

INFANCIAS MALÉFICAS: LA RECONFIGURACIÓN DEL CANON FANTÁSTICO A TRAVÉS DEL NIÑO COMO TROPO NARRATIVO¹

JOSÉ MARÍA GALINDO PÉREZ
La Salle Centro Universitario
Josjosem.galindo@lasallecampus.es

IRUNE LABAJO GONZÁLEZ
irune@lasallecampus.es

SERGIO GARCÍA CABEZAS
sergio.garcia@lasallecampus.es

ALEJANDRO MORENO HERNÁNDEZ
alejandro.moreno@lasallecampus.es

Recibido: 11-12-2023
Aceptado: 24.05-2024



RESUMEN

Las figuras clásicas del canon fantástico han consolidado una serie de características fundamentales que las definen tanto desde lo estético como desde lo narrativo, pasando por lo ético. Esa aparente estabilidad se puede ver alterada cuando dichas figuras son presentadas bajo una forma infantil. El presente artículo quiere poner de manifiesto esa reconfiguración, con una metodología de análisis que beba de la semiótica estructural, los estudios culturales y los estudios intermediales, a través de cuatro figuras emblemáticas de ese canon (el demonio, el licántropo, el monstruo de Frankenstein y el vampi-

¹ El presente trabajo se enmarca en el proyecto de investigación *Identidades e imaginarios en la cultura transmedia* (Código 21021A36001), aprobado y financiado en la convocatoria CSEULS 2021, en el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle.

ro), y de sus correspondientes apariciones, de apariencia infantil, en un grupo de formas expresivas interesante por su variedad y pluralidad: un cómic manga, una serie de una plataforma de streaming, un videojuego y una película europea de terror.

PALABRAS CLAVE: infancia; canon fantástico; análisis cultural; humanidad.

WICKED CHILDHOODS: THE RECONFIGURATION OF FANTASTIC CANON THROUGH THE KID AS NARRATIVE TROPE

ABSTRACT

Classic figures in fantastic canon have consolidated several basic features which define their aesthetics, their narrative and their ethics. This apparent stability can be changed when these figures are shown as childish form. This paper aims to describe that reconfiguration, by a methodology based on structural semiotics, cultural studies and intermedial studies, through four emblematic figures of that canon (the demon, the werewolf, the Monster of Frankenstein and the vampire), and their correspondent appearance, in a childish look, in several expressive works, which are interesting because of their variety and plurality: a manga comic, a series from a streaming platform, a videogame and an European horror film.

KEY WORDS: childhood; fantastic canon; cultural analysis; mankind.



SOBRE MONSTRUOS, MOTIVOS NARRATIVOS Y LA INFANCIA EN LA FICCIÓN

El estudio de lo fantástico siempre ha tenido en cuenta una premisa básica: la centralidad de lo inexplicable. Así, aproximaciones estructuralistas (Todorov, 1981), análisis influidos por la semiótica de la cultura (Ceserani, 1999) o tentativas de corte más sociológico (Bessière, 2001) comparten la idea de que lo fantástico (ya sea un género, un modo, un discurso o una temática) descansa sobre la dificultad para dar una respuesta, dentro de los límites de lo decible y pensable, a un determinado suceso o fenómeno.

En directa relación con esa presencia fundamental de lo inexplicable se halla la recurrencia de una figura nuclear de lo fantástico: el monstruo. Independientemente de sus múltiples avatares (el vampiro, el zombi, el fantasma o el teriántropo, entre otros), el monstruo simboliza y encarna esa otredad que altera las normas

de la realidad y obliga a repensar la propia esencia de lo real. Calabrese (2008) rastreó las huellas del concepto para destilar los principios rectores de su naturaleza: la transgresión de los límites de lo considerado como normal (en su doble sentido de habitual y de derivado de la norma), ya sea por defecto o por exceso.

El semiólogo italiano articula esa teorización a partir de cuatro grandes categorías: la morfología, la ética, la estética y el estado de ánimo. Partiendo de la base que las cuatro plantean un juicio (sobre la forma, la moral, el gusto o las pasiones), Calabrese indicaba qué valor se asociaba con la normalidad, y qué valor se vinculaba a lo monstruoso. Así, lo deforme, lo malo, lo feo y lo disfórico eran apuntados como los rasgos constitutivos del monstruo. Correspondería a cada comunidad humana precisar qué se entiende por cada uno de ellos, qué criterios los definen, para poder comprender la idea del monstruo imperante en un lugar y momento dados.

Partiendo de ese punto, el presente trabajo pretende analizar cómo algunas de las figuras monstruosas canónicas del fantástico han sufrido una evolución al entrar en contacto con otro tropo narrativo de singular intensidad: la infancia. Niñas y niños han sido vistos, a partir del mito del buen salvaje rousseauniano, como seres naturalmente buenos que se ven corrompidos por determinados procesos nocivos de socialización. Esa idea, fuertemente instalada en el imaginario cultural occidental (idea que, como refleja Cabo Aseguinolaza, 2001, es fruto de una compleja evolución), se encuentra detrás del asombro, cuando no espanto, al tener conocimiento de actos execrables (en la realidad o en la ficción) cometidos por infantes. La axiomática bondad infantil ya se ha visto cuestionada por autores como Eagleton (2010) o Llompart Pons (2012), y el perfilado del niño monstruoso como motivo del fantástico ha sido abordado, en dos significativos casos de estudio, por González Dinamarca (2015). En ese sentido, la hipótesis de este trabajo es, precisamente, que la infancia maléfica supone una reconfiguración en el discurso de determinados monstruos canónicos del fantástico, de manera que el niño vampiro replantea la figura del vampiro, o la niña endemoniada hace lo propio con la figura del demonio. Contemplando, asimismo, los posibles matices que aparecen cuando la figura infantil linda con la siguiente etapa vital, la adolescencia.

METODOLOGÍA: CÓMO ANALIZAR Y POR QUÉ

Este artículo pretende examinar dicha reconfiguración en cuatro figuras clave del imaginario fantástico: el demonio, el licántropo, el monstruo de

Frankenstein y el vampiro. La hipótesis aquí manejada es que dichas figuras experimentan una reconceptualización significativa cuando son encarnadas en un personaje infantil. Los casos de estudio escogidos tratan de cubrir un amplio espectro en dos grandes ejes: el citado repertorio de monstruos del fantástico y las formas expresivas en las que estos monstruos son resemantizados gracias a la figura infantil.

Así, los casos analizados abordarán la evolución del demonio a través de la niña-demonio Nezuko Kamado, del manga (y anime) *Demon Slayer* (2016-2020); la del licántropo mediante la niña-licántropa Enid, de la serie *Miércoles* (2022); la del monstruo de Frankenstein con la niña-monstruo de Frankenstein Little Sister, del videojuego *Bioshock* (2007); y la del vampiro a través de la niña-vampiro Eli, de la película *Déjame entrar* (2008). Estas obras, diversas en su nacionalidad (japonesa, estadounidense y sueca, respectivamente), están acotadas en un período de quince años en el que se ponen de manifiesto algunos de los principales ejes sociopolíticos y culturales de la actualidad: digitalización de las prácticas económicas, colonización capitalista de la esfera de las emociones o la eclosión de una pluralidad identitaria (Hernández Sellés et alii, 2023), borrado de jerarquías culturales o diálogo entre formas expresivas (Galindo, 2018). Recoge, a su vez, variedad en los medios analizados, desde el cine hasta el videojuego, pasando por una serie de una plataforma de streaming y un manga adaptado al anime.

