

¿EXISTE LA MAGIA?: VERDAD(ES) Y PERSPECTIVA(S) DESDE EL ANÁLISIS DE UNA NOVELA GRÁFICA JAPONESA¹

FRANCISCO DAVID GARCÍA MARTÍN

Universidad de Salamanca

fdgarcia@usal.es

Recibido: 18-05-2023

Aceptado: 15-06-2024



RESUMEN

El propósito de este trabajo es llevar a cabo una aproximación a la problemática de la oposición entre realidad y ficción que tiene lugar en la novela gráfica japonesa *Umineko no naku koro ni* (2007-2010). Ante la ruptura de la realidad que se produce en el género fantástico, el debate acerca de los límites de la ficción, y cómo esta puede servir para explicar nuestro mundo de una manera mucho más convincente que la propia lógica y el razonamiento realistas nos enfrenta como lectores a la necesidad de aceptar lo insólito e inesperado como parte de nuestra existencia diaria. Es por ello que una obra como la analizada en este artículo resulta de gran interés para intentar comprender cómo la verdad puede dividirse y multiplicarse de acuerdo con un juego de perspectivas que obliga a los lectores a aceptar la posibilidad de que puedan llegar a coexistir diferentes realidades.

PALABRAS CLAVE: novela gráfica; literatura japonesa; verdad; realidad y ficción; fantástico.

DOES MAGIC EXIST? TRUTH(S) AND PERSPECTIVE(S) FROM THE ANALYSIS OF
A JAPANESE GRAPHIC NOVEL

ABSTRACT

The aim of this paper is to examine the opposition between reality and fiction in the Japanese graphic novel *Umineko no naku koro ni* (2007-2010). Faced with the rupture of reality that occurs in the fantastic genre, the debate about the limits of fiction, and how the later can be used to explain our world in a much more convincing way than realis-

¹ Este trabajo ha sido cofinanciado por la Junta de Castilla y León y por el Fondo Social Europeo.

tic logic and reasoning, confronts us as readers with the need to accept the unusual and unexpected as part of our everyday life. This is why the work analyzed in this paper is of great interest in the attempt to understand how truth can be divided and multiplied according to a perspective display that forces the readers to accept the possibility that different realities may coexist.

KEYWORDS: graphic novel; Japanese literature; truth; reality and fiction; fantastic.



1. LA MEMORIA COMO FOCO DE PERSPECTIVAS: LA DIATRIBA ENTRE REALIDAD Y FANTASÍA

うみねこのなく頃に [*Umineko no naku koro ni*] —cuya traducción al castellano podría ser *Cuando las gaviotas lloren*— es una novela gráfica japonesa publicada por capítulos entre 2007 y 2010 y producida por 7th Expansion, cuyo fundador y director es Ryukishi07. Su formato es el de una novela visual acompañada por las voces de los personajes. Existe, además, una adaptación de los cuatro primeros capítulos en forma de anime, bajo el mismo título, dirigida por Chiaki Kon y producida por Studio Deen en 2009; así como un anime publicado por Square Enix de 2007 a 2015 en la revista *Gekkan Shōnen Gangan*. Además, este mismo estudio ha publicado otras obras donde explora temáticas parecidas —lo cual se puede apreciar ya desde los títulos—, como es el caso de ひぐらしのなく頃に [*Higurashi no naku koro ni*], *Cuando las cigarras lloren* (2002-2014), o la más reciente, cuya primera parte ha sido publicada en 2019, *Ciconia When They Cry*. Nuestro objetivo en este trabajo es explorar algunos aspectos del juego de perspectivas establecido entre realidad y ficción que atraviesa toda la novela. Para ello, exploraremos el contraste temático-estructural existente entre el tercer y el cuarto capítulo, titulados respectivamente «El Banquete de la Bruja Dorada» y «La Alianza de la Bruja Dorada» —centrándonos en una serie de escenas que servirán como ejemplo de la problemática a tratar—, como una manera de poner de manifiesto este juego de puntos de vista intra y extradiegéticos con el que 7th Expansion construye la obra.

La obra que estamos analizando relata la reunión anual de la familia Ushiromiya durante dos días, del 4 al 5 de octubre de 1986. El espacio diegético coincidirá con los límites de Rokkenjima, una isla ficticia situada en el Archipiélago japonés de Izu, frente a la Bahía de Tokio. Asimismo, los perso-

najes coincidirán también con doce de los miembros de la familia Ushiromiya —el abuelo, Kinzo; los cuatro hijos, Krauss, Eva, Rudolf y Rosa junto a sus respectivas parejas, Natsuhi, Hideyoshi y Kyrie; así como los hijos de cada uno de estos hermanos, Jessica, George, Battler y María— más los cinco criados que se encontraban en la isla en aquel momento —Genji, Shannon, Kannon, Gohda y Kumasawa—. El decimoctavo personaje que completará la cuenta será Nanjo, médico y amigo personal de Kinzo. De entre todos ellos, el protagonismo lo ostentará Battler, junto al decimonoveno personaje de la bruja Beatrice, quien representará la entrada de la magia en escena.

Junto al espacio, el tiempo y los personajes, también la historia coincidirá entre los diferentes capítulos, al menos en sus líneas fundamentales. La trama se centrará en una serie de asesinatos que se irán produciendo, de manera diversa en cada uno de los capítulos, así como en la posterior discusión lógica extradiegética donde se intentará resolver cada caso. Asimismo, a la llegada de los diferentes miembros de la familia a la mansión familiar situada en Rokkenjima, para asistir a la conferencia anual, se sucederán las escenas de reencuentro entre los primos intercaladas con las agrias y acaloradas discusiones sobre la herencia que enfrentan a los cuatro hermanos, todos ellos obligados a encontrar fuentes rápidas de financiación si quieren mantener a flote sus respectivos negocios y evitar la bancarrota que les amenaza. Como reflexiona Natsuhi cerca del final del tercer capítulo, mientras habla con su marido Krauss: «If only, the family you and your siblings were born into had not been the Ushiromiya family (...) you might have had a more normal, a more fun sibling relationship...»² (Ryukishi07, 2010). Junto a ellos, los estudios oculistas y de magia oscura llevados a cabo por Kinzo, el patriarca de la familia, completan el marco narratológico en el cual se desarrolla la acción de la obra. Cada uno de los capítulos se estructura como un juego, en el cual los principales contendientes —Battler y Beatrice— se disputarán la victoria entre la realidad y la magia.

