir aquello temible que la casa esconde. Hace uso de una perspectiva de cámara de tercera persona a varias cámaras que no encuadran al protagonista en un plano *over shoulder*, sino que lo siguen conforme se ubica en el espacio, de manera más cercana a una especie de cámara de seguridad sobre la que el jugador no tiene control.

La restricción al campo de lo visual se sostiene en el diseño del espacio de juego que, a diferencia del propuesto en *Dark Tales from Mexico*, fracciona el espacio en compartimientos que se corresponden con la estructura de una casa habitación antigua que no permite ver qué hay en el cuarto contiguo. Lo desconocido no se circunscribe al campo visual del personaje, sino a lo que ocultan los muros de la estructura. Estos recursos permiten al jugador identificarse con la perspectiva focalizada en Alex y sus deseos, y dado que el personaje sí puede sufrir daño masivo al cuerpo, la angustia del jugador puede evocarse con mayor facilidad.

Así, la perspectiva queda acotada por la restricción de acceso al Otro, ya sea a través del espacio o de la mirada, y lo que resuena en el imaginario del jugador gira en torno a la pregunta “¿Qué es lo que quiere de mí?”, con la esperanza de que eso que está fuera de cuadro exista. En otras palabras, que haya algo ahí que sostenga la ilusión del yo en el imaginario; sin embargo, Perron (2009) ya ha señalado que fuera del encuadre de la cámara es la zona donde el personaje puede morir; si esto es posible, se debe a que caerá en la cuenta de que no hay nada, ni siquiera un monstruo que lo haga pedazos. Ese es el secreto guardado por los recintos. La respuesta a la pregunta pone límite a la inmortalidad del yo en el registro imaginario.

EL CUERPO ATORMENTADO

El cuerpo en lo simbólico, en tanto vivo y emancipado del gran Otro, experimentó en su devenir angustia, pero también culpa. El psicoanálisis presenta varias vertientes para el trabajo sobre la culpa: para Sigmund Freud (2007), la culpa se presenta cuando el sujeto se emancipa del Otro (lo traiciona) y se atreve a apropiarse su cuerpo y palabra; Lacan (2010) añade a esta propuesta que la culpa deviene de pedir permiso al Otro para tener un deseo propio, pero, como se ha fantaseado con la desobediencia, esta debe pagarse (Lacan, 2008). En contraste, para Otto Rank (2014) es la culpa imaginaria (aquella causada por algo que no ha cometido pero se fantasea con hacer) lo que paraliza la emancipación del sujeto. En consecuencia, el sujeto deberá someterse sin escatimar en violencias tanto imaginarias como simbólicas, por lo que no sorprenden la cantidad de trabajos de ficción que elaboran sobre el vínculo entre religión, horror y cuerpo.

Algunos de los títulos recientes desarrollados por estudios de países con culturas de estas características, como es el caso de *Dark Tales from Mexico* (México), *Song of Horror*, *The Occultist* y *Dawn of Fear* (los tres desarrollos españoles), *Lust from Beyond* (Polonia), entre otros, hacen

uso tanto de figuras religiosas como de recintos tales como conventos, monasterios y abadías. Estos, lejos de tratarse de lugares de seguridad y refugio, son retratos de vigilancia y restricción sobre el cuerpo. También es común el uso de casas viejas o antiguas como recintos de búsqueda y reencuentro con este sistema de restricciones, así como escenarios laberínticos para buscar y esconderse de la mirada del gran Otro. En las tramas que estos juegos presentan es común que la salud mental de los personajes resulte comprometida al acercarse a las respuestas que buscan (traición al Otro reflejada, que merece castigo de pérdida de facultades mentales o afectaciones sobre el cuerpo); esto suele ocurrir cuando develan alguno de los secretos que sus familias ocultan. Así, el discurso del Otro cae como ideal, lo mismo que el yo: Alex (*Fear of Dawn*), Alan (*The Occultist*) y Alma (*Dark Tales from Mexico*) recuperan conocimiento sobre sus antecesoras a cambio de reconocer a sus padres y abuela como humanos y no ideales.

Esta afectación de cuerpo y alma permite ejemplificar al fantasma reviniente que Kristeva (2020) conecta con el cuerpo en el registro de lo real y que el imaginario intenta en vano sofocar. Así, esta dualidad —cuerpo y alma— resulta solo aparente, ya que no hay separación y tampoco manera de prescindir de alguno de los dos, es decir, es monista y no dualista. El yo [*moi*] comienza a devenir yo [*je*], pero eso no quiere decir que los contenidos de los registros real e imaginario queden clausurados, por lo que el psiquismo experimenta efectos tanto en lo orgánico como en “lo espiritual”. Estos fantasmas inconscientes son también producto del impacto de ese deseo otro; de ahí la frecuencia en las narraciones de la búsqueda como parte del enigma a resolver para lograr la emancipación del personaje protagonista.

No debe de sorprender que, en las historias que muestran estos videojuegos, los protagonistas comiencen buscando un avatar del gran Otro: Alma Guerrero busca a su abuela, Alex busca resolver un misterio familiar alrededor del

suicidio de su madre, Alan Rebels busca a su padre. Todos se adentran en las profundidades de espacios arquitectónicos que representan un registro imaginario, el cual se corrompe y cae a pedazos, pero es ahí donde las figuras del gran Otro son profanadas al avanzar los personajes, adquiriendo conocimiento sobre la intimidad del espacio familiar.

Matar y mutilar, o (para decirlo más ampliamente) la destrucción y el daño duradero, son violatorios independientemente de la cuestión del consentimiento voluntario. Tales actos atacan directa y seriamente a la persona se opongan o no a su voluntad. Creo que lo mismo ocurre con la tortura. De esta manera, presumiblemente, uno puede violentarse a sí mismo. De lo contrario, sin embargo, uno puede ser violado sólo contra su voluntad, o sin su voluntad, o en todo caso sin su pleno consentimiento competente. (Merrihew, 1995, pp. 209-210)

Dawn of Fear ofrece como escenario una casa marcada por el pecado del suicidio, convertida en una trampa mortal para Alex. En ella, el jugador encontrará diferentes maneras en que los cuerpos son violados en la acepción que Merrihew Adams presenta —es decir, martirizados—, pero no apuntando hacia una trascendencia, sino como transgresión de las imágenes divinas que la representan.

La crucifixión de Ethan —agente capaz de ordenar desde la ley los papeles de la herencia— que ocurre al principio del juego no es una imagen nueva, pero sí permite mantener el contenido del legado oculto al jugador. Comienzan las apariciones de cuerpos animados, muy cercanos a *zombies* que van en pos de Alex. La búsqueda de respuestas y salida se verá obstaculizada por esas criaturas dañadas y fuera de control que constituyen una “pura boca”, que no buscan devorar por nutrición, sino para aplacar un vacío que no se llena jamás. Así como en *Dark Tales from Mexico* las manos amputadas implicaban una clausura del mundo exterior,

aquí es la boca sin cuerpo (porque es órgano recortado) el elemento que no cesa de regresar (no permanece muerto) y de negar el acceso al simbólico a través del devorar (porque no tiene límite). El cuerpo sin control del infectado también ha sido representado como una forma de posesión que muestra el límite de la fe y no de la razón científica, como lo hizo el *zombie* en las producciones norteamericanas. Un ejemplo es *REC* (2007) dirigida por Jaume Balagueró y Paco Plaza, donde el infectado se presenta como posesión demoníaca.

Conforme Alex avanza en la exploración de la casa, esta se convierte en un espacio distante de lo arquitectónico: una especie de organismo laberíntico; el lugar seguro ahora es amenazante (Lozano, 2015). Los cuerpos, sin control ni voz, forman una pila de miembros que no se conectan entre sí para dar origen a una criatura monstruosa, abonando al efecto de lo siniestro (Jentsch en Collins y Jervis, 2008): “Los objetos humanoides, modelados por la memoria y la imaginación, son racimos, colmenas, tropes de signos en busca de sentido” (Braunstein, 2015, p. 60). Los cuerpos, al igual que el espacio, sufren la misma deformación. Esta cosa, a pesar de ser un adefesio, se constituye en un todo mucho más integrado que los pedazos de cuerpos que lo rodean, en tanto estos son signos fuera de una cadena significativa.

Un pasillo con cuerpos enteros pero clavados a la pared sirve para revelar qué busca ese Otro de quien Alex escapa. Las mutilaciones dan luz sobre una intención fallida de dar sentido; de ahí que aquello que no está a la vista (Braunstein, 2015), es decir, los secretos familiares, se comienzan a ofrecer en forma de anotaciones sobre la transmutación como camino a la inmortalidad. La develación del misterio sobre el suicidio de su madre gira en torno a la necesidad de sacrificarse para revivir al padre; en este sentido, el pecado suicida mancha a la familia no por la muerte, sino por la ausencia de límite simbólico al ser sólo el objeto de goce de ese Otro que no desea un cuerpo vivo, ni en la mujer-madre ni en el hijo-

hombre. La muerte final de la madre como un gran Otro permite que Alex se libere y pueda seguir su camino sin los amarres de estas deidades demoníacas; ha ganado su vida y su cuerpo.

Si bien los cuerpos destrozados comprenden una imagen frecuente en muchos videojuegos de horror, lo cierto es que este despedazamiento no tiene el mismo papel como texto videolúdico que se ofrece al jugador ni como fenómeno de ficción que él o ella construye. En este sentido, la perspectiva implica, junto con la percepción, la construcción de un punto de vista que evidencia cómo la historia, cultura y contexto son hablados por las personas que juegan y por aquellas que crean las obras lúdicas. Así, la violación al cuerpo sólo es tal dentro del marco donde el mismo se encuentra sacralizado, ya sea desde el científicismo o desde la fe, logrando así una relación de ficción construida sobre afectos y formas particulares de vivir y renegar la corporeidad.

CONCLUSIONES

El cuerpo como tema del horror permite el trabajo desde los campos del psicoanálisis, debido a las implicaciones que su construcción tiene en la memoria orgánica y en la subjetividad. Los registros propuestos por Lacan facilitan la visualización de la compleja relación entre los campos de lo ajeno y aquello apropiado por los sujetos, y permiten mostrar algunos elementos que se juegan en la identificación con los personajes en pantalla. En particular, resulta importante la noción de la posición del organismo como grupo de órganos que permiten una vida biológica, en contraposición con la imagen-cuerpo que el registro imaginario integra en un yo [*moi*] que busca sostenerse a través de la negación de su mortalidad y la de su gran Otro.

Las ficciones ofrecidas en los videojuegos de horror permiten al jugador identificarse con los personajes a través de la construcción de perspectivas. Los objetivos que el personaje persigue, así como los elementos que hacen eco de los imaginarios de las culturas

hispanoamericanas, ofrecen el medio videolúdico como un texto capaz de evocar las memorias orgánicas inconscientes de cuando el psiquismo del sujeto fue afectado por las acciones del Otro. Este campo de experiencias es donde la imagen del cuerpo se articula en el registro imaginario y puede ser reconocida en las representaciones mediáticas.

En el registro imaginario, la imagen del cuerpo es frágil, por lo que no sorprende la tensión generada ante la representación de la violencia infligida por el cuerpo en pantalla como objeto vicario que permite una distancia que puede ser disfrutable. Esto no ocurre cuando el fenómeno es real y no una experiencia mediática, ya que sin distancia no hay experiencia estética, tan solo real. También es necesario señalar que estas memorias primordiales son producto de un paso en el psiquismo que gran parte de la humanidad puede tener en común, pero la manera de crear representaciones para subsanar la angustia que se presenta ante la pérdida de control del cuerpo muestra elementos del contexto social y cultural. Así, el cuerpo destrozado o invadido se inscribe en un cuerpo que rompe con la imagen narcisista del yo, ya sea a causa de un virus (límite de la razón científicista) o de una entidad demoníaca (límite de la fe), como se observó en los recorridos de los personajes de *Dark Tales from México* y *Dawn of Fear*.

La pérdida de control sobre el cuerpo puede evocar memorias tempranas en las que el organismo no participaba más que del registro de lo real y la imagen de orden sólo aparece con el registro imaginario. Esta imagen cuerpo es frágil, por lo que busca sostenerse en relaciones especulares que puede encontrar en los objetos del lenguaje, como son las ficciones en los medios. Se podría afirmar que, si las imágenes que ofrece un videojuego de horror como los analizados en el presente texto resultan impactantes o perturbadoras, esto no sólo se debe a las características gráficas y al encuadre de la cámara, sino también a su potencial para evocar los fantasmas de los registros real e imaginario

del jugador. Este proceso, aunado a los ecos en las dimensiones sociales e históricas, permite la construcción de una perspectiva que se funda en una manera particular de percibir e interpretar el texto videolúdico. La búsqueda del gran Otro, su herencia de deseo y su final develación como otro con minúscula, mortal y fallido, permiten la

emancipación de la posición de objeto de goce, representado por la maduración alcanzada por los personajes al final de las historias. La muerte de esa imagen inmortal y estática del yo [*moi*] permite surgir al yo [*je*] como sujeto limitado y en falta, pero con vida propia, lograda sólo a partir de la aceptación del límite en la muerte.