En cuanto al utillaje metodológico para dichas aproximaciones, este trabajo tiene en cuenta tres fuentes fundamentales: la semiótica estructural, los estudios culturales y los estudios intermediales. Atendiendo, además, a varios puntos de vista analíticos: lo narrativo, lo estético o, incluso, lo lúdico. Y situando el concepto de otredad en el núcleo de la discusión, como concepto rector que establece la alteridad como un rasgo ineludible en el análisis cultural de cualquier comunidad (Abdul, 2020).

Los términos semióticos de contenido y expresión, fácilmente asimilables a las tradicionales fórmulas del qué se cuenta y el cómo se cuenta, se complementan con los conceptos de tematización y figurativización (Greimas y Courtés, 1992). Estas nociones, de una evidente raigambre greimasiana, aluden a la «diseminación de valores en los programas y recorridos narrativos» (Galindo, 2013: 145) y a la «manifestación formal de un discurso» (Galindo, 2013: 145), respectivamente. Aterrizando esa nomenclatura al interés de este artículo, se trataría de analizar cómo determinadas características (éticas, ideológicas, culturales, temáticas) asociadas a las figuras fantásticas se inscriben en relatos concretos, y en cómo esos valores toman forma concreta en un

conjunto de manifestaciones expresivas concretas. Esto conduciría, en última instancia, a otro concepto semiótico clásico: la estilización, ese trabajo que se da en toda praxis textual.

Acudir a los estudios culturales supone dos cuestiones fundamentales: abrazar las manifestaciones de la cultura popular como un objeto de estudio no solamente legítimo, sino, probablemente, mucho más pertinente a la hora de indagar en aspectos nucleares en la configuración de imaginarios; y, precisamente, problematizar esos imaginarios, considerando las dinámicas de creación, circulación e interpretación un conjunto de procesos bidireccionales (en tanto esos imaginarios construyen y, al mismo tiempo, son construidos por las comunidades humanas).

Autores como Hall y Du Gay (2003), Eco (2009) o Maffesoli (2009) han balizado con singular tino el camino a recorrer a la hora de analizar producciones culturales (entendidas estas en su acepción menos restrictiva) para rastrear los rasgos más característicos de una comunidad en un momento y lugar dados.

Los estudios intermediales, entendidos como el último estadio de una tradición analítica que incluye la literatura comparada o los estudios intertextuales. Sin desdeñar nunca el magisterio de clásicos como Guillén (2018) o Genette (1989), a este trabajo le resultan de especial interés las investigaciones de Gil González (2012). En esa obra, verdadero compendio conceptual de los estudios interartísticos, el autor aborda una serie de procesos entre medios y obras (tales como la adaptación o la remediación), en los que se aprecia con claridad la tensión que se produce cuando un relato transita de un medio a otro, fruto de las particularidades semióticas de cada una de las formas expresivas implicadas en esa relación.

LA RELEVANCIA DE LA INOCENCIA

La presencia del personaje demoníaco resulta funcional para la exploración de las complejidades humanas y las tensiones morales. Su constante aparición en el cine, la literatura o el cómic refleja la fascinación por la dualidad bien-mal y cierta inquietud sobre la naturaleza de la perversidad. La figura del demonio trasciende los límites de la narrativa, ofreciendo un espacio para la reflexión sobre los márgenes de la condición humana.

No se abordará aquí la concepción teológica del diablo como antagonista de la divinidad, a pesar de que, en muchos casos, la iconografía demoníaca en los productos de la cultura popular bebe de aquellas representacio-

nes imaginadas en el Románico cristiano: alas, cuernos, pezuñas y garras (Barral, 2003). En este trabajo interesa más la visión postmoderna de una humanidad amenazada por fuerzas diabólicas que se propagan desde dentro destruyendo a las personas y despojándolas de conciencia e identidad. Es el tipo de endemoniado caníbal que sobresalta en *Posesión infernal* (1981), la película de culto de Sam Raimi.

En la mitología de la franquicia *Posesión infernal*, los «deadlites» son espíritus demoniacos cuyo objetivo es tomar el control de los cuerpos y las mentes de personas para convertirlas en versiones monstruosas de sí mismas. Los individuos poseídos asesinan y devoran a otros humanos, pueden regenerarse, obtienen fuerza, velocidad y agilidad sobrehumanas y su aspecto físico refleja la crueldad inoculada a través de los ojos amarillos, la palidez cadavérica y una apariencia grotesca, enajenada y aterradora. Los onis japoneses son demonios antropomorfos que presentan características físicas similares: boca grande con afilados colmillos, ojos amarillos, cuernos, cabello desgreñado y garras en manos y pies (Jelantik y Khusyairi, 2022). De tamaño y fuerza muy superiores a los humanos, los caracterizan la perversidad y la inclinación por devorar personas (Pérez Riobó, 2012). En las representaciones y máscaras tradicionales, el oni es un ogro gigantesco con la piel de color rojo o azul que vive solo en la montaña, alejado de la sociedad. Este arquetipo ha evolucionado y se ha diversificado hasta convertirse en símbolo de la otredad en contextos contemporáneos o futuristas (Reider, 2010).

Nezuko Kamado, personaje secundario del shonen manga *Guardianes de la noche: Kinetsu no Yaiba* (Gotouge, 2016-2020), es atacada y convertida en un oni antropófago con tan solo 12 años. Y, sin embargo, su representación más icónica -y más querida por los fans- es la de una inofensiva niña con una rama de bambú en la boca. Nezuko personaliza una reconfiguración subversiva de la figura demoniaca.

Los 23 volúmenes de *Guardianes de la noche: Kinetsu no Yaiba* han superado ya, según la web oficial, los 150 millones de ventas. La franquicia incluye un videojuego, la adaptación a serie de anime y una película con récord de taquilla en Japón. No obstante, en el presente artículo la atención se dirigirá al manga como fuente principal.

Si el endemoniado canónico, encarnación de la pérdida de humanidad, se caracteriza por la deformidad física y el embrutecimiento moral y espiritual, en el caso de Nezuko, se produce una remodelación significativa. La influencia del motivo del niño radica, aquí, en la clásica exploración de la inocencia perdida y reencontrada. El mero hecho de que la víctima sea tan joven

aporta la dimensión emocional a la narrativa. La obstinada confianza del hermano en la humanidad de la niña-oni y el sufrimiento que ella experimenta al verse mancillada y poseída generan una inmediata empatía con los personajes y sus luchas.

Tanjiro Kamado encuentra a su familia asesinada y su hermana pequeña es la única superviviente. El muchacho la lleva a la ciudad en busca de ayuda. En el camino, Nezuko se transforma en un ser monstruoso y lo ataca, pero él confía en que podrá revertir la maldición. Un cazador de demonios advierte a Tanjiro de que su hermana ha sido convertida en oni y está ligada a la sangre del poderosísimo Muzan Kibutsuji. Aunque el cazador quiere eliminar a Nezuko, la defensa de Tanjiro y la inesperada protección que ella ofrece a su hermano lo convencen de enviarlos al refugio de Uroodaki sensei. En un análisis narrativo, el viaje del héroe se concreta en el crecimiento de Tanjiro que, acompañado y ayudado por su hermana, enajenada pero aferrada a su dignidad humana, pretende convertirse en cazador de demonios para acabar con Kibutsuji y curar a la niña.