Umineko se estructura, de esta manera, al modo del llamado «efecto Rashomon», llamado así a partir de la película homónima del aclamado cineasta japonés Akira Kurosawa. Este principio se refiere a la reescritura contradictoria de una misma historia, en la cual hay una identidad de espacio, tiempo, personajes y ciertas acciones, pero cambiando el desarrollo de los acontecimientos de un relato a otro. Este juego entre identidad y diferencia pretende poner de manifiesto, al igual que hiciera Kurosawa en su largome-

2 Todas las citas provenientes de *Umineko no naku koro ni* corresponden a la traducción inglesa de los subtítulos japoneses, que es la única que ha sido realizada sobre la obra original.

traje, cómo la perspectiva juega un papel de gran relevancia dentro de nuestra manera de entender el mundo y enfrentarnos a la verdad. Se trata de un fenómeno que ha tenido gran relevancia dentro de los desacuerdos surgidos en el campo de la antropología (Heider, 1988), y que también ha sido apuntado en espacios tan disímiles como las finanzas (Horowitz, 1985-1986) o la seguridad internacional (Waitzer, 1994). Sin embargo, a pesar de que el uso de este tipo de narraciones contradictorias sobre una misma realidad podría llevarnos a un callejón sin salida, no podemos olvidar que el punto de vista, así como la crítica de la perspectiva concreta desde la que cada una de las historias es recibida pueden servirnos para distinguir, si no la verdad de la narración en sí, sí la veracidad de la fuente: «The “Rashomon” technique of showing that a situation can appear very different through different eyes can be very valuable, but we should not conclude that all views are equally correct. There is a great deal of point in asking which was the right point of view or at least whether some points of view were more right or true than others» (Partington, 1979: 126).

En esta línea, la estructura sobre la que está construida la historia responde al efecto *Rashomon*, pues parte de un marco común entre capítulos que luego será modificado en cada una de las secciones de la obra. De esta manera, se establece una cuádruple correspondencia aristotélica que dispone los postulados básicos sobre los que se llevará a cabo el juego que, como veremos posteriormente, enfrenta a la ficción con la realidad. El juego de perspectivas que otorgará tanto la complejidad a la estructura de la obra, como su profundidad en torno a la visión que propone sobre la verdad parte de una serie de identidades que se mantienen constantes a lo largo de los diferentes capítulos. Un ejemplo particularmente recurrente de cómo se construye este efecto en la obra se encuentra en las constantes analepsis que rompen la cronología de la reunión familiar para desplegar los concienzudos razonamientos lógicos que llevan a cabo Beatrice y Battler en extensos diálogos.

Umineko forma parte del fenómeno transmedial del anime —en el sentido amplio que toma el término en el Japón actual (Berndt, 2021: 2)— que ha sido difundido en occidente gracias a una traducción al inglés de los subtítulos que da muestra del interés que existe en Europa por este tipo de productos culturales japoneses (Bouissou et al., 2010). Tras el enorme desarrollo y expansión de formatos similares como el manga, a partir de la década de 1990, la proyección de este tipo de productos culturales como reflejo de la sociedad japonesa actual ha sido relevante (Kinsella, 2000: 70; Loriguillo-López, 2018: 247-249). El marco genérico-cultural en el que se encuentra inmersa esta na-

rración es además, en sí mismo, una plataforma de gran capacidad para el cuestionamiento precisamente de los límites entre los que se puede atisbar la realidad, puesto que: «it develops and plays by its own generic restrictions and capabilities, the latter of which are uniquely suited for dealing with issues of the real and the simulated» (Napier, 2002: 422).

A partir de la llegada de los Ushiromiya a Rokkenjima, un tifón dejará incomunicada la isla durante dos días, hasta el 6 de octubre de 1986. Es en este momento, al separar este espacio del resto de la realidad, cuando la disputa entre realidad y ficción comienza. La obra se estructura así en dos niveles diegéticos paralelos (Genette, 1989), uno correspondiente al que podríamos llamar plano de la realidad, en el cual se desarrollan los crímenes, y otro, al que podríamos referirnos como plano de lo sobrenatural, en el cual las diferentes brujas de Rokkenjima y sus sirvientes asumirán la responsabilidad por lo sucedido. Este segundo plano diegético sirve como posible explicación acerca de los crímenes, pero todo ello dentro de una obra que, como relato fantástico que es, busca poner «al lector frente a lo sobrenatural, pero no como evasión, sino, muy al contrario, para interrogarlo y hacerle perder la seguridad frente al mundo real» (Roas, 2001: 8). A través de este juego de planos diegéticos que muchas veces se entremezclan entre sí, *Umineko no naku koro ni* se enmarca en un espacio liminar en el que la realidad deja de ser tal, debiéndose admitir la posibilidad de que exista un elemento fantástico —la Bruja Dorada— dentro del horizonte de expectativas del relato. Las reglas de nuestro mundo parecen romperse, de esta manera, pero sin que llegue a quedar clara esta separación. Recordemos que «la convivencia conflictiva de lo posible y lo imposible define a lo fantástico y lo distingue de categorías cercanas, como lo maravilloso o la ciencia ficción, en las que este conflicto no se produce» (Roas, 2008: 94). *Umineko* busca explorar, precisamente, este espacio liminar en el que se desarrolla el género fantástico —en el cual se presupone el concepto mismo de realidad, como requisito para que este pueda ser transgredido y puesto a prueba (Campra, 2008: 17)—, y lo hace mediante el recurso a un plano extradiegético diferente a los dos planos intradiegéticos que hemos mencionado previamente en el cual se llevará a cabo el combate entre la bruja Beato³ —el principal personaje que ostenta el título de Beatrice, la Bruja Dorada— y Battler Ushiromiya, quien intentará probar que la magia no existe, y que los asesinatos pueden ser explicados de manera completamente realista.

3 Nombre abreviado de la bruja Beatrice que recibe este personaje para distinguirlo del resto de personajes que irán progresivamente ostentando su mismo título y denominación. Surge como una forma de adaptar a la fonética japonesa la pronunciación de un nombre propio occidental/europeo.

El tablero de juego en el que se convierten los diferentes capítulos de la obra, así como las reflexiones sobre la posibilidad o imposibilidad de encontrar la verdad, y la importancia que toma la perspectiva a la hora de analizar unos mismos hechos —temas que vamos a desarrollar a continuación en este mismo trabajo— se construye así como un intento de buscar las costuras de la realidad, e interrogarse sobre la entidad óntica y teleológica del mundo que nos rodea, ante la imposibilidad aparente de ofrecer una explicación de lo sucedido según las reglas de la realidad (Todorov, 1981: 18). Como se expone repetidamente en la obra: «It wasn't funny that the chess player had descended like a god, and had been attacked by the pieces» (Ryukishi07, 2010). Este cuestionamiento encaja en un género como el fantástico, que busca «desestabilizar esos límites que nos dan seguridad, problematizar esas convicciones colectivas antes descritas, en definitiva, cuestionar la validez de los sistemas de percepción de la realidad comúnmente admitidos» (Roas, 2011: 35). Los continuos intentos de Battler por desmontar la posibilidad de que Beato o alguna de las otras Brujas Doradas sean las responsables de los asesinatos se enfrenta así a la asunción de que esta misma lógica no consigue imponerse frente a una irrupción de lo insólito que muestra su mayor potencia, precisamente, en su capacidad para agrietar esta misma lógica y estos razonamientos que dan sentido a la realidad. De esta manera, «o insólito irrompe, de modo diverso e não homogêneo em cada ocorrência (...) a partir do sólito, seu paradigma referencial necessário, do qual é parasita obrigatório, conjugando realidades, sejam elas distintas ou não entre si» (García, 2013: 18). Y será a partir de esta conjunción de diferentes realidades contrapuestas y paralelas que se crea la entrada de lo insólito en el relato, de donde surgirá la reflexión sobre la verdad y sus perspectivas que vamos a analizar en este trabajo. Como reflexiona una de las brujas sobre Anje, en el cuarto capítulo: «The future of 12 years later in which you are placed certainly is distant. However, the further a piece is placed in the future, the stronger power it holds..... I told you, didn't I? The truth changes its appearance when it is observed» (Ryukishi07, 2010).