BIBLIOGRAFÍA

- Braunstein, N. (2015). *Javier Marín. La entereza de los cuerpos despedazados*. Vaso Roto.
- Bal, M. (1985). *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative* (3ra edición). University of Toronto Press.
- Carroll, N. (2004). *Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. Routledge.
- Clover, C. (1997). Her Body, Himself; Gender in the Slasher Film. *Representations*, (20), 187-228. <https://doi.org/10.2307/2928507>
- Collins, J. y Jervis, J. (2008). *Uncanny Modernity*. Palgrave Macmillan.
- Creed, B. (2007). *Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis*. Routledge.
- Crespo, M. (1992). María grávida: la iconografía de la encarnación de Jesucristo en María. *Ars longa: cuadernos de arte*, (3), 39-45. <http://hdl.handle.net/10550/28056>
- Egenfeld-Nielsen, S., Heide, J. y Pajares, S. (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge.
- Freud, S. (2007). *Obras completas*. Tomo I. Amorrortu.
- Freud, S. (2007). *Obras completas*. Tomo XI. Amorrortu.
- Hobsbawm, E. (2011). *La era del capital 1848-1875*. Crítica.
- Iser, W. (1993). *The Fictive and the Imaginary. Charting Literary Anthropology*. Johns Hopkins.
- Jones, L. (2018). *Haptics*. The MIT Press.
- Juul, J. (2011). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- King, G. y Krzywinska, T. (2006). *Tomb Raiders & Space Invaders. Video Game Forms and Contexts*. I.B. Tauris.
- Kristeva, J. (2020). *Poderes de la perversión*. Siglo XXI.
- Lacan, J. (1985). *Escritos I*. Siglo XXI.
- Lacan, J. (2008). *Escritos II*. Siglo XXI.
- Lacan, J. (2010). *El seminario 5. Formaciones del inconsciente*. Paidós.
- Leader, D, (2016). *Hands*. Penguin Books Limited.
- Leibson, L. (2018). *Las tres dimensiones del cuerpo en la enseñanza de Jacques Lacan*. X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXV, Buenos Aires. <https://n2t.net/ark:/13683/pzMO/m4F>
- López, B. (2021). *Erotización en el acto de jugar videojuegos. Creatividad y juego en Otto Rank* [Tesis de maestría, Centro de Estudios Psicoanalíticos de México]. ResearchGate. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.29389.20968>
- López, B., Hernández, E. y Núñez-Pacheco, R. (2022) *Videojuegos y lenguaje*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- López-Cruz, R. A. (2012) *Mutations and Metamorphoses: Body Horror is Biological*

- Horror. *Journal of Popular Film and Television*, 4(40), 160-168. <https://doi.org/10.1080/01956051.2012.654521>
- Lozano, A. (2015). Jugar el horror. Construcción de lo fantástico en el videojuego. El caso de Silent Hill 4: The Room. *Brumal Revista e investigación sobre lo Fantástico*, 3(1), 55-72. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.147>
- Merrihew, R. (1995) Moral Horror and the Sacred. *The Journal of Religious Ethics*, 23(2), 201-224. <https://www.jstor.org/stable/40017849>
- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la Holocubierta, el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- Perron, B. (2009). *Horror Video Games*. McFarland & Inc, Co.
- Rank, O. (2014). *Beyond Psychology*. Dover Books.
- Stone, B. (2001) The Sanctification of Fear: Images of the Religious in Horror Films. *Journal of Religion & Film*, 5(2), 7. <https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol5/iss2/7>
- Vetere, E. (2009). *¿Qué es el cuerpo para el psicoanálisis?* [ponencia]. I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Universidad de Buenos Aires, Argentina. <https://www.aacademica.org/000-020/728>

LA DUPLICACIÓN COMO MATERIALIZACIÓN DE LA LUCHA INTERNA: ANÁLISIS DE “EL FUMADOR QUE ACECHA” DE JOSÉ MARÍA MERINO*

Ana Carolina FLORES
Universidade Estadual Paulista
Lattes ID 9181710478925046

Recibido: 09/09/2023

Aceptado: 20/11/2023



RESUMEN

El doble ha sido un tema recurrente en la literatura tras la problematización del yo plasmada en la literatura romántica. Dicho tema contó con un mayor desarrollo dentro de la literatura fantástica al representar una manifestación real de la escisión del sujeto. A fin de exponer esta expresión fantástica del doble, se analiza el cuento “El fumador que acecha” (2004), del escritor español José María Merino, explicando los pasajes del relato en razón de la teoría de la literatura no mimética y el tema del doble. A partir de ello, planteamos que este relato presenta un uso particular del doble que atormenta al protagonista como una división de la voluntad que supera el plano únicamente subjetivo para ser parte de una lucha en la realidad material.

PALABRAS CLAVE: doble; narrativa fantástica; literatura española; narrativa contemporánea.

DUPLICATION AS A MATERIALIZATION OF INTERNAL STRUGGLE: ANALYSIS OF “EL FUMADOR QUE ACECHA” BY JOSÉ MARÍA MERINO

ABSTRACT

The double has been a recurring theme in literature after the problematization of the self carried out in romantic literature; This had further development within fantastic literature by having the double as a real manifestation of the split of the subject. In order to expose the fantastic expression of the double, the story “The Smoker Who Stalks” (2004), by the Spanish writer José María Merino, explaining the passages of the story according of non-mimetic literature theory and the theme of the double. From this, we propose that this story story presents a particular use of the double that torments the protagonist as a division of the will that goes beyond the only subjective plane to be part of a struggle in material reality.

KEYWORDS: double; fantastic narrative; Spanish literature; contemporary narrative.

INTRODUCCIÓN

El tema del doble comenzó a utilizarse con mayor frecuencia en contextos literarios a partir del Romanticismo, en el siglo XVIII. Una de las primeras incidencias que podemos encontrar es en el Romanticismo alemán, en *Siebenkäs* (1796), obra escrita por Jean Paul Richter. La obra cuenta la historia de un personaje, quien, descontento con el rumbo de su vida, decide hacerse pasar por muerto y asumir la identidad de otra persona, con el fin de buscar su verdadera esencia. De esta obra nació el nombre que marcaría el tema en trabajos y estudios posteriores: *doppelgänger*.

Para Herrero (2011), la sociedad que nos rodea ha impuesto demasiada importancia a nuestra imagen exterior, a la aparente normalidad que fácticamente representamos en nuestro contexto cotidiano. Así, buscando encajar, el individuo construye máscaras para ocultar su verdadero comportamiento, sus verdaderos deseos. Esta represión podría traer consecuencias nocivas, pues en algún momento este individuo buscará satisfacerse, revelando su verdadera esencia, lo que le generará problemas de doble personalidad, doble juego o doble vida.

Por su parte, la teoría de Freud sobre el doble se construye a partir del sentimiento extraño se produce mediante el surgimiento de un fenómeno que hará resurgir traumas o sentimientos que atravesamos en nuestra infancia y que creíamos superados de alguna manera, pero que han sido reprimidos y se encuentran en la dimensión más profunda de nuestro inconsciente (Herrero, 2011). Este retorno perturbará nuestras percepciones y nuestras convicciones sobre la realidad, lo cual es subsecuente de revivir la carga emocional negativa que estos sentimientos nos traían cuando éramos niños.

El doble es uno de los temas más relevantes de la literatura fantástica, especialmente en la época contemporánea. Esto sucede por la especificidad de su aparición, que está directamente relacionada con la esencia de esta literatura:

cuestionar convenciones predeterminadas para comprender y determinar los parámetros actuales de la realidad. La materialización de esta ruptura del pensamiento ocurre con el surgimiento del fenómeno en medio de las narrativas donde se presente un quiebre de lo real (Martín, 2006). El enfrentamiento entre lo real, que está representado por el personaje central de la narración, al que se puede llamar el “original”, y lo sobrenatural, que se materializa a través de la figura de su duplicación, es algo que sucede dentro del mundo narrado para romper con los parámetros naturales que lo rigen. Además, Martín (2006) afirma que se trata de un tema que muestra la verdadera faceta del individuo, que hasta entonces permanecía oculta en su inconsciente, y del mundo —cuyo valor ahora está cuestionado—. Lo real pasa a ser concebido como irreal, y lo real es visto como una irrealidad posible.

David Roas (2011) reafirma que lo fantástico introduce áreas nuevas y oscuras, espacios que van más allá de lo conocido y comprendido por la razón. De esta manera, crea un conflicto inmediato entre lo que creemos —entre la información que convencionalmente se nos proporciona— y la posibilidad de observar la realidad desde una nueva perspectiva. Además de tener esta característica esencial, el doble se ha convertido en uno de los temas más utilizados por los autores del género fantástico porque interviene en otro concepto esencial que antes se consideraba imposible de sufrir cualquier tipo de injerencia: nuestra concepción como individuos en medio de este mundo desestructurado. Se relaciona directamente con nuestro contenido más íntimo, revelando nuestra verdadera esencia dentro de este contexto.

El cuento de José María Merino que será analizado en esta investigación, “El fumador que acecha”, presenta una realidad absolutamente fiel y compatible con la concepción que hemos concebido previamente, la cual es rápidamente

* El presente artículo es una adaptación de un apartado de la tesis de maestría para Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” titulada *O duplo na perspectiva da literatura fantástica: em contos de José María Merino*. Disponible en: <http://hdl.handle.net/11449/202655>

invadida y trastocada por la intervención de un fenómeno sobrenatural, que aparece como una forma de demostrar que existe la posibilidad de pensar la realidad desde una nueva perspectiva. La intervención del fenómeno sobrenatural, en este caso, es el doble del protagonista que se materializa como una sombra que lo persigue durante la lucha interna contra un antiguo vicio. En ese sentido, en el presente texto se analizará la forma en la que la temática del doble, mediante la construcción de la narrativa fantástica, permitirá materializar el resquebrajamiento del yo.

SOUTO Y EL VICIO DE FUMAR

El cuento inicia con el profesor Souto —personaje recurrente en la narrativa de José María Merino— regresando a la universidad después de un largo periodo de ausencia debido a una convalecencia derivada de una enfermedad mental, que ya le había afectado en textos anteriores y que interfirió directamente en sus andanzas posteriores, como sucede en “La dama de Urz”.

Así, el personaje vuelve a su rutina tras esta ausencia. En las primeras escenas de la historia, tenemos al profesor recorriendo cada salón de la universidad y notando que las cosas permanecían en su lugar, que esa realidad que le era tan familiar y afable no había sido transformada y afectada por los brotes de su enfermedad:

Todas las cosas se ajustaban con precisión a su memoria e iba sintiendo con regocijo la exactitud de ese acoplamiento. Primero fueron los grandes árboles dispersos frente a la facultad [...] Luego fue el vestíbulo, los colores severos que brillaban en los barnices que los habían ido conservando a lo largo de los años [...] Todo encontraba pacíficamente el molde justo en alguna parte de su memoria [...]. (Merino, 2004, p. 159)

Todo el entorno es retratado por el narrador como una forma de demostrar sus impresiones al recorrer cada espacio de ese lugar que le resultaba tan familiar, además de sus tranquilizadoras

impresiones al constatar que nada había cambiado, que la enfermedad no había podido transformar su percepción de ese lugar. Esto trae cierta paz a Souto, quien imaginaba que las cosas podrían continuar transcurriendo sin ningún infortunio. Sin embargo, esta certeza cambia cuando ingresa al departamento donde trabajaba. Llega el primer golpe junto a la constatación de que las cosas habían sufrido algunas transformaciones:

Sin embargo, el profesor Souto había abierto la puerta del departamento, y la primera impresión destruyó aquel proceso armónico en que había ido recuperando el antiguo escenario de su vida académica. Sentados en torno a la gran superficie que formaban, unidas, varias mesas de trabajo, diversas personas llenaban aquel espacio con el humo de sus cigarrillos. (Merino, 2004, p. 161)

Souto observa que en ese lugar había muchas personas, muchas de las cuales no conocía, y que estaban practicando una acción que hacía tiempo que no le correspondía: el hábito de fumar. Además de este primer impacto al presenciar esta escena, el profesor nota algo aún más interesante en ese lugar:

Antes de identificar a los fumadores, el profesor Souto percibió la calidad de aquella nube espesa, dotada de una intensidad aún mayor al exhalar en un lugar casi hermético, impregnado por sucesivos niveles de intensa fumadura, un humo concentrado en un lugar en que los fumadores, gente joven, debían formar aplastante mayoría y donde, al parecer, a nadie se le había ocurrido restringir el consumo de tabaco. (Merino, 2004, p. 161)

El profesor pudo notar algo diferente en la calidad del humo en ese lugar, era muy espeso, intenso y no encontraba forma de disiparse. En este momento, podemos hacernos una idea de un primer indicio de lo sobrenatural en la narrativa; este intenso humo puede significar la primera materialización del doble, que se forma a partir

del impacto de Souto al presenciar la escena, y que desestructura por completo su convicción respecto de una realidad familiar y conocida. Esta es la función fundamental de lo fantástico y de su narrativa, según David Roas (2011, p.42): la de presentarnos dos realidades, la del personaje que es creíble e identificable con la de su lector, que se transforma y desestructura al encontrarse con lo sobrenatural, haciéndola absurda e inhóspita. Esto le sucede a Souto, porque a partir de la escena mostrada arriba, el maestro comienza a mostrar algunos cambios sutiles en su comportamiento, que se volverán más frecuentes e incontrolables.

En este momento se genera un regreso al pasado junto a la explicación de los sentimientos que surgen cuando el maestro se enfrenta a la escena descrita anteriormente. Este regreso a un tiempo anterior, para que exista una percepción de lo que pudo haber llevado al personaje principal a su condición actual, es una característica común al conjunto de las narraciones del autor, como afirma Herrero (2000). Los recuerdos de Souto se remontan inmediatamente a la época en la que era fumador, algo que le era común desde la adolescencia, y al placer que le daba tener este hábito; pero cuando sufrió graves problemas de salud debido a esto, recibió una advertencia clara de su médico:

Aquella afición, para él tan gustosa, que le aclaraba las percepciones intelectuales y ayudaba a la rapidez de su discurrir, había acabado ocasionándole una furiosa tos crónica, que se hacía acuciante en las primeras horas de la mañana [...] y un dolor de cabeza muy intenso, una fuerte neuralgia que parecía el apretón de una corona de espinas en torno a su cráneo. Y el médico había sido tajante sobre la necesidad de dejar de fumar: un caso de vida o muerte, había exclamado, con un aire nada dramático que incrementó el susto del profesor. (Merino, 2004, p. 162)

El médico insiste al profesor en la necesidad de abandonar la adicción, temiendo incluso por

su vida. Aun posponiendo unos días la decisión, a Souto no le quedó más remedio que seguir las recomendaciones que le dio su médico. Fueron meses de intensa angustia y tentaciones que casi lo hicieron desistir de su propósito, pero finalmente lo logró, aunque muchas veces soñó que había vuelto a fumar. Este aspecto es relevante de abordar, Jung considera que los sueños compensan y complementan la visión del ego de la realidad, que siempre es parcial: presentan material que hace latente la necesidad del ego de adaptarse al proceso de individuación (Hall, 1997). En el caso del relato en cuestión, hemos descrito la indecisión del profesor ante este impase: si continuar con algo que irremediamente le producía placer o pensar en su bienestar. Él decide pensar en su salud, reprimiendo de alguna manera ese intenso deseo que encontrará la manera de materializarse en sus sueños.

EL DOBLE O LA SOMBRA DEL PASADO

Este deseo, que puede verse como su sombra; lo seguirá en cierto modo, materializado como su doble, desde este primer contacto con los fumadores que forman parte del departamento y que trabajan en la universidad. Respecto a la sombra, Jung cree que se trata de cualidades que necesariamente deben integrarse en favor de una estructura más integral del ego. Si esto no ocurre, su contenido tiende a proyectarse en los demás, lo que puede generar problemas en las relaciones interpersonales (Hall, 1997). Esto, de alguna manera, sucederá en la narrativa, con la intención de librarse de esa persecución del doble.

Con la exposición de este cuadro, el narrador resalta la dificultad que enfrentó Souto para separarse de la adicción que tanto disfrutaba: no era su deseo parar, las circunstancias le hicieron detenerse. Resaltar este aspecto es importante para que podamos comprender la manifestación íntima de su doble a medida que se desarrollan los acontecimientos.

Algo relevante a destacar y que es resaltado por el narrador durante el relato es el hecho de que el profesor no volvió a fumar ni siquiera durante el período de convalecencia de su enfermedad mental, que lo afectó luego de abandonar el hábito. Esto el propio narrador resalta como la constatación de que realmente la adicción había quedado atrás; pero no acaba sucediendo, como veremos a medida que se desarrolla la narración.