Nezuko no puede considerarse propiamente una heroína, pero también realiza su propio viaje que, aunque silencioso y prácticamente invisible, no es desdeñable. A lo largo de la trama, se enfrenta a su nueva condición y, protegida del sol, de las miradas y de los prejuicios por el cajón en el que la transporta Tanjiro, logra mantener su inocencia y su humanidad. Librando una batalla personal, cuyas victorias van mostrándose solo cuando es necesario, Nezuko cambia el consumo de carne por el sueño como fuente de energía y regeneración, desarrolla una resistencia al sol impropia de los demonios canónicos de la saga, pelea contra onis sanguinarios junto al Cuerpo de Exterminio y llega a romper el vínculo que la ata a Kibutsuji. El viaje callado de Nezuko se revela como una permanente lucha interior para rehabilitarse como ser humano.

Centrando el foco en la caracterización del personaje, antes de su transformación, Nezuko es una niña compasiva, amorosa y bonita. Cuida de sus hermanos pequeños anteponiendo las necesidades de estos a las propias. Viste un kimono tradicional de color rosa, que hace juego con sus ojos, y lleva lazos en el cabello recogido en un moño.

La Nezuko demoníaca reproduce el aspecto del imaginario popular: piel cetrina, mirada cruel y aspecto monstruoso. Las transfiguraciones, que tras la primera serán intencionadas, implican una metamorfosis completa: su cuerpo crece y se hace fuerte y rápido, sus colmillos se afilan, sus ojos se inyectan en sangre, en su frente aparece un cuerno, sus manos se convierten en garras y domina estilos de lucha que nunca ha practicado.

Durante la mayor parte de sus apariciones, Nezuko exhibe una mirada dulce y una candidez que contrastan con el cabello suelto y despeinado, las uñas afiladas y unos colmillos contenidos por el trozo de bambú que, además de evitar el consumo involuntario de sangre, ha pasado a convertirse en su signo de identidad. No obstante, huele como un demonio, sus heridas cicatrizan rápidamente y, durante años, se oculta del sol cuyos rayos pueden hacerla desaparecer. No cabe duda, para quienes los persiguen y exterminan, de que Nezuko es un demonio. Es su rechazo por verse y por ser vista como tal lo que se revela no solo en su físico, sino también en sus actos: ríe y llora como una niña humana; protege a las personas de poderosos demonios a costa de su propio sufrimiento e, incluso, abraza y consuela, como una hermana mayor, a aquellos que lo necesitan.

Al colocar a esta niña-oni como sujeto en un análisis actancial (Greimas, 1976) se establece como objeto la reconquista de la humanidad y la dignidad personal provocada, en este caso, por la agresión y la posesión demoniaca (destinador). Sus oponentes principales, además de la sangre de Kibutsuji, que representa al «otro» contra el que lucha en su interior, son los demonios a los que se enfrenta en defensa de su hermano y todos los cazadores que, incapaces de ver en ella más que a un monstruo, tratan de asesinarla. Paulatinamente, estos últimos serán, junto con Tanjiro quienes acabarán por convertirse en sus ayudantes. Tanto ella misma como su hermano mayor se verán beneficiados (destinatarios), sin olvidar a Zenitsu Agatsuma que, pasando por alto la condición de Nezuko, se enamora de ella desde el momento en que la ve.

Guardianes de la noche: Kinetsu no Yaiba explora, a través del pasado de los poderosos onis a los que se enfrenta Tanjiro, los motivos de la deshumanización que han experimentado. El odio engendrado por la burla, el maltrato, el desprecio o el rechazo suponen el germen del monstruo canónico: aterrador, enajenado, ávido de venganza o empoderado por su paso de víctima a depredador. Las metamorfosis demoniacas externalizan la maldad, pero también representan la antítesis de los valores de la cultura tradicional japonesa que encarnan, precisamente, los hermanos Kamado: la familia, el honor o la compasión. En consecuencia, Nezuko se manifiesta como un ejemplo del monstruo reconfigurado del que se ocupa Calabrese (2008). Es una oni estéticamente bella, con muy pocas deformidades y moralmente buena que carece de los sufrimientos y los traumas que alimentan al mal. Escudada en el amor que siempre ha conocido, en su educación y en su inocencia, pugna por preservar su esencia y recuperar la aceptación en un proceso constante de rehu-

manización y rehabilitación social. La lucha es contra sí misma. La otredad, ese yo violentado y enfurecido que clama venganza, está dentro de ella.

La reconversión de la figura del demonio en Nezuko Kamado supone una subversión del modelo tradicional y permite abordar temas que, no por eternos, interesan menos al público del siglo XXI: la otredad, la identidad y la dignidad humanas o la pertenencia.

LA OTREDAD COMO SUBVERSIÓN

El licántropo, comúnmente conocido como hombre lobo, es una figura mítica que ha fascinado y aterrado a la humanidad a través de distintas culturas y épocas. Esta criatura, inmersa en la mitología y el folclore, es a menudo retratada como un ser temido y envuelto en misterio. La existencia de mitos sobre hombres lobo se remonta a la antigua Grecia y Roma, evidenciando una fascinación perdurable por la transformación y la dualidad humana-animal (Fernández Tresguerres, 2005).

En la literatura, la representación del licántropo ha evolucionado considerablemente. Uno de los primeros ejemplos en la literatura moderna es *La mujer lobo* de Clemence Housman, publicado en 1896. Este relato se enfoca en la tragedia y la maldición del hombre lobo, reflejando las tensiones de su tiempo entre lo natural y lo sobrenatural (Sconduto, 2008). Además, la obra de Clarissa Pinkola Estés explora los mitos y las historias del arquetipo de la mujer salvaje, mostrando cómo la figura de la mujer lobo posee una connotación positiva y luminosa, a diferencia del arquetipo masculino tradicionalmente negativo. La autora destaca la fuerza indomable y la intuición inherente a la mujer salvaje, describiéndola como una figura que representa la libertad y la autenticidad. Este enfoque subraya la capacidad de la mujer para reconectar con su naturaleza instintiva y su poder interior, rompiendo con las limitaciones impuestas por la sociedad patriarcal. La mujer lobo simboliza una fuerza regenerativa y transformadora, capaz de sanar y revitalizar. Esta perspectiva contrasta con las representaciones tradicionales del licántropo masculino, que a menudo es visto como una figura trágica y violenta, dominada por impulsos incontrolables (Estés, 2020).

El cine ha expandido el alcance del arquetipo del licántropo a una audiencia más amplia. Desde los primeros filmes de terror como *The Werewolf* (1913) o hasta clásicos contemporáneos como *Un hombre lobo americano en Londres* (1981), el licántropo ha sido presentado como una criatura temible y trá-

gica. Estos personajes a menudo lidian con su condición dual, reflejando conflictos internos humanos. La lucha del licántropo no es solo con la sociedad que lo teme, sino también con su propia naturaleza monstruosa. Este ahínco por rehumanizarse y resistir la deshumanización impuesta por su transformación subraya la otredad interna, un conflicto constante entre su identidad humana y la monstruosa (Steiger, 1999).

La transformación del licántropo en los medios refleja una evolución en la percepción cultural y social sobre lo que significa ser humano y su relación con la naturaleza animal. Los licántropos, en la cultura popular, suelen simbolizar el conflicto entre la civilización y la naturaleza salvaje, actuando como una metáfora de la lucha interna del ser humano (Frost, 2003). Este rico tapiz histórico y cultural del licántropo demuestra cómo un arquetipo puede adaptarse y transformarse, reflejando los miedos, esperanzas y entendimientos de la sociedad en diferentes momentos de la historia.