A lo largo de los capítulos de *Umineko*, por otro lado, la reflexión sobre la memoria cobra relevancia al ser una de las pocas pruebas a las que se puede recurrir para explicar lo sucedido durante las jornadas del 5 al 6 de octubre de 1986 en Rokkenjima. El cuestionamiento de la verdad que analizaremos posteriormente, así como el enfoque de la extrema maldad que se despliega en esta obra, resultan transmitidos ante los ojos del lector a través del cauce de una memoria que se muestra no solo como contradictoria y múltiple, sino que es reconstruida desde un presente que concibe el pasado como una recolle-

ción particular de hechos necesariamente enfocados hacia el futuro (Erll y Rigney, 2009; Erll, 2010). La heterogeneidad de perspectivas que despliega la obra se basa precisamente en este carácter relativo que presenta la memoria, como visión particular de cada uno de los personajes que se encontraban en Rokkenjima durante aquellas dos jornadas. El futuro puede ser tamizado y entendido desde una serie de recuerdos particulares sobre el pasado —como la necesidad que muestran los personajes de Battler y de Anje por descubrir la verdad sobre lo sucedido—, pero solo en él, a través de las recolleciones llevadas a cabo desde el presente, puede tener lugar la acción que permita resolver, eventualmente, el caso de los asesinatos sobre el que está construido *Umineko*. La memoria se convierte así en el reflejo conductor de las diferentes perspectivas contrapuestas que sirven de base para la multiplicidad de verdades, también enfrentadas, que se muestra ante el lector dentro de este particular combate entre ficción y realidad.

2. ¿CUÁNDO LLORARÁN LAS GAVIOTAS? *UMINEKO* Y EL JUEGO DE LA DIÉGESIS

Umineko no naku koro ni utiliza el marco genérico de la novela policíaca para explorar las fronteras entre realidad y ficción. Al mismo tiempo que los recursivos capítulos de la obra regresan a la historia original, el marco de esta narración es modificado en extremos de gran relevancia como el orden de los asesinatos, quién muere en cada uno de los crepúsculos, la manera en que estas muertes son producidas, así como el lugar. Aunque la base sea la misma, como hemos explicado, cada una de estas historias sigue su propio desarrollo como parte del marco extradiegético en el que se encuentra. De esta manera, cada partida en la que se enfrentan los personajes de Battler y Beato tiene tanto un desarrollo como un final diferente, aunque no se modifiquen las reglas básicas del juego ni el tablero en el que los diferentes personajes se mueven a lo largo de las dos jornadas durante las cuales se desarrolla la diégesis.

La cuestión sobre la perspectiva adquiere un papel crucial tanto en el tercero de ellos, titulado «El banquete de la Bruja Dorada», como en el cuarto, «La Alianza de la Bruja Dorada», publicados ambos durante el 2008. En ambos juegos se reflexiona sobre la importancia del punto de vista que se tome en una investigación, así como de la relevancia que tiene la predisposición del investigador respecto a las conclusiones que se puedan alcanzar sobre la verdad de un caso. Personajes como Battler intentarán contrarrestar la aparente necesidad de la magia para explicar unos crímenes que carecen de las impres-

cindibles pruebas criminalísticas que demuestren la materialidad de lo sucedido (Kirk, 1954: 55). Todo ello con el espíritu de las novelas y cuentos policiales clásicos que —como sucede con «Los crímenes de la calle Morgue» (1941), de Edgar Allan Poe— son indirectamente aludidos por Battler: «But if I say it this way, you could also suspect animal culprits. It would be unbearable to hear an irrational theory about how an orangutan trained to commit murder wouldn't count as human. So, I'll change it like this» (Ryukishi07, 2010).

El espacio liminar en el que se sitúa Rokkenjima debido al tifón que azota la isla es el marco perfecto para el juego que se establece entre realidad y fantasía. No solo se trata de un reto genérico implícito en el que los personajes deben moverse entre un espacio indeterminado en cuanto a su género literario, sino que 07th Expansion también pretende que el lector se enfrente a la duda y a la imprecisión que supone la elección que plantea la obra. La pregunta que se formula conforme avanza la narración plantea al lector el dilema de si se encuentra ante una novela policíaca —en la cual, por lo tanto, hay un desarrollo más o menos solapado de las razones materiales que llevarán, en un momento ulterior, a la identificación de un asesino real—, o si desde el inicio está leyendo una obra fantástica. La constante aparición de Beato, así como el hecho de que la explicación a priori que se ofrezca de los asesinatos sea de tipo fantástico ayuda a construir esta ilusión de irrealdad en medio de la cual se desarrolla la diégesis. El enfrentamiento entre realidad y ficción dentro del tablero de juego que es Rokkenjima obliga al personaje extradiegético de Battler a observar detenidamente la situación y las razones ofrecidas por la bruja dorada para intentar encontrar el hueco necesario por el que resulte plausible una explicación realista de lo sucedido. En este combate, sin embargo, no solo la demostración fantástica resulta aplastante desde el final del primer capítulo, sino que la falta de las herramientas usuales que utiliza un investigador criminal en la actualidad despoja a Battler de casi todas las pruebas materiales que, como expone Kirk en el fragmento que hemos presentado, resultan casi fundamentales dentro de la resolución de un caso de asesinato.