Volviendo al momento en que Souto ingresa al departamento, luego de este breve repaso de los hechos, el propio personaje comienza a notar ciertos matices diferentes en su comportamiento durante este encuentro que tendría con sus compañeros de trabajo:

[...] el recuerdo de su antigua y profunda devoción había llegado hasta él, pero no con la placidez con que los demás recuerdos encontraban su sitio en la memoria, sino para golpearle con una intensa sensación de desagrado y para hacerle sentir algo más, un movimiento extraño dentro de sí, una especie de sobresalto físico, que a lo largo de la reunión [...] fue haciéndose cada vez más preciso, como si en algunas partes de su cuerpo, los brazos, las manos, la nariz, los músculos habituales estuviesen sufriendo una transformación hasta entonces nunca experimentada por él. (Merino, 2004, p. 164)

Factores como estar expuesto a ese ambiente, permeado por el humo del cigarrillo, que en algún momento de su vida había sido algo que disfrutaba, y rodeado de personas, algunas de las cuales eran sus conocidas, provocaron en el docente nuevas sensaciones y experiencias por las cuales nunca había pasado antes. Además de la observación del profesor al respecto, este comienza a notar reacciones involuntarias de estos “nuevos músculos”:

[...] sino las sensaciones que estaba probando, la percepción de unos músculos en su brazo que [...] parecían decididos a soltar el rotulador y echar

mano de uno de los cigarrillos del cercano paquete, de la misma manera que, por debajo de los tejidos olfativos de su nariz, tan ofendidos por la acometida de aquella humareda que le había devuelto a los tiempos de las neuralgias agudas y de las toses espasmódicas [...] hubo un momento en que su mano derecha soltó el rotulador y aquellos músculos de inesperados reflejos la llevaron hasta el paquete de cigarrillos, hasta el punto de que su mano izquierda tuvo que sujetar a la otra para impedir que completase el gesto y se apropiase de uno de aquellos cigarrillos [...]. (Merino, 2004, p. 165)

El intenso deseo de volver a fumar había regresado con la misma fuerza que cuando el profesor era fumador. Esto se hace evidente a partir de la descripción de los reflejos que surgen y que inmediatamente lo hacen regresar a la época en la que era adicto a ese vicio y las consecuencias que influyeron directamente en su salud. Como destacamos anteriormente, podemos relacionar este fuerte deseo con lo que Jung comenta sobre la sombra, el aspecto de nuestro inconsciente que permanece oculto hasta que, de cierta manera, encuentra la manera de proyectarse. Al reprimir su adicción, siguiendo órdenes explícitas de su médico, que temía por su vida, el personaje acaba asfixiando ese deseo, ese sentimiento intenso en su inconsciente, que acaba revelándose tras su primer contacto con fumadores en ese ambiente “casi hermético”, como clasifica el narrador.

Luego de esta reunión, surge un personaje muy importante para la historia: Celina Vallejo, quien se convierte en testigo de las acciones de Souto y quien nos presenta los hechos. Celina es una colega muy cercana al profesor: fue su alumna, se convirtió en compañera de trabajo, su tutora durante su período de convalecencia y finalmente mantuvo una relación sentimental con el profesor, que fracasó debido a la locura de su enfermedad. En su primera aparición, Celina escucha el minucioso relato del profesor sobre lo

sucedido desde su llegada a la universidad hasta lo ocurrido durante la reunión. Lo que llama la atención de esta historia es que a Souto le molesta el incidente ocurrido con sus manos, algo que lo llevó directamente a un momento conflictivo de su vida, que preferiría no haber recordado.

Podemos notar que Souto, al entrar en contacto con este sentimiento reprimido, se incomoda, se inquieta por el hecho de que su pasado y el recuerdo de lo arduo que fue dejar atrás su adicción y su enfermedad haya regresado, lo que le trajo angustia y desasosiego por lo que podría pasar.

Durante la tarde de ese mismo día, el maestro pudo notar nuevos matices en su comportamiento. Cuando ve una tienda de venta de tabaco ubicada frente a su casa, en una de las concurridas calles del Barrio del Refugio, vuelve a sentir el malestar que lo atormentó durante la reunión matutina, pero con mayor grado de intensidad:

Nuevos músculos se movieron, los nervios establecieron conexiones inesperadas, desde una zona imprevista dentro de sí afloraron propósitos que él no había sido consciente de componer y comprendió que su abandono del tabaco había sido sólo aparente, que la posterior enfermedad había ocultado una certeza que de súbito se manifestaba: sus deseos vehementes de sentir entrar el humo a presión en sus pulmones, acelerando los latidos de su corazón y lubricando los cauces de su lucidez, no eran un equipaje más de su conducta, como el hambre, el sueño o el deseo sexual, sino que pertenecían a un ser capaz de otra voluntad, capaz incluso de moverse dentro de él como si gozase de una estructura corporal autónoma. (Merino, 2004, pp. 166-167; cursivas nuestras)

El propio personaje es capaz de percibir que hay alguien, una segunda conciencia dentro de él, que está tomando el control de sus actos y acciones, especialmente al expresar su deseo de volver a fumar. Tenemos la manifestación de un doble subjetivo interno, según explica Martín (2006):

El doble subjetivo se manifiesta cuando el protagonista se enfrenta a su propio doble; es externo cuando adopta forma física [...] e interno si se manifiesta psíquicamente (la personalidad múltiple, la posesión) [...] el doble subjetivo interno se funda en criterios excesivamente ambiguos, pues, como se verá esa dimensión psicológica puede traducirse bien en un obvio desdoblamiento interno del personaje literario. (p. 19)

El doble subjetivo interno surge del enfrentamiento entre el original y su duplicación, y se materializa solo en un contexto psicológico, en la fragmentación —de la escisión de la personalidad en una o más áreas— para preservar su identidad frente a la amenaza de este otro individuo. En el relato en cuestión, la duplicación de la personalidad del protagonista ocurre como una forma de materializar la ruptura del yo interno, que se convertirá en una amenaza para el protagonista. A partir de la comprensión del propio protagonista de que hay una segunda personalidad que se está imponiendo contra la suya, comenzará a tenderle trampas para aniquilarlo.

El autor, al discutir la importancia del tema en su obra, en un artículo incluido en el estudio de Juan Herrero Cecilia y Montserrat Morales Peco sobre la reescritura de los mitos en la literatura, aborda los tipos de manifestaciones que cree que existen respecto del doble. Cita nueve tipos de manifestaciones literarias del tema, que infiere de su experiencia como autor y lector (Merino, 2008). Teniendo en cuenta el relato analizado, podemos mencionar uno de estos tipos: la duplicación como adversario, capaz de entrar en conflicto con el original. En el relato que tenemos, la duplicación aparece como una oposición a Souto, quien buscaba restablecerse por completo y retomar su rutina. El fenómeno parece desestabilizarlo y pasa a comandar sus acciones, lo que en consecuencia lo lleva a luchar para evitar su aniquilación y la pérdida natural de su identidad.

El descubrimiento de que existía este segundo ser que tenía un hogar en su inconsciente consternó al profesor Souto, quien ni siquiera había tenido contacto con una aparición de este tipo durante el tiempo de su enfermedad. Durante su enfermedad, lo único que se pudo considerar fuera de lo común fue un contacto que tuvo con una voz interior, a la que había llamado Soutín, que era la que lo mantenía ileso de los delirios derivados de la enfermedad. El profesor la consideraba la “sustancia más saludable de sí mismo” (Merino, 2004, p. 167). Sobre todos los hechos, el profesor reflexionó:

En el caso de lo que aquella poderosa vaharada de tabaco había hecho moverse dentro de él, no parecía que se tratase de un residuo de otros tiempos, una parte fósil de sus hábitos o de sus deseos, *sino de la avidez viva y permanente de fumar*, constituida en una especie de *sombra plena y paralela, un deseo y una ansiedad del tamaño de toda su persona*, que él debía dominar desde un esfuerzo de control superior en que también todo su cuerpo tenía que implicarse para conseguirlo. Desde entonces, aquella avidez dotada *de tanta fuerza comenzó a manifestarse cada día con mayor determinación*. (Merino, 2004, p. 167; cursivas nuestras)

Para el profesor, este segundo ser no representaba la manifestación de un deseo pasado fosilizado, sino una voluntad viva, permanente, una sombra verdadera que a partir de ese momento lo acompañaría esperando el momento de intervenir. Por eso, era necesario luchar para no dejarse distraer por tal fuerza.

Sin embargo, este deseo empezó a manifestarse con una intensidad cada vez mayor. El profesor debía controlarse cada vez que salía de casa para evitar acudir a la tabaquería, a reuniones con sus colegas o cuando iba a tomar un café con algún conocido que fumaba. Tenía que mantener las manos entrelazadas para no caer en la tentación de pedir un cigarrillo o coger una cajetilla de sus compañeros. De la misma manera que controlaba

sus impulsos físicos, Souto se vio obligado a controlar también la proyección de su voz, de modo que no emitiera ningún sonido que pudiera considerarse un pedido de cigarrillo. Pensó que estaba logrando vencer esta fuerza, pero pronto algunas señales lo contradijeron.

Una mañana, al despertar, siente olor de tabaco en su habitación y acaba encontrando una pequeña caja con cigarrillos y encendedores. Tiró toda la parafernalia a la basura y se inclinó a creer que la sombra, en algún momento de descuido de su conciencia, había logrado satisfacer sus deseos. Durante los días siguientes esta convicción se hizo mayor a medida que su ropa olía a tabaco y los dolores de cabeza y la tos matutina regresaban con fuerza, recordando sus días de fumador empedernido.

La confirmación de que el fumador había logrado imponerse a Souto viene de Celina, quien comenta al verlo en la universidad:

—¿Por dónde has venido? —le preguntó Celina.

El profesor Souto la miró sin entender su pregunta.

—Por cierto, he visto que has vuelto a fumar —añadió Celina.

—¿Quién te ha dicho eso?

—Yo misma te acabo de ver echando humo como un alto horno en la puerta de la facultad. Pensaba que era verdad que lo habías dejado para siempre. (Merino, 1994, p. 169)

Luego, Souto le pide a Celina que le advierta sobre la frecuencia con la que se repite esa escena. Ella tomó en serio este desafío y comenzó a observar el comportamiento del profesor con mayor determinación. Lo sorprendió otras tres veces fumando. En estas ocasiones, la figura de Souto fue lo que más llamó su atención:

[...] paseando solitario por el jardín helado, entre las plantas cubiertas de escarcha, como una figura espectral en que lo más nítido era el chorro de humo

que se desprendía de su boca. (Merino, 2004, p. 169)

Celina se dio cuenta de que había algo extraordinario en aquella aparición. La figura del profesor no mostraba su apariencia: no era lo suficientemente clara y parecía demasiado un espectro, un fantasma. Lo único visible que se podía diferenciar de ese espectro era el humo del cigarrillo que salía de su boca. La duplicación encontró formas de materializarse y apropiarse de las acciones conscientes del docente. Algo que se puede tomar en consideración es el entorno en el que se manifestó y cómo se encuentra en esas ocasiones: en un jardín cubierto de escarcha, totalmente inmerso en el propósito de ese momento.

El personaje de Celina termina avisando al profesor cada vez que veía la figura fantasmal. Al investigar sus acciones durante las ocasiones en que esto sucedió, termina descubriendo que la manifestación del intruso ocurrió en breves momentos, principalmente cuando se encontraba absorto en la lectura de un texto. En un segundo momento, también descubre que la duplicación aprovechó estos momentos de distracción para obligarlo a comprar tabaco y fumar. Con el regreso de su rutina de fumar, el profesor había sucumbido una vez más a los impactos de su adicción: sus dolores de cabeza matutinos y sus tos interminable habían resurgido, haciéndole sufrir como en los viejos tiempos.

En el momento siguiente, el narrador destaca que, a pesar de todos los problemas que había vivido con su enfermedad mental, Souto era una persona sumamente racional, lúcida, que no se dejaba impresionar ni guiar por orígenes fantasiosos en los fenómenos sobrenaturales que pudiera enfrentar. También destaca la minuciosidad con la que el docente informó las complicaciones del doble en su vida diaria. Por tanto, con la exposición del carácter del personaje, el narrador indica al lector que este aspecto debe tenerse en cuenta a la hora de analizar si los hechos son o no fantasía.

Sin embargo, aún con estas recaídas, Souto no

había renunciado a controlar ese ser que vivía dentro de su inconsciente. Cuando sintió que el intruso quería hablar, controló sus impulsos y las ganas de pedir un cigarrillo cuando estaba con un compañero de trabajo. Pero una duda rondaba sus pensamientos:

Pero tal postura intolerante ¿no estaba precisamente propiciando la actividad furtiva del fumador escondido dentro de él? El profesor Souto comprendió que todas las señales que emitía su ser consciente hacían retraerse y buscar caminos furtivos a la sombra fumadora que llevaba incrustada. [...] ¿no estaba facilitando su actitud tajante las acciones clandestinas de esa avidez de fumar que, al parecer, nunca lo habían abandonado? (Merino, 2004, pp. 170-171; cursivas nuestras)

Souto se cuestionó si los esfuerzos diarios que hacía contra esta sombra no la hacían más poderosa y más deseosa de buscar formas de hacerlo caer en la tentación. Este aspecto tiene mucho que ver con la sombra y las nociones del inconsciente de Jung que presentamos anteriormente. Se manifiesta como la parte de nuestro inconsciente que queremos mantener oculta porque representa necesidades y deseos que no gustan en la vida social. Cuando nos dejamos envolver por la fuerza de esta sombra y esta se impone al dinamismo de nuestra mente consciente, termina generando un desenvolvimiento íntimo, una forma inconsciente de nuestro doble, como sucedió con el profesor Souto en la narración. A medida que intentamos ignorar o luchar contra los deseos de esta sombra, esta se hace más grande, su dinamismo crece ante la mente consciente, arrastrándonos en medio de sus convicciones (Herrero, 2011).

LA BATALLA DEL YO Y EL DOBLE

El profesor Souto es incapaz de encontrar el equilibrio necesario entre esta fuerza contradictoria de su psique y su vida consciente, y termina emprendiendo una dura batalla para

recuperar el control de sus impulsos y voluntades. Esto provocó que la magnitud de las acciones de este otro ser fueran cada vez más grandes y fuera de control.