Miércoles es una serie de televisión que revoluciona los géneros de fantasía y misterio con su enfoque. Centrándose en el personaje icónico de Miércoles Addams, perteneciente a la legendaria Familia Addams, la serie teje una intrigante combinación de humor negro, misterio y elementos sobrenaturales. Ambientada en la peculiar Academia Nevermore, *Miércoles* sigue las peripecias de su protagonista, quien enfrenta los retos típicos de la adolescencia, relaciones complejas y una educación poco convencional en un internado para jóvenes extraordinarios. Fusionando el misterio con el humor negro característico de la franquicia, su director, Tim Burton, introduce una variedad de personajes secundarios cautivadores y enigmáticos, cada uno con sus propios secretos y subtramas. Además, la serie es notable por su tratamiento de temas contemporáneos como la identidad, la amistad y la aceptación de lo diferente, todo enmarcado en un contexto sobrenatural y gótico. La cinematografía, capturando la estética gótica y sombría, junto con el desarrollo dramático, convierten a *Miércoles* en una contribución singular al canon de la Familia Addams, en particular, y al género, desde un punto de vista más amplio.

Este análisis profundiza en cómo el personaje de Enid Sinclair, la compañera de cuarto de la protagonista de *Miércoles*, se aparta significativamente del arquetipo tradicional del licántropo en la literatura y el cine, típicamente retratado como un ser oscuro y atormentado. A través de un detallado examen de su personalidad, su distintiva apariencia y su rol en la trama, se revela que Enid no solo desafía las expectativas convencionales, sino que también simboliza cambios culturales más amplios en la representación de personajes feme-

niños y seres fantásticos en los medios contemporáneos. El desarrollo de Enid como personaje refleja un cambio en la narrativa de los medios, donde la diversidad y complejidad de los personajes femeninos y míticos se están convirtiendo en la norma. En este sentido, Enid no es solo una pieza clave en la trama de la serie de Tim Burton sino también un faro de cambio cultural en la representación de personajes femeninos y seres míticos en la era moderna.

La otredad, citada anteriormente, se manifiesta en el caso de Enid Sinclair y la figura del licántropo de manera sustancial. Ella encarna la otredad no solo en su identidad sobrenatural sino también en su personalidad y comportamiento, que la distinguen tanto de los humanos comunes como de la representación clásica de los licántropos. En la cultura popular, los licántropos han sido históricamente vistos como «otros» debido a su naturaleza dual, separados del resto de la humanidad y a menudo vilipendiados o temidos por su diferencia. Esta otredad se basa en una dicotomía de humano/no humano, donde ser licántropo implica no ser completamente humano.

El personaje de Enid emerge como una reinterpretación moderna y refrescante del licántropo canónico, redefiniendo este arquetipo desde una perspectiva moderna y progresista. A diferencia de las representaciones tradicionales, que a menudo pintan a este ser como una criatura feral y solitaria, este personaje se destaca por su personalidad amigable y social. Con su entusiasmo contagioso y su disposición a establecer relaciones sólidas y afectuosas, fractura el estereotipo del licántropo como ser peligroso y marginado. Representando una visión renovada de los licántropos, tradicionalmente símbolos de miedo y desconfianza hacia lo desconocido, Enid se convierte en una brisa de optimismo y renovación. Esta ruptura no es meramente superficial, sino que refleja un cambio significativo en cómo la cultura popular contemporánea conceptualiza la otredad y la animalidad inherente al mito del licántropo. Este carácter vibrante y su capacidad para formar relaciones sólidas sugieren una reconceptualización de lo que significa ser «otro». Enid no sólo representa la otredad desde una perspectiva sobrenatural, sino que también refleja la diversidad y complejidad de las identidades contemporáneas, cuestionando y expandiendo los límites de cómo se define y percibe al otro.

La elección de vestuario de Enid, con colores vivos y patrones llamativos, contrasta con la oscura paleta tradicionalmente asociada con los licántropos, comunicando visualmente su naturaleza accesible y abierta. Además, su personaje marca un cambio en el discurso cultural sobre la identidad y la adolescencia, promoviendo una visión más inclusiva de los personajes de fantasía, que refleja una sociedad que valora la diversidad y la aceptación.

Esta reinterpretación del licántropo es relevante para los estudios culturales contemporáneos, que examinan cómo las narrativas populares influyen y reflejan las actitudes sociales cambiantes. Enid sirve como un puente entre mundos y culturas, demostrando que la otredad puede ser una fuente de fuerza, empatía y entendimiento mutuo, y subrayando la capacidad del entretenimiento contemporáneo para remodelar y redefinir arquetipos antiguos. Esto se puede observar en el capítulo sexto de la primera temporada, *Quid Pro Woe*, donde Enid es la responsable de la tarta y la sorpresa de cumpleaños del miércoles, poniendo mucho esfuerzo en hacer feliz a Miércoles.

Por último, la representación de Enid es significativa desde una perspectiva intermedial. Su personaje no sólo dialoga con las representaciones tradicionales de los licántropos en la literatura y el cine, sino que también refleja la influencia de otros medios en su construcción. En la era actual, donde los personajes de fantasía a menudo trascienden los límites de un solo medio para aparecer en múltiples plataformas, Enid representa la naturaleza cada vez más fluida de los personajes en la cultura popular. Esta permeabilidad en los medios permite una exploración más rica y matizada de los personajes, lo que, en el caso de Enid, ayuda a cimentar su lugar como una interpretación única y memorable del mito del licántropo.

Enid no sólo rompe con el molde del licántropo canónico, caracterizado por su naturaleza oscura y aislada, sino que también encarna una figura más accesible, positiva y dimensional. A través de su representación, la serie de Netflix ofrece una visión sugerente y avanzada de un arquetipo que ha sido, durante mucho tiempo, un estereotipo unidimensional en la narrativa de fantasía.

RECONFIGURANDO LA RELACIÓN CON EL CREADOR

El arquetipo del monstruo creado biológicamente, manifestado en su representación más icónica —el monstruo de Frankenstein—, se reconfigura como figura infantil en el personaje de las «little sisters» del videojuego *Bioshock*.

Existen múltiples representaciones de monstruos generados artificialmente como fruto de experimentos científicos o propósitos malignos. El Hombre Invisible, Mr. Hyde o, en representaciones más modernas, personajes como Hulk, son de los más conocidos.

No obstante, la figura preponderante en este ámbito es la encarnada por el monstruo de Frankenstein, no solo en virtud de su abundante multiplicidad de representaciones en la literatura o el cine, y en celebraciones cotidiana-

nas como Halloween, sino también como una representación recurrente del concepto genérico de monstruosidad.

Para revisar el canon, resulta útil acudir a algunas de las representaciones clásicas del personaje, como la novela que le dio origen: *Frankenstein o El moderno Prometeo* (Mary Shelley, 1818), así como algunas de sus representaciones más icónicas, como la película *El Doctor Frankenstein* (1931), o, con mayor afán de fidelidad, *Frankenstein de Mary Shelley* (1994). Sin embargo, también son de interés representaciones más modernas del personaje, como por ejemplo la película *Víctor Frankenstein* (2015) y sagas como la iniciada en *Hotel Transilvania* (2012).