En *Umineko*, al contrario que en muchas novelas del género, no se suele recurrir a las modernas técnicas forenses de identificación criminal como el uso del ADN (Singh, 2011), o los documentos materiales a los que ya nos hemos referido. Solo en alguna rara ocasión se recurre en esta obra a técnicas como la identificación de la escritura de un determinado personaje,⁴ o en algu-

⁴ Este método presenta la problemática de tener que admitir lo siguiente: «a certain degree of subjectivity is unavoidable when the graphologist tries to find and build up a composite whole of those pecu-

na breve interrupción de la argumentación dialéctica propia de la obra se utiliza el hecho de que uno de los cadáveres que se encuentran tuviera una cajetilla de una concreta marca de cigarrillos que ese personaje no consumía nunca como medio para poder desmontar la argumentación de la bruja, como sucede al final del tercer capítulo. En este preciso ejemplo, en el que la bruja dorada recurre a la argumentación de que Kyrie Ushiromiya ha sido la responsable de los asesinatos porque ella le ha introducido en la cabeza mediante su magia un modo de actuar contrario a como Kyrie hubiera realmente actuado, la cajetilla de tabaco que encuentran en su cadáver ayuda a ofrecer una razón válida que permite a Battler desmontar la explicación fantástica a la que se enfrentaba. El modus operandi de los diferentes personajes es así analizado concienzudamente por Battler en un intento de encontrar esa desesperada explicación realista que permita romper con la existencia de la bruja a la que se enfrenta, puesto que es consciente de que «a criminal may be classified and later apprehended by the manner in which he works. In other words —clues to his personality are left at the scene of the crime. (...) No one works without leaving so-called clues, and the fact that one man may apparently leave no traces is in itself a description» (Larson, 1929: 258).

Sin embargo, a pesar del recurso a las pruebas materiales, el combate entre Battler y Beato se mantendrá dentro de una dialéctica en la cual será la lógica y la razón las únicas capaces de dar la victoria a uno u otro contendiente. Como afirma Beato: «Battler's goal is to show that he can explain the entire pleasant game I have laid out on this island with humans and deny me» (Ryukishi07, 2010). Dentro del análisis de un tablero de juego como Rokkenjima, cuyo aislamiento impide —justamente— que puedan acudir los necesarios expertos y se puedan llevar a cabo las imprescindibles pruebas forenses que permitan aplicar criterios científicos materiales a la resolución de este caso criminal, la palabra se convierte en la única arma que queda para intentar resolver un suceso que, por sus características, parece escapar de un marco explicativo realista. Es en la interpretación de lo sucedido a través de esta dialéctica, por lo tanto, donde tanto Battler como el lector pueden encontrar las respuestas que buscan, dentro de un contexto diegético que explora la significación de la palabra como paradigma de comprensión del mundo, a través de su necesaria interpretación (Sánchez Meca, 2019: 561).

liarities of handwriting which characterize the writer» (Söderman, 1929: 248)

2.1. «*El banquete de la Bruja Dorada*»: la maldad desdibujada por el juego de perspectivas

«El banquete de la Bruja Dorada» trascurre entre la incredulidad y la sorpresa de un lector que se encuentra, tras la aparente victoria aplastante de Beato en el capítulo anterior, con una bruja que pierde su posición como tal para terminar convertida, paradójicamente, en aliada de nuestro protagonista. El desciframiento por parte de Eva del acertijo de la bruja dorada, así como el hallazgo de los diez mil lingotes de oro sobre los que Kinzo levantó la riqueza de los Ushiro-miya convertirá a su trasunto joven en la nueva bruja sin fin de Rokkenjima, encargada de llevar a cabo los asesinatos rituales. A modo de explicación fantástica del hecho de que podría ser la propia Eva la responsable de los asesinatos de las otras diecisiete personas que se encontraban en la isla en este tercer capítulo, Eva-Beatrice desplegará una inimaginable crueldad que dejará atrás la vileza desplegada por la Beato de los dos capítulos precedentes. Así, el lector verá cómo personajes como Rosa o la pequeña María suplican a la bruja que ponga fin a su existencia tras una serie interminable de asesinatos y resurrecciones llevados a cabo de una manera en extremo macabra —desde lanzarlas al vacío tras hacerlas volar por los aires, a sumergirlas en el fondo de mares hechos de diferentes bebidas azucaradas—, a modo de juego de una bruja infantil que está disfrutando con el descubrimiento de sus nuevos poderes.

Beato, en esta ocasión, terminará convirtiéndose en la aliada de un Battler que intentará frenar las locuras de una Eva-Beatrice que resulta aún más maquiavélica que su predecesora. El capítulo terminará con la aparente victoria de ambos personajes, y con el intento de Beato de que Battler firme un documento en el que este afirma la existencia de la magia. Beato culminará así su transformación en personaje arrepentido de su anterior vileza y, ante un callejón dialéctico sin aparente salida al que Eva-Beatrice somete a Battler, afirmará que la magia no existe al revelar una explicación realista de lo sucedido que posiblemente apunte al personaje de Eva como responsable de los asesinatos y que logra su objetivo al destruir a Eva-Beatrice. Las aclaraciones ofrecidas por Beato no serán presentadas, sin embargo, ante un lector que se ve privado de esta justificación. La razón se encuentra en que Battler, profundamente conmovido por el sacrificio de Beato —cuya existencia también resulta, consecuentemente, negada en el proceso—, acepta la petición de esta de no escuchar la exposición que ofrece luz sobre lo sucedido e intentar descubrir la verdad por él mismo.

«El banquete de la Bruja Dorada» está construido, al igual que el resto de la obra, a través de un juego de perspectivas que no pretende ofrecer una

verdad sobre lo sucedido, sino una multiplicidad de explicaciones sobre unos mismos hechos. *Umineko* traslada al lector a los diferentes puntos de vista existentes sobre un mismo aspecto o personaje para mostrarle que, incluso la maldad y la monstruosidad de un personaje como la vil Beato que veíamos en el capítulo anterior, puede llegar a transformarse, dadas las circunstancias, en alguien completamente diferente. El capítulo finaliza, sin embargo, con el descubrimiento de la estratagema de una bruja que casi consigue que Battler firme una declaración donde acepta la existencia de las brujas y de la magia. El extraño cambio de comportamiento de Beato se presenta al lector como una mezquina treta destinada a engañar a un personaje que siempre procura aceptar la bondad en los demás, y que se ve superado ante la vileza desplegada ante sí. El juego de perspectivas que utiliza Ryukishi07 es expuesto así en toda su potencialidad, y continuará siendo desplegado en el siguiente capítulo que analizaremos, el cuarto de la obra, donde la dificultad de encontrar una visión unívoca del mundo y de un determinado suceso llevará a Anje Ushiromiya —hermanastra de Battler y quien logra salvar *in extremis* a nuestro protagonista de aceptar la existencia de la magia— a una investigación personal en la que la verdad parece desdibujarse cuanto más uno procura acercarse a ella.