Para Navidad, la salud de Souto se había deteriorado significativamente. La tos era terrible y tomaba muchas aspirinas para los dolores de cabeza que lo atormentaban a diario. Con todo ello, decidió cambiar su actitud ante su duplicación. Esa misma tarde compró una botella de *whisky* y fue al estanco donde compró un paquete de tabaco y media docena de puros Montecristo, que fumaba los domingos por la tarde cuando era fumador. Al realizar la compra sintió un extraño movimiento en su interior, como si el intruso que lo acompañaba expresara su sorpresa por el acto. El profesor, entonces, ante esta manifestación, decide prepararle una trampa, lo que el narrador llama la “batalla final”:

Aquella misma tarde, en el avatar de una peligrosa aventura, el profesor Souto se dispuso a librar la batalla final, que tendría como armas principales varios cigarrillos y un puro si era necesario. Luego le confesaría a Celina Vallejo que su rechazo de aquel humo que lo había esclavizado durante tantos años permanecía incólume dentro de él, pero que tenía que llevar a cabo su plan, y en el plan era imprescindible la aparente entrega al saboreo del tabaco. De manera que el profesor Souto permitió que el fumador que acechaba dentro de él fuese creyendo que el anterior rechazo de su anfitrión había sido doblegado, sustituido por una entrega sin condiciones. (Merino, 2004, pp. 171-172)

La primera conclusión de Souto fue que la única manera de engañar y deshacerse de este intruso era ceder, momentáneamente, a la adicción; de esta manera, esa tarde puso en práctica sus acciones. En el primer cigarrillo, el fumador escondido aún no había encontrado la confianza necesaria para salir a la luz; sin

embargo, el cuerpo de Souto, por los efectos de ese primer cigarrillo, sufrió algunas reacciones: “sus músculos sufrían contracciones, sus nervios extrañas descargas, y todo su cuerpo manifestaba las alteraciones de aquella conciliación de contrarios que parecía estar sucediendo” (Merino, 2004, p. 172). Con esta imagen, podemos ver que se estaba produciendo una lucha interna por la integración de estos dos opuestos, por lo que el fumador intruso daba señales de entregarse al placer del momento.

Después del tercer cigarrillo, el fumador ya había encontrado el camino necesario para expresarse. Mientras esperaba que se dieran los siguientes pasos, el profesor corrigió algunos de los trabajos de sus alumnos; pero, como su atención estaba completamente centrada en sus planes, tuvo que volver a corregir el día siguiente. Souto sabía que corría un enorme riesgo de volver a ser adicto, como pretendía su sombra; sin embargo, ya no podía vivir con la tos y los dolores de cabeza diarios. El propio personaje nombra la duplicación como una sombra que se había formado en el momento en que renunció a su adicción al tabaco. Marie–Louise von Franz (1985) define la formación de la sombra como una segunda naturaleza, que siempre existirá en secreto y que se construye a partir de cualidades reprimidas, no aceptadas o no admitidas de acuerdo con las características que elijamos en el proceso de formación de nuestra personalidad. En el caso del profesor Souto, reprimió las ganas que sentía de fumar por orden expresa de su médico, quien temía por su estado de salud; no era algo que quisiera. En busca de esta recuperación, abandona —pensaba que para siempre— el vicio. Sin embargo, esta sombra encuentra formas de proyectarse, de diferenciarse de alguna manera de esta personalidad que Souto había asumido en busca de una vida plena. Esta proyección acaba provocando problemas, como podemos notar hasta entonces. Así, decide acabar de una vez por todas con su sufrimiento y emprender la batalla final. El golpe final llega con el cuarto cigarrillo:

Decidió dar el golpe final en el cuarto

cigarrillo, y para eso dejó los folios de sus alumnos, se sirvió un whisky de la botella que había comprado aquella mañana y se retrepó en el sofá, en actitud de estar dispuesto a disfrutar intensamente de los momentos siguientes. Sentía en todo su cuerpo al fumador ya sin ninguna disposición acechante, embelesado en el placer de aquel humo que viejos cuplés llamaron embriagador. (Merino, 2004, p. 173)

Souto estaba en condiciones de deshacerse de este indeseable compañero. Para ello, era necesario entregarse por completo a los deseos de su perseguidor, que en ese momento ya estaba en manos de Souto debido al éxito del plan. Para el acto final, el profesor ya había preparado un objeto, un ánfora griega de tamaño mediano que había recibido como recuerdo de un congreso de semiótica que había tenido lugar en Cádiz:

El profesor Souto dejó el cigarrillo en el cenicero, acercó bruscamente la boca del ánfora a su propia boca y soltó con fuerza el humo almacenado en sus pulmones sintiendo que, al mismo tiempo, se arrancaba de su cuerpo, como en el vómito más violento de su vida, al desprevenido huésped. El profesor taponó de inmediato la boca del ánfora y estuvo tosiendo durante más de media hora, muy mareado, intoxicado, exhausto, pero libre al fin de aquel odioso intruso. (Merino, 2004, pp. 173-174; cursivas nuestras)

El profesor, después de una incansable batalla, finalmente logró liberarse del intruso, atrapado dentro de un ánfora. El ánfora, en la Antigua Grecia, tenía algunas funcionalidades. Se utilizaba para almacenar suministros, como aceite o agua, y también como forma de recompensar a los ganadores de competiciones deportivas en el Festival Panatenaico. El uso del objeto griego por parte del maestro para almacenar al intruso, su duplicación, llevará más tarde esta simbología especial. Se convierte en el símbolo de la victoria del maestro al intentar preservar su identidad.

Llama la atención la forma en la que el maestro gana el enfrentamiento: la única manera que encontró el maestro para deshacerse de este intruso, que lo estaba llevando a la degradación total de su salud física y mental, fue entregarse por un breve período a la adicción, y cuando lo tuviera en sus manos, encarcelarlo dentro de un contenedor donde quedaría aprisionado para siempre. Para que esto sucediera, Souto tuvo que expulsar el humo de sus pulmones lo más fuerte posible para que el intruso pudiera encontrar una salida junto con el humo. Fue una escena marcada por un tono violento, y que influyó directamente en su estado de salud: lo hizo sentir mal por un tiempo, lo que contrastaba con la felicidad que sentía por finalmente verse libre de la indeseable compañía, o del intruso hospedado, como él mismo lo llama.

Souto le cuenta a Celina todo lo que había hecho para deshacerse del intruso, incluso mostrándole el ánfora en la que lo había aprisionado. En lugar de los escritos del congreso, había logrado sellar el ánfora y colocar un papel con las siguientes palabras: “El fumador que acecha” (Merino, 2004, p. 174).

El tiempo pasa y Celina había logrado recomponer su relación con el profesor, ella era la encargada de mantener el orden en su hogar. Sin embargo, sucede un incidente: Celina, al contar las aventuras del profesor al narrador del cuento en cuestión, se encontró devastada porque la señora de la limpieza que iba a la casa del profesor dos veces por semana, para mantenerla en orden, había roto el contenedor.

Souto no había sido informado del suceso porque Celina volvió a armar el ánfora a la perfección y no le había pasado nada al profesor, quien había continuado con su vida normalmente, sin dolores de cabeza ni las toses interminables. Su odio al tabaco era intenso, pero su compasión por los fumadores era visible debido a la complejidad de todo lo que había pasado.

Al final de la narración, tenemos un cambio de perspectiva: la historia que había sido narrada en tercera persona, teniendo en cuenta las

impresiones de la profesora sobre la intromisión del fumador oculto en su vida diaria, cambia a la perspectiva vista por Celina, quien la transmite a otro personaje, el narrador en cuestión. En medio de esta historia, queda latente la preocupación del personaje por la ruptura del ánfora, pues lo sucedido podría tener consecuencias desastrosas para el maestro; por ello, para evitar cualquier tipo de problema, decidió reconstruir de inmediato el contenedor para que el profesor no se diera cuenta de lo que había sucedido. Pero, como no había notado ningún tipo de transformación en el actuar del profesor, terminó por calmarse y concluir que efectivamente la sombra humeante había abandonado a Souto.

El cuento se desarrolla en un ambiente cotidiano, en el que lo sobrenatural aparece como una forma de demostrar que la realidad no era como el profesor creía al inicio del cuento, que todo sería igual como recordaba antes de su enfermedad. La sombra parece recordarle una época en la que la adicción le ayudaba a seguir con su vida diaria de forma casi automática, pero también le recuerda las consecuencias en relación con su salud, cuando casi pierde la vida debido a la extraordinaria entrega que tenía hacia su adicción. Debido a esto y a la reanudación de los problemas que lo habían sacudido nuevamente, su deseo de eliminar a este intruso creció absurdamente en intensidad.

EL PROFESOR SOUTO EN OTROS RELATOS

Otro relato en el que conocemos al profesor y que tiene ciertos puntos de conexión con “El fumador que acecha” es “Duplicado”, presente en *La Trama Oculta* (2014). En él también tenemos la presencia de la duplicación de Souto, que intenta tomar su identidad. La duplicación llega incluso a asistir a conferencias y eventos en su lugar. El personaje está seguro de la presencia de la duplicación cuando, al llegar a casa tras una consulta, nota un movimiento extraño en su habitación. Después de este incidente, nota por un momento su reflejo en el espejo:

Con la receta en la otra mano, dejas el estudio y entras en la habitación. Alguien se ha movido al fondo, pero comprendes que es tu propio reflejo en la gran luna central del armario [...] Llegas ante el espejo y estudias esa figura que te reproduce, mientras te preguntas si es solo un reflejo o el escondite del duplicado [...] repasas con la mirada sus ropas, que son iguales a las que tu vistes, hasta que descubres que las manos de esa figura idéntica a la tuya están vacías [...]. Es el duplicado. (Merino, 2014, p. 235)

El profesor, al estar seguro de la duplicación por la refracción de su reflejo, no tiene otra alternativa que destruir el espejo, que fue el mecanismo utilizado para manifestarse a sí mismo y, en consecuencia, al intruso, que había quedado atrapado en el objeto. Con esto recupera el control de su vida y de sus acciones.

La aparición del fenómeno de la duplicación en esta historia no está ligada a la adicción del personaje, sino al miedo a la pérdida de identidad, a dejar de ser una presencia relevante en el círculo al que pertenece, algo que en cierto modo lo relaciona al relato bajo análisis. Souto lucha de todas las formas posibles contra la sombra del fumador que intenta suplantar su vida consciente, y finalmente logra salir victorioso con el encarcelamiento del fumador en el ánfora, preservándose ante lo sucedido.

En *Cuentos de los días raros* (2004), libro en el que se encuentra “El fumador que acecha”, Merino busca representar un realismo cotidiano permeado por aspectos de lo insólito, materializando su propia visión de la realidad. El propio autor, al presentar el libro, nos muestra que la literatura debe ser la representación de la extrañeza ante la realidad común y aparentemente normal que nos rodea (Martínez, 2016). En este sentido, buscó representar narrativas que abordaran tres aspectos comunes a su producción literaria como son la frágil realidad, lo fantástico y lo

simbólico, lo que refuerza aún más la idea de la intrusión de lo fantástico, la fantasía en medio de esta realidad rígida.

En este relato de Merino podemos ver que el autor trabaja con cierta ironía y maestría en la forma de abordar lo sobrenatural y lo integra dentro de la realidad de alguien que ya había sufrido varios sobresaltos en su carrera anterior. Souto es el personaje clave para entender la narrativa de Merino; incluso, el autor ha declarado en algunas entrevistas, como la de Francisca Noguero (2013) que publicó la editorial de la Universidad de Salamanca, que es una especie de alter ego suyo, ya que encarna varios aspectos que le son desconocidos, como su pasión por descifrar los signos lingüísticos.

La primera aparición del personaje tuvo lugar en “Las palabras del mundo”, relato incluido en *El viajero perdido* (1990), en donde que busca respuestas en la ausencia total de significado de los signos lingüísticos; luego, “Del libro de los Naufragios”, “Signo y mensaje”, hasta llegar a “La dama de Urz”, relato que precede al desarrollo de la personalidad del profesor en “El fumador que acecha”. En “La dama de Urz”, Souto asume la personalidad de otro personaje mientras se encuentra componiendo un diccionario. Esta usurpación de personalidad hace que Souto “escape” de su trabajo y empiece a vivir la identidad de otra persona. Lo único que consideraba que lo mantenía sano ante esta nueva perspectiva era la presencia de una voz interior, a la que había llamado Soutín. Souto retoma esta voz en “El fumador que acecha”, como una forma de diferenciarse de lo que le está pasando, sufriendo los efectos de una sombra aterradora que le hace regresar a un pasado que creía superado, de lo que sucedía en sus experiencias anteriores ya bajo el efecto de un trastorno mental en los que la ayuda de Soutín fue una forma de preservar su conciencia ante estos efectos externos.

José María Merino recopiló todo su repertorio sobre el personaje y dos narraciones más inéditas “La hechizada” y “El libro de San

Cipriano” y lanzó *Aventuras e invenciones del profesor Souto* (2017), dándole al profesor el valor y protagonismo que se merece en su trabajo.

CONSIDERACIONES FINALES

En “El fumador que acecha”, tenemos un personaje que también se caracteriza por un alto grado de instrumentalidad, alguien que no es susceptible de sufrir sospechas, que sufre la interferencia de un ser interior que se forma desde el momento en que deja el cigarrillo y se manifiesta cuando este contacto se produce nuevamente. El alto grado de minuciosidad con el que cuenta los hechos a Celina, su testigo, le hace confiar en lo que relata el profesor. Entonces, en cierto modo, le ayuda a deshacerse de los efectos de la duplicación. Souto lidia con la duplicación como un enemigo que está dispuesto a aniquilarlo, de ahí la dura batalla que libra contra él para recuperar su identidad, su verdadero yo que estaba siendo absorbido por los efectos provocados por la duplicación.

Otro aspecto interesante que podemos resaltar del cuento es el narrador en tercera persona, que mantiene cierta distancia de los hechos que relata. No expresa opinión alguna sobre imprevistos provocados por la aparición de duplicidades. Sin embargo, este hecho cambia un poco la perspectiva de “El fumador que acecha”, en el que el narrador presenta las preguntas íntimas del maestro sobre la duplicación. Lo explica cuando el profesor cuestiona si su actitud de luchar a toda costa contra los movimientos involuntarios de su cuerpo no estaba facilitando los efectos manipuladores de la duplicación. Esto, cabe destacar, se puede explicar por lo que le cuenta Celina, quien era cercana al profesor y sabía exactamente lo que había sucedido en detalle.

En “El fumador que acecha” el doble subjetivo interno aparece como una forma de demostrarle al protagonista que su adicción al tabaco no había quedado atrás como él imaginaba. Esto

resurge con gran intensidad en el momento en que el propio personaje es capaz de ver cambios en su mundo conocido, en la realidad que creía que era la misma que antes de su enfermedad. De esta manera, reaparece como una sombra que lo amenaza y permanece al acecho para hacerlo caer y regresar a los tiempos de ser un fumador empedernido. Además, contamos con la presencia de un personaje femenino, Celina Vallejo, quien tiene el rol fundamental de comunicarle al personaje las ocasiones en

las que lo había visto fumando en un punto específico del campus. A partir de ese momento, el maestro comienza a notar la presencia de esta segunda conciencia dentro de él y comienza a emprender una dura batalla en busca de alcanzar su libertad. Sin embargo, cuanto más intenta luchar contra esta fuerza interior que le amenaza, más se impone a su estado consciente. Por tanto, no queda otra opción que deshacerse de este intruso encarcelándolo y manteniéndolo bajo su vigilancia.