Pueden clasificarse las principales características del monstruo de Frankenstein a través de los siguientes aspectos: su origen y forma, su personalidad, y su creador (y la relación que mantiene con él).

Originalmente, el monstruo de Frankenstein es creado por un ambicioso científico a partir de restos de diversas personas fallecidas, algunas de ellas criminales o malvadas, con el objetivo de producir nueva vida a partir de materia inanimada. Su apariencia es horrenda, según describe la propia autora, siendo en gran medida esta la que lo define como monstruo. Su cuerpo, superior en tamaño y fuerza al de un humano normal (hasta el punto de representarlo en alguna de sus últimas adaptaciones con múltiples corazones, como en *Víctor Frankenstein*), está plagado, desde la representación más icónica de Boris Karloff, de cicatrices y algunas piezas metálicas, habiéndose convertido estos, junto a otros como la electricidad, el semblante pétreo y el movimiento renqueante, en los aspectos formales iconográficos que más nos ayudan a distinguir al monstruo.

La personalidad de la criatura, sin embargo, es, al menos inicialmente, ingenua e incluso inocente, como consecuencia de su reciente nacimiento. Esto se hace evidente en momentos como el accidente con la niña en la película de 1931, fruto de la confusión y el juego casi infantil, así como su interés constante por el descubrimiento de lo nuevo (Agustina, 2020). La ingenuidad ha ido evolucionando en la vinculación del monstruo de Frankenstein con cierto matiz de idiotéz o bobería, especialmente desarrollada en sus representaciones más cómicas, aquellas que pretenden hacerlo amigable para todo tipo de públicos, como en *Hotel Transilvania*. También se le suele representar como un monstruo callado, a excepción de puntuales gruñidos o ruidos.

Sin embargo, es al conectar el monstruo con su creador cuando suele aflorar la naturaleza vengativa y furiosa de la criatura, fruto del castigo que se le ha impuesto al conformarlo como un ser horrible, sin culpa alguna, por

mero capricho, descuido y egoísmo. En esta colisión aflora otro de los grandes pilares de la figura del monstruo de Frankenstein: la importancia de su creador y la relación con él. No sólo la existencia del monstruo gira en muchas representaciones en torno a su creador, sino que de la relación entre ambos surgen algunas de las preguntas más interesantes que plantea la obra, desde la definición en sí de la humanidad hasta la responsabilidad de uno mismo para con su propia vida (González-Rivas, 2022). Estos constituyen los puntos temáticos más importantes del personaje, que girarán siempre alrededor de la definición de la humanidad (Ramalle, 2007) y la relación y responsabilidad de su creador con un ser humano. (González-Rivas, 2022)

Las «little sisters», personajes del videojuego *BioShock* (primera y segunda parte), son, al igual que el monstruo de Frankenstein, unas criaturas creadas artificial y científicamente, en este caso, mediante la combinación de dos seres vivos y la sugestión psicológica. Su objetivo es el de consumir y recuperar ADAM (células madre usadas en investigación biotecnológica) por la ciudad de Rapture. A diferencia de sus predecesores en el arquetipo del monstruo creado, son niñas y están siempre acompañadas de unos gigantes guardaespaldas conocidos como los «big daddy».

A nivel mecánico dentro del juego, esta dupla presenta una de las situaciones de gameplay más interesantes, ya que las «little sisters» se pasean por el mapa sin atacar. Sin embargo, el jugador es consciente de que son una gran fuente de ADAM que puede utilizar. Así, deberá derrotar primero a su «big daddy», para luego tomar una decisión: si cosechar a la «little sister», obteniendo un mayor número de puntos de ADAM pero acabando con su vida, o si salvarla, obteniendo muchos menos puntos, pero convirtiéndola de nuevo en una niña normal. La opción de los creadores de *BioShock* quizás no fuera inocente en el momento de modelar a las «little sisters» como niñas pequeñas recogidas de un orfanato, personalizando así la naturaleza infantil del monstruo recién creado. Estos personajes deberían provocar suficiente movimiento emocional en el jugador como para vincularse con ellas y decidir no cosecharlas, en contra de las propias ganancias. Quizás, si la decisión planteada fuera acerca de salvar o cosechar a un monstruo como el de Frankenstein, la elección habría sido más fácil y, por lo tanto, menos interesante desde el punto de vista del gameplay (la jugabilidad y las opciones para el jugador).

Tanto las «little sisters» como los «big daddy» son representaciones del motivo del monstruo creado y, por lo tanto, evoluciones del arquetipo inspirado en el monstruo de Frankenstein. Sin embargo, mientras observamos una representación muy continuista del paradigma en los «big daddy», las «little

sisters», como contrapartida, parecen romper con muchos de los estándares de dicho arquetipo.

En términos de origen y forma, los «big daddy» comparten bastantes de las características de la criatura de Frankenstein, incluyendo su nacimiento, consecuencia de experimentos con criminales y presos que son reutilizados en la creación de unas nuevas criaturas con una gran fuerza, tamaño y capacidades físicas extraordinarias. Su expresión ya no es pétrea, sino inexistente, dado que un casco la oculta; su movimiento no es renqueante sino extremadamente lento, al ser grandes figuras acorazadas. Las «little sisters», sin embargo, son fruto de una unión casi simbiótica con un parásito submarino en forma de gusano. A pesar de su naturaleza monstruosa, representada por sus grandes y brillantes ojos y su piel perpetuamente pálida, mantienen una expresión siempre alegre y jovial y unos movimientos ágiles y juguetones mientras dan brincos por toda la ciudad.

En términos de personalidad, encontramos de nuevo grandes similitudes entre el monstruo de Frankenstein y los «big daddy», siendo estos últimos ya no sólo parcos en palabras sino completamente silentes. Las «little sisters», sin embargo, hablan habitualmente con sus acompañantes. En este sentido, las «little sisters» personalizan esa ingenuidad tan característica de los primeros compases del monstruo que, como veíamos, se toma como símbolo en algunas representaciones modernas, y conforman su identidad en torno a la misma. Las «little sisters» son inocentes e ingenuas no por falta de inteligencia, sino porque son niñas. Rodeadas por un entorno horrible y realizando tareas atroces constantemente, mantienen (como consecuencia de la sugestión mental a la que han sido sometidas) la actitud infantil que las caracterizaba antes de convertirse en monstruos, proclamando así claramente su humanidad.

Es interesante también la relación entre las «little sisters» y su creadora (aunque no lo sea realmente, sino más bien su cuidadora), la doctora Tenenbaum. Desde el comienzo de la narrativa, la actitud de la doctora es favorable para con las niñas, brindándole al jugador el poder que le permitirá salvarlas y devolverles su humanidad. Quizás es esta nueva figura de creadora positiva, la que permite a los monstruos mantenerse en esa parte de la personalidad inocente e ingenua de la que hablábamos antes.

Aquí se manifiesta la reescritura más significativa del personaje con respecto al monstruo tradicional, ya que, con una figura bondadosa como creador, carecen de sentido esas tendencias vengativas o asesinas que caracterizan a Frankenstein y que posiblemente lo convierten, de forma irreparable, en monstruo. La esencia infantil de las «little sisters», y el haberles otorgado

una figura creadora con una influencia mucho más positiva que la del doctor Frankenstein, las permite liberarse de su parte monstruosa y volver a ser niñas normales, algo que la mayoría de los monstruos creados no tendrán jamás la suerte de experimentar.