La reflexión sobre la maldad se establece así desde una doble perspectiva, que puede superponerse a la de la misma pregunta sobre la existencia o no de la magia. El juego de puntos de vista que vertebría la obra permite al lector comprender, conforme se desarrollan los diferentes capítulos, que sus propias concepciones iniciales sobre un determinado personaje no solo podrían resultar erróneas, sino que se contradicen claramente con nuevos postulados que irán siendo descubiertos cuando sea otro de los participantes en esta historia el encargado de ofrecer su versión de los hechos. Como exponía Foucault: «*l'homme est aussi le lieu de la méconnaissance, —de cette méconnaissance qui expose toujours sa pensé à être débordée par son être propre, et qui lui permet en même temps de se rappeler à partir de ce qui lui échappe*» (2004: 264). El ser humano es el espacio de la ignorancia por excelencia, al mismo tiempo que lo es del conocimiento. Y ello se debe a que el mundo que vemos ante nosotros lo recibimos a través de un presente sobre el que construimos la significación acerca de lo que nos rodea y de nosotros mismos. Dentro del universo personal que se forma en el interior de cada uno de nosotros, y que nos da forma, el mundo que percibimos forma una parte integrante de esta materialidad de la existencia (Heidegger, 1971: 102). La ignorancia que nos da forma, según Foucault, es la que permite entender este juego de perspectivas desarrollado en *Umineko*, puesto que el individuo se enfrenta a la

imposibilidad de obtener un conocimiento absoluto y perfecto del mundo, y debe conformarse con una recepción mediada no solo por la parcialidad del punto de vista que tome, sino por la inclusión necesaria de una multiplicidad de diferentes elementos —que, desde el propio estado físico o las capacidades mentales, hasta el juego de los sentimientos y las emociones— tergiversan, subjetivan e individualizan la visión que cada uno de nosotros recreamos en cada momento sobre la realidad.

El lector de *Umineko* se enfrenta así a la dualidad de personajes que, como la propia Beato, pueden ser considerados como monstruos arquetípicos de la vileza, o seres capaces no solo de desarrollar sentimientos y emociones, sino cuyas actuaciones, por muy macabras que resulten, pueden tener una explicación en su desarrollo personal. La humanización o no del mal se complementa así con la dualidad entre realidad y ficción sobre la que se construye la obra, en un proceso de interrelación que obliga al lector a modificar continuamente sus impresiones según los personajes pasen a representar su papel en un nuevo capítulo. Cada una de estas partes en las que se divide a la obra focaliza en uno o varios de los personajes, centrándose en su perspectiva particular para intentar mostrar una nueva manera de ver la realidad. Esta nueva mirada no pretende entrar en contradicción con lo ya presentado anteriormente, sino que procura construir esta historia como una multiplicidad de posibles ocurrencias paralelas que guardan su carácter certero en la confianza que cada personaje despliega al representar la situación. Así, la bondad que el personaje de Rosa intenta desplegar sobre su hija María en muchas de las escenas de los capítulos primero y tercero, al intentar protegerla y educarla como ella considera más conveniente, contrasta con la violencia que ejerce sobre ella en el segundo capítulo, donde el foco sobre este aspecto pasa de la propia Rosa a los otros miembros de la familia, o las continuas negligencias sobre el cuidado y la atención que requiere una niña de nueve años que además sufre acoso escolar en la escuela, según nos muestra la perspectiva de María en el tercer capítulo. De la misma manera, la bondad de este último personaje que se despliega durante «El banquete de la Bruja Dorada», cuando la narración explora sus años de acoso escolar desde su perspectiva de víctima —que intenta justificar lo que le sucede desde la idea de que gracias a su sacrificio una malvada bruja no someterá a la enfermedad y la desdicha a otros compañeros suyos de clase— se encuentra en oposición a la María que se observa en el capítulo primero, desde los ojos principalmente del personaje de Battler, casi desdoblando su personalidad en la de una experta en las ciencias ocultas y en la brujería que no solo habla como si fuera adulta, sino que ríe y

encuentra perfectamente normales los macabros asesinatos en los que su familia va encontrando progresivamente el fin de su existencia.

Como hemos explorado en anteriores trabajos (García Martín, 2022a; 2022b), la maldad no solo puede adquirir numerosas formas, sino que su mera definición presenta la problemática de la moral y del alcance del que se la pretenda dotar. Podemos entender que una acción pertenece a esta categoría si «is so horrendously bad that one cannot conceive of one self as performing it, or conceive of any reasonably decent person as doing it, and the action is done deliberately and intentionally, in knowledge of what one is doing, then that action is evil» (Singer, 2004: 196).⁵ Sin embargo, como nos muestra *Umineko*, el problema se encuentra en que precisamente este juego de perspectivas impide encontrar una maldad caracterizada por su extremo, y obliga al lector a aceptar que no es posible aquella monstruosidad que podría resultar cómoda como una manera de delimitar claramente la diferencia entre un individuo corriente y alguien capaz de cometer actos de la vileza que se muestra en la obra, por lo que dicha maldad no solo está sujeta a la imprecisión de su definición y a una amplia variabilidad en su graduación, sino que puede llegar a encontrarse en cualquier individuo, dependiendo de cómo sea vista una determinada situación, o de a qué se enfrente cada personaje (Babic, 2004: 234-235; Formosa, 2007: 60; Garrard, 2002: 320-321; Kelsey, 1947: 7-8; Long, 1968: 342; Mackenzie, 1911: 267; Perret, 2002, 318). Todo ello dentro de una dialéctica de la perspectiva que se encuentra imbuida de la capacidad de acción que tenga cada individuo, la cual es la característica que permite entender cómo únicamente podrá observar esta maldad con objetividad —así como librarse de la subjetividad que implica la dependencia del otro— quien pueda tener la libertad de no encontrarse subordinado a nadie (Pettit, 2009: 126).

Conforme el lector va adentrándose en la historia, se revela ante sus ojos que cada uno de los episodios es entendido como un tablero donde son establecidas unas reglas de juego cada vez más precisas. Tras los vanos intentos de Battler en el capítulo 2 por desmontar la posibilidad de que solo mediante la magia haya sido posible cometer los asesinatos de la familia Ushiro-miya, en este nuevo episodio los esfuerzos renovados de nuestro protagonista no podrán dejar atrás su pasada derrota hasta el final. Debido al engaño de Beato al que ya nos hemos referido, también en este caso Battler perderá la partida, pero no sin que antes se revele, por primera vez, la posibilidad de que no haya sido la bruja la responsable de lo ocurrido. A lo largo de esta lucha

5 A lo largo del análisis, utilizaremos esta concepción del mal como acto doloso a la hora de referirnos a la vileza o teorizar sobre ella.