BIBLIOGRAFÍA

- Hall, J. (1997). *Jung e a interpretação dos sonhos*. (Trad. Álvaro Cabral). Cultrix.
- Herrero, J. (2000). *Estética y pragmática del relato fantástico: las estrategias narrativas y la cooperación interpretativa del lector*. Ediciones de la Universidad de Castilla - La Mancha.
- Herrero, J. (2011). Figuras y significaciones del mito del doble en la literatura: teorías explicativas. *Çédille: revista de estudios franceses*, (Monografías de Çédille - 2), 15-48. <https://www.ull.es/revistas/index.php/cedille/article/view/1171>
- Martín, R. (2006). *Las manifestaciones del doble en la narrativa breve española contemporánea* [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona]. Tesis Doctorals en Xarxa. <http://hdl.handle.net/10803/4876>
- Martínez, J. (2016). *José María Merino: "Cada libro es un viaje". José María Merino en diálogo con José Enrique Martínez*. Fundación Juan March. <https://canal.march.es/es/coleccion/jose-maria-merino-cada-libro-es-viaje-1117>
- Merino, J. (2004). El fumador que acecha. En, *Cuentos de los días raros* (pp. 159-175). Alfaguara.
- Merino, J. (2008). La reescritura del mito del doble en los relatos fantásticos de José María Merino. En J. Herrero y M. Morales (coords.), *Reescrituras de los mitos en la literatura: estudios de mitocrítica y de literatura comparada* (pp. 467-480). Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Noguerol, F. (2013). Entrevista a José María Merino. *Revista de la Academia Norteamericana de la Lengua Española*, 2(4), 402-446. <http://hdl.handle.net/10366/137234>
- Roas, D. (2011). *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Páginas de Espuma.
- Von Franz, M. (1985). *A sombra e o mal nos contos de fada*. (Trad. Maria Christina Penteado Kuyawski). Paulus.

EL CASO DE JOSEPH MARIANO DE AYALA. APROXIMACIONES A LA MONSTRUOSIDAD NOVOHISPANA

Andrea GUERRA LUNA

Escuela Nacional de Antropología e Historia
andrea56_80@hotmail.com

Recibido: 30/11/2022

Aceptado: 25/05/2023



RESUMEN

Durante el virreinato de la Nueva España, la concepción del monstruo y lo monstruoso tuvo varias acepciones. Los monstruos se encontraban ligados al imaginario descrito por los españoles, que podía incluir animales o personas que presentaban una diversidad de deformidades. Por otra parte, la concepción de monstruosidad estaba marcada por acciones que no iban acorde con la ideología cristiana, vinculándose así al pecado, a lo demoníaco o a la mala conducta. Al respecto, la presente investigación tiene el objetivo de realizar un acercamiento a las características de la monstruosidad novohispana a través de un caso inquisitorial, el expediente de Joseph Mariano de Ayala (1757), que refleja la representación de lo monstruoso a través de un pacto demoníaco.

PALABRAS CLAVE: monstruo; monstruosidad; Nueva España; cristianismo; demonio.

THE CASE OF JOSEPH MARIANO DE AYALA. APPROACHES TO THE NOVOHISPANIC MONSTROSITY

ABSTRACT

During the viceroyalty of New Spain, the conception of the monster and the monstrous had several meanings. Monsters were linked to the imaginary described by the Spaniards, which could include animals or people presenting a diversity of deformities. On the other hand, the conception of monstrosity was marked by actions that were not in accordance with Christian ideology, thus being linked to sin, the demonic or bad behavior. In this regard, the present research aims to approach the characteristics of novo-Hispanic monstrosity through an inquisitorial case, the case file of Joseph Mariano de Ayala (1757), which reflects the representation of the monstrous through a demonic pact.

KEYWORDS: monster; monstrosity; New Spain; Christianity; devil.

INTRODUCCIÓN

La asimilación de lo desconocido ha tenido diferentes perspectivas a lo largo del tiempo. El monstruo y la monstruosidad han sido cargados con un juicio *a priori* en donde estos seres pueden recaer en cualquier forma, palabra y género. La monstruosidad está permeada de ambigüedad: es tangible e intangible, es ficción y realidad, es bondad y maldad, es miedo y valentía.

Durante los siglos XVI, XVII y XVIII, la Nueva España estuvo permeada por largas transformaciones propias del mismo proceso movible de la historia. En este sentido, no es extraño que el monstruo, visto como herramienta, como proceso y como imagen, haya ido transformándose a lo largo de este periodo. Así, tanto las iglesias como las catedrales, las mentes novohispanas y las explicaciones teológicas sobre las apariciones jugaron un papel fundamental en el proceso de reformulación de la moral regida por el cristianismo incipiente novohispano.

El papel que jugó la Iglesia católica en la Nueva España, en su sentido del control a través del miedo para poder atraer nuevos feligreses y el uso constante de imágenes de tinte monstruoso, reforzaron continuamente las características principales del “buen cristiano”. De esta manera es posible también observar las transformaciones, pues si bien en el siglo XVI la preocupación mayor de la Iglesia recaía en un reajuste global de la población —poniendo al centro del todo a la religión y donde la idolatría tenía que ser extirpada a toda costa—, al pasar los años esta preocupación pasó a segundo lugar, convirtiendo a la injerencia de lo diabólico (tanto en su cara de monstruo como en su monstruosidad misma) en una preocupación mayor.

A partir de lo anterior, es pertinente preguntarse: ¿quiénes y qué eran aquellos monstruos?, ¿a qué refiere el monstruo y lo monstruoso?, y, por otra parte, ¿cómo eran expresados estos seres? En la presente investigación se realizará, a partir de un caso

inquisitorial de la Nueva España del siglo XVIII, un acercamiento a la monstruosidad novohispana y sus representaciones.

MONSTRUOS Y LO MONSTRUOSO

El monstruo y lo monstruoso son términos que se han utilizado para describir y mencionar, sobre todo, lo maligno de los seres humanos y cuestiones que salen de su base natural. Las definiciones respecto a estos seres resultan muy variadas. La Real Academia Española lo define de la siguiente manera:

1. Ser que presenta anomalías o desviaciones notables respecto a su especie.
2. Ser fantástico que causa espanto.
3. Cosa excesivamente grande o extraordinaria en cualquier línea.
4. Persona o cosa muy fea.
5. Persona muy cruel y perversa.
6. Persona que en cualquier actividad excede en mucho las cualidades y aptitudes comunes. (RAE, 2022a)

Es notable la diversidad de definiciones que se proporcionan, en total seis acercamientos al monstruo que, en general, giran en torno a lo negativo, lo feo y lo incomprendido. La connotación del monstruo se percibe como el reflejo de los errores de la naturaleza y los defectos que el ser humano pudiera tener, las deformidades y cualquier cosa o situación que rompiera el orden natural. Si bien es una definición actual, es posible visualizar en la historia que el monstruo se encuentra cargado de negatividad, oscuridad y perversidad.

A lo largo de los años, el monstruo ha sido utilizado de diferentes formas. Por ejemplo, para poder reflejar lo desconocido, alertar de peligro, así como una herramienta de control a partir de dicotomías que separan lo bueno y lo malo, lo normal de lo anormal, lo bello de lo feo, o lo maravilloso o fantástico de lo real. El monstruo, entendido como aquel ser contra natura, está estrechamente vinculado con el *otro*, ese actor

fundamental lleno de ambigüedades, ese *otro* señalado como el diferente al que lo describe o nombra, un *otro* que circula en lo anormal, en lo extraño y en lo desconocido.

De esta forma, se puede tener conocimiento de bestiarios o de la literatura de viajeros y mapas ilustrados que se divulgaron a partir de las grandes expediciones comenzadas en siglo XIII (Kappler, 2004), narraciones como las de Juan de Mandevilla (Rodríguez y Mercedes, 2011), del uso del monstruo en la literatura, como en el caso de la *Divina comedia* (Alighieri, 2014), así como de aquellas personas que navegaron a contracorriente y acabaron en juicios inquisitoriales.

El monstruo puede ser visualizado también como el reflejo de los temores humanos. Es en ese espacio donde adquiere su capacidad de vincularse con lo religioso, lo civil y lo fantástico. Esta vinculación parte de una comparación constante hacia el *otro*, así como un juego de poder, manipulación y control. Héctor Santiesteban en *El monstruo y su ser* afirma que el monstruo depende del ser humano que lo señala, ahí su naturaleza ambigua e inexacta en cuanto a tratar de definirlo como un concepto homogéneo. Lo que sí se puede afirmar es que “lo monstruoso es lo otro; es lo ajeno a nosotros” (Santiesteban, 2000, p. 99).

De esta forma, a través de ese *otro*, el monstruo puede ser observable, pero aquel, el diferente al *yo*, puede tener muchas formas. Así, el monstruo existe porque el ser humano lo construye tratando de hacerlo sin semejanza a él, sin cualidades, un espécimen defectuoso por naturaleza y que, además, tiene el poder de cohabitar con los demás a través de sus propios reflejos, temores y relaciones de poder.

El monstruo no aparenta ni pretende la normalidad, el monstruo es heterogéneo, ambiguo, enigmático y único. La utilidad de este recae en quien necesita de él porque “la fealdad del monstruo resalta nuestra belleza; y por eso lo necesitamos, porque su deformidad confirma nuestra aparente normalidad; y su perversión,

nuestra bondad” (Calleja, 2005, p. 13). El ser humano necesita del monstruo para adquirir un estado de aparente tranquilidad a través de un posicionamiento de normalidad.

Pero, “la calificación de monstruo debe reservarse sólo para seres orgánicos” (Canguilhem, 1962, p. 33) porque, por otra parte, lo monstruoso designa la actitud contra natura, una manifestación de lo anormal y la disparidad. Se desprende de lo normal o aprobado, cayendo en las líneas de lo delictivo. Michael Foucault plantea en *Los anormales* (2007) que el monstruo está estrechamente vinculado a la criminalidad, pues es un ser que va en contra de toda norma aceptada por la sociedad y “cualquier criminal, después de todo, bien podría ser un monstruo, así como antaño el monstruo tenía una posibilidad de ser un criminal” (p. 83).

Lo mencionado anteriormente resulta de importancia debido a la relación cercana que existe con la criminalidad y el castigo. Sin embargo, Foucault no advierte diferencia entre monstruo y monstruoso, cuestión que aquí se separa, ya que lo monstruoso contrasta por no tener una forma biológica o física, y recae en una actitud en contra de lo adecuado, permitido y aprobado. Por ejemplo, aquí se encuentra toda persuasión maliciosa o maligna como las realizadas por seres demoniacos, las acciones contrarias a los principales mandamientos cristianos o, como en algún momento surgió, las opiniones contrarias al dogma religioso dominante como el movimiento reformista, el judaísmo o el islam.

Es así como, por un lado, se pueden encontrar descripciones de monstruos en las que pueden aparecer deformidades, enfermedades que salgan del “común” conocido —como la acondroplasia y la peste bubónica—, seres fantásticos como dragones, sirenas, gigantes, brujas, cíclopes, los propios humanos, así como los monstruos de la religión con los demonios a la cabeza de todos. Y, por otra parte, se encuentra lo monstruoso que engloba toda actitud que no siga las pautas de las reglamentaciones de normalidad, como las afrentas hacia la moral.

ACERCAMIENTO A LA MONSTRUOSIDAD NOVOHISPANA. EL CASO DE MARIANO AYALA

Ahora bien, después de este primer acercamiento hacia el monstruo y lo monstruoso, resulta importante hacer una breve revisión hacia su uso como una herramienta para el control y manipulación del otro.

El monstruo es siempre una (id) entidad *nueva*, pero a la vez *constante*, la incansable renovación del mensaje del *Otro* que se desliza por dominios simbólicos cercanos a nosotros para ser descubierto, encubierto, recubierto una vez más, que golpea a la puerta del gabinete, mientras la racionalidad lo observa por la mirilla y pasa, desde adentro del sistema, otra vuelta de llave. (Moraña, 2017, p. 23)

El monstruo ha sido utilizado como una fuente útil para infundir miedo respecto a lo no convencional o lo moralmente inadecuado. Desde los orígenes bíblicos es posible rastrear seres que van contra el designio divino, tales como el Leviatán, las cuatro bestias de Daniel y el más grande manipulador, el diablo. La figura del diablo es paradigmática, pues podría ser descrito desde su conformación de monstruo o desde su lado monstruoso, es decir, desde sus características físicas o desde sus habilidades de persuasión hacia el pecado.

Durante el virreinato de la Nueva España, el monstruo y lo monstruoso fueron actores fundamentales para la instrucción hacia la nueva y “verdadera” religión: el cristianismo. Lo visual se convirtió en una herramienta de gran valor para reflejar lo maligno en el mundo terrenal e infernal. Asimismo, la continua elaboración del discurso en contra del pecado —como las idolatrías, infieles y herejes— dejó testimonios que resaltan la preocupación por hacer del monstruo y lo monstruoso un aliado que mostrara las características de la depravación humana.

Desde este aspecto, la utilización de imágenes tuvo mejor resultado que la palabra escrita u oral. Los catecismos ilustrados fueron de considerable utilidad para explicar la nueva religión llevada por los conquistadores y religiosos. Entre estos documentos se encuentra la denominada *Doctrina Cristiana* de Fray Pedro de Gante, documento de siglo XVI que a través de la imagen logra realizar un acercamiento a la enseñanza del cristianismo (Yunes, 2019).

Como parte de este mismo proceso, se realizó una demonización de las divinidades indígenas donde “el Diablo recibió en el discurso de evangelización los nombres de varias de las entidades sagradas de las antiguas religiones nativas, quienes fueron identificadas expresamente con el demonio en varios textos doctrinales” (López, 2008, p. 6). La misión principal era lograr acercar a los indígenas al cristianismo; si bien fue un proceso de larga duración, estas nuevas doctrinas eran continuamente reforzadas a través de las imágenes.

Como el anterior, existen varios ejemplos de representación, y conforme pasaron los años, los monstruos de la religión fueron expuestos en iglesias, conventos y demás recintos religiosos, convirtiéndose en parte de la vida cotidiana de los integrantes de la creciente sociedad novohispana. El monstruo fue utilizado como una herramienta de control y miedo para hacer del conocimiento de la población autóctona los nuevos lineamientos de la vida y la muerte, así como la moral y las injurias contra ella, reflejando incesantemente a los demonios y al diablo mismo como el enemigo común del buen cristiano.