La contrapartida monstruosa de las «little sisters» se nos muestra en el videojuego *Bioshock 2*. Tras la huida de la doctora Tenenbaum con muchas de las niñas salvadas, llega una nueva creadora, Sofía Lamb, quien desea retomar las labores infantiles de recogida de ADAM secuestrando, en la superficie, preadolescentes que reaccionan de forma diferente a la simbiosis. Como consecuencia de esto, se convierten en monstruos combativos, llenos de furia, cubiertos con su propia armadura similar a la de los «big daddy», que atacan todo aquello con lo que se cruzan, convirtiéndose en las conocidas como «big sisters». Esto nos demuestra que, de manera similar a la historia de la criatura de Frankenstein, no está tanto en la naturaleza del monstruo la existencia de la ira y la venganza, sino que proviene de la relación con su creador y lo que este representa en él.

La figura de la «little sister» como heredera del monstruo creado científicamente o del monstruo de Frankenstein muestra una evolución interesante del arquetipo que, aun rompiendo con la iconografía y características más habituales del personaje y llevándolo a una evolución que quizás el mismo monstruo de Frankenstein envidiaría, permite mantener e incluso profundizar en uno de los temas más importantes de la obra original: la relación del monstruo con su creador y la influencia del segundo en la naturaleza, vida y finalidad del primero.

LA RECUPERACIÓN DE LA BONDAD

La figura del vampiro ha generado multitud de obras de ficción que han revisado el mito desde diferentes ángulos a través de múltiples formas expresivas. De la misma manera, ha provocado un ingente volumen de literatura crítica, entre la que podríamos destacar, por su actualidad y variedad de enfoque, las aportaciones de Pérez Gañán (2014), Sánchez-Verdejo Pérez (2017), Agustí Aparisi (2019) o Martín Sanz (2023), en las que este personaje canónico del fantástico es releído a la luz de los estudios de género, las aproximaciones a la cultura popular, la teoría de los géneros cinematográficos o el análisis fílmico de un cineasta.

Sin embargo, y a pesar de su dispersión en diversos medios, cuando del vampiro en el cine se trata, el referente inexcusable es Drácula. El conde

vampiro, protagonista de la célebre novela de Bram Stoker de 1897, es un personaje que ha conocido múltiples adaptaciones y versiones, más o menos fieles, más o menos apócrifas, en un recorrido audiovisual que ha influido decisivamente en la configuración en el imaginario cultural del mito vampírico.

Atendiendo a la lectura de diferentes análisis sobre la figura de Drácula, como los de Lillo (2017), Leatherdale (2019) o Remartínez (2021) (este último aborda el análisis de otras manifestaciones vampíricas, pero lo hace contrastando esas figuras con el centro del canon que representa Drácula) y, sobre todo, a la revisión de las principales caracterizaciones cinematográficas, se puede esbozar un repertorio de los principales rasgos que adornan la idea de Drácula en ese imaginario.

En cine, un intenso proceso de destilado puede resumir la presencia audiovisual de Drácula en siete apariciones fundamentales: *Nosferatu* (1922, Murnau), *Drácula* (1931, Browning), *Drácula* (1958, Fisher), *Nosferatu, vampiro de la noche* (1979, Herzog), *Drácula* (1979, Badham), *Drácula de Bram Stoker* (1992, Coppola) y, forzando los límites conceptuales de lo cinematográfico, la miniserie *Drácula* (2020), de Moffat y Gatiss. Un recorrido que cubre prácticamente un siglo de producciones, con cineastas tan representativos de diferentes formas de hacer cine.

Si se establecen como categorías del análisis los temas, las formas y las narrativas, pueden hallarse los siguientes elementos significativos: en lo temático, aspectos como la seducción, el dominio, la atracción romántica o la sed (literal, de sangre, o figurada, de otros objetos y/o cuerpos que calmen su ansia); en lo formal, factores que van desde lo iconográfico (la sangre, la oscuridad, la noche, la niebla, la sombra) hasta lo cromático (el ineludible rojo, el negro), pasando por los diferentes estilemas que construyen determinada imagen del vampiro (el juego con la escala de planos, el empleo de la iluminación, determinados efectos de montaje); en lo narrativo, modos o géneros (recuperando la vieja dicotomía acerca del fantástico representada por Todorov y Ceserani) que apelan a lo exótico, lo misterioso o lo terrorífico.

Drácula, como paradigma del vampiro cinematográfico, podría caracterizarse a partir de cuatro grandes ejes: lo aristocrático y elegante, la cualidad de seductor sensual, lo amenazador y siniestro, y su cualidad de representación del mal.

El primer gran eje puede observarse en varios aspectos iconográficos que se repiten con frecuencia: el atuendo (en el que acostumbra a destacar una prenda investida de un innegable sesgo de majestuosidad como la capa), el

peinado o la morada que suele habitar (un castillo, manifestación clásica del poder nobiliario). Por no olvidar un elemento aparentemente banal, pero que fija desde el propio nombre la naturaleza aristocrática del personaje: el título que ostenta, y que lo señala como el conde Drácula.

El segundo eje descansa sobre la recurrencia con que la relación entre Drácula y los personajes femeninos se construye en términos de atracción romántica y/o sexual. Las mujeres constituyen objetos de deseo para el vampiro, en primera instancia, desde un punto de vista casi animal: se nutre y alimenta de su sangre. Sin embargo, todo el ritual de la conquista (que abraza las formas del cortejo y se aleja de gestos que podrían asociarse más a la caza) y la propia consumación del mordisco (que aúna el contacto entre la boca vampírica y el desnudo cuello femenino, por no mencionar la ya clásica actitud lánguida de abandono de la víctima) suponen una construcción estética que homologa ese deseo al magnetismo erótico.

El tercer eje se sustenta en determinadas elecciones de puesta en escena y puesta en cuadro. Así, la iluminación (o la falta de ella), un empleo específico tanto de los efectos sonoros como de la música, el diseño de producción o ciertas composiciones del plano (en la que la presencia del vampiro o se escamotea o se percibe amenazante con respecto a otros personajes) colaboran en la configuración de una idea siniestra del personaje, el cual rara vez se percibe como un posible aliado, si no, más bien, como un potencial peligro.

En directa relación con lo anterior, el cuarto eje supone la manifestación básica de una temática transversal a lo largo de la historia de la ficción (ya sea literaria, cinematográfica o de cualquier otra índole): el enfrentamiento entre el bien y el mal. Y, en ese combate, Drácula (no por casualidad apodado como «el príncipe de las tinieblas»), merced a su condición de no-vivo-no-muerto, su turbidez moral y su capacidad para transgredir la norma social, desempeña un rol preponderante. Ya sea en películas de terror (el género, o modo, en el que Drácula más ha desarrollado su imaginaria) o de otras categorías (el fantástico, la acción o, incluso, la comedia), la cualidad maligna del personaje supone un *leitmotiv* imprescindible para comprenderlo.

Este paradigma que podría denominarse draculiano se ve seriamente confrontado en la película de Tomas Alfredson *Déjame entrar* (2008), en la cual la figura del vampiro adquiere unas características radicalmente diferentes. Se trata de un largometraje sobre la relación que se establece entre Oskar, un niño de doce años residente en un barrio de Estocolmo que sufre acoso escolar, y Eli, una misteriosa niña recién llegada a su edificio, y que resulta ser un vampiro.