entre ficción y realidad, la explicación fantástica de las muertes ha sido la única que se ha mostrado de manera directa. Las diferentes teorías realistas que Battler ha ido construyendo hasta este momento solo han servido para atacar la versión mágica que la narración ha mostrado ante el lector. Es decir, el foco interpretativo ha partido de la necesidad de desmentir y desmontar la narración diegética previamente observada. Sin embargo, «El banquete de la Bruja Dorada» presentará a una Eva Ushiromiya que no solo se convierte en la nueva Bruja Dorada de Rokkenjima, sino que también irá desarrollando su maldad hasta que quede patente en la narración que ella es culpable, al menos, del asesinato de Battler y de algún otro miembro de la familia. Así, tras continuar los asesinatos después del noveno crepúsculo —sin conservar la vida de los últimos cinco miembros de la familia hasta las doce de la noche de ese mismo día, como había ocurrido en los capítulos anteriores—, el narrador explica que: «Without any hesitation or mercy, Eva raised the gun and pulled the trigger... An explosion could be heard, Battler's heart had been shot through, and he fell to the floor» (Ryukishi07, 2010). La afirmación no solo supone la primera prueba directa de que al menos uno de los asesinatos ha sido cometido por otro ser humano, sino que comporta, en cierta manera, una pequeña victoria de la realidad sobre la fantasía. Aunque la existencia de Beatrice y de la magia esté lejos todavía de poder ser desestimada, en este espacio liminar en el que se ha convertido Rokkenjima la extrema crueldad desplegada por Eva permite que el lector entienda esta doble perspectiva entre: a) una posible bruja que despliega sus poderes para llevar a cabo un ritual mágico que le permita recuperar sus fuerzas, plenamente manifestadas dentro del mundo material; y b) una interpretación de esta misma bruja como la condensación de la vileza de Eva Ushiromiya que podría provenir de otros personajes —incluso del mismo Battler—, como una manera de optar por el engaño de la magia antes de aceptar la cruel realidad de los asesinatos: «After going into convulsions for a short time, ...with blood dripping from his mouth, ...Battler died... But in his last moments, he realized without a doubt that she was a murderer. And not just for killing him» (Ryukishi07, 2010).

A pesar de los intentos de Beatrice —en sus diferentes manifestaciones concurrentes, tanto como Beato como como Eva-Beatrice— por eliminar cualquier posible explicación no mágica sobre los asesinatos, conforme la narración de *Umineko* avanza ambos bandos, tanto la realidad como la fantasía, van igualándose en sus armas y en sus posiciones. Como justifica Eva-Beatrice al explicar a Beato su creciente maldad a la hora de cometer los asesinatos: «In actuality, by now, none of them believe one bit that a witch actually exists. They're

sure that it isn't a fantasy, but completely in the mystery genre. This turn of events is a failure for us witches» (Ryukishi07, 2010). Se trata de una disquisición metaliteraria entre géneros literarios y diferentes verdades sobre la maldad que reposa, en definitiva, en el diálogo y en lo que en este se muestre al intérprete, por muy contradictorio que pueda parecer (Genette, 2007: 17).

2.2. «La alianza de la Bruja Dorada»: ¿Existe la verdad?

A lo largo de estos cuatro primeros capítulos de *Umineko no naku koro ni*, el lector no va a encontrar las soluciones al enigma sobre los asesinatos, sino que las teorías y las posibles explicaciones de lo sucedido se irán acumulando encima del tablero de juego sobre el que se construye toda la diégesis. A lo largo de la «La alianza de la Bruja Dorada» el nivel extradiegético en el que se encuentran enfrentados los personajes de Battler y de Beato pierde preponderancia frente al foco que la narración había ofrecido en los dos capítulos anteriores, pero únicamente por la aparición de un nuevo personaje que añadirá una mayor complejidad a la estructura de la obra. Anje Ushiromiya, la hermanastra pequeña de Battler —hija de Kyrie y de Rudolf— se convertirá en protagonista de un nuevo nivel diegético situado fuera de Rokkenjima. A lo largo de este cuarto capítulo, el nuevo desarrollo de los asesinatos dentro de la mansión de los Ushiromiya será continuamente interrumpido por los flash-forward que nos irán dando cuenta de la historia de Anje tras las dos fatídicas jornadas en las que casi toda su familia fue asesinada.

Como única superviviente de la familia Ushiromiya, al haberse encontrado a sus seis años enferma en octubre mientras se produce la conferencia anual de la familia, queda completamente excluida del tablero de juego tendido por Beato. Su vida en soledad, entre el acoso sufrido en la escuela y el odio de su tutora legal, Eva Ushiromiya, marcará la personalidad de una chica cuya obsesión, una vez que su tía muera cuando ella cumple dieciocho años —momento que coincide con el presente diegético en el cual se desarrolla su aparición dentro de este capítulo— será intentar descubrir lo sucedido en Rokkenjima en 1986.

La historia de Anje sirve, dentro de la narración, no como una manera de restar importancia al combate librado entre Battler y Beato sino, al contrario, como un medio para añadir nuevas perspectivas al mismo como parte de un personaje que, al contrario que ellos dos, sí tiene «futuro». En efecto, el juego de perspectivas que se encuentra en la base de la estructura argumental

de *Umineko* puede hacerse más complejo gracias a alguien que es presentado, desde el comienzo, como perteneciente a ambos mundos. El objetivo de Anje de descubrir la verdad sobre lo sucedido no implica, necesariamente, que ella busque una verdad objetiva, puesto que su odio hacia Eva, así como el hecho de que su tía haya sido la única superviviente de la masacre, la lleva a buscar las pruebas de la culpabilidad de este personaje más que a una investigación imparcial sobre los hechos. Además, la contradicción de la que parte este personaje gira precisamente en torno a la base de su objetividad. Por un lado, busca una explicación realista de lo sucedido, y ello la lleva a aliarse con Battler en su combate contra Beato dentro del nivel extradiegético. Por otro, el mero hecho de que pueda acceder a este nivel, separado en sí mismo de la realidad, así como el hecho de que sea denominada en varias ocasiones como la nueva Bruja Dorada de Rokkenjima —sucesora en su presente diegético, por ello, tanto de Beato como de Eva— le otorgan una categoría mágica que la narración utiliza para negar, precisamente, esta pretendida objetividad que Anje busca en su investigación. Como uno de los personajes explica a Anje, refiriéndose a su intento de hallar la culpabilidad de Eva más que la verdad sobre lo sucedido: «Those who suspect her will probably take anything she does or doesn't do and view it as truly unnatural. And it works in reverse. As for me, I think that perhaps, except in extreme cases, truth in this world doesn't exist» (Ryukishi07, 2010).

La verdad se presenta en *Umineko* como algo difícil de encontrar y de aceptar. El juego de perspectivas que se construye en la obra presenta una concepción de la verdad escurridiza y compleja de aprehender (Asay, 2014: 157-159) que, además, resulta en muchas ocasiones más fácil de explicar por medio de la ficción que de la realidad (Bokulich, 2016). El recurso a la magia establece así una verdad fantástica sobre lo sucedido que, por ejemplo, evita considerar a ninguno de los miembros de la familia Ushiromiya responsable de los macabros asesinatos. La protección frente al trauma sufrido permite entender cómo puede ser precisamente la misma ficción —que sirve en principio para ocultar la verdad— la que puede ayudar a esclarecer, siquiera levemente, el pasado. La verdad también se fragmenta gracias a la ficción, pues esta no es más que un recurso para provocar, tanto en el lector como en los personajes, el desarrollo de una imaginación que termine convirtiendo al mundo en palabra (García-Carpintero, 2013: 307). Todo ello gracias a un relato diegético que busca precisamente desprenderse de la objetividad de otros tipos de discursos para cuestionar así la realidad a partir de la multiplicidad de verdades que se enhebran en la historia de los Ushiromiya, a través de un

relato que busca convertirse en hilo conductor de la experiencia y toda su subjetividad (Cruz, 1993: 257).