Lo anteriormente mencionado se puede ver reflejado en un caso inquisitorial en particular. El expediente de Joseph Mariano de Ayala de 1757 demuestra que la inserción de la Iglesia en la población fue dando resultado a lo largo del tiempo. En dicho expediente se cuenta que el recluso Mariano de Ayala realizó una representación “monstruosa” de un pacto demoniaco, cayendo en los vórtices del pecado, ese acto que “supone desobedecer a Dios,

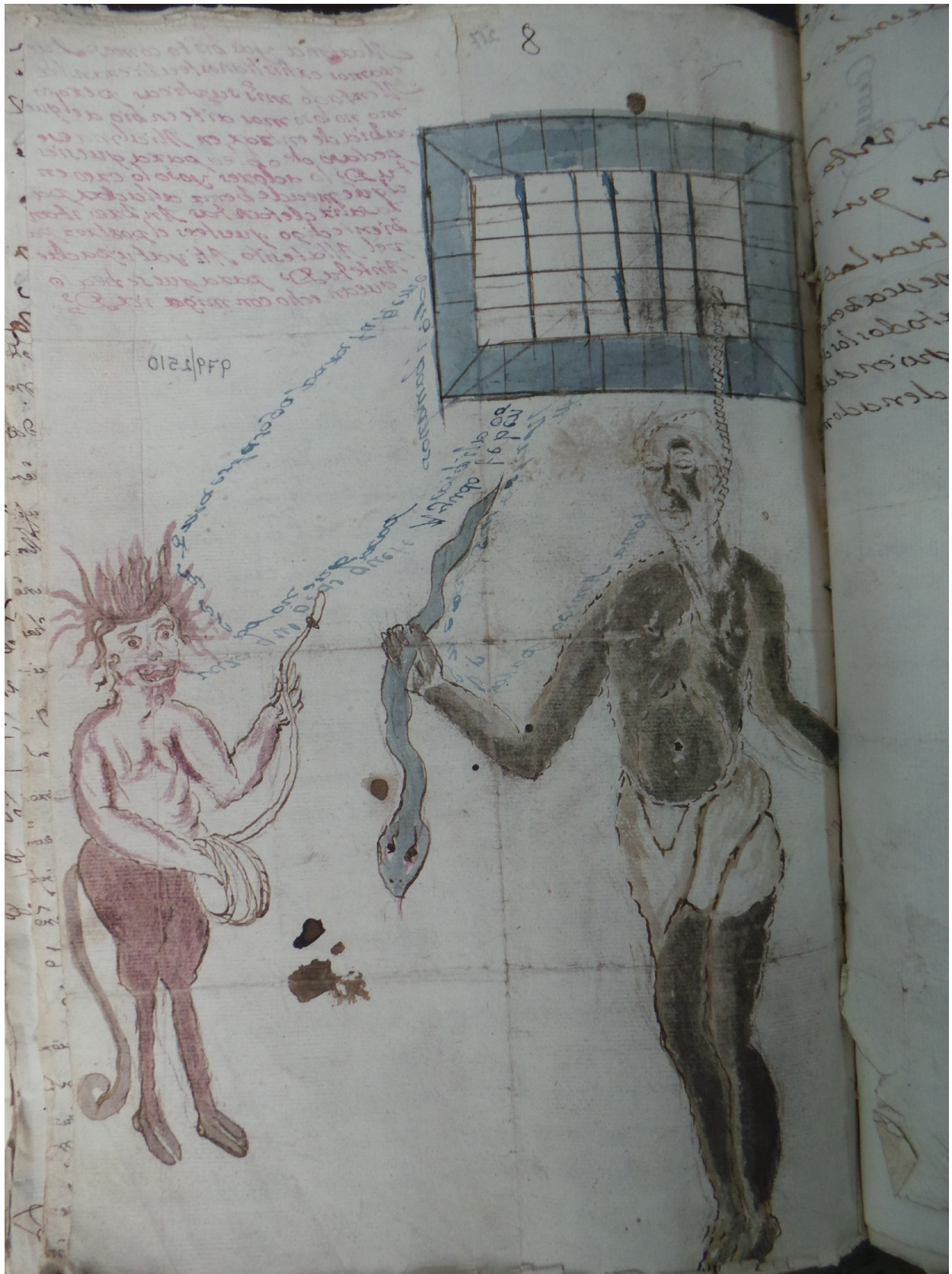


Figura 1. AGN, Inquisición, vol. 1136, exp. 1.

incumplir los mandamientos divinos, con tal voluntad y conocimiento de causa, perseverando en la mala acción” (Carrasco, 2012, p. 58).

Joseph Mariano estaba recluso en las cárceles de Inquisición por varios delitos que incluían proposiciones heréticas, blasfemias e injurias hacia la religión y sus santos, pero lo que lo llevó a un juicio mayor fue el hecho de haber mandado una serie de cartas a la madre Mariana, profesora en el convento de San Jerónimo, en las cuales adjuntó una oblea, que imaginaron sería una hostia, y un dibujo que, por sus características, perturbó a quienes lo observaron.

Los superiores del convento tomaron la decisión de disolver en aguardiente el pedazo de oblea por considerarla maligna; por otra parte, el dibujo refleja algunas cuestiones importantes a mencionar. En principio, se encuentra al lado derecho una criatura con la mitad del cuerpo dibujada a manera de un animal, con una cola larga parecida a la del mono, un ser con pesuñas que pareciera ser de una cabra, que en conjunto representan un monstruo o un demonio.

De acuerdo con el *Diccionario de Autoridades*, elaborado entre 1726 y 1739, se plantea que el *monstruo* es un:

Parto o producción contra el orden regular de la naturaleza. Viene del Latino Monstrum. NIEREMB. Philos. curios. lib 3. cap. 8. Juntas de animales de diversa naturaleza, causan también admirables monstruos. SANDOV. Hist. de Ethiop. lib. 3. cap. 1. Monstruo no es otra cosa sino un pecado de naturaleza, con que por defecto o sobra, no adquiere la perfección que el viviente había de tener. (RAE, 2022b)

En concordancia con la definición anterior y lo también planteado por Foucault, el personaje dibujado por Ayala correspondería con las características de un monstruo, pues hay una mixtura presente entre lo animal y lo humano, lo cual origina una “transgresión de los límites



Imagen 2. Pan, patron god of flocks and shepherds, Museo de Lovre, París.

naturales” (Foucault, 2007, p. 68), dando como resultado la aparición de un ser antinatura.

La utilización del color rojo para la representación del diablo o demonio es probable que estuviera haciendo alusión al fuego del infierno. La cara del demonio está dibujada de manera desaliñada y visualmente poco agradable, personificando el caos que provoca a su llegada, al mismo tiempo se le observa en las manos una soga haciendo el ademán de entregarla a quien está a su lado.

El cuerpo está dibujado con una combinación entre humano, de la cadera hacia arriba, y animal para el resto del cuerpo. Al diablo, como animal, se le representó de múltiples formas, entre las más frecuentes estaban las serpientes, cabras y monos (Burton, 1984), pero el teriomorfismo, la capacidad de transformación de lo humano en

animal, era uno de los símbolos menos aceptados por la tradición cristiana, debido a que resultaba una perversión a las creaciones divinas “perfectas”, dando pie a la construcción y representación del monstruo como un ser corrupto y pecador.

Este tipo de representación también se ha asociado a la divinidad griega Pan: “un dios sin límites, cambiante, caótico, a medio camino entre la humanidad y la barbarie, que desafía, al menos en parte, las normas cívicas” (Cardete, 2015, p. 49). Siguiendo esta línea, la forma de cabra y su asociación con la divinidad Pan tenían correspondencia, ya que se reconocían como características principales de ambos el “mal carácter, [...] sexualidad descontrolada, dificultad para acatar las normas, capacidad destructiva [...]” (Cardete, 2015, p. 52). El cristianismo no aceptaba estas particularidades, por lo que se le asoció a Pan respecto a todas las perversiones y excesos que los seres debían rechazar¹.

Del otro lado, Mariano de Ayala dibujó lo que parece ser una persona coloreada de negro, que se encuentra colgada de una reja alta, mientras de su mano izquierda sujeta una serpiente. El color negro se vinculaba con lo maligno, la suciedad, el pecado y la monstruosidad. Javier Ayala en *El diablo en la Nueva España. Visiones y representaciones del Diablo en documentos novohispanos de los siglos XVI y XVII* afirma que el temor a lo oscuro proviene desde antes del descubrimiento del fuego, pues al caer la noche las sociedades quedaban desprotegidas ante las criaturas nocturnas (Ayala, 2010).

Poco a poco la asociación de lo negro se fue vinculando con el peligro, la inmundicia y la malicia. De esta manera, al haber coloreado de negro a la persona que está colgándose, se está haciendo alusión a un acto monstruoso donde la maldad y el pecado envuelven su alma, pues este color “está irremediabilmente ligado a las adversidades, a los difuntos, al pecado y, dentro

de la simbología de los colores propios de los cuatro elementos, está asociado a la tierra, es decir, también al infierno, al mundo subterráneo” (Pastoureau, 2010, p. 99).

Entre el demonio y la persona coloreada de negro hay un diálogo en donde este expresa: “ten, amigo...”, y le entrega al demonio una serpiente. Esta es una elección bastante particular, si bien algunos animales fueron asociados con los demonios, como el caso de la cabra, el mono o los sapos, entre otros, no cabe duda de que el más emblemático dentro de la historia bíblica es la serpiente. Este animal era símbolo de lo malévolo, una criatura que al ser descrita era equiparada constantemente con los primeros monstruos, ya que recordaba al pecado original cometido por Adán y Eva, animal que terminó recibiendo un elevado castigo divino: “Por cuanto esto hiciste, maldita serás entre todas las bestias y entre todos los animales del campo; sobre tu vientre te arrastrarás y polvo comerás todos los días de tu vida” (Génesis 3:14). La serpiente se convirtió, entonces, en el símbolo del pecado y de las desviaciones morales.

La respuesta que le dio el demonio fue la siguiente: “Para que veas que te ayudo, te vengo a aliviar para que no padezcas, toma esta sogá para tu remedio y vámonos” (AGN, Inquisición, vol. 1136, exp. 1, fj 217)². Al mismo tiempo que expresa esas palabras, el demonio le entrega la sogá a la persona. Esta conversación entre ambos representa el pacto demoniaco que están realizando. El demonio le auxilia con sus penas a través de su muerte a mano propia y, a cambio, la persona le entregará su alma.

En este punto se puede observar una representación de lo monstruoso. El suicidio (término utilizado a partir de siglo XVII) es la desviación más grande, la demostración antinatural más clara, el pecado mayor que alguien pudiera cometer, puesto que se rechaza, desde la perspectiva religiosa del momento analizado,

¹ Revisar Cardete (2008), Hillman (2007), Porres (2012).

² Se modificó la cita original añadiendo signos de puntuación para mayor entendimiento.

la vida que Dios ha otorgado como un regalo divino. En este sentido, el cuerpo resulta ser “el receptáculo imperfecto del alma” (Moraña, 2021, p. 26); en él se resguardan perversiones, placeres prohibidos, transgresiones, maldad y monstruosidad. Si bien a través del suicidio se da una muerte corporal, al mismo tiempo se condena al alma a un abismo, un lugar donde no podría ser salvada por haber sido manchada por desviaciones hacia el orden natural.

En la parte superior derecha, Joseph Mariano de Ayala escribe lo siguiente:

Mariana ya has visto cómo, si fuéramos cristianos, te hubieran lamentado mis súplicas, pero, como no lo somos, ahí te envió a el que había de entrar en mi alma, ese pedazo de oblea para que, si es tu Dios, lo adores; yo solo creo en que me ha de venir a llevar para salir de todas hambres, y también te digo que este es el postrero papel, allá te cito a ti y a tu padre ante tu Dios para que se vea lo que han hecho conmigo a Dios. (AGN, Inquisición, vol. 1136, exp. 1)

A través de lo que escribió el preso se puede dilucidar que el hombre pintado de negro es una representación de sí mismo. El pedazo de oblea que mandó era una hostia consagrada que Ayala estaba rechazando por no considerarse más creyente del dogma cristiano. Y, por último, está reflejando las consecuencias que padecerá por haberlo recluido en la cárcel por tanto tiempo. Todas estas actitudes envuelven lo monstruoso del caso, simbolizando el rechazo pleno de todo canon cristiano, empezando por la vida misma.

Retomando la tesis de Foucault respecto al apego entre lo monstruoso, la criminalidad y la figura del “individuo a corregir” (Foucault, 2007, p. 63), este caso puede demostrar esta aseveración, ya que Mariano de Ayala fue llevado a las cárceles de la Inquisición, organismo que se encargaría de juzgar todas las transgresiones cometidas por el acusado, intentando corregir sus desviaciones antinatura a través del castigo corporal y social.

Como respuesta a las infracciones ocasionadas por Ayala, el Santo Oficio de la Inquisición decidió que la sentencia que debía cumplir incluía que le fuera leída ésta en forma de penitente con coraza, con insignia de blasfemo heretico, con soga y mordaza y con una vela encendida en las manos que hubiese de ofrecer al sacerdote que dice la misa. Además, debía recibir 200 azotes y caminar por la calle pregonando sus delitos. Por la gravedad de los pecados, tenía que ser desterrado durante diez años, los primeros dos los cumpliría recluido en la Casa Profesa de la compañía de Jesús. Finalmente, los últimos ocho años sería consignado al presidio de la Habana para trabajar sin sueldo.

El caso presenta varias cuestiones para analizar, sin embargo, es interesante la forma en que Joseph Mariano eligió los elementos de su dibujo. Si bien en el expediente no se señala tácitamente lo monstruoso, sí es notable que las imágenes plasmadas son un reflejo de la continua representación de la maldad, los demonios, diablos y pecadores, todos ellos cargados de mal y monstruosidad, tal como afirma Burton (1984):

El mal no es inherente a la materia, al cuerpo, a los animales, a nada de lo existente. El mal procede de la voluntad mala de los ángeles caídos y los seres humanos caídos. [...] Este mal no es producto de la naturaleza, sino una distorsión de la naturaleza. (p. 36)

La forma en que se dibujó a la criatura de color rojo cabría perfectamente en las definiciones del monstruo presentadas al principio de la investigación, pues es un ser antinatura fuera de la “normalidad” y de belleza escasa, un ser fantástico que representa la crueldad y la perversión de la humanidad. Asimismo, el representarse en un hombre de color negro afirma que lo monstruoso puede ser reflejo de quien lo traza.

Finalmente, también se aprecia otra cuestión que resalta. Si bien se ha propuesto que el monstruo fue utilizado como herramienta de miedo y control por parte de la Iglesia católica,

también se reconoce que la apropiación de los elementos de monstruosidad fue, a su vez, utilizada por parte de la misma sociedad como un efecto de manipulación contraria. Evidentemente, Joseph Mariano de Ayala estaba consciente del impacto que tendrían sus dibujos y acciones, y al realizar estas representaciones buscaba alterar el orden utilizando el cuerpo monstruoso para conseguirlo.

COMENTARIOS FINALES

Como se puede observar, existen varias indagaciones referentes a la monstruosidad; sin embargo, para el virreinato de la Nueva España son pocos los trabajos que se han encontrado que traten al monstruo en particular. Las aproximaciones plasmadas son solo algunos parámetros para lograr comprender la complejidad de la monstruosidad, sus usos y las características que pueden conformar a estas criaturas.