Allí donde Drácula es aristocrático y elegante, Eli es desaliñada, yendo habitualmente en pijama y, a menudo, descalza. Si Drácula despliega los modales de un seductor, la relación entre Eli y Oskar está cercana a lo platónico (mención especial merece la conversación que ambos mantienen sobre si deben ser novios y lo que eso significaría: llegan a la conclusión de que nada cambiará entre ellos). La naturaleza amenazante de Drácula deviene en una extrañeza, a medio camino entre la excentricidad y lo perturbador, en Eli, quien ni siquiera con la boca ensangrentada tras atacar a una víctima adopta un rol peligroso para Oskar. Y, desde luego, Eli no representa, en ningún caso, la maldad: la violencia que ejerce y las muertes que provoca se asocian de manera directa con la necesidad de alimentarse, defenderse y, en última instancia, sobrevivir.

La película apuesta por una serie de elementos formales y narrativos que distancian su revisión de la figura del vampiro del paradigma draculiano. Así, el suburbio sueco está más cercano a cierta experiencia de la cotidianidad que de lo señorial de un castillo. La predominancia cromática del blanco (incluso de noche) contrasta vivamente con la negrura que acompaña al vampiro transilvano. Y, por supuesto, articular el relato alrededor de la relación de descubrimiento, conocimiento y fortalecimiento del vínculo entre un niño y una niña de doce años supone un entramado narrativo que evacúa lo sexual para poner el foco en la ingenuidad o la pureza en su relación.

Sin embargo, probablemente sea la decisión de que el vampiro sea una niña la que disloca drásticamente el esquema draculiano y todas las expectativas estéticas y temáticas derivadas de él. La película insiste en la naturaleza aséptica, fundamentalmente alimenticia, de las muertes (en las que, no por casualidad, Eli apenas participa), reforzando la idea de la inocencia primordial de la infancia, de fuerte base rousseauiana. Esa inocencia (Eli no disfruta con ello, simplemente lo necesita) se traslada al resto de entornos narrativos: lejos de ser una depredadora sexual, es una niña que no sabe exactamente cómo comportarse con Oskar, tal y como le sucede al niño (en una secuencia básica, compartiendo cama por la noche, se funden en un abrazo que clausura cualquier otro tipo de contacto). Eli, además, demuestra sentimientos positivos como la lealtad y la preocupación por el cuidado de su amigo, llegando incluso a librarle (brutalmente) de las amenazas que suponen los chicos que le acosan en el colegio.

En definitiva, en el paso del paradigma de Drácula a la propuesta de *Déjame entrar* puede observarse cómo la introducción del motivo, estético y narrativo, de la infancia encarnando a la figura del vampiro, altera radical-

mente los presupuestos expresivos y temáticos que sostienen a ésta en el imaginario sociocultural.

CONCLUSIONES

Los análisis precedentes han puesto de manifiesto cómo la presencia (estética y narrativa) de la infancia replantea los presupuestos básicos de algunas de las principales figuras del canon fantástico. En estas conclusiones se explicitarán los grandes ejes sobre los que pivota esa reconfiguración.

En primer lugar, la figura infantil es una fuente natural para la inocencia, de manera que elementos como la vulnerabilidad, la ignorancia de las intenciones corrompidas o la presuposición del cuidado no se entienden como opciones de un catálogo mayor de alternativas, sino como la única manera de actuar. Una figura del fantástico que comparece en forma infantil se tiñe de una pátina de candidez que difumina rasgos otrora esenciales como la amoralidad o la perversidad.

En segundo lugar, lo infantil prefigura una nueva relación con el concepto de lo otro, que abandona su tradicional marginalidad (ética, política o estética) para desempeñar un rol más reconocido socialmente. La otredad pasa a ser un vector de diferenciación que no ha de considerarse intrínsecamente negativo. Y esa potencial positividad desmonta características nucleares de las figuras del canon fantástico en su imagen más sedimentada.

En tercer lugar, lo infantil empuja a una percepción de lo bueno, frente a la acostumbrada malignidad que representan muchas de las principales perfiles del canon fantástico. Figuras como el demonio, el licántropo o el vampiro pueden ser espoleadas por buenas intenciones, basadas en el aprecio a otros seres y observando determinados códigos éticos que, con frecuencia, han sido transgredidos por declinaciones más tradicionales de esas figuras.

El motivo de la infancia reconduce las figuras clásicas del fantástico a un estado de mayor cercanía o identificación con lo humano (en llamativo contraste con la figura del niño diabólico, que supone una combinación del motivo infantil con la maldad, dando como resultado un inquietante infante malvado), una recuperación de la humanidad que, no por casualidad, hunde sus raíces en el ya citado mito rousseauniano del infante como ser humano bueno por naturaleza.

BIBLIOGRAFÍA

- ABDULMAGIED, Salma Ahmed (2022): «Othering, identity and recognition: the social exclusion of the constructor “other”», *Future Journal of Social Science*, vol. 1, núm. 1, pp. 111-128. <https://doi.org/10.54623/fue.fcij.1.1.5>
- AGUSTINA, Agustina, Anwar Dwi ASTUTI & Setya ARIANI (2020): «The monster’s characteristics in Frankenstein novel by Mary Shelley viewed from personality traits theory», *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni dan Budaya*, vol. 4, núm. 1, pp. 1-12. <https://doi.org/10.30872/jbssb.v4i1.2506>
- ALDRED, Jessica, & Brian GREENSPAN (2011): «A man chooses, a slave obeys: BioShock and the dystopian logic of convergence», *Games and Culture*, vol. 6, núm. 5, pp. 479-496. <https://doi.org/10.1177/1555412011402674>
- BESSIÈRE, Irène (2001): «El relato fantástico: forma mixta de caso y adivinanza», en David Roas (comp.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 83-104.
- CABO ASEGUINOLA, Fernando (2001): *Infancia y modernidad literaria*, Biblioteca Nueva, Madrid.
- CALABRESE, Omar (2008): *La era neobarroca*, Cátedra, Madrid.
- CESERANI, Remo (1999): *Lo fantástico*, Antonio Machado Libros, Madrid.
- EAGLETON, Terry (2010): *Sobre el mal*, Península, Barcelona.
- ECO, Umberto (2009): *Apocalípticos e integrados*, Tusquets, Barcelona.
- ESTÉS, Clarissa Pinkola (2020): *Mujeres que corren con los lobos*, B de Bolsillo, Barcelona.
- FERNÁNDEZ TRESGUERRAS, Alfonso (2005): «Licántropos», *El Catoblepas*, disponible en <https://nodo.org/ec/2005/n035p15.htm> [23/11/2023].
- FROST, Brian J. (2003): *The Essential Guide to Werewolf Literature*, University of Wisconsin Press, Madison.
- GALINDO, José María (2013): «El canon cinematográfico español: una propuesta de análisis», *Archivos de la filmoteca*, núm. 71, pp. 141-154.
- (2018): «La pertinencia como concepto del cine posmoderno», *Ñawi*, vol. 2, núm. 1, pp. 13-35.
- GENETTE, Gérard (1989): *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*, Taurus, Madrid.
- GIL GONZÁLEZ, Antonio J. (2012): «+Narrativa(s): intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico», Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca.
- GONZÁLEZ DINAMARCA, Rodrigo (2015): «Los niños monstruosos en *El orfanato* de Juan Antonio Bayona y *Distancia de rescate* de Samantha Scweblin», *Brumal. Revista de estudios sobre lo fantástico*, vol. III, núm. 2, pp. 89-106. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.249>
- GONZÁLEZ-RIVAS FERNÁNDEZ, Ana (2022): «El mito de Frankenstein en series de televisión contemporáneas: monstruosidad, rebelión y maternidad en la construcción de la identidad del siglo xx», en José María Mesa Villar, Ana González-Rivas Fernández y Antonio José Miralles Pérez (eds.), *Revisiones posmodernas del gótico en la literatura y las artes visuales*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, pp. 49-63. <https://doi.org/10.14201/0aq03224963>
- GOTOUGE, Koyoharu (2016-2021): *Guardianes de la noche: Kimetsu no yaiba*, 23 volúmenes, Norma Editorial, Barcelona.