A MODO DE CONCLUSIÓN: SOLO EXISTEN DIFERENTES PERSPECTIVAS SOBRE LA VERDAD

La inquina que muestra Anje hacia su tía, a quien considera responsable de los asesinatos de Rokkenjima, se entremezclará, dentro de su investigación, con una profunda reflexión sobre la verdad y su entidad teleológica. De esta manera, la búsqueda de la verdad sobre lo sucedido no solo se enfrenta a las dificultades propias de toda investigación delictiva, sino a una reflexión mucho más profunda sobre si es posible, siquiera, que esta verdad exista. Así, «even if truth does exist, whether you believe it or not is determined by whether you have love or not. (...) Can you really call truth without certainty truth? Even if Eva-san had been able to show concrete proof, would you have been able to believe it?» (Ryukishi07, 2010). Anje se enfrenta así ante la constatación de que, en efecto, su búsqueda de la verdad no es una indagación con pretensiones de objetividad, sino que está marcada por un odio hacia su tía que hace que incluso una posible verdad sobre lo sucedido que no convierta a Eva en responsable de los asesinatos pueda ser rechazada como falsa. Ante la constatación de que la verdad absoluta no existe, ni puede existir —puesto que, como reconstrucción de un momento pasado, es concebida siempre desde un necesario marco subjetivo—, Anje toma conciencia de que su particular caza de brujas puede conllevar que ella no pueda ser capaz de descubrir nunca la verdad sobre lo sucedido. Esta confirmación la conduce a aceptar no solo la necesidad de que existan diferentes verdades, sino también de que estas dependan de las diferentes perspectivas subjetivas desde las cuales son construidas: «In the end, (...) perhaps truth itself doesn't exist. There are as many truths of interpretation created as there are people who speak of the truth» (Ryukishi07, 2010). Es por ello que la obra se adentra, en medio precisamente de esta lucha entre realidad y ficción, en la problemática de una verdad que al final se descubre como llena de matices y de diferentes perspectivas. Además, en un proceso de ruptura de los puntos de vista que también se despliega en las personalidades contradictorias e incluso múltiples de algunos de los personajes —como es el caso de Eva y su doble malvado, o la propia Beatrice y su multiplicidad de yoes—, el mundo y la estética posmoderna se despliega como parte del entramado en el que sustenta la narración (Azuma, 2009: 111-116). La investigación de Anje se encuentra necesariamente marcada, por lo tanto, por la asunción de esta dificultad para descubrir lo

sucedido en Rokkenjima cuando, como ella misma constata, dependiendo de la perspectiva y del punto de vista adoptado, la realidad y su interpretación pueden cambiar de manera radical. La perspectiva se muestra así como un componente fundamental de una verdad polifacética y heterogénea:

What is truth? There are as many truths as there are people. There are as many interpretations as there are people. And those can be twisted by opinions and changed indefinitely. (...) Is truth really that unfixed and vague?

That's right. (...) Truth is unfixed. It can be like a particle, or like a wave, and it can hold conflicting forms at the same time. You are free to believe that the cat in the box is alive or dead. (...) But the truth is very delicate. It can change its appearance just by being observed.

In other words, if it isn't exposed, any reckless statement can suffice as truth.

Yes. (...) Even if they contradict each other, endless ideas can exist as truth at the same time without being negated (Ryukishi07, 2010).

A lo largo de su investigación, Anje no descubrirá lo sucedido en Rokkenjima aquella fatídica noche del 5 al 6 de octubre de 1986. En su lugar, se enfrentará a una realidad cambiante y diversa que no puede, por su misma naturaleza, vencer a la ficción. Los capítulos que hemos analizado de *Umineko no naku koro ni* exploran las costuras del género fantástico para mostrar ante el lector cómo lo inesperado, lo increíble y lo inverosímil se encuentra entretejido con la realidad que ve en su día a día. Las diferentes visiones de lo sucedido y los constantes cambios de puntos de vista construyen un multiperspectivismo que busca adentrarse en una realidad demasiado compleja para ser transmitida por una sola voz: «a multiperspectividade não é entendida como um conjunto de partidarismos subjetivos, mas como o reconhecimento de pontos de vista que devem necessariamente estar assentados em critérios de validação, serem abertos ao confronto com as demais perspectivas e garantir o progresso do conhecimento, no sentido de orientação da vida prática» (De Souza y Salinas Benites, 2019: 96).

La memoria de lo sucedido se encuentra sometida a una continua reconstrucción que la transforma y modifica en un permanente cambio que impide mantener una imagen fija sobre el pasado. *Umineko* se adentra así en la problemática metaliteraria sobre la razón de ser de un género que encuentra en su rechazo a definirse como realista o como maravilloso, precisamente, la base de su existencia. La reflexión sobre la maldad y la vileza, en torno a la explicación de unos asesinatos cuyo carácter en extremo violento hace dudar de que

hayan podido ser cometidos por una mano humana, permite la construcción de una explicación mágica y extranatural que posibilite a su vez construir un monstruo no humano —la bruja Beatrice— a quien se imponga la responsabilidad de lo sucedido. *Umineko* expone, de esta manera, cómo la magia —y por tanto la fantasía— pueden funcionar como un recurso para no asumir la monstruosa maldad que puede estar presente dentro de la realidad. Los diferentes niveles diegéticos funcionan, así, como un diálogo mediante el cual se busca, a través de la reflexión genérica, la crítica sobre los procesos de memoria y de construcción de la verdad que lleva a cabo cualquier individuo. El foco de atención se desplaza así desde la resolución del caso que enfrenta a Battler y a Beato, hacia la decisión sobre si nos encontramos ante una obra perteneciente al género policiaco o al género fantástico. Y todo ello como modo de asumir la compleja realidad que nos rodea, en la cual, más que una única verdad, nos debemos enfrentar a una multiplicidad de verdades superpuestas y contradicciones que, en mayor o menor medida, pueden ser legítimas y válidas.