De igual manera, la distinción entre el monstruo y lo monstruoso se concreta con el ejemplo de Mariano de Ayala. El pacto demoniaco y la tentativa o amenaza de suicidio recaen en lo monstruoso, entendido como una actitud antinatural, una conducta contraria al dogma cristiano donde el cuerpo, como el receptáculo de lo maligno, se desprende de las pautas básicas de preservación biológica, condenando al alma, a partir del pensamiento del cristianismo novohispano, al sufrimiento eterno.

Por otra parte, la aparición de un monstruo con cuerpo mixto entre humano y animal, un cuerpo que va a contracorriente de lo natural y de la perfección de los seres creados por Dios, recae en la representación del demonio que por principio sólo busca persuadir hacia la malicia y el pecado. El monstruo claramente toma su posicionamiento frente a lo extraño y, al mismo

tiempo, frente a las proyecciones de los temores de quien lo personifica.

La apropiación de las representaciones monstruosas se manifiesta en el dibujo de Joseph Mariano de Ayala, quien a lo largo de su vida estuvo expuesto a los cuerpos de monstruos y sus monstruosidades. Durante el siglo XVIII, los estudios respecto a la anatomía y la teratología iban en aumento; sin embargo, a partir del caso expuesto se puede afirmar que la continua divulgación de la imagen como herramienta de miedo y control fue tan efectiva que, años después de los primeros esfuerzos para posicionar el cristianismo como centro de la vida, estas imágenes fueron utilizadas para seguir representando el quiebre del orden natural.

En suma, el uso de las imágenes de monstruos y de las menciones monstruosas como el suicidio son prueba de que la manipulación de las representaciones es bidireccional, pues si bien la religión trató de imponer sus ideales a través de la imagen, el miedo y el control, Mariano de Ayala los resignificó, apropiándose de ellos para expresar sus propios males. Resulta sumamente complicado poder saber con exactitud cuáles eran las intenciones de Ayala; sin embargo, una posibilidad es que haya utilizado estos recursos para llamar la pronta atención de los encargados de justicia y así intentar reducir su tiempo en reclusión.

El caso de Joseph Mariano de Ayala es un buen ejemplo de la complejidad que alberga al monstruo, de los temores que refleja, de lo antinatural, de la percepción de la malicia y la relación con el cuerpo, la extrañeza y lo desaprobado. El monstruo, lo monstruoso, lo extraño, ajeno, desconocido y diferente, siguen dando pautas para su estudio, por lo que la investigación presentada es una aproximación de estos seres en la Nueva España, dando pie a seguirlos analizando incesantemente.

BIBLIOGRAFÍA

- AGN. *Inquisición*, vol. 1136, exp. 1
- Alighieri, D. (2014). *La Divina Comedia*. Alba Libros.
- Ayala, J. (2010). *El diablo en la Nueva España*. Universidad de Guanajuato.
- Burton, J. (1984). *Lucifer. El diablo en la Edad Media*. Laertes SA de Ediciones.
- Calleja, S. (2005). *Desdichados monstruos: la imagen grotesca y deformada de "el otro"*. Ediciones de la Torre.
- Canguilhem, G. (1962). La monstruosidad y lo monstruoso. *Diógenes*, 10(40), 27-42.
- Cardete, M. (2008), Un caso específico de teolepsia: la panolepsia. *Emerita*, 76(1), 67-85. <https://doi.org/10.3989/emerita.2008.v76.i1.286>
- Cardete, M. (2015). Entre Pan y el Diablo: el proceso de demonización del dios Pan. *Dialogues d'histoire ancienne*, 41(1), 47-72. <https://doi.org/10.3917/dha.411.0047>.
- Carrasco, A. (2012). Sentido del pecado y clasificación de los vicios. En E. López (coord.), *Los caminos de la exclusión en la sociedad medieval: pecado, delito y represión* (pp. 51-79). Instituto de Estudios Riojanos. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=502361>
- Foucault, M. (2007). *Los anormales*. Fondo de Cultura Económica.
- Hillman, J. (2007). *Pan y la pesadilla*. Ediciones Atlanta.
- Kappler, C. (2004). *Monstruos, demonios y maravillas a fines de la Edad Media*. Ediciones Akal.
- López, O. (2008). Demonología en la Nueva España: Fray Jerónimo de Mendieta y el Demonio. *Revista Complutense de Historia de América*, 34, 131-155. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCHA/article/view/RCHA0808110131A>
- Moraña, M. (2017). *El monstruo como máquina de guerra*. Iberoamericana.
- Moraña, M. (2021). *Pensar el cuerpo. Historia, materialidad y símbolo*. Herder Editorial.
- Pastoureau, M. (2010). *Negro: Historia de un color*. (Julia Osuna Aguilar, trad.). 451 Editores.
- Porres, S. (2012). La dionisización del dios Pan. *Synthesis*, 19, 63-82. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.5198/pr.5198.pdf
- Real Academia Española. (2022a). *Diccionario de la lengua española* (edición del tricentenario). <https://dle.rae.es/diccionario>
- Real Academia Española. (2022b). *Diccionario de Autoridades* (edición del tricentenario). <https://apps2.rae.es/DA.html>
- Rodríguez T. y Mercedes M. (2011). *Libro de las maravillas del mundo y del Viaje de la Tierra Sancta de Jerusalem*. Semanario de Edición y Crítica Textual- Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas.

- Santiesteban, H. (2000), El monstruo y su ser. *Relaciones*, 21(81), 96-126. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13708105>
- Yunes, E. (2019). La Doctrina christiana en lengua mexicana de fray Pedro de Gante: una herramienta pedagógica para el Nuevo Mundo. *Estudios De Historia Novohispana*, (59), 118-147. <https://doi.org/10.22201/iih.24486922e.2018.59.63118>

RESEÑAS

Ruidos humanos. Carlos Pitillas Salvá. España: Eolas Ediciones, 2021, 213 pp.

Ruidos humanos (2021) es el primer libro de ficción del autor y psicólogo Carlos Pitillas Salvá. En este debut literario, utiliza como eje vertebrador el “tiempo y [el] dolor” (p. 9), como anuncia ya en el prólogo Ismael Martínez Biurrún (2021). Su profesión le otorga a Pitillas un conocimiento profundo de la mente humana y sus recovecos más indómitos (e incógnitos), por lo que su prosa recorre con paciencia numerosos miedos latentes, traumas no reconocidos. En sus propias palabras, el volumen se compone de “doce relatos de literatura inquietante, casi todos ellos basados en alguna premisa que desgarrar el tejido de lo cotidiano, haciendo que emerjan fuerzas y conflictos del subconsciente”. La paciencia a la que aludía antes se acompaña de un manejo del idioma sumamente preciso, de una mirada oscuramente poética que hace de cada pieza breve un fresco de gran valor por su lirismo, por la revelación de aquellas zonas de penumbra quizá desconocidas —y acaso poseídas— por el lector. Algunas imágenes albergan un enorme valor literario, en especial se pueden citar dos ejemplos: “[l]a noche fue derramándose en el interior conforme el rostro de la casa volvía a abrirse para el mundo” (Pitillas Salvá, 2021, p. 21), “[c]omo un ratón se cuele entre los pasillos de nuestro presente” (Pitillas Salvá, 2021, p. 129). En casi la totalidad de la obra —la primera composición tiene una base realista, no obstante, la coherencia con el resto es absoluta—, lo insólito emerge, resaltando una variada nómina de cuestiones sin resolver. El lector está ante un retrato multiforme del trauma, dibujado por una mano experta, por una mente que, como sucedía en “La Biblioteca”, ha servido de almacén para algunos de ellos. Pitillas Salvá no emite juicios, tan solo dibuja acontecimientos y temores en los que acaso nos podemos ver reflejados.

Las relaciones patnofiliales conflictivas se convierten en uno de los temas recurrentes, aunque en cada caso, Pitillas Salvá le dará voz a un miembro u otro. En “Aquello que se acerca” serán los padres quienes experimenten un terror desmedido por los monstruos que invoca el sueño del hijo; mientras que en “La cosecha” se perfila la situación de un hijo que poco a poco descubre, a la par que se inicia en ella, la naturaleza tiránica y sangrienta de sus padres. Asimismo, el autor también muestra cómo la inocencia e ignorancia de los niños pueden provocar traumas cuando estos se encuentran con personas capaces de aprovecharse de ellas, en este caso, la conciencia será apenas una débil voz de súplica que nada logra, tal y como acontece en el primer relato, titulado “Beber por fin de los charcos”.

A su vez, la memoria, “ese montón de espejos rotos” como la denominaba Borges, juega también un papel muy destacado dada su relación con la identidad. En “La Biblioteca” el autor español recreará un escenario similar al que presentaba Orwell en *1984*: en un mundo en el que la memoria es peligrosa, quienes recuerden el pasado corren el riesgo de morir defendiendo la verdad. De manera similar, la identidad se difuminará en otros relatos, se dividirá o multiplicará, como sucede en “Naturaleza muerta” o en “Rodillas”. Así, en este primer relato se asiste a una lucha interna: la propia persona se ve amenazada por otra conciencia, que usurpa por momentos cada vez más prolongados la vida de la protagonista. En esta segunda ficción mencionada, se trata con claridad la cuestión de la personalidad múltiple, con un matiz muy interesante: se puede decidir el aspecto y la vida de la personalidad que se quiere adoptar —o, mejor dicho, comprar, pues en el

relato tras esta situación se esconde un negocio muy lucrativo—.

Entre otros recursos, el autor cultiva el motivo del doble, observa los espejos rotos que constituyen la mente, y el reflejo es aterrador: hay partes de uno mismo que nos inspirarán miedo por su extraña familiaridad, porque la persona muchas veces no se reconoce en su totalidad y condena al olvido las facetas más sombrías.

De esta forma, con sus ficciones propone diversas reflexiones, acerca de variados temas como la identidad y el deseo de adquirir nuevas formas o vidas. Esto es, si se puede decir así, uno de los motores de la literatura, como bien afirmó Vargas Llosa al recibir el Premio Nobel: “leer es protestar contra las insuficiencias de la vida”. Por tanto, varias preguntas se erigen cuando se concluyen algunas de estas composiciones: ¿en qué consiste el “yo”? ¿Hasta qué punto lo que se percibe es real? ¿Es la personalidad un accesorio, un traje del que valerse dependiendo de la situación?

Otro de los conflictos más escabrosos que plantea Pitillas Salvá se halla en uno de los relatos ya mencionados, “La cosecha”. El narrador retrata la tragedia de la inmigración ilegal como una situación de la que se benefician los poderosos, aquellos que no presentan escrúpulos y devoran (incluso en la composición, literalmente) a los más desfavorecidos para lograr sus deseos. La crueldad humana se alimenta del hambre y de la guerra, del miedo y la ilusión. La vida, a excepción de la propia, carece de valor, o lo que es lo mismo: tiene un precio.

Por otra parte, el autor también desvela las grandes dificultades que supone la superación de estos traumas. Los protagonistas de varios relatos serán personas ancladas en ellos, incapaces de tomar distancia. En la formación de esta idea los niños cobran una importancia capital, pues en las edades tempranas se es especialmente sensible al miedo, y la huella que este fantasma deja puede perdurar hasta la etapa adulta, sin abandonar nunca la mente humana. En este sentido, la muerte y el abandono son dos hechos que difícilmente pueden ser procesados por un niño

—y en muchos casos, por un adulto— por ello, en este volumen de cuentos se tejen historias que revelan esta situación mediante diversos matices insólitos: en “Casa vacía” el recuerdo espectral de un amigo regresa periódicamente a pesar del paso del tiempo, y en “Ruidos humanos” los hijos requieren a su madre fallecida, tras recibir mensajes suyos. El apego al ser querido evita la sanación de la herida, impide el desarrollo de una vida que podría llamarse normal. Pitillas Salvá radiografía el luto y expone los resultados: el progreso solo es posible cuando se deja ir a las personas que nos abandonaron, la mente debe conciliarse con la idea de la muerte.

El autor, en su primer libro de ficción, ejercerá de guía a través de una obra laberíntica: los espejos se multiplican en cada cuento reflejando las consecuencias insólitas de diversos traumas sin resolver. La literatura presente en el volumen de relatos se halla firmemente asentada en cuestiones fundamentales en el desarrollo del ser humano como son la memoria, las relaciones paternofiliales, la identidad, la muerte, etc. Por esto mismo, se trata de una obra tan necesaria. Desde una prosa con una calidad estética muy elevada, se plantea un discurso que incita a la reflexión, que irrumpe con preguntas ásperas e incómodas, pero capitales. Así, la lectura de estos relatos inicia un proceso mediante el cual cada receptor se puede reconocer en ellos, lo cual puede desembocar en una paulatina sanación tras la identificación. *Ruidos humanos*, incluido dentro de la colección *Las puertas de lo posible*, se erige como una exploración de la condición humana, concretamente de las “oscuridades bellas que todos tenemos dentro” y que emergen de forma extraordinaria.

Sebastián GRAJALES CARDONA
Universidad de León, España
sgrajc00@estudiantes.unileon.es



Arquitecturas inquietantes. Antología de relatos de casas encantadas. Rosa María Díez Cobo (Ed.). España: EOLAS ediciones, 2022, 262 pp.

El libro *Arquitecturas inquietantes* proviene de una larga investigación que quizá tuvo como primera seña el artículo “Arquitecturas del hogar invertido: reescribiendo la casa encantada”, en donde la filóloga Rosa María Díez Cobo analiza tres de los textos que luego fueron publicados en la presente antología en función de las categorías propuestas en su prólogo. Sin embargo, este sería un primer acercamiento a la temática, una introducción a las bases conceptuales que luego revisitaría para ponerla en diálogo con nuevas categorías, lo cual dio lugar a la publicación de “Espacios liminares: metamorfosis monstruosas de la casa en textos de Daína Chaviano y Mariana Enríquez” y “Hogares monstruosos: de la casa encantada a la ‘casa consciente’ en la narrativa en español”, en donde se logra evidenciar ya una idea consolidada de la variación que ha tenido el concepto de casa encantada en la narrativa contemporánea en habla hispana. Sobre este desarrollo de ideas, la filóloga española divide, a partir de la base de la teórica Sylvia Ann Grider, los relatos de este tópico en función a dos categorías: casas pasivas y casas agente, donde el elemento divisorio es la participación del hogar como entidad activa en el fenómeno terrorífico o fantástico.