- GREIMAS, Algirdas Julien (1976): *Semántica estructural*, Gredos, Madrid.
- GREIMAS, Algirdas Julien, y Joseph COURTÉS (1992): *Semiótica: diccionario razonado de teoría del lenguaje*, Gredos, Madrid.
- GUILLÉN, Claudio (2018): *Entre lo uno y lo diverso*, Austral, Barcelona.
- HALL, Stuart, y Paul DU GAY (2003): *Cuestiones de identidad cultural*, Amorrortu, Madrid.
- HERNÁNDEZ, Núria, José María GALINDO, Óscar ARTEAGA y Sergio GARCÍA CABEZAS (2023): «Diseño de un enfoque humanista con impacto social positivo en el ámbito tecnológico de las enseñanzas de grado», en Pablo César Muñoz Carril, María del Carmen Sarceda Gorgoso, Eduardo Fuentes Abeledo y Eva María Barreira Cerqueiras (eds.), *La formación y la innovación educativa*, Dykinson, Madrid, pp. 141-164. <https://doi.org/10.2307/jj.2010047.11>
- HERNÁNDEZ VALENCIA, Juan Sebastián (2021): «Pesadillas posthumanistas: Frankenstein como caso de estudio», *Perseitas*, vol. 9, pp. 494-509. <https://doi.org/10.21501/23461780.4086>
- HIDALGO, Cora (2009): «Seres fantásticos japoneses en la literatura y en el cine: Obakemno, yūrei, yōkai y kaidan», *Belphegor: Littérature Populaire et Culture Médiatique*, vol. 8, núm. 2, disponible en <https://dalspace.library.dal.ca/handle/10222/31215>
- HOUSMAN, Clemence (1896): *La mujer lobo*, Perla Ediciones, Ciudad de México, 2022.
- JELANTIK, I Gusti Agung Istri Gita Saraswati, & Johny ALFIANKHUSYAIRI (2022): «Visualization Differences of Oni Mythological Creatures in Japanese Culture with Kimetsu No Yaiba Anime», *American Journal of Humanities and Social Sciences Research*, vol. 6, núm. 4, pp. 177-184.
- KIMETSU NO YAIBA (s.f.): Web oficial. Recuperado de <https://kimetsu.com/> Consultada el 10/11/2023.
- LLOMPART PONS, Auba (2012): «Niños que jamás crecerán: relecturas de Peter Pan en la literatura y el cine de terror», en Alfonso Muñoz Corcuera y Elisa Di Biase (coords.), *Barrie, Hook and Peter Pan: Studies in Contemporary Myth*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle, pp. 267-278.
- MAFFESOLI, Michel (2009): *Iconologías: nuestras idolatrías posmodernas*, Península, Barcelona.
- OTTEN, Charlotte F. (ed.) (1986): *A Lycanthropy Reader: Werewolves in Western Culture*, Syracuse University Press, Syracuse.
- PERÉZ RIOBÓ, Andrés (2012): *Yokai, monstruos y fantasmas en Japón*, Satori Ediciones, Gijón.
- RAMALLE, Enrique (2007): «Frankenstein, un espejo de la identidad humana», *Berceo*, vol. 6, núm. 153, pp. 81-96.
- REIDER, Noriko T. (2010): *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, Utah State University Press, Logan. <https://doi.org/10.2307/j.ctt4cgppqc>
- SCONDUTO, Leslie A. (2008): *Metamorphoses of the Werewolf: A Literary Study from Antiquity through the Renaissance*, McFarland, Jefferson.
- SHELLEY, Mary (1818): *Frankenstein o el moderno Prometeo*, Cátedra, Madrid, 1996.
- STEIGER, Brad (1999): *The Werewolf Book: The Encyclopedia of Shape-Shifting Beings*, Visible Ink Press, Canton.

STOKER, Bram (1897): *Drácula*, Cátedra, Madrid, 1993.

TODOROV, Tzvetan (1981): *Introducción a la literatura fantástica*, Premia, México D.F.

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

ALFREDSON, Tomas (dir.) (2008): *Låt den rätte komma in (Let the Right One In) (Déjame entrar)*, EFTI, Suecia.

BADHAM, John (dir.) (1979): *Dracula (Drácula)*, Universal Pictures, The Mirisch Corporation, Reino Unido.

BRANAGH, Kenneth (dir.) (1994): *Mary Shelley's Frankenstein (Frankenstein de Mary Shelley)*, TriStar Pictures, Estados Unidos.

BROWNING, Tod (dir.) (1931): *Dracula (Drácula)*, Universal Pictures, Estados Unidos.

COPPOLA, Francis Ford (dir.) (1992): *Bram Stoker's Dracula (Drácula de Bram Stoker)*, Columbia Pictures, American Zoetrope, Osiris Films, Estados Unidos.

FISHER, Terence (dir.) (1958): *Drácula (Dracula)*, Hammer Productions, Reino Unido.

GATISS, Mark, y Steven MOFFAT (cr.) (2020): *Dracula (Drácula)*, Netflix, Reino Unido.

GOUGH, Alfred (cr.) y Miles MILLAR (cr.) (2022): *Wednesday (Miércoles)*, Netflix, Estados Unidos.

HERZOG, Werner (dir.) (1979): *Nosferatu: Phantom der Nacht (Nosferatu, vampiro de la noche)*, Werner Herzog Filmproduktion, ZDF, Gaumont, RFA-Francia.

LANDIS, John (dir.) (1981): *An American Werewolf in London (Un hombre lobo americano en Londres)*, Polygram Filmed Entertainment, Universal Pictures, Estados Unidos/Reino Unido.

LEVINE, Ken (dir.) (2007): *Bioshock*, Irrational Games, Estados Unidos (videojuego).

MACRAE, Henry (dir.) (1913): *The Werewolf*, 101 Bison, Estados Unidos.

MCCLENDON, Zak (dir.) (2010): *Bioshock 2*, Irrational Games, Estados Unidos (videojuego).

MCGUIGAN, Paul (dir.) (2015): *Víctor Frankenstein*, Davis Entertainment, 20th Century Fox, Estados Unidos.

MURNAU, F.W. (dir.) (1922): *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens (Nosferatu)*, Prana-Film GmbH, Alemania.

RAIMI, Sam (dir.) (1981): *The Evil Dead (Posesión Infernal)*, Renaissance Pictures, Estados Unidos.

TARTAKOVSKY, Genndy (dir.) (2012): *Hotel Transylvania (Hotel Transilvania)*, Columbia Pictures, Sony Pictures Animation.

WHALE, James (dir.) (1931): *Frankenstein (El doctor Frankenstein)*, Universal Pictures, Estados Unidos.