BIBLIOGRAFÍA

- ASAY, Jamin (2014): «Against "Truth"», *Erkenntnis*, núm. 79, pp. 147-164.
- AZUMA, Hiroki (2009): *Otaku: Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- BABIC, Johan (2004): «Toleration vs. Doctrinal Evil in Our Time», *The Journal of Ethics*, núm. 8, pp. 225-250. <https://doi.org/10.1023/b:joet.0000031062.98690.8c>
- BERNDT, Jacqueline (2021): «Introduction», en Santiago Iglesias, José Andrés y Ana Soler Baena (eds.), *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*, Stockholm University Press, Estocolmo, pp. 1-18. <https://doi.org/10.16993/bbp>
- BOKULICH, Alisa (2016): «Fiction as a Vehicle for Truth: Moving Beyond the Ontic Conception», *The Monist*, núm. 99, pp. 260-279. <https://doi.org/10.1093/monist/onw004>
- BOUSSOU, Jean-Marie, Marco PELLITERI, Bernd DOLLE-WEINKAUFF y Ariane BELDI (2010): «Manga in Europe: A Short Study of Market and Fandom», en Toni Johnson-Woods (ed.), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Continuum, Nueva York, pp.253-266. <https://doi.org/10.5040/9781628928136.ch-015>
- CAMPRA, Rosalba (2008): *Territorios de la ficción. Lo fantástico*, Renacimiento, Sevilla.
- CRUZ, Manuel. (1993): «Narrativismo», en Manuel Reyes Mate (ed.), *Filosofía de la historia*, Trotta, Madrid, pp. 253-270.
- DE SOUZA, Éder Cristiano, y Alba Beatriz SALINAS BENITES (2019): «"Multiperspectividade" e controvérsias no documentário *Guerra do Paraguai: a nossa grande Guerra*», *NUPEM*, vol. 11, núm. 23, pp. 81-98. <https://doi.org/10.33871/nupem.v11i23.628>

- ERLL, Astrid (2010): «Cultural Memory Studies: An Introduction», en Astrid Erll y Ansgar Nünning (eds.), *A Companion to Cultural Memory Studies*, De Gruyter, Berlín, pp. 1-13. <https://doi.org/10.18261/issn1504-288x-2010-02-11>
- ERLL, Astrid, y Ann RIGNEY (2009): *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*, De Gruyter, Leipzig. <https://doi.org/10.1515/angl.2010.024>
- FORMOSA, Paul (2007): «Understanding Evil Acts», *Human Studies*, núm. 30, pp. 57-77.
- FOUCAULT, Michel (2004): *Philosophie (anthologie)*, Gallimard, París.
- GARCÍA, Flavio (2013): «Discursos fantásticos: personagens, tempo, espaço, ações insólitos», en David Roas y Patricia García (eds.), *Visiones de lo fantástico. Aproximaciones teóricas*, e.d.a., Málaga, pp. 11-21. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.106>
- GARCÍA-CARPINTERO, Manuel (2013): «Referencia y ficción», en David Pérez Chico (coord.), *Perspectivas en la filosofía del lenguaje*, Prensas de la Universidad de Zaragoza, Zaragoza, pp. 307-354. <https://doi.org/10.6018/daimon/198571>
- GARCÍA MARTÍN, Francisco David (2022a): «"Y los días goteaban sangre": El otro y su (re)construcción a través de la maldad en *Una isla en el mar rojo* (1939), de Wenceslao Fernández Flórez», *Actio Nova*, núm. 6, pp. 279-300. <https://doi.org/10.15366/actionova2022.6.012>
- (2022b): «"Pasaron días y días": El concepto de refugiado y su oposición a la maldad del contrario en *Una isla en el mar rojo* (1939), de Wenceslao Fernández Flórez», *Úrsula*, núm. 6, pp. 59-74.
- GARRARD, Eve (2022): «Evil as an Explanatory Concept», *The Monist*, núm. 85, pp. 320-336. <https://doi.org/10.5840/monist200285219>
- GENETTE, Gérard (1989): *Figuras III*, Lumen, Barcelona.
- (2007): *Discours du récit*, Éditions du Seuil, Paris.
- HEIDEGGER, Martin (1971): *El ser y el tiempo*, trad. José Gaos, Fondo de Cultura Económica, México.
- HEIDER, Karl G. (1988): «The Rashomon Effect: When Ethnographers Disagree», *American Anthropologist*, núm. 90, pp. 73-81.
- HOROWITZ, Irving Louis (1985-1986): «The "Rashomon" Effect: Ideological Proclivities and Political Dilemmas of the International Monetary Fund», *Journal of Inter-American Studies and World Affairs*, núm. 27, pp. 37-55.
- KELSEY, Morton T. (1947): «The Mythology of Evil», *Journal of Religion and Health*, núm. 13, pp. 7-18.
- KINSELLA, Sharon (2000): *Adult Manga. Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, University of Hawaii Press, Honolulu.
- KIRK, Paul L. (1954): «Progress in Criminal Investigation», *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, núm. 291, pp. 54-62.
- LARSON, John A. (1929): «Psychology in Criminal Investigation», *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, núm. 146, pp. 258-268.
- LONG, A. A. (1968): «The Stoic Concept of Evil», *The Philosophical Quarterly*, núm. 73, pp. 329-343.
- LORIGUILLO-LÓPEZ, Antonio (2018): *La narración compleja en el anime postclásico*, Tesis Doctoral, Universitat Jaume I, Castellón de la Plana.

- MACKENZIE, J. L. (1911): «The Meaning of Good and Evil», *International Journal of Ethics*, vol. 21, núm. 3, pp. 251-268.
- NAPIER, Susan J. (2002): «When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in *Neon Genesis Evangelion* and *Serial Experiments Lain*», *Science Fiction Studies*, vol. 29, núm. 3, pp. 418-435.
- PARTINGTON, Geoffrey (1979): «Relativism, Objectivity and Moral Judgment», *British Journal of Educational Studies*, núm. 27, pp. 125-139.
- PERRETT, Roy W. (2002): «Evil and Human Nature», *The Monist*, núm. 85, pp. 304-319.
- PETTIT, Philip (2009): «De la República a la Democracia», *Revista Internacional de Pensamiento Político*, núm. 4, pp. 47-68.
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», en David Roas (coord.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 7-44
- (2008): «Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición», en Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno (eds), *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*, Universidad Carlos III, Madrid, pp. 94-120.
- (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- RYUKISHI07 (2010): *Umineko no naku koro ni*, 7th Expansion.
- SÁNCHEZ MECA, Diego (2019): *Iniciación a la Teoría del Conocimiento*, Dykinson, Madrid.
- SINGER, Marcus G. (2004): «The Concept of Evil», *Philosophy*, núm. 79, pp. 185-214.
- SINGH, Subhash Chandra (2011): «DNA Profiling and the Forensic use of DNA Evidence in Criminal Proceedings», *Journal of the Indian Law Institute*, 53, pp. 195-226.
- SÖDERMAN, Harry (1929): «Science and Criminal Investigation», *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, núm. 146, pp. 237-248.
- TODOROV, Tzvetan (1981): *Introducción a la literatura fantástica*, Premia, México D. F.
- WAITZER, Edward J. (1994): «International Securities Regulation: Coping with the “Ras-homon Effect”», *Proceedings of the Annual Meeting (American Society of International Law)*, núm. 88, pp. 400-409.