La antología está compuesta por textos pertenecientes a la segunda categoría, al identificarla como la más propia de la narrativa contemporánea, donde el espacio se sitúa ya no como el escenario de los fenómenos, sino como un elemento propiciatorio de los mismos, muchas veces con cualidades cognitivas que lo dotan de capacidad desiderativa. Sobre las casas agente, la filóloga las subdivide en tres categorías: casa fagocitadora (“Un flamante apartamento”, “La

casa inútil”, “Habitante”, “La maga” y “La casa de Adela”), casa paródica o subversiva (“Una noche de invierno es una casa”, “La casa embrujada”, “La casa feliz”, “La lepra de las casas” y “Calamidad doméstica”) —en donde se reconocen también las casas homenaje (“La casa vacía”, “Casa volada”)— y casa cíclica (“En la ruta”, “La casa muerta” y “La maldición de la casa Arteaga”). La particularidad de esta división permite reconocer dos elementos clave en la construcción de los relatos: las acciones planteadas en la diégesis, donde la casa fagocitadora adquiere un carácter vivo con acciones concretas que la dotan de particularidades propias de un personaje antes que un espacio, y los referentes extradiegéticos, donde la casa cuenta con una carga simbólica que alude la realidad política extraliteraria o a elementos propios de la tradición literaria.

Frente a los referentes góticos de la casa embrujada, dominada por la tradición anglosajona, esta antología permite una revisión de los cánones desde un punto de vista espacial y temporal, logrando así un acercamiento propicio hacia narrativas mucho más cercana a nivel geográfico y cuya autoría pertenece a escritores y escritoras aún contemporáneos. Así, el campo semántico de la casa embrujada abandona el monopolio de la literatura victoriana y adquiere significantes más cercanos al público lector actual: la mansión a las afueras de la ciudad en un bosque recóndito de alguna ciudad de Inglaterra es reemplazada por el departamento en alguna calle de los suburbios; el castillo de una antigua familia del siglo XIX es igual de terrorífico que la colorida casa recién adquirida por una familia de clase media. Los relatos que se presentan en la antología de Rosa María Díez Cobo, además

de demostrar las posibilidades de acción de un elemento tradicionalmente usado como escenario en la narrativa de terror, expone las posibilidades ficcionales de este tópico en los códigos de la literatura contemporánea donde la oscuridad y extrañeza del gótico es abandonado por la luminosidad y la familiaridad de los espacios para potenciar el elemento desconcertante en la ficción.

Tanto el fondo como la forma en la narrativa posmoderna han cambiado, implicando así nociones distintas de la cotidianidad, los efectos de las acciones humanas y los límites diegéticos. Esto, en la literatura de terror, ha tomado gran importancia en la reestructuración de las temáticas y tópicos con una amplia tradición, rechazando de esa manera la diferencia entre los espacios de lo familiar y lo extraño, lo cual implica la representación de un universo inestable que, por las diferentes técnicas narrativas, no se limita solo al espacio ficcional, sino que también podría generar consecuencias en la noción de mundo del lector.

La ficción de horror, en la narrativa tradicional, se ha efectuado a través de la inserción de los personajes en espacios que le son ajenos y cuyas potencialidades de espanto se deben a su contraste con lo ya conocido por sus referentes. El personaje tipo del médico ha sido sustancial en este tipo de casos al tener como referentes los principios físicos de la naturaleza, contrastando con ello la realidad pragmática a la que se ve expuesto cuando los fenómenos sobrenaturales colapsan las nociones con las que interpreta el mundo que lo rodea. Por otra parte, las técnicas narrativas situaban la diégesis en un espacio ajeno a la del lector, permitiendo que la distancia entre la ficción y lo real sea resguardada por fronteras definidas desde la experiencia real y potencial del lector: la construcción de espacios góticos ajenos a la cotidianidad, aunque pudieran generar miedo en los lectores más ensimismados en el relato, no vulneraba el sentido de seguridad del espacio familiar en el que este existía.

En razón de ello, se puede notar que los relatos de *Arquitecturas inquietantes* redefinen en gran medida el sentido de espacialidad por el que se ha configurado tradicionalmente la narrativa de terror. La variación de un espacio inerte como escenario hacia un espacio agente propiciatorio de los fenómenos sobrenaturales implica una renovación en las posibilidades de la ficción. De tal manera, los espacios de referencia en donde se ubican las casas otorgan un sentido de implicación mayor al lector, posibilitando así que identifique una extensión de la realidad con la que convive de manera cotidiana o a la cual podría acceder de manera potencial. Además, con el uso de técnicas como la narración en segunda persona, se genera una invitación explícita para que el lector se involucre con las acciones que se expresan en la diégesis, con lo cual se hace manifiesta la necesidad de que los límites entre lo real y lo ficcional sean eliminados desde la experiencia lectora.

Sin embargo, es necesario notar que la presente antología también demuestra la continuidad de ciertos rasgos canónicos de las casas embrujadas, a pesar de que estos se encuentren en diálogo o tensión con las propuestas actualizadas de los autores. En particular, nos referimos a la constitución de la casa embrujada como un nuevo espacio que el personaje explora y donde cataloga particularidades que —junto al lector— interpreta como extrañas frente a sus nociones previas. La casa embrujada, desde esta perspectiva, no cambia mucho sus cualidades: un espacio inexplorado por los personajes y con características físicas que remiten incluso a sus antecedentes góticos, como lo es la antigüedad o la suciedad y rareza de su arquitectura en algunos casos. La extrañeza de la casa, en estos casos, se encuentra asociada a los hechos que ocurrieron dentro del mismo espacio, con lo que la antigüedad brinda a este espacio un vínculo con sus habitantes anteriores.

Sobre esto, es necesario notar que los relatos pueden dividirse en dos grandes grupos, siendo esta división evidencia de una

variación importante respecto a la tradición gótica de este tipo de textos. Así, se presentan relatos donde la casa es un espacio inexplorado por los protagonistas y otros donde es un espacio ya conocido. La distinción entre uno y otro corresponde a la relación cognitiva que tiene el sujeto, desde la cual se focaliza la noción de mundo con el objeto y muestra las particularidades extrañas a lo largo de la diégesis. Cabe resaltar que la variación entre uno y otro no altera de forma alguna la compatibilidad de estas con la idea de una narrativa posmoderna; por el contrario, aquellos textos que pertenecen al primer grupo, en tanto utilizan el mismo tópico de la casa como espacio desconocido, generan variaciones importantes en las cualidades de esta, resquebrajando las nociones de la tradición literaria a partir de sus propias bases diegéticas. Por otra parte, los recursos narrativos que conducen los relatos en donde la casa es centro del fenómeno de miedo resultan de gran interés por la forma en que se potencian las posibilidades de este tópico, al vincularlo con la esfera de lo familiar y con la invasión de lo ajeno en los espacios considerados como propios y seguros.

La construcción de un relato donde el personaje ingresa a un nuevo espacio suele ser el más común en la tradición literaria de terror, pues este sale del lugar que conoce y que es seguro para adentrarse en un lugar donde los límites de lo real se encuentran subvertidos. Esto sucede, sobre todo, en razón de los rasgos tradicionales del monstruo que se ven en este tipo de relatos, que no solo utiliza sus propias cualidades para capturar a sus víctimas, sino que también hace uso del lugar como extensión de sí mismo. En este caso, la casa, como espacio pasivo, sirve como apoyo de las acciones del monstruo. En la antología, esta construcción narrativa se presenta en doce de los quince cuentos en total; sin embargo, estos también cuentan, como se menciona en líneas anteriores, con una naturaleza activa: la casa es el monstruo. Desde su avistamiento fuera de la casa hasta el ingreso en la misma, muchas de estas casas cuentan con

propiedades bastante cercanas a sus predecesoras góticas pero con matices que las hacen más realistas frente al contexto actual: la antigüedad responde a una o dos generaciones a lo mucho frente a los siglos desde la construcción de las casas de los textos góticos; la casa se encuentra alejada del hogar original del personaje, pero no de la civilización al encontrarse en suburbios diferentes; la casa muestra señas de sus predecesores al contar con muebles y adornos propios de sus antiguos habitantes, los cuales no expresan necesariamente una rareza, sino que la dotan de un carácter o identidad.

Por otra parte, los tres relatos restantes, que son “Un flamante apartamento”, “La lepra de las casas” y “Calamidad doméstica”, realizan un giro donde el sentido de *unheimlich* se hace más presente, pues la extrañeza parte de una casa en la que los personajes ya habitaban, ya conocían y desde el cual se había construido su sentido de normalidad y seguridad. Las fronteras de lo real, en este tipo de relatos, se resquebrajan junto a las de seguridad, en tanto lo anormal no solo invade la realidad conocida, sino también los dominios geográficos sobre los cuales los personajes han extendido su propio ser, el hogar. Lo normal — en tanto expectativa del orden y naturaleza de los fenómenos en función de los precedentes conocidos—, si bien se rompe al adentrarse en un nuevo espacio que se espera que sea un nuevo hogar, resulta una experiencia mucho más intensa cuando lo irreal se apropia del hogar que el individuo ya habitaba desde un principio. La metáfora de la enfermedad como invasión de lo irreal en “La lepra de las casas” resulta óptima para reconocer el impacto de este nuevo uso del tópico de la casa embrujada: lo irreal no se encuentra en un espacio determinado al cual el sujeto ingresa (y del cual también podría salir), sino que es una anomalía que puede encontrarse en cualquier rincón de lo real, que puede someter incluso al individuo y al hogar como extensión física del mismo. En este tipo de relatos, el sujeto se encuentra desprotegido del elemento de horror tanto a nivel físico por el daño que la casa monstruosa puede hacer, a

nivel cognoscitivo por tratarse de fenómenos supernaturales y a nivel cenestésico en tanto la casa, como si se tratara del cuerpo propio, ya no se siente como tal, resquebrajando así cualquier sensación de seguridad.

La colección de relatos que se presenta en *Arquitecturas inquietantes. Antología de relatos de casas encantadas*, sin duda, abre una larga discusión sobre las renovaciones de la literatura contemporánea no mimética, la cual cuenta con una atención cada vez mayor que, sin embargo, no parece ser suficiente. El trabajo realizado por Rosa María Díez Cobo permite ampliar el horizonte de conocimientos respecto a la producción de este tipo de relatos que, a pesar de

los esfuerzos, se han mantenido en las periferias de la crítica tradicional. La antología, surtida por una diversidad notable de textos referentes al mismo tópico, es necesaria para la comprensión de las mutaciones en el tópico de la casa embrujada y de las variaciones por las cuales los relatos abordan elementos de la tradición para apropiarse de estos en una narrativa moderna.

ROMAN MANUEL ROJAS CHAVEZ

Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú

<https://orcid.org/0000-0003-0849-225X>



SOBRE LOS AUTORES

VALERIA VILLEGAS LINDVALL

Valeria Villegas Lindvall es profesora (Senior lecturer) e investigadora de Cine en la Universidad de Gotemburgo y se especializa en el cine de terror latinoamericano con una mirada feminista y decolonial. Es asistente post-doctoral de la profesora Alison Peirse (Universidad de Leeds) para el proyecto de investigación Feminist Horror Cinema (2023) financiado por el Consejo de Investigación para las Artes y las Humanidades del Reino Unido. En 2023 fue galardonada con el Early Career Award por parte de LASA (Latin American Studies Association). Es también editora de reseñas en la publicación científica y de acceso abierto MAI: Feminism & Visual Culture, así como miembro de su sello editorial con Punctum Books. Sus publicaciones recientes incluyen ensayos en *Folk horror: New Global Pathways* (2023) y *The Oxford Handbook of Black Horror Film* (en imprenta). Anteriormente periodista, redactora y traductora de *Rolling Stone México*, Villegas Lindvall mantiene estrecho contacto con la cultura pop a través de sus colaboraciones para lanzamientos físicos y especiales con Arrow, Vinegar Syndrome y Powerhouse.

ALEJANDRA DE LA LLAVE BELTRÁN

Alejandra de la Llave Beltrán es egresada de la licenciatura en Letras Hispánicas de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa, concluyó sus estudios de posgrado en la Especialización en Literatura Mexicana del siglo XX de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco en octubre del 2022, recientemente fue aceptada en la sexta generación de la Maestría en Literatura mexicana contemporánea en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco, sus principales líneas de investigación son la literatura fantástica y de horror.

Ha participado congresos estudiantiles y académicos, como organizadora y ponente, en diversas universidades de México, como la Universidad Autónoma de Sinaloa, Universidad de Sonora, Universidad Nacional Autónoma de México, la Universidad del Estado de Morelos y en el “Primer Coloquio. El cuerpo femenino: aliado o enemigo” en la Universidad de las Américas Puebla, con trabajos de investigación sobre las obras de las escritoras Elena Garro, Alejandra Pizarnik y Ana de Gómez Mayorga. También ha publicado artículos y ensayos académicos en *Ágora, Revista Estudiantil del Centro de Estudios Internacionales* de El Colegio de México, en *Cardenal Revista Literaria* y en la compilación *Elenística garriana. El eterno enigma: Nuevas miradas críticas en torno a la obra de Elena Garro*.

BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ

Blanca Estela es profesora investigadora para el departamento de Investigación y Conocimiento para Diseño y jefa del área de investigación de Análisis y Prospectiva del Diseño, CYAD (UAM-A). Licenciada en Diseño Gráfico (ULSA), maestra en Comunicación Visual y en Multimedia Electrónicos (ambas en la USB), maestra en Formación Psicoanalítica (CEPSIMAC) y Doctora en Diseño (UAM).

Es docente en la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica, en Posgrado y Maestría en Literatura Mexicana Contemporánea y en la Maestría & Doctorado en Visualización de la Información (UAM-A). También es docente en SAE Institute, donde imparte las asignaturas ‘Psicología del Juego’, ‘Juego y Sociedad’, ‘Narrativa’ y ‘Creación de Personajes’. Especializada en comunicación y narrativa visual aplicadas al diseño de la comunicación gráfica y videojuegos. Actualmente desarrolla una investigación sobre narrativa y ficción en medios digitales, además de ser parte de la organización del Foro Internacional Del Juego DevHr.

ANA CAROLINA FLORES

Tiene una maestría y una licenciatura en Letras de la UNESP (Universidade Estadual de São Paulo, campus São José do Rio Preto, SP). Actualmente trabaja enseñando español en la Red Municipal de Catanduva, su ciudad natal. También trabaja enseñando inglés y español en un colegio privado.

ANDREA GUERRA LUNA

Andrea Guerra Luna es licenciada en Etnohistoria, maestra en Historia y Etnohistoria y, actualmente, doctorante en el mismo posgrado, ambos pertenecientes a la Escuela Nacional de Antropología e Historia, trabajando el tema de Monstruos y monstruosidad novohispana. El campo de estudio que ha sido de su mayor interés es concepción de muerte, suicidio, religión y monstruosidad en la Nueva España. Ha participado como ponente en congresos nacionales e internacionales en torno a estas temáticas. Dentro de las publicaciones que ha realizado se encuentra “Atentados contra Dios”. Acercamiento a la concepción del suicidio entre religiosas durante el siglo XVI y XVII”, publicación realizada en la revista *Vita Brevis* Núm. 8 (2016): Rituales funerarios en la Nueva España.

ΕΠΤΡΟΠΙΑ

e-ISSN: 2707 - 